



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Grafik Anasanat Dalı

ÇİZGİ ROMANDA ANLATISAL DÖNÜŞÜM VE BİR HAREKETLİ ÇİZGİ ROMAN ÖNERİSİ

Rasim SARIKAYA

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2021



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

ÇİZGİ ROMANDA ANLATISAL DÖNÜŞÜM VE BİR HAREKETLİ ÇİZGİ ROMAN ÖNERİSİ

Rasim SARIKAYA

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2021

ÇİZGİ ROMANDA ANLATISAL DÖNÜŞÜM VE BİR HAREKETLİ ÇİZGİ ROMAN ÖNERİSİ

Danışman: Prof. Nadire Şule ATILGAN

Yazar: Rasim SARIKAYA

ÖZ

Kayıtlı tarihi boyunca, popüler bir kitle iletişim aracı ve tüketimi olarak görülegelen çizgi romanın, temelde bir anlatı türü olduğu gerçeği, büyük oranda göz ardı edilmiş ve/veya saklı kalmıştır. Bu bağlamda, üretilemeyen literatür, çizgi romanın, gerek sanat biçimi olarak gerekse anlatı bağlamında, türünün ne olduğu sorusunu günümüze kadar taşımıştır. Öyle ki bu tartışmalar bugün dahi son bulmuş değildir. Diğer yandan, yeni medyanın, kurulu medyaya egemen olması, genelde bütün medyayı ve özelde de çizgi romanı, bir dönüşüme zorlamıştır. Basılı medya ortamında vücut bulmuş, bu anlatı türünün sınırları, sanal ortamın üretim ve gösterim olanaklarına uyum sağlamak üzere aşındırılmıştır. Geleneksel çizgi roman formu, bu süreçte, taşıdığı ticari potansiyelden en yüksek verimi almak üzere, yaratıcıları ve yayıncıları tarafından çoklu medyaya uyarlanmıştır. Bu girişimlerin sonucunda da çizgi romanın türsel durumu yeniden tartışmaya açılmış, çizgi romana eklemlenen birçok yeni form ortaya çıkmıştır. “Hareketli çizgi roman”, bu biçimlerin, en güncel ve anlatı bağlamında en tartışmalı örneğini oluşturduğu için araştırılmaya değer bulunmuştur. Çizgi romanın, geleneksel yapısını, hareket, ses gibi yabancı unsurları içermesi bakımından tehdit eden hareketli çizgi roman, “çizgi romanın başka bir şeye dönüştüğü” ithamlarının muhatabı olmuştur.

Çalışmamız kapsamında, hareketli çizgi romanın türsel yapısı, çizgi roman-animasyon arasındaki konumu, anlatı kuramına dayalı bir soruşturmaya tabi tutulmuştur. Birinci ve ikinci bölümde; anlatıbilim ele alınarak, konuya ilişkin metodoloji ortaya konulmuş, çizgi romanın geleneksel yapısı incelenerek, anlatısal konumu tespit edilmiştir. Ardından; hareketli çizgi romanın yapısı çözümlenerek türsel bir sınıflandırma önerilmiştir. Son olarak da bir hareketli çizgi roman önerisiyle, bu türün yarattığı potansiyel ve sakıncalar deneyimlenmiş, olması gerekene dönük bir örneklem ortaya konulmuştur.

Anahtar sözcükler: Çizgi roman, hareketli çizgi roman (motion comic), anlatı, anlatıbilim,

tür, animasyon, sinema, yeni medya.

NARRATIVE TRANSFORMATION IN COMICS AND A MOTION COMIC PROPOSAL

Advisor: Prof. Nadire Şule ATILGAN

Writer: Rasim SARIKAYA

ABSTRACT

During the recorded date, comic has been seen as a popular mass media and consumption, the fact that it is basically a narrative type largely ignored and / or hidden. In this context, non-reproducible literature, comics, both as an art form and in a narrative context, it has carried the question of what its species is to the present day. Such that these discussions have not ceased even today. On the other hand, the situation of new media dominating the established media, it forced all the media in general and the comic book in particular to a transformation. The limits of this narrative genre embodied in the print media environment, it has been eroded to accommodate the production and display possibilities of the virtual environment. Traditional comic form, in this process, it has been adapted to multiple media by its creators and publishers to get the highest benefit from its commercial potential. As a result of these attempts, the generic status of the comic was opened to discussion again, and many new forms that were added to the comic had been appeared. "Motion Comic", of these forms, it has been found worthy of investigation since it constitutes the most current and most controversial sample in the narrative context. The traditional structure of the comic, motion comic that threatens foreign elements such as motion and sound, it has been the subject of allegations that "the comic has turned into something else".

Within the scope of our study, the generic structure of the motion comic, its position between comic and animation, was subjected to an investigation based on the narrative theory. In the first and second parts; by discussing narratology, the methodology related to the subject was introduced, the traditional structure of the comic book was examined and its narrative position was determined. After that; A generic classification is proposed by analyzing the structure of the motion comic. Finally, with a motion comic proposal, the potential and drawbacks of this genre have been experienced, an exemplary has been set

as it should be.

Key words: Comics, motion comic, narrative, narratology, genre, animation, cinema, new media.

TEŐEKKÜR

Tez alıőmamızın baőlangıcından sonulandırılmasına kadar geen sreci birlikte yaőadığım gerek bilgisi gerek ilgisi gerekse sevgi ve saygısıyla alıőmamız kapsamında ve ötesinde katkılarını her zaman hatırlayacađım sevgili danıőmanım ve hocam Prof. Nadire Őule ATILGAN'a,

alıőmamızın sonucunda ortaya ıkan eserin yani "Dnya Dursun İstiyorum" hareketli izgi romanının öyk ve senaryosunu, yođun mesaisi arasında, halen mahcubiyet duyduğum bir tevazuyla kaleme alarak armađan eden deđerli hocam Levent CANTEK'e,

Bu aőamaya gelinceye kadar gerek mesleki gerekse insani olarak emek ve katkılarını her zaman hatırlayacađım deđerli hocalarım ve meslektaőlarıma,

Bu srecin tamamında gerek fikirleri gerek bilgileri gerekse manevi destekleriyle varlığını esirgemeyen baőta Eser ŐENSILAY ve Engin ÜMER olmak üzere btn dostum, arkadaőım ve sevdiklerime,

Hayatımın tamamında olduđu gibi bu srete de sorgulamaksızın benden sabırlarını, sevgilerini ve őefkatlerini esirgemeyen baőta annem Fatma SARIKAYA ve babam Kadir SARIKAYA olmak üzere btn aileme...

Őimdi ve her zaman mteőekkirim.

Anneme ve babama...

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	vii
GÖRSEL DİZİNİ.....	ix
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: ANLATI.....	6
1.1. Anlatı Kavramı	7
1.2. Genel Hatlarıyla Anlatıbilim (Anlatı Kuramı).....	14
1.3. Anlatıların Çözümlemesine Dönük Yaklaşımlar	21
1.4. Anlatıda Tür ve Türlerin Sınıflandırılması	33
2. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN KAVRAMI, TARİHİ VE TÜRLERİ	44
2.1. Çizgi Roman Kavramı	45
2.2. Çizgi Romanın Tarihsel Arka Planı.....	53
2.2.1. Çizgi Romanın Tarihsel Kökleri ve İlk Örnekler	56
2.2.2. Çizgi Romanda Amerikanlaşma	69
2.2.3. The Comic Book.....	82
2.2.4. Süper Kahraman Türünün Doğuşu	88
2.2.5. Underground Hareketi.....	98
2.2.6. Avrupa ve Uzak Doğu'nun Yükselişi.....	112
2.2.7. Amerikan Çizgi Romanında İngiliz Etkisi	122
2.2.8. Çizgi Romanda Yeni Açılımlar	133
2.3. Türkiye'de Çizgi Roman	141
2.4. Çizgi Roman Türleri.....	166
3. BÖLÜM: BİR ANLATI BİÇİMİ OLARAK ÇİZGİ ROMAN	187
3.1. Çizgi Roman'ın Anlatı Özellikleri	189
3.1.1. Yazılı Bir Tür Olarak Çizgi Roman	193
3.1.2. Görsel Bir Tür Olarak Çizgi Roman.....	211
3.1.3. Çizgi Romanda Özgül Tür Özellikleri	231
3.2. Çizgi Romanın İtibarı.....	250

3.3. Çizgi Romanda Anlatının İnşası.....	255
4. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMANDA ANLATISAL DÖNÜŞÜM: HAREKETLİ ÇİZGİ ROMAN	278
4.1. Çizgi Romanda Yeni Medya Etkisi.....	279
4.2. Hareketli Çizgi Romanın Kısa Tarihi ve Terminolojik Belirsizlik.....	292
4.2.1. Dijital Çizgi Roman.....	293
4.2.2. Etkileşimli Çizgi Roman (Interactive Comics).....	295
4.2.3. Web veya Çevrimiçi (Online) Çizgi Romanlar	296
4.2.4. Hiper Çizgi Roman (Hipercomics)	299
4.2.5. Hareketli Çizgi Roman (Motion Comics)	300
4.3. Hareketli Çizgi Romanı Bileşenlerine Ayırmak.....	305
4.3.1. Hareket.....	306
4.3.2. Ses	316
4.3.3. Paralaks	318
4.3.4. Etkileşim (İnteraktivite)	320
4.4. Hareketli Çizgi Roman ve Anlatısal Dönüşüm.....	323
5. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI.....	348
5.1. Öykü	349
5.2. Senaryo.....	354
5.3. Öykünün Görselleştirme Aşamaları.....	361
5.3.1. Karakter Tasarımları	361
5.3.2. Paneller (Kareler).....	365
5.3.3. Sayfa Düzeni	368
5.4. Öykünün Hareketlendirme Aşamaları	373
5.5. Yayına Hazırlık ve Yayınlama Süreci.....	378
SONUÇ	380
KAYNAKLAR	385
Etik Beyanı.....	402
Sanatta Yeterlik Orijinallik Raporu.....	Hata! Yer işareti tanımlı değil.
Proficiency In Art Thesis Originality Report.....	Hata! Yer işareti tanımlı değil.
Yayımlama Ve Fikrî Mülkiyet Hakları Beyanı	405

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Bir anlatı kuramının öğeleri (Chatman, 2008, s. 17).	28
Görsel 2. Bir anlatı kuramının öğeleri (Chatman, 2008, s. 23).	29
Görsel 3. Anlatı türleri (Jahn, 2012, s. 49).	39
Görsel 4. Bayeux Dokumaları'ndan (Bayeux Tapestry) Kesit. 1070. https://bit.ly/35RDKIJ57	
Görsel 5. Trajan Sütunu'ndan (Trajan's Column) Kesit, MS 113. https://bit.ly/3kj7LPa	57
Görsel 6. The Tortures of Saint Erasmus. 1455-1465 dolayları. (Ağaç baskı). https://bit.ly/2FICxCc	59
Görsel 7. William Hogarth. A Harlot's Progress. 1731-1732 arası. (Altı gravürden oluşan seri). https://bit.ly/2ZF79eO	60
Görsel 8. George Cruikshank. The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck. 1841. https://bit.ly/3hAt6lt	62
Görsel 9. Rodolphe Töpffer. Histoire de M. Jabot. 1833. (Kunzle, David, 2007, s. 59).	62
Görsel 10. Rodolphe Töpffer ve Cham (Amédée de Noé). Histoire de M. Cryptogame (Cryptogame'in iki versiyonu: solda; Töpffer'in litografisi, sağda; Cham'ın L'illustration'de yayınlanan ahşap gravürü). 1830-1845. (Kunzle, David, 2007, s. 146).	65
Görsel 11. Cuthbert Bede (Edward Bradley). The Adventures of Mr. Verdant Green. 1851. (Ahşap gravür). (Smolderen, 2014, s. 79).	66
Görsel 12. Wilhelm Busch. Max und Moritz. 1865. https://bit.ly/3mxxPrV	67
Görsel 13. James Swinnerton. The Little Bears. 1895. https://bit.ly/3ki7oUY	70
Görsel 14. Richard F. Outcault. The Yellow Kid. 1894. https://bit.ly/33xp8VB	72
Görsel 15. Richard F. Outcault. Origin of A New Species, or The Evolution of The Crocodile Explained. 1894. https://bit.ly/35EFjDh	75
Görsel 16. Rudolph Dirks. The Katzenjammer Kids. 1898. https://bit.ly/33xPLda	76
Görsel 17. Claire A. Briggs. A. Piker Clerk. 1904. https://bit.ly/3izn6uh	77
Görsel 18. Winsor McCay. Little Nemo in Slumberland. 1908. https://bit.ly/3msjBZ1	78
Görsel 19. Winsor McCay. Little Sammy Sneeze. 1905. https://bit.ly/2H18uWN	78
Görsel 20. George Herriman. Krazy Kat. 1916. https://bit.ly/32vDgzt	79
Görsel 21. Chic Young. Blondie. 1930. https://bit.ly/2FJZwwn	80
Görsel 22. Richard W. Calkins ve Philip F. Nowlan. Buck Rogers. 1929. https://bit.ly/2Fx3cC6	81

Görsel 23. Harold Foster. Tarzan. 1931. https://bit.ly/3iA7WFd	82
Görsel 24. George Delacorte. The Funnies. 1929. https://bit.ly/2FnYVB1	83
Görsel 25. Tarzan örneğinde, çizim tarzının değişimi. (Lente ve Dunlavey. 2012, s. 18) ...	86
Görsel 26. Alex Raymond. Flash Gordon. 1934. https://bit.ly/2E2W7bC	87
Görsel 27. DC Comics. Action Comics #1. 1938. https://bit.ly/2FKbhCY	89
Görsel 28. DC Comics. Detective Comics #27. 1939. https://bit.ly/2RuNMAG	90
Görsel 29. II. Dünya Savaşı yıllarında çizgi roman kahramanları. https://bit.ly/33AC6IH ..	92
Görsel 30. Barry Smith and John Verpoorten. Conan the Barbarian #1. 1970. https://bit.ly/35FLtms	97
Görsel 31. Harvey Kurtzman. Mad#1. 1952. https://bit.ly/2Rvizxq	100
Görsel 32. Harvey Kurtzman. MAD #16. 1954. https://bit.ly/2Ryceks	101
Görsel 33. Gilbert Shelton. The Adventures of Jesus. 1962. https://bit.ly/3klxzKC	103
Görsel 34. Robert Dennis Crumb. Trash-What Do We Throw Away? 1982. https://bit.ly/3iAAeiO	104
Görsel 35. Robert Dennis Crumb. Comix #1. 1968. https://bit.ly/33xX8Bm	105
Görsel 36. Art Spiegelman. Maus. 1972. https://bit.ly/33rzSow	107
Görsel 37. Gwen Stacy'nin ölüm sahnesi. The Amazing Spider-Man #121. https://bit.ly/2ZCHUJV	110
Görsel 38. Süper Kahramanın Evrimi. (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 98)	111
Görsel 39. Jacques Martin. Alix l'intrépide. 1948. https://bit.ly/3izvCJL	114
Görsel 40. Georges Remi (Hergé). Les Aventures de Tintin. 1929. https://bit.ly/2E3IOrs115	
Görsel 41. Jean-Michel Nicollet. Heavy Metal #1. 1977. https://bit.ly/3izcg7N	119
Görsel 42. Alan Moore, Dave Gibbons. Watchmen #1. 1986. https://bit.ly/2H5hJ8w	124
Görsel 43. Will Eisner. A Contract with God and Other Tenement Stories. 1978. https://bit.ly/3izzrP7	126
Görsel 44. Howard Chaykin. American Flagg! #1. 1983. https://bit.ly/33DgDIS	128
Görsel 45. Osamu Tezuka. Astro Boy #1 (Tetsuwan Atomu). 1959. https://bit.ly/2FvTG1W	130
Görsel 46. Kojima Goseki. Lone Wolf and Cub. 1987. https://bit.ly/2FFKEzn	130
Görsel 47. Katsuhiro Otomo. Akira #1. 1982. https://bit.ly/3hwEG0H	131
Görsel 48. Cemal Nadir Güler. 1902-1947. https://bit.ly/2ZFHCSQ	143
Görsel 49. Çocuk Sesi. 281. Sayı. 1935. https://bit.ly/3mrq9Hm	146

Görsel 50. 1001 Roman. Cilt:1 Sayı:17. 1939. https://bit.ly/2Rl1JeR	148
Görsel 51. Galip Bülkat, Şahap Ayhan. Köroğlu. Cilt:1 Sayı:1. 1953. https://bit.ly/2RwKgpy	152
Görsel 52. Turhan Selçuk. Abdülcanbaz. 1957. https://bit.ly/3c0deHL	155
Görsel 53. Suat Yalaz. Karaoğlan. Sayı:1. 1963. https://bit.ly/32ACNfv	158
Görsel 54. Oğuz Aral. Gırgır. 1972. https://bit.ly/2ZXrcp9	159
Görsel 55. Alfa Yayınları. Conan, İlkel Çağların Yenilmez Savaşçısı. 1980. https://bit.ly/2ZFM7fX	162
Görsel 56. Leman. Sayı:1. 1991. https://bit.ly/3kpNibh	164
Görsel 57. Frank O’Neal. Short Ribs. 1970. (Chatman, Seymour, 2008, s.31).....	188
Görsel 58. Paralel kurgu örneği. (McCloud, Scott , 1994, s.154).....	189
Görsel 59. Will Eisner. Spirit öyküsünden bir sahne. 1940. (Eisner, 1985, s. 9).	201
Görsel 60. Joseph Wright. An Experiment on a Bird in the Air Pump. 1768. (Tuval üzerine yağlı boya). https://bit.ly/2RwLKjC	216
Görsel 61. Mark Rothko. No. 14. 1949-1951. (Tuval üzerine yağlı boya, 143.5 x 165.1 cm). https://bit.ly/3izCZAV	217
Görsel 62. Paul Klee. Angelus Novus (New Angel). 1920. (monoprint). https://bit.ly/3mpKmOf	217
Görsel 63. Three Boxes (Stafford, Tim, 2011, s. 8).	218
Görsel 64. Will Eisner. “A Contract With God” Öyküsünden Bir Sahne. (Eisner, Will, 1985, s. 10)	221
Görsel 65. Hanzi/Kanji yazı örnekleri (Fenemore, Reuben Satoru, 2017, s.11).	222
Görsel 66. Narmer Paleti (Great Hierakonpolis Palette- İlk Hiyerogliflerin bulunduğu palet). M.Ö. 31. https://bit.ly/2Rry9dn	223
Görsel 67. Will Eisner. The Spirit #404. 1948. https://bit.ly/3kf2Gau	224
Görsel 68. Çizgi Romanda Yazının İki Farklı Rolü. (Painter vd., 2002. s.93).....	225
Görsel 69. Kelime merkezli görsel-metin kombinasyonu. (McCloud, Scott, 1994, s.153).	237
Görsel 70. Resim merkezli görsel-metin kombinasyonu. (McCloud, Scott, 1994, s.153). 237	
Görsel 71. Çift merkezli görsel-metin kombinasyonu. (McCloud, 1994, s.153).	238
Görsel 72. İlave görsel-metin kombinasyonu. (McCloud, 1994, s.154).....	238
Görsel 73. Birbirine bağımlı görsel-metin kombinasyonu. (McCloud, 1994, s.154).....	238

Görsel 74. John Romita. The Amazing Spider-Man #121-122'den Bir Sahne. 1973. https://bit.ly/35EaLU	240
Görsel 75. Anonim. Sir Henry Unton'un anıt portresi, 1596 dolayları. (Panel üzerine yağlı boya). (Kukkonen, 2013, s. 100).....	258
Görsel 76. Gilbert Austin. Chironomia; or, A Treatise on Rhetorical	261
Görsel 77. Rodolphe Töpffer. Histoire de M. Jabot. 1833. (Smolderen, Thierry, 2014, s. 39)	261
Görsel 78. Randolph F. Outcault,. The Yellow Kid and His New Phonograph. 1896. https://at.virginia.edu/3hE5uMx	264
Görsel 79. Thomas Rowlandson. An Irish Howl. 1799. (Ahşap gravür). https://bit.ly/3izGxmJ	264
Görsel 80. Will Eisner. Eylemler, bir saat gibi hareket etmektedir. (Eisner, Will, 1985, s. 32)	269
Görsel 81. Mark Kneece ve Rebekah Isaacs. Twilight Zone: TheAfter Hours'dan Bir Sahne. 2008. (Kelley, Brian, 2010, s. 5).....	272
Görsel 82. Bryan Hitch. Captain America, The Ultimates #1. 2002. https://bit.ly/3kpzX31	275
Görsel 83. Scott McCloud. Zot. Sayfa:1 (bölüm). 2004. https://bit.ly/2RBc63H	297
Görsel 84. Scott McCloud. Zot. Sayfa:3 (bölüm). 2004. https://bit.ly/2RuoH91	298
Görsel 85. Brooke Burgess, Ian Kirby ve Andrew West. Broken Saints. 2001. https://bit.ly/3kljkVV	302
Görsel 86. Alan Moore, Dave Gibbons. The Watchmen: Motion Comic. 2008. https://bit.ly/3molfen	303
Görsel 87. Paralaks Kaydırma. https://bit.ly/2FB1tvo	319
Görsel 88. CIA: Operation Ajax. Mike de Seve. 2010. https://bit.ly/3ki2lUD	339
Görsel 89. Chris Ware. Touch Sensitive. 2011. https://bit.ly/2E4Sa6r	339
Görsel 90. Lotte Reiniger. The Adventures of Prince Achmed. 1926. https://bit.ly/3mA7kC6	343
Görsel 91. Whedon, J.ve Jeanty, G. Buffy the Vampire Slayer, Sezon: 8, Sayı:1. 2007. (Smith, Craig, 2012, s. 368).....	344
Görsel 92. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanında yer alan "Zafer" karakteri için tasarım süreci.	362

Görsel 93. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanında yer alan “Zafer”in karakter tasarımları.	362
Görsel 94. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanında yer alan “Zafer” karakterine yönelik yüz ve ifade çalışmaları.	363
Görsel 95. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanında yer alan “Hanım (Zafer’in Hanımı)” karakterinin tasarımları.....	363
Görsel 96. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanında yer alan “Oğul (Zafer’in Oğlu)” karakterinin tasarımları.....	364
Görsel 97. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanında yer alan “Genç Biri” karakterinin tasarımları.....	364
Görsel 98. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının kapak tasarımı için karakter tasarımı.	366
Görsel 99. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının birinci ve ikinci panellerin çizim ve renklendirme süreci.....	366
Görsel 100. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının dördüncü panelin çizim ve renklendirme süreci.	367
Görsel 101. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının yedinci panelin çizim ve renklendirme süreci.	367
Görsel 102. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının onuncu panelin çizim ve renklendirme süreci.	367
Görsel 103. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının on dokuzuncu panelin çizim ve renklendirme süreci.....	368
Görsel 104. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının yirmi sekizinci panelin çizim ve renklendirme süreci.....	368
Görsel 105. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının sayfa tasarımı süreci (Adeobe Photoshop CC).	369
Görsel 106. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının sayfa tasarımı süreci (Adeobe Photoshop CC).	369
Görsel 107. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının kapak tasarımları.....	370
Görsel 108. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının birinci sayfa tasarımı.	370
Görsel 109. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının ikinci sayfa tasarımı..	370

Görsel 110. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının üçüncü sayfa tasarımı.	371
Görsel 111. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının dördüncü sayfa tasarımı.	371
Görsel 112. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının beşinci sayfa tasarımı.	371
Görsel 113. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının altıncı sayfa tasarımı.	372
Görsel 114. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının yedinci sayfa tasarımı.	372
Görsel 115. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının sekizinci sayfa tasarımı.	372
Görsel 116. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının dokuzuncu sayfa tasarımı.	373
Görsel 117. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının onuncu sayfa tasarımı.	373
Görsel 118. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının yedinci sayfasında yer alan bir katman.	375
Görsel 119. İkinci sayfanın bölünerek kaydedilmiş katmanları.	375
Görsel 120. Motion Book Tool uygulaması arayüzü.	376
Görsel 121. Çevrimiçi olarak katmanların Motion Book Tool uygulamasına yüklenmesi.	376
Görsel 122. “Dünya Dursun İstiyorum” birinci sayfa düzenlemesi ve hareketlendirme süreci.	376
Görsel 123. “Dünya Dursun İstiyorum” üçüncü sayfa efekt uygulama süreci.	377
Görsel 124. “Dünya Dursun İstiyorum” beşinci sayfa düzenlemesi ve hareketlendirme süreci.	377
Görsel 125. “Dünya Dursun İstiyorum” beşinci sayfa efekt uygulama süreci.	377
Görsel 126. “Dünya Dursun İstiyorum” altıncı sayfa efekt uygulama süreci.	377
Görsel 127. Projenin yayın öncesi genel görünümü.	378
Görsel 128. Projenin yayınlama süreci sonunda, Madefire Reader uygulamasındaki görünümü.	378

GİRİŞ

Görsel kültür ve iletişimin bir uzantısı olarak yazılı tarihin öncesine uzanan bir birikimin sonucunda ortaya çıkan çizgi roman kabul görmüş, geleneksel formunu aldığı 19 ve 20. yüzyılda, kitle iletişimi ve/veya tüketimine dönük bir tür olarak algılanmıştır. Bu bağlamda, bir sanat formu olarak ortaya çıkışı ancak 20. yüzyılın ortalarına rastlamaktadır. Eğlence, iletişim ya da boş zaman etkinliğine dönük, aşağı bir tür algısına karşı duruş bu tarihlerden itibaren başlamaktadır ki gerek sanat biçimi olarak gerekse bir anlatı türü olarak çizgi roman üzerine kuramsal araştırmalar yapılmıştır. Buna ilişkin ilk çalışmalar büyük oranda çizgi romanın, halihazırda bir sanat ve anlatı türü olarak rüştünü ispat etmiş, edebi türe eklemleme çabalarını içermektedir. Aynı şekilde bu eğilim, çizgi roman sanatçıları arasında da yaygındır. Halen bu konudaki tutumunu koruyan çalışmaların varlığına ek, çizgi romanın özgül yapısını tasdik eden çalışmalar da yürütülmüştür. Türü ve “değeri” üzerine yapılan tartışmalarda, edebi türe yaslanarak “sanat” olma iddiasını dillendiren çizgi romanın, bir popüler kültür ürünü olduğu gerçeği, elini daima zayıflatmıştır. Bu itibarla çalışmamız, çizgi romanın özgül bir tür olma iddiasını sorgulamak üzere, sanatsal yaklaşımın öznelliğinin uzağında durarak bilimsel bir yöntemi benimsemiştir. Dolayısıyla anlatıbilimsel çözümleme ve türsel sınıflandırma yaklaşımı bu çalışmanın yöntemini oluşturmaktadır.

Bu bağlamda çizgi roman, bileşenlerine ayrılarak özünü oluşturan anlatı yapısı ortaya konulmuştur. Bu yapısal analizin ortaya koyduğu yargılar ışığında, çizgi romanın özgül bir tür olduğu görüşü savunulmuş ve bu görüş, ilgili literatür üzerinden de desteklenmiştir. Konuya ilişkin çalışmalar tarafından ortaya konulan genel yargıyla da uyumlu olarak anlatıbilimsel yaklaşımın ortaya koyduğu sonuçlar, bu tartışmayı nihayete erdirir niteliktedir. Ancak çizgi romanın türsel konumu tayin edilmişken 1990’lı yıllardan itibaren yeni bir tartışmanın başladığı görülmektedir. Büyük oranda “yeni medya”nın yarattığı bu tartışma ortamında, geleneksel medyaya bağımlı gibi görünen çizgi roman türünün, yeni formlara büründüğü hatta yapısının değiştiği iddia edilmektedir. Sanal ortama dayalı üretim ve gösterim olanaklarını mümkün kılan yeni medya, genel olarak bütün kurulu medyayı ve özel olarak da çizgi romanları bir dönüşümün eşğine getirmiştir. Yeni medyanın öngördüğü çoklu medya (multi medya) ortamında, edebi tür de dahil olmak üzere, bütün anlatı biçimlerini belirleyen sınırlar giderek soluklaşmış hatta yok olmuşlardır. Sınırların yok

olduğu bir ortamda, farklı anlatı türlerine ait söylemsel araçlar, anlatı evreninde serbestçe gezinebilmektedir. Bu bağlamda sinema ve animasyon arasında, animasyon ve video oyunları arasında, çizgi roman ve sinema-animasyon arasında, türlerin dönüşümünü ima eden melez yapılar ortaya çıkmıştır. Konumuz özelinde, çizgi roman ve animasyon ya da sinema arasında karşılıklı araç alış-verişini öngören örnekler ortaya çıkmıştır: Dijital çizgi roman, web çizgi roman, hiper çizgi roman ve son olarak da hareketli çizgi roman. Birbirleri arasında terimsel bir kargaşaya sebep olan bu çizgi roman türevleri, barındırdıkları çizgi romana yabancı maddeler ölçüsünde, çizgi roman ve animasyon arasında gidip gelmektedir. “Hareketli çizgi roman” ise animasyonun en yakınında duran yapı olarak karşımıza çıkmıştır. Buna ek olarak en güncel terim olması ve diğer bütün yeni medya çizgi roman formlarının özelliklerini içermesi bakımından “hareketli çizgi roman” çalışmamızın konusunu oluşturmaktadır. Anlatı bağlamında çizgi roman türüne ilişkin soruların yanıtlanmasının ardından; hareketli çizgi roman nedir? Anlatısal açıdan hareketli çizgi roman bir çizgi roman türü mü yoksa bir animasyon türü müdür? Çizgi romanda olduğu gibi, yeni bir melez anlatı türü mü doğmaktadır? Sorularına da çalışmamız kapsamında yanıt aranmıştır.

Bu çalışmanın amacı; 2000’li yıllarda ortaya çıkmış olan hareketli çizgi romanın anlatı teorisine dayalı bir yöntem uyarınca anlatısal denetime tabi tutularak tür özelliklerinin ortaya konulmasıdır. Çizgi roman anlatısının türünün ne olduğuna dair tartışmalar devam etse de mevcut literatürde, özgül bir tür olduğu yargısında bulunan çalışmalar ağırlıktadır ancak hareketli çizgi roman özelinde her hangi bir yargıya varılmış değildir. Konunun güncelliği ve ilişkin literatürün henüz oluşmamış olması bu konuyu araştırmaya muhtaç kılmaktadır. Az sayıdaki çalışmanın da katkısına başvurularak hareketli çizgi romanın çizgi roman olmadığı ve farklı bir tür oluşturduğu tezini ortaya koymak çalışmamızın amacını oluşturmaktadır.

Bu konuya ilişkin olarak ortaya konulacak yargı, çizgi roman konusunda uzunca bir süredir devam eden ve benzer şekilde hareketli çizgi roman özelinde de başlamış olan tartışmaları sonlandırır nitelikte olacaktır. Dolayısıyla bu çalışma, Türkiye özelinde bir ilk olma özelliği göstermektedir. Bunun yanısıra konuya ilişkin olarak dünya çapında yürütülmüş ve yürütülmekte olan sayılı çalışmalardan olması yönünden büyük önem taşımaktadır.

Çalışmamız kapsamında bir öneri olarak sunduğumuz hareketli çizgi roman uygulaması da ülkemizde ilk veya ilklerden biri olma özelliği taşımaktadır. Bu bağlamda çalışmamız gerek çizgi roman ve hareketli çizgi roman kuramına gerekse üretimine katkı sağlayacaktır.

Çalışmamızın birinci bölümünde, bir çizgi roman türü olma iddiası taşıyan hareketli çizgi romanın anlatısal durumunun ne olduğuna ilişkin bir temel oluşturmak üzere, anlatı kavramı üzerinde durulmaktadır. Anlatı kavramının anlaşılabilirliği ve anlatıbilimin günümüze kadar olan süreçte eriştiği olgunluk düzeyini kavrayabilmek, anlatı türlerinin tayini ve bu bağlamda geliştirilen metodoloji, gerek çizgi roman gerekse çizgi roman olma dolayısıyla anlatı türü olma iddiasındaki bütün üretimin tür tayinini yapabilmek adına elzemdir. Gerekliliği tartışılrsa da Todorov'un edebi türe ilişkin ifadesiyle; "türler, bir yapıtın edebiyat evrenine bağlanmasını sağlayan iplerdir" (Todorov, 2004, s. 16). Bu noktadan hareketle bölümde, anlatı ve anlatıbilim, anlatının yapısı ve çözümlenmesi, anlatıların türsel sınıflandırılmasına dair yaklaşımlar konumuz bağlamında araştırılmış ve paylaşılmıştır. Çizgi romanın da bir anlatı türü olduğu bilgisinden hareketle anlatıların çözümlenmesi ve türsel sınıflandırmada anlatıbilimsel yaklaşımlar, çalışmamızın başvurduğu temel yöntemi ifade etmektedir.

İkinci bölüm; çalışmamızın temel ilgisi olan "hareketli çizgi roman ve anlatısal dönüşüm" ele alınmadan önce çizgi roman kavramının genel hatlarını çizmek üzere oluşturulmuştur. Konumuz bağlamında, yöntemimizi oluşturan anlatıbilimsel çözümlenmenin ilk muhatabı olacak çizgi romanın, kuramsal ve tarihsel arka planını incelemek ve türlerini ortaya koymak elzemdir zira bir kavrama yönelik tanımlamaların niteliği, türsel özellikleriyle karşılıklı bağımlılık içermek durumundadır. Bu itibarla çizgi romanın mevcut sınırlarının tespiti, hareketli çizgi roman gibi çizgi roman olma iddiası taşıyan yeni formların bu sınır karşısındaki konumunu belirlemenin gerek koşuludur.

Üçüncü bölümde; çizgi romanın anlatı kavramı karşısındaki durumu irdelenmiştir. Sıklıkla yazılı ve görsel anlatı tür başlıkları arasında gidip gelen konumuyla çizgi roman, büyük oranda yazın türü üzerinden okunmakta, anlatı kuramına benzer şekilde içerdiği yazılı unsur üzerinden gerek kuramsal gerekse sanatsal olarak yazın türüyle kıyaslanmakta, ilişkilendirilmekte dolayısıyla anlatısal meşruiyeti, yazınsal türe eklenerek elde etmeye

çalışmaktadır ki bu tartışma günümüzde de sonlanmış değildir. Konuya ilişkin çalışmalar büyük oranda, anlatıbilimin dışında, çizgi romanı sanatsal ve kültürel işlevleri bakımından ele alma eğilimindedir. Fakat çalışmamız kapsamında, temelde bir anlatı türü olan çizgi romanın diğer anlatı türlerinde olduğu üzere, anlatı kuramı tarafından analiz edilmesi ve yargılanması gereği vurgulanmıştır. Konuya ilişkin olarak geçmiş, mevcut ve gelecek tartışmalara katkı sağlamak adına anlatı bağlamında çizgi roman incelenmiş, ortaya konulan argümanlar ışığında, gerek yazılı gerekse görsel unsurlarıyla özgül bir anlatı türü olarak onaylanması gerekliliği ortaya konulmuştur.

Dördüncü bölümde; hareketli çizgi romanın, çizgi romanın anlatısal yapısını tehdit eder biçimde var olmasının gerekçeleri ortaya konulmuş, yeni medya ekseninde yaşanan bu dönüşüm hikayesinin çizgi roman, animasyon ve bu türlerin anlatı yapıları karşısındaki konumu ele alınmıştır. Güncel bir terim olmasına dayalı olarak hareketli çizgi roman üzerine yürütülen az sayıda araştırma, çalışmamız kapsamında incelenmiş, bu yeni form üzerine ortaya konulan yargıların azlığı gözlemlenmiştir. Bu bağlamda gerek araştırmacı gerekse yaratıcıların, hareketli çizgi romanın hem sanatsal hem de anlatısal türünün ne olduğu konusunda herhangi bir mütabakata varamadıkları ortaya konulmuştur. Elde edilen ifadelerin çoğunluğu, kişisel görüş düzeyinin ötesinde değildir. Dolayısıyla konu, araştırılmaya değer bakir bir alan olarak da görülmüştür ve yürüttüğümüz çalışma, anlatıbilime dayalı bir metod önermesi bakımından da kaçınılmaz olarak bu tartışmaya katkı sağlayacaktır.

Çalışmamızın son bölümü, bir “hareketli çizgi roman” uygulama önerisine ayrılmıştır. Bir çizgi roman türü olmamasına karşın çizgi romana atfedilen bu türü, çizgi romana bağlayan ipler olabildiğince -zira diğer yandan bu tür animasyona bağlanmaktadır- sıkı tutularak yani bir çizgi roman örneğinden beklendiği üzere, temelde bir seyir değil okuma deneyimi sunması gerekliliğinden hareketle uygulama çalışması yürütülmüş ve ideal bir form yaratılmaya çalışılmıştır. Bu örneklem üzerinden, gelecekte ortaya çıkacak pek çok hareketli çizgi roman çalışması ve araştırmasına katkı sağlanacağı düşünülmektedir.

Teknolojinin ve buna koşut olarak kültürün evrimi gereği ortaya çıkan tüketici (ya da kullanıcı) merkezli iletişim mecralarının etkileşim, ses ve hareket içeriğiyle önce görsel

kültürümüzü, ardından da McLuhan'a atıfla kültürümüzün tamamını ve hatta fizyolojimizi dönüştüreceği varsayımında bulunmak zor değildir. Öyle ki postmodern insanın dikkat dağınıklığı, iletişim teknolojilerini en az sürede en fazla mesaj üretmek ve iletmek üzere şekillendirirken bu teknolojiler de insana yeni roller biçmektedirler. Bu işlevsel değiş-tokuş, teknoloji ya da medya ve insan arasında bir çember çizer ki çizgi roman özelinde, çizgi romana atfedilen antik örneklerin sayfa ebatlarından münezzehe, kesintisiz anlatı kabiliyetleri, basılı medya tarafından bir yüzyıl boyunca basılı sayfalara hapsedilmesinin ardından, McCloud'un "Reinventing Comics, The Revolution of An Art Form" adlı eserinde kullandığı ifadeyle "sonsuz tuval (the infinite canvas)"de yeniden var olabilecektir (McCloud, 2000, s. 200). Böylece yeni medyayla birlikte çizgi roman tarihi, ilk ve son örnekler arasında bir çember çizmektedir. Bu çember etrafında, ona bağlanan daha pek çok örneğin ortaya çıkacağı ve dolayısıyla pek çok tartışmanın daha yapılacağı muhakkaktır. Yeni görsel kültür içinde yetişen yeni bir araştırmacı neslinin ortaya çıkışıyla konu üzerine yapılan gerek kuramsal gerekse sanatsal çalışmaların sayısı gün geçtikçe artmaktadır ve artmaya da devam etmelidir.

1. BÖLÜM: ANLATI

“Anlatı”ya yönelik yüzeysel bir bakış, bu kavramı tanımlarken daima, “yazın” kavramının sınırları içinde kalmaya dikkat etmektedir. Yazın ise Türk Dil Kurumu tarafından tanımlandığı gibi “edebiyat” kavramıyla eş anlamlı kullanıldığında, karşımıza şöyle bir çelişki çıkmaktadır: “Yazın”, yazma ediminin konusu dahilinde kalmak zorundayken edebiyatın böyle bir yükümlülüğü yoktur ki yine Türk Dil Kurumu sözlüğünde edebiyat; gerek sözlü gerek yazılı dil aracılığıyla ortaya konulana ilişkin bir kavram olarak tanımlanmıştır (<https://sozluk.gov.tr/>, Erişim: 09.10.2017). O halde söz ve yazıyı, bir anlamda birbirine eş kılan yaklaşımların kaynağı nedir? Elbette bu sorunun yanıtı “yazılı tarih” olmalıdır ki insanın kayıtlı tarihi de yazıyla başlatılmaktadır. İnsan, var olmuş olsun ya da olmasın, “edebiyat”ın varlığını ancak yazılı dilin varlığına koşut olarak bilebilmektedir. “Söz”e dair olan uçup gitmiştir ve insanın elinde yalnızca yazılı olan kalmıştır. Aristoteles, “Poetika”yı kaleme almış olmasaydı veya Homeros “İlyada”yı vb. binlercesi kaleme alınmış olmasaydı bugün “şiir”in ya da “destan”ın varlığından haberdar olunamazdı. Bu durumda karşımıza “dil” ve “edebiyat” arasında, “edebiyat” ve “anlatı” arasında, “dil” ve “anlatı” arasında, birbirleri arasında geçirgen, akışkan bir hiyerarşik düzen çıkmaktadır. Öyle ki “dil” ve “anlatı” “yazın”dan bağımsız düşünülmemiştir. Bu bağlamda sözel dil yazılı dille eşleşirken, “anlatı” edebiyattan bağımsız olarak ele alınamamıştır ki “öykü anlatma” ediminin evi olan “anlatı” kavramı, edebiyatın çatısı altına yerleştirilmiştir.

Öykü anlatımını imleyen “anlatı” kavramının, “dil”in varlığına bağlı olarak yazından çok daha önce var olduğu bilinmektedir. Öyle ki sözlü dilin varlığından önce dahi var olması muhtemeldir. Diğer yandan, insan elinin ürettiği tarih ve dolayısıyla yazı öncesi mağara resimleri, anlatının varlığına delalet etmektedir. Bu bağlamda anlatı, iki türlü insan edimine dokunmaktadır: İletişim ve sanat. Bu noktada, bir ön paylaşım olarak Barthes’a kulak vermek yerinde olacaktır; “anlatı bütün zamanlarda, bütün yerlerde, bütün toplumlarda vardır. Anlatı insanlık tarihinin kendisiyle başlar” (Barthes, 2014, s. 101). Bu anlatılar, yazının dışında pek çok biçimde ortaya çıkmaktadırlar. Bu tarihsel gerçekliğin varlığına karşın, ilk anlatı kuramcısı olarak niteleyeceğimiz Aristoteles ve “anlatı kuramı” arasında, neredeyse binlerce yıllık bir boşluk bulunmaktadır ki bu boşluk büyük oranda “yazın kuramı” tarafından doldurulmuştur.

Bu yönüyle “anlatı” yalnızca “yazın” ile ilişkilendirilerek okunagelmiş ve anlatı türleri de “edebilik” üzerinden çeşitli yargılamaların ve tartışmaların konusu olmuştur. Herhangi bir yazılı unsur barındırmaları da “öykü” ve/veya “metin” kavramı üzerinden, çizgi roman, sinema, tiyatro, müzik ve hatta resimsel anlatılar dahi bu kapsam içinde alçak-yüksek nitelendirmelerinin muhatabı olmuşlardır. Bu türlerden bazılarının (sinema ve müzik gibi), “sanat” kavramı üzerinden, kendi özgül alanlarını yaratarak müstakil türler olma iddiasını dillendirdikleri ve başarılı da oldukları görülmekteyken çizgi romanın, özenle bu iddiadan kaçındığı ve edebi türe eklenme çabası içine girdiği görülmüştür. Büyük oranda, “anlatı” çerçevesinin dışında yürüyen bu çabaların yarattığı tartışma, günümüze gelinceye kadar devam etmiştir. Bu tartışmanın bilimsel bir metoda dayalı çözümü yalnızca, “anlatı” bağlamında ortaya konulabilecektir. Bu ortaya koyuşun öncesinde, “anlatı” kavramının ne olduğu, nerden geldiği, anlatıların hangi metot uyarınca çözümlenebileceği, türlerinin ortaya konulabileceği ve modern çağlara dönülerek “çizgi roman”la ne tür bir bağlantı içinde olduğu konusunu irdelemek üzere ilk adımda, “anlatı” kavramı ve “anlatı kuramı (anlatıbilim) detaylı bir şekilde ortaya konulmalıdır.

1.1. Anlatı Kavramı

Etimolojik olarak “anlatı” kavramının temellerine inildiğinde, kesin bir tarihi odağa ulaşmak mümkün olmasa da düşünen, tasarlayan, düşünce ve tasarımlarını paylaşan bir varlık olarak insan arasında varoluşsal bir eş zamanlılık olduğunu ileri sürmek yanlış olmayacaktır. Varoluş açısından bir zaman tayin edebilmek için “dil” ve “anlatma” kavramları ile “anlatı” arasındaki ilişkiyi tespit etmek gerekecektir. Bu iki kavramın varlığı, “anlatı” kavramının var olabilmesi için gerek koşuldur fakat yeter koşul değildir. “Dil”, “anlatma” ve anlatı ilişkisinde anlatı, ortaya çıkan ürünü ifade ederken “dil” ve “anlatma” kullanılan araca gönderme yapmaktadır. “Dil” ve “anlatma”nın insana özgü olduğu savunulamaz fakat “anlatı” insana özgüdür. Bu ayrımın temelinde de sözlü veya sözlü olmayan bütün türleriyle “anlatı” kavramının “anlatılan şey”den fazlası olması gerekliliği yatmaktadır.

“Türkçe kelime kökeni itibariyle “anlatmak” fiilinden türediği bilgisinden hareketle insanın her türlü (sözel, yazınsal, görsel, icra edilen v.b.) anlatma eylemini “anlatı” kavramıyla

açıklamak mümkün gibi görünse de kavramın İngilizce karşılığı olan “narrative” kelimesi, Latince “narrare” ve “narrativus” kelimelerine dayanmaktadır. Latince’de “narrativus” sözcüğü Türkçe’ye “hikaye anlatma” olarak çevrilirken, “narrative” sözcüğü İngilizce’de; “bir dizi olayın hikayesi veya açıklaması” olarak tanımlanmaktadır (<https://dictionary.cambridge.org>, Erişim: 10.10.2017). İngilizce “narrative” sözcüğünün Fransızca’da karşılığı, Türkçe’de “öykü” anlamına gelen “récit” veya “narratif” sözcükleridir. Keza, Türk Dil Kurumu da “anlatı” kavramını; “roman, hikaye, masal vb. edebi türlerde, bir olay dizisini anlatma biçimi, hikayeleme, hikaye etme” olarak tanımlamaktadır (<http://www.tdk.gov.tr>, Erişim: 10. 10. 2017).

Anlatının tanımına yönelik, anlatıbilimsel yaklaşımlar incelendiğinde de “her şey” ya da “hiçbir şey” karşıtlığı arasında, geniş bir yelpazeye yayılan ifadelerle karşılaşılabilir. Herhangi bir tanımlama yaklaşımı (en azından işlevsel bir tanım) içermese de Prince’in, anlatının ne olduğuna dair yaptığı derleme, bir tanım yapmanın zorluğunu ortaya koyması açısından önemlidir. Prince, bir yanda, her şeyin anlatı olduğuna inanan, bir yanda her şeyin anlatı olabileceğini düşünen, bir diğer yanda da hiçbir şeyi anlatı olarak görmeyen kuramcılarının bulunduğu (çünkü anlatı kültürle ve bağlamla ilgilidir) üç cepheli bir tartışma ortamının varlığını paylaşmaktadır. Anlatının varlığını reddeden görüşün dışında, anlatının ne olduğuna ilişkin olarak iki farklı görüş daha karşımıza çıkmaktadır: Bir yanda, anlatıyı olay veya olayların “sözlü” anlatımı olarak tanımlayanlar, diğer yanda ise her tür olayın temsili (sözlü veya sözlü olmayanlar) olarak tanımlayan teorisyen ve araştırmacılar (Prince, 2003, s. 1-2). Ancak bu ifadelerde dikkat gerektiren bir nüans bulunmaktadır ki “hiçbir şeyin anlatı olamayacağı veya her şeyin anlatı olduğu” ifadeleri, genel bir yargı olarak açıklanmamalıdır. Bu iddiaların hepsi, anlatı bağlamında ortaya atılmıştır. Dolayısıyla anlamlandırma, anlatının özü olan “hikaye” ya da “olay örgüsü”nün varlığı ön şartına bağlı olarak yapılmalıdır.

Her şeyin bir anlatı olduğuna (ya da olabileceği) dönük ifadenin, literatürde bir karşılığı olsa da (elbette bağlamsal bir karşılığı) hiçbir şeyin anlatı olamadığı (en azından öyle tanımlanmadıkça) ifadesinin bir karşılığı bulunmamaktadır. O halde durum, hep ya da hiç boyutunda bir yelpaze önermenin biraz daha ilerisindedir. Manfred Jahn da Prince’e benzer şekilde, genel olarak, bir uçta anlatıları, dar bir çerçeveden görerek tek bir metin türüne

indirgeyen ve diğer uçta her türden metni anlatı olarak kabul eden iki farklı yaklaşımın varlığından bahsetmektedir. Aralarında, “Narrative Discourse” adlı kitabıyla oldukça yankı uyandıran Gerard Genette’in de bulunduğu teorisyenler, “anlatı”yı dar bir çerçevede değerlendirerek yalnızca sözlü aktarılan metinlerle sınırlandırmakta, Roland Barthes’ın başı çektiği diğer yaklaşım ise ki bu görüş çoğu kuramcı tarafından da paylaşılmaktadır, öykü anlatan her türden metni (sözel, yazılı, görsel, performatif vd.) anlatı kavramı içine almaktadır (Jahn 2012, s. 43-44-48-51).

Bu durumda “metin” kavramı yalnızca “yazınsal” olanı imlememektedir. Sözlü, yazılı, görsel, görüntüsel nitelik taşıyor olsa da anlatı niteliği taşıyan her üretti metin kavramıyla ilişkilendirilebilir (Barthes; “metin” terimini dahi kullanmamaktadır). İkinci tanımı benimseyen Jahn’a göre “anlatı”; “bir öykü anlatan ya da sunan her şeyi kapsar. İster metin ile, ister resim, icra etme (performans) ya da bütün bunların birleşimiyle olsun, hepsi anlatıdır. Dolayısıyla romanlar, oyunlar, filmler, karikatürler v.b. bunların hepsi anlatıdır” (Jahn, 2012, s. 43-44). Onega ve Landa da benzer şekilde anlatıyı oldukça geniş bir perspektiften değerlendirmekte ve bu bağlamda, genişçe bir örnekleme şu şekilde paylaşmaktadırlar:

Zamansal ve nedensel olarak anlamlı bir biçimde bağlantılı bir dizi olayın göstergesel temsildir. Filmler, sahne oyunları, resimli öyküler, romanlar, haber filmleri, günceler, tarih kayıtları, ve yeryüzü tarihi üzerine yazılar, bunların hepsi, geniş anlamda birer anlatıdır. Bu nedenle anlatılar, göstergesel iletişim araçlarının çok büyük bir çeşitlilikle kullanılması yoluyla şu şekilde oluşturulabilir: yazılı ya da sözlü dil; görsel imgeler; el kol hareketleri; sahnede canlandırma; bu arada bütün bunların bileşimleri. Her türlü göstergesel kurgunun, göstergelerden oluşturulan her şeyin bir metin olduğu söylenebilir. Bu nedenle pek çok türde –dilsel, tiyatroya özgü, resimsel, sinemasal- anlatı metninin bulunduğundan söz edilebilir (Onega ve Landa, 2002, s. 12-13).

Onega ve Landa metni, sözel veya yazılı olanla sınırlamadıklarını da açıkça ifade etmişlerdir. Diğer yandan, şu ana kadar var olan görüşlerin tamamının ittifak kurduğu temel hususun “öykü” veya “olay örgüsü” olduğu da açıkça anlaşılmaktadır. Bir olay örgüsünün varlığına odaklı tanımlar üreten bu ve benzeri yaklaşımların temeli Poetika’ya dayanmaktadır. Bir genel kabul olarak Aristoteles’in “Poetika” adlı eseri, ilk anlatıbilimsel çalışma olarak nitelenmektedir ki bu geleneğin izleri 20. yüzyıl sonlarına ve hatta günümüze kadar sürülebilmektedir. Altman’ın, bu geleneğin anlatı üzerindeki görece olumsuz etkilerini de içine alan ifadeleri, Aristocu geleneğin izlerini şu şekilde belirginleştirmektedir:

Tarihsel olarak, anlatının tanımları belirli bir olay örgüsüne sıkı sıkıya bağlanmıştır. Anlatıyı karakterize eden tüm yönlerden yalnızca birkaçı özel ilgi için seçilmiştir, bu nedenle belirli bir anlatı türüne ayrıcalık tanır ve tüm tarihsel anlatı yelpazesine yeterli muameleyi yapmayı neredeyse imkansız hale getirir. Bu eğilim, Poetika'yla başlamıştır. Öncelikle, trajedi üzerine yorum olarak formüle edilen Poetika'daki anlayış, yine de düzenli olarak geniş bir anlatı metinleri yelpazesine uygulanmıştır. Poetika'nın VI. Kitabı bize eylem olmaksızın, bir trajedinin varlığının, imkansız olduğunu ancak karaktersiz bir trajedinin var olabileceğini bildirir (Altman, 2008, s. 2).

Eylemler, olaylar ve dolayısıyla olay örgüsüne dayalı bir öz barındırdığı ifade edilen “anlatı” kavramı bu gelenek üzerine, paylaştığımız geniş anlamli tanımlarla farklılıklar içermektedir ki bu noktada Aristoteles’in yalnızca “tragedya” ve “komedy” üzerinden bu fikirleri öne sürdüğünün unutulmaması gerekmektedir. Aristoteles’ci gelenekle bağlantılı olarak bir “öykü” yapısına sahip olan her şeyi, anlatı kavramının içinde değerlendiren tanımlardan farklı olarak anlatının daha dar bir yapı olduğunu ifade eden tanımlardan birisi de Onega ve Landa tarafından aktarılmıştır. Onega, Angel ve Landa’ya göre dar anlamıyla “anlatı”; “dil” ve “söz” ediminin konusu dışında kalan her şeyi dışarıda bırakmaktadır. Dolayısıyla anlatı, öyküyü oluşturan bir sözel metinle onu aktaran anlatıcı tarafından var edilmektedir. Bu tanım araştırma alanını, sözlü ve yazılı türle ve edebi araştırma alanını da roman, kısa öykü, destansı şiir, fıkra gibi edebi türlerle sınırlamaktadır. (Onega ve Landa, 2002, s. 12-13). Dar kapsamlı olarak nitelenen tanımlarda, köken olarak “anlatı” kuramının çıkış noktası itibariyle yapılan temel tanımlamalara gönderme yapılmaktadır. Aslında tarihsel olarak, kapsamının genişlemesiyle birlikte tekrar ve tekrar tanımlanan pek çok kavram (sanat, iletişim, reklam, pazarlama vb.) gibi “anlatı” da yaşayan ve güncellenen bir kavramdır. Örneğin; radyo, film, TV gibi teknolojilerinin gelişiminden önce yapılan tanımlarda, buna dair bir örneklemin yer alması da olası değildir. Ancak diğer bir yaklaşımda Goody, anlatıya dair daha da radikal bir perspektif çizmektedir: “Ben daha farklı bir yaklaşım benimseyerek “anlatı” terimini çok daha dar bir şekilde, Aristotelesçi üslupta bir başlangıcı, ortası ve sonu olan, sıkı bir ardışık yapıya sahip olaylar dizisi anlamında kullanıyorum” (Goody, 2017, s. 146). Goody’nin tanımında ifade ettiği Aristocu yaklaşım, tek bir tür olay örgüsünü öngörmektedir. Aristoteles’e göre; karakterin, “ıstıraptan mutluluğa veya mutluluktan ıstıraba” doğru yaptığı yolculuğu ifade eden olay örgüsü, tek tip ya da özel bir tür şematik yol izlemektedir. Bu bağlamda Goody’nin, mitlerin her zaman tek tip bir olay örgüsel düzende var olduğunu iddia eden Joseph Campbell ve Nortrop Frye gibi isimler tarafından ortaya atılan, “monomit” kavramı ve Neo-Aristotelesçi yaklaşımlarla uyumlu olduğu

görülmektedir. Neo-Aristotelesçi yaklaşıma vurgu yaparak Altman bu bağlamda, benimsenen anlatı yapısını şu şekilde ifade etmektedir:

Temel edebi terimlerin çağdaş bir el kitabının, anlatıyla ilgili her şeyi, sistematik olarak, olay örgüsü açısından tanımladığını görmek pek de şaşırtıcı değildir (...) Fransız yapısalci teorisyenler Roland Barthes, A.J. Greimas ve Gérard Genette tarafından yazılan temel metinler, tüm anlatıyı, belirli bir olay örgüsü türü açısından tanımlama eğilimini yoğunlaştırdı (...) Aristoteles için olduğu gibi, Danto ve Stierle için de tüm anlatıların bir başlangıcı, ortası ve sonu vardır. Başka bir deyişle, anlatı yalnızca bir malzeme seti değil, bu malzemeleri organize etmenin oldukça özel bir yöntemidir. Anlatı tanımı kaçınılmaz olarak olay örgüsüne bağlıdır ve söz konusu olay örgüsü her zaman belirli bir türdendir (Altman, 2008, s. 5).

Anlatıya ilişkin tanımlamaları çoğaltmak mümkün olsa da öz olarak farklılık içermedikleri görülmektedir ki bu öz de “olay örgüsü”nün varlığıdır. Geleneksel olarak nitelenebilecek Neo-Aristotelesçi yaklaşım ve güncel yaklaşımlar arasındaki ihtilaf noktasını da önerilen “tek tip” olay örgüsel şema oluşturmaktadır. Diğer yandan, ister dar ister geniş, hangi tanımı esas alırsa alınsın anlatılan her şeyi, “anlatı” kavramı altında değerlendirmek mümkün değildir. Kavramın özünde “öyküleme (hikaye etme)” yer almak durumundadır. Bütün tanımlarında “öykü” veya “olay örgüsü”ne vurgu yapılmaktadır. Temel olarak her anlatı, bir öykü dolayısıyla bir olay örgüsü sunmaktadır. Bu itibarla denilebilir ki öykü; karakterlerin yaşadığı veya neden olduğu olaylar dizisini anlatan bir iletişim biçimidir (Jahn, 2012, s. 12). Bu durumda, sunulan ve bu yönüyle de iletişim amacına hizmet eden, aynı zamanda, içeriğinde bir öykü barındıran her türlü insan üretisini (yazılı, görsel, sözel, işitsel, performatif v.b.) “anlatı” kavramı içinde değerlendirmek mümkündür.

“Öykü” kavramının tanımına bakıldığında ise temelini yine, Aristoteles’in “tragedya” terimine ilişkin tanımlamasında bulmak mümkündür. Aristoteles, “tragedya” tanımı üzerinden “öykü”yü şu şekilde anlamlandırmaktadır: “tragedya; bir eylemin (kişilerin değil, eylemlerinin, mutluluk ya da felaket dolu bir yaşamın) taklididir. Bu taklit de öyküdür” (Aristoteles, 2017, s. 44-45). Öykü ise olayların kurgusudur. Burada kullanılan “taklit” terimini (tragedya kavramından hareketle), belli bir zaman dilimi zarfında gerçekleşen bir eylemin veya eylemler dizisinin takdimi olarak anlamak gerekmektedir. Yalnız, bu tespitten hareketle tragedya kavramına odaklanılmamalıdır. Tragedya bir örnektir. Komedi için de durum aynıdır. Görsel, sözel veya performatif, bütün sanat türlerinde, “taklit” veya kullandığımız anlamda “öykü” unsuru bulunabilir ki Aristoteles’e göre bu durum zaruridir.

Dolayısıyla öykü kavramının temelinde “olay örgüsü”nün varlığı görülmektedir. Jahn’ın öykü tanımında da buna vurgu yapılmaktadır. Öykü; içinde karakterlerin yer aldığı bir olaylar dizisidir. “Olay” kavramı doğal veya doğal olmayan her türlü nitelikte olabilirken “karakter (veya karakterler)” öyküde; fail veya olaydan etkilenen rolünde olabilmektedir. Fiil ise dilbilimciler tarafından, kasıtlı veya kasıtsız, eylem ya da tecrübeyi belirten olarak sınıflandırılmaktadır (Jahn, 2012, s. 43,44).

Öykü, “yaşanılan”ı temsil etmektedir ve bu anlamda, insana özgülük ifade etmez fakat “anlatılan” olarak ki bu anlatım, nakletmekten ibaret olabileceği gibi kurgulanmış da olabilir, insana özgü bir eylemi imlemektedir. Şüphesiz ki “öykü” kavramından bahsettiğimizde, edebi tür olarak öyküden bahsetmiş oluruz. Aynı şekilde “anlatı” dediğimizde de roman veya kısa hikaye gibi edebi türleri kastederiz. Ancak, “öykü” ve “anlatı” kavramlarını, “anlatma” eylemi ile ilişkilendirdiğimizde, bu kavramların, edebi olanın sınırlarından taşmakta olduğunu görürüz. Aslında “öykü” hayatın akışında doğal olarak var olan bir olgudur. Karakterler ki tür olarak insana gönderme yapmamaktadır, dünyaya geldikleri an itibarıyla içinde binlerce olay örgüsü barındıran bir olay örgüsünü yaşamaktadırlar. Yalnızca bu oluşun farkında olmak ve bunu aktarabilmek insana özgü bir ayrıcalıktır. Bu aktarım süreci doğal olarak anlatıyı var etmektedir. Rönesans’ın büyük ustalarından Michelangelo’ya atfedilen bir söz şu şekildedir: "Ben heykel yaratmıyorum, heykeller o taşların içinde zaten var, ben sadece fazlalıkları alıyorum". Bu ifadeler, “bir öykünün, anlatıldığı anda var olduğu ve aynı anda doğal olarak olay örgüsel bir yapı kazanarak aktarıldığı” ifadesiyle bağlantıya geçmektedir. Burada bahsi edilen aktarımın edebi niteliği tamamen konunun dışındadır. Öykü, her yerde, her an vardır. Öyküleme veya öykünün sunumu anlamıyla “anlatı” da her zaman insanın tarihinde var olmuştur. Roland Barthes’ın ifadesi bu görüşleri destekler niteliktedir:

Mitte, efsanede, fabloda, masalda, uzun öyküde, destanda, hikayede, trajedide, dramda komedide, pantomimde, tabloda, vitrayda, sinemada, çizgi resimlerde, sıradan bir haberde, konuşmada anlatı hep vardır. Üstelik, sonsuz denebilecek sayıdaki bu biçimler altında, anlatı bütün zamanlarda, bütün yerlerde, bütün toplumlarda vardır. Anlatı insanlık tarihinin kendisiyle başlar (Barthes, 2014, s. 101).

Barthes’ın ifadesi anlatıyı, yalnızca edebi olanla veya sözlü-yazılı olanla sınırlandırmazken anlatının insana özgülüğünü de vurgulamaktadır. Başlangıçta Aristotelesçi bir çizgiden

ilerleyen Barthes'ın, olay örgüsüne karşı yaklaşımı pek değişmemiş olsa da zaman içinde Aristoteles çizgisinden uzaklaştığı ve pasif konumdaki karakterlere hakkını vermeyi öngören, post-yapısalcı yaklaşımı benimsediği görülecektir. Barthes'ın ifadeleri -diğer bütün tanımlamaların da desteklediği üzere- anlatıyı; insanın yeti alanıyla sınırlandırırken - Jahn'ın da belirttiği gibi- yalnızca insana özgü olmayan bir ihtiyacın doğal sonucu olarak ortaya çıktığını da ima etmektedir. Bu ihtiyaç ise ifade etme veya iletişimdir. İletişim insana özgü bir ihtiyaç olmamasına karşın bunu anlatıya başvurarak gerçekleştirmek insana özgü bir yetidir. Olay veya olgular düşünülür ve aktarılırken bahsedildiği üzere, doğal olarak zihinde, olay örgüsel bir dizge şeklinde örgütlenmektedir. Polkinghorne'e (1988) atıfla; "araştırmalar giderek daha net bir şekilde göstermektedir ki; insan beyni, anlatı, metaforlar veya analogiler şeklinde birçok karmaşık ilişkiyi yakalayacak şekilde inşa edilmiştir" (aktaran Fludernik, 2009, s. 1). Bilimsel kanıtların varlığına ek olarak Aristoteles bu tartışmaya "taklit" bağlamında şu şekilde katkı sağlamıştır; "taklit isteği, insanlarda doğuştan var olduğuna ve aynı şey harmoni ve ritmin uyandırdığı duygular için de geçerli olduğuna göre, bu işler için yetenekli olan ve yeteneğini zamanla geliştiren insanlar (...) şiir sanatını ortaya koymuşlardır" (Aristoteles, 2017, s. 40). Bu isteğin temelinde de bütün insanlara özgü bir hoşlanma duygusu vardır. Aristoteles, doğuştan var olan yeteneğin, hoşlanma duygusu beraberinde, sanatsal üretimi ortaya çıkardığını savunmaktadır. Bu evrimsel yeti, insanın kısa veya uzun hikayeler, mitler, masallar üretebilmesini sağlamıştır. Bu yolla insan; gruplar, toplumlar, kültürler, kimlikler inşa etmiş ve bunu nesiller boyunca bir arada tutarak aktarabilmiştir. İnsanın varlığına eş olarak var olan "anlatı"ya dönük araştırmalar başladığında, Moliere'in "Kibarlık Budalası" eserine atıfla; "Mösyö Jourdain'in, yıllarca bilmeden nesir konuşması gibi, bizler de hayatımız boyunca farkına varmadan anlatı ürettiğimizi fark ettik" (Dervişcemaloğlu, 2016, s. 45-46). Bu ifadelerden hareketle ve uyumlu olarak, anlatı üzerine yapılan tanımların tamamında insana özgü bir edim olduğu vurgusu vardır. Dolayısıyla anlatı, olay ya da olayların varlığıyla ilgilenmemektedir. Bir olay aktarıldığı veya anlatıldığı (burada medyasal bir sınırlama yapılmamaktadır) zaman var olmakta ve anlatının konusu olabilmektedir. Olay, hangi yolla ve kim tarafından olursa olsun, anlatıldığında, kendiliğinden bir olay örgüsü dolayısıyla bir anlatı yapısı oluşturmaktadır. Altman, İtalyan kuramcı ve filozof Benedetto Croce'ye atıfla, "Anlatının olmadığı yerde tarih de yoktur" (1951: 26), ifadesini paylaşmakta ve eklemektedir:

Her yerde mevcut ve kültürel olarak ayrıcalıklı olan anlatı, gücünün çoğunu kolayca ve tekrar tekrar biçim değiştirme yeteneğinden alır. Belirli bir hikayenin araçları olarak hizmet eden medya ne kadar farklı olursa olsun - belirli bir anlatının sözlü, yazılı, resimli veya film versiyonları ne kadar farklı olursa olsun - bir hikayenin, farklı biçimlere tercüme edilme ve yine de bir şekilde "aynı" kalma yeteneğini kolayca fark ederiz: Hikaye. Açık ki anlatı, ona somut bir biçim veren medyadan bağımsızdır...Her yeni iletişim şekline uygulandığında anlatı, her zaman güncel kalmıştır (Altman, 2008, s. 1).

Diğer taraftan, aşırı yorum olarak eleştirilebilse de doğasına uygun olarak anlatının ne olduğu ve önemine ilişkin olarak üretilen felsefi tanımlama ve nitelermelere de göz atmak yerinde olacaktır. Kupfer, anlatıbilimin; insanların aslında, anlatı yapıları olduğu veyahut da anlatı yoluyla var oldukları şeklinde, ontolojik bir iddiasının olduğunu savunmakta ve bunu yaparken de Nietzsche'ye atıfta bulunmaktadır: "kendi hayatımızın şairleri olmalıyız". Bu ifadesiyle Nietzsche, bu görüşün erken bir savunucusu olabilmektedir. Alexander Nehamas kendimizi, yazın üzerine modellenmiş kişisel bir anlatı yoluyla yarattığımızı, benliğin, "mükemmel edebi karakterlerin" sahip olduğu tutarlılığı ne ölçüde yakaladığına bağlı olarak iyi işlendiğini ya da işlenmediğini iddia etmiştir (Kupfer, 2014, s. 11). Görüldüğü üzere bu türden felsefi tanım ve nitelermeler oldukça tartışmalı ve itirazlara açıktır. Fakat bu paylaşımın hizmet ettiği önemli bir nokta bulunmaktadır: Anlatıların ve insanın birbirine karşı geliştirdiği veyahut da doğal olarak var olan ontolojik bağımlılık. Dolayısıyla insana ait bir edim olarak anlatı, her dilde ve medyada var olabilmesini sağlayan, farklı yol ve yöntemlere uyarlanabilme yeteneği sayesinde, öngörülerin aksine yazılı ya da sözlü türün ötesinde var olabilmekte ve sürekli güncel kalabilmektedir. Bu olasılıkların tamamı da anlatıyı, "dil" in altında, edebiyatın üstünde olan bir hiyerarşik konuma yerleştirmektedir.

1.2. Genel Hatlarıyla Anlatıbilim (Anlatı Kuramı)

Anlatının varlığının, tarihsel olarak insan varlığıyla eşzamanlılık içerdiğinden bahsetmiştik. Anlatıya ilişkin tanımlamaların ve teorilerin ortaya çıkışı ele alındığında ise çok daha yakın tarihlerden bahsediyor olmak gerekmektedir. Anlatının kuramsal temeli olan "anlatıbilim" ise nispeten çok daha yeni bir kavramdır. Bu başlık altında, anlatıbilimin tarihine yer verilmeyecektir. Bunun yerine, genel hatlarıyla anlatıbilimin ne olduğu ve nereden geldiğine değinilerek anlatıyı şekillendiren temel sorulara, tarihi süreçte ortaya çıkan kuramların verdiği yanıtları ele alacağımız başlıklar altında, anlatıbilimin tarihi de ortaya konulmuş olacaktır. Anlatıbilim'in ne olduğuna dair çoğunlukla birbiriyle örtüşen, pek çok tanımın

varlığından bahsetmek mümkündür. Bu tanımlamalardan bahsetmeden önce, anlatıbilimin terimsel varlığına göz atıldığında, Rus dilbilimci Tzvetan Todorov tarafından 1969'da ortaya atıldığı görülmektedir. İngilizce, "Narratoloji" olarak çevrilen terim, orijinalinde Fransızca "narratologie"den gelmektedir. Türkçe'de anlatının bilimi anlamında "anlatıbilim" olarak geçen terim, bazı teorisyenlerce, göstergebilimin bir alt kolu olarak kabul edilmektedir (Tomascikova, 2009, s. 282).

Anlatıbilim, Britannica ansiklopedisinde: Edebi teoride anlatıyı, "yapısal özellikleriyle inceleyen disiplin" olarak tanımlanmaktadır. Anlatıbilim; "anlatıların ortak yanları ve birini diğerinden farklı kılan özelliklerle ilgilidir" şeklinde yer almaktadır (<https://www.britannica.com/art/narratology>). Manfred Jahn ise anlatıbilimi öz bir ifadeyle; "anlatı yapılarının teorisi" olarak tanımlamaktadır. O halde anlatıbilimci yalnızca yapıyla ilgilenmeli ve yapısal bir betimlemeye ulaşabilmek üzere, anlatıyı bileşenlerine veya parçalarına ayırmalıdır. Ardından, tek tek bu parçaların, bütün içindeki işlevlerini, birbirleriyle olan ilişki ve bağlantılarını belirlemeye çalışmalıdır (Jahn, 2012, s. 44-45). Onega ve Landa da benzer şekilde anlatıbilimi; "anlatının bilimsel açıdan incelenmesi" olarak tanımlamıştır (Onega ve Landa, 2002, s.9). Cullere göre ise anlatıbilim ya da anlatı kuramı:

Yazınsal kuramın etkin bir dalı olmuştur ve yazınsal çalışmalar da anlatısal yapıya ilişkin kuramlara dayanır: olay örgüsü kavramlarına, farklı anlatıcı türlerine ilişkin kavramlara, anlatı teknikleri kavramlarına...Anlatı kuramı anlatı yetisini (insan doğasında var olan yeti) belirtmek, gün yüzüne çıkarmak çabası biçiminde algılanabilir; tıpkı dilbilimin dilsel yetiyi gün yüzüne çıkarmaya uğraşması gibi: Bir dili konuşan kişiler bir dili bilmek konusunda bilinçsiz bir biçimde neler bilmektedir. Bu noktada kuram, içgüdüsel bir kültürel bilgi ya da anlayışın açıklanması biçiminde algılanabilir (Culler, 2007, s. 122-123).

Bu noktadan hareketle anlatıbilim, doğa bilimleriyle bir paralellik içinde, her yerde ve her zaman var olanın keşfine yönelik bir bilim dalı olarak ortaya çıkmaktadır. Doğa bilimlerinde çoğu zaman keşif, "şey"lere yönelikken anlatıbilimde, insana ait bir edime yöneliktir. Bu yönüyle de sosyal bilimlere bağlanmaktadır. Anlatıyı keşfetmek ve sonrasında yasalarını ortaya koyarak bu çerçevede anlatıları tasnif etmek anlatıbilimin görevidir. Fludernik'in ifadeleriyle: Anlatıbilim, anlatı üzerine bir "tür" çalışmasıdır. Dolayısıyla varlığının temel amacı bir "tür"ün yaratımına dönük olmalıdır. "Anlatının tipik özelliklerini, değişkenlerini ve kombinasyonlarını tanımlamak ve anlatı metnlerinin bu özelliklerinin teorik modeller (tipolojiler) çerçevesinde, nasıl bağlandığını açıklığa kavuşturmak" (Fludernik, 2009, s. 8).

Bu noktada, Fludernik, Jahn'ın ileri sürdüğü, olguyu parçalarına ayırma gerekliliğiyle uyumluluk göstermektedir.

Bu ifadelerden hareketle anlatıbilim, anlatıya ilişkin yürütülen bir tanımlama çabasından doğmaktadır. Tanım ise bir türün, diğerleri karşısındaki konumunu belirlemekte ve olgunun sınırlarını çizmektedir. Bu itibarla anlatıbilim, anlatı olma iddialarına karşı, anlatısal ilgi sorusunu sormalı, ilgileri ölçüsünde anlatı metinlerini karakterize etmelidir. Öncelikli görev elbette ki modelleneni ya da analiz edilen metni, denetlemeye dönük bir model oluşturmaktır. Oluşturulan modeli karşıladığı ölçüde tek tek eserler anlatı kabul edilebilir veya yok sayılırlar. Prince bu modelin, anlatıları tayin etmenin dışında, anlatılar üretme ve metinleri anlatısal olarak işleme yeteneği göstermesi gerektiğini savunmaktadır (Prince, 2003, s. 3-7-12). Prince'in yaklaşımıyla uyumlu olarak Mieke Bal, anlatıbilimin; hikaye anlatan kültürel varlığın teorisi olduğunu ifade etmektedir: "Böyle bir teori, anlatıları anlamaya, analiz etmeye ve değerlendirmeye yardımcı olur. Bir teori, belirli bir gerçeklik bölümü hakkında sistematik bir genelleştirilmiş ifadeler kümesidir" (Bal, 2009, s. 3). Bu ifadeleriyle Bal, anlatıbilimin bilimsel nitelik taşıması gerekliliğine ve aynı zamanda Prince'in bahsettiği bir modelin oluşturulması zorunluluğuna vurgu yapmaktadır. Dolayısıyla ortaya şöyle bir denklem çıkmaktadır: Anlatıbilim temelde, anlatı olgusunun bir tanımını yaparak onu kavramsallaştırma çabasını ifade etmektedir. Diğer yandan anlatıbilimi tanımlayabilmenin yolu, anlatının tanımlarına bağlıdır. Gérard Genette'e atıfla, anlatının ne olduğuna, anlatı ve anlatı dışı arasındaki ayrımlara, ya da her ikisi ile anlatı karşıtı, hatta varlık olarak anlatı ve nitelik olarak anlatı arasındaki ayrımlara bağlıdır (aktaran, Prince, 2003, s. 1). Dolayısıyla anlatı konusunda olduğu gibi, anlatıbilimin kavramsallaştırılma süreci de Aristotelesçi gelenekle bağlantılı olarak ilerlemiştir. Özellikle 20. yüzyılda hız kazanan bu süreçte, Aristoteles ve Todorov ya da "narratology" arasında, tarihsel bir boşluk bulunmaktadır. Belki de bu geleneğe karşı gösterilen bağlılığın nedeni olarak, bu boşluk gösterilebilmektedir.

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren hızlanan araştırmalar sonucunda anlatıbilim terimi, bir çok düşünür tarafından yaygınlaştırılmıştır ki bunların ekseriyeti, Rus Biçimci ve Fransız Yapısalcı yaklaşımlarının temsilcileridir. Dolayısıyla anlatı kuramı, büyük oranda bu yaklaşımlar üzerinden şekillendirilmiştir. 1950'li yılların ardından genel hatlarıyla anlatı

kuramı üç ana eğilim göstermiştir: Birincisi; Anlatıyı, Aristocu gelenekle bağlantılı olarak, “olaylar dizisi” üzerinden algılamakta ve tanımlamaktadır. Bu görüş ortamdaki (medium) bağımsız olarak anlatının kendisine odaklanmaktadır. Bu eğilimin temsilcileri; Rus biçimci Vladimir Propp'un ve yapısalcı Claude Lévi-Strauss, Tzvetan Todorov ve erken dönem Roland Barthes'ın takipçileridir. İkinci yaklaşım, anlatıyı, “söylem” üzerinden okumakta ve analiz etmektedir. Gérard Genette, Mieke Bal ve Seymour Chatman bu yaklaşımın öncü isimlerindedir. Üçüncü ve diğer yaklaşımlara eleştiriyle bakan post-yapısalcı eğilim ise; alıcıyı merkeze oturtarak anlatıyı, anlamı alıcı tarafından bahşedilen karmaşık bir eser olarak görmektedir. Sonradan bu yaklaşıma dahil olan Roland Barthes'e ek olarak, Umberto Eco, Jean Francois Lyotard bu akımın temsilcileridir (Tomascikova, 2009, s. 282).

İlk yaklaşım yani yapısalcı ve biçimci yaklaşımın önelediği “öykü” odaklı yaklaşım, Gérard Genette'in “Narrative Discourse”u yayınlanmasıyla düşünüşe geçmiştir. Genette'in teorisi, öykü-söylem ayrımında, söyleme odaklanarak öykünün yapısıyla değil, anlatılma biçimleriyle ilgilenmeye başlamıştır. Thon, Genette'in geliştirdiği terminolojinin, anlatısal analiz için bir "lingua franca (ortak dil)" olduğunu ifade etmiştir (Thon, 2016, s. 3). Böylelikle, anlatıların çözümlenmesine doğru yapılan ilk ayırım yani öykü-söylem ayrımı ortaya çıkmıştır. Bundan sonraki süreç, bu temel ayırım konusunda genel bir ittifakın sağlandığı, büyük oranda bu ayırımın hangi tarafına odaklanılacağı üzerinden yürütülen tartışmalara sahne olmuştur. Onega ve Landa, bu tartışmanın sonucu olarak ortaya çıkan pek çok farklı eğilimi şu şekilde paylaşmıştır:

Anlatıbilimin tanımı, çoğunlukla anlatıların yapısal çözümlenmesiyle, yani; yapısalcı açıdan çözümlenmesiyle sınırlı tutulmuştur (...) 1980 ve 1990'lı yıllarda post-yapısalcı yaklaşımların yapısalcılığa gösterdiği tepki, anlatıbilimin gelişmesinde toplumsal cinsiyet incelemeleri, ruh çözümleme, okur-tepkisi eleştirisi, ideolojik eleştiri vb. alanlarda yeni yollar açmak gibi olumlu bir etki de getirdi. Günümüzde anlatıbilim, şu köken anlamına geri dönüyor gibi: anlatısal temsil etme biçimlerini kapsayan pek çok başka eleştiri söyleminin getirdiği sezgileri bağdaştıran ve içeren çok disiplinli bir anlatı incelemesidir (Onega ve Landa, 2002, s. 9).

Buna karşın anlatı birimlerinin ayrıştırılarak öykü-söylem üzerinden, yapısal analize tabi tutulması geleneği günümüzde de farklı ekleme ve çıkarmalarla devam etmekte ve hakim konumunu sürdürmektedir. Özetle anlatıbilim, anlatının kuramıdır ve bu kurama göre; “anlatı” teriminin kökeni, Platon'un ve Aristo'nun “mimesis” (taklit/gösterme) ve “diegesis” (anlatma) ayırımına dayandırılarak, bu yönde bir analiz metodolojisi büyük oranda

benimsenmiştir. Bu bağlamda, işe mimesis ve diegesis ayrimından ilk bahseden kişi olan Platon'un fikirlerinden yola çıkarak başlamak gerekmektedir:

Platon, "Devlet" isimli eserinde edebi türleri "mimesis" (taklit) ve "diegesis (anlatma)" diye adlandırdığı temel konuşma kiplerinden hareketle ikiye ayırır. "Mimesis" ten kastı, karakterlerin diyaloglarının ve monologlarının aynen aktarılması yani dolaysız biçimde taklit edilerek verilmesidir (örn:tiyatro). "Diegesis" ise yazara atfedilebilecek bütün sözceleri kapsar (düz yazı gibi). Platona göre lirik tür, "diegesis" in kullanımıyla, dramatik tür ise "mimesis" in kullanımıyla sınırlıdır. Epik tür ise hem "mimesis" i hem de "diegesis" i içerir (Dervişcemaloğlu, 2016, s. 16).

Bu ifadeler şu şekilde açıklanabilmektedir: Platon'un kastettiği manada şiir veya anlatı kavramı bağlamında anlatıcı öyküyü, ne şekilde anlatmayı tercih etmektedir? Bir öykünün anlatımı veya sunumu olarak anlatı üç şekilde kurgulanabilmektedir. Anlatıcı veya şair kendi sesiyle ya da bir karakterin sesi aracılığıyla konuşabilmektedir. Onega ve Landa'ya göre; birincisi "yalın" anlatı ki diegesise gönderme yapmakta, ikincisi ise "öykünmeci" anlatıdır ki bu da mimesise gönderme yapmaktadır. Anlatıbilim açısından bakıldığında bu, anlatı "ses" i sorununa getirilen ilk kuramsal yaklaşımdır; bu kuramsal yaklaşım, sözce olarak metne getirilen uygulamalı yaklaşımı öncelemektedir. Bu iki öğeye ek olarak anlatı, ikisinin birleşimini de içerebilmektedir. Örneğin; tragedya ve komedyaya tümüyle öykünmeye dayalıyken, lirik şiir ve benzer türlerde şair tek konuşucudur. Destanda ve başka bazı şiir türlerinde bunların bileşimi vardır (Onega ve Landa, 2002, s. 24). Platon'un sanata ve sanatçıya karşı reddiyeci tutumunun temeli de mimesise dayalıdır. Diegesiste, yalnızca taklide (olayların sözel ifadesi) dayalı temsil söz konusuyken mimesis, aracılı yapısıyla bize taklidin taklidini (olayların sözlü ifadesinin takdimi) sunmaktadır. İdealar alemindeki hakikatin bir yansıması olarak var olan görünür evren, sanatçı tarafından bir kere daha taklit edilmektedir. Mimesiste ise üretilen taklit, araçlar tarafından bir kez daha taklit edilmekte ve hakikatten daha da uzaklaşmaktadır.

Platon ve Aristoteles'ten itibaren birbirinin ardılı bütün anlatı teorileri bu ikili ayırım modeli üzerine inşa edilmiştir. Anlatı kuramının, bu temele dayalı gelişim sürecini Bahar Dervişcemaloğlu şu şekilde ifade etmektedir:

"Mimesis" ve "diegesis" ayırımı üzerine inşa edilen anlatı incelemeleri, öncelikle Friedrich Spielhagen ve Otto Ludwig'in 1800'lü yılların sonunda roman üzerine yaptıkları teorik incelemelerle, daha sonra da 20. yüzyılın başlarında Charles Bally, Fritz Karpf gibi dilbilimcilerin anlatıyla ilgili meselelere eğilmeleri ve dilbilimsel kategorileri anlatı

incelemelerinde kullanmaya başlamalarıyla gelişmiştir. Ayrıca anlatma kipleriyle ilgili bu ikili temel ayrım sadece 20. yüzyılda yapılan gösterme (showing) / anlatma (telling) ve özet (summary)/sahne (scene) ayrımını önelemekle kalmamıştır. Genette'in ses başlığı altında yaptığı değerlendirmelerin de ilham kaynağı olmuştur (Dervişcemaolğlu, 2016, s. 16).

19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başında ortaya çıkan bütün anlatı kuramcıları, büyük oranda bu ikili ayrımı benimsemişlerdir. Bu dönemde ortaya çıkan Anglo-Amerikan kökenli eleştiri geleneği, mimesisi “gösterme” (showing), diegesisi ise “anlatma” (telling) terimleriyle karşılaşmıştır. Todorov'un mimesis (mükemmel taklit) ve diegesis (saf anlatı) ayrımına ilişkin çözümlemesi şu şekildedir: Platonun mimesis adını verdiği ilk durumda, sırf kendileri için dillendirildiği veya kurulduğu düşünülen sözcüklerin mevcut bir metne eklenmesi; ikinci durumda ise sözel olmayan olguların, sözler tarafından belirtilmesi (ki her zaman ve kaçınılmaz olarak “keyfi” bir sunumdur bu) söz konusudur (Todorov, 2018, s. 63-64). Ona göre mimesis “sözlerden oluşan anlatı”, diegesis ise “söz olmayanlardan oluşan anlatı” olarak sunulmuştur.

Aristoteles ve Platon arasında bu ikili ayrım konusunda bir fikir birliği vardır. Aralarında, sanatın gerekliliği ve ahlakiliği konusunda bir ihtilaf yaşanmaktadır. Aristoteles, sanatsal yaratımı idea fikri bağlamında, görevi hakikate ulaşmak olan insanı, taklidin taklidini yapmak suretiyle ideal olandan uzaklaştıran nahoş eylemler olarak gören ve reddeden hocası Platon'un karşısına “Poetika”yla çıkmaktadır. Platon sanatçıların, yalnızca insanları aldatmakla kalmayıp aynı zamanda şiddet duygularını da uyardığını ileri sürmekte ve sanatçıları ideal devletin dışına itmektir. Platon ile benzer şekilde “taklit (mimesis)” fikrini benimseyen Aristoteles, sanatın, hakikate ulaşma ödevinde faydalı bir araçsal görev yüklenebileceği fikriyle hocasından ayrılmaktadır. “Poetika”da “tragedya” türü üzerinden şiir sanatının ve genel olarak sanatsal eylemin ne olduğu, nereden geldiği ve ne olması gerektiği üzerine bir okuma yapmaktadır. Elbette ki bu okumayı, hakikat arayışında üstlenebileceği ahlaki rol üzerinden yapmakta ve idealize etmektedir. Aristoteles'e göre tragedyanın (genel olarak sanata karşı bakış açısı da aynıdır) amacı; acıma ve korku duygularını harekete geçirerek, ruhu kendi tutkularından arındırmaktır (Aristoteles, 2017, s. 44-45). Şiir, iyi ahlaklı karakterleri betimlemelidir. Soylu ve ahlaklı şairler soylu insanların karakterlerini taklit etmektedirler. Soylu ve ahlaklı olmayan şairler ise soylu ve ahlaklı olmayan karakterleri taklit ederler (Aristoteles, 2017, s. 40). Bu gibi tespitlerle Aristoteles,

sanatsal üretimin; gerekli ve aynı zamanda insan doğasının zaruri bir yönelimi olduğunu ortaya koymaktadır. Mimesis, yarattığı korku ve acıma duygularıyla insanları arındırmakta ve yatıştırmaktadır.

Ancak “Poetika” yalnızca sanatın gerekliliğini ortaya koyan bir savunu metni olmanın ötesindedir. Esas olarak bütün sanat dallarında var olabilen bir kavrama, “anlatı”ya dair kuramsal bir yaklaşım sunmaktadır. Bu nedenle Onega ve Landa, Aristoteles’in Poetika’sı ilk anlatıbilimsel metin midir?” sorusunu sormaktadır. Onlara göre Poetika; “özgül bir türe, tragedyaya odaklanmış olsa da olay örgüsü kullanan bütün türlere uygulanabilecek olağanüstü anlatıbilimsel sezgiler sunmaktadır” (Onega ve Landa, 2002, s. 9). Özetle şiir türü üzerinden “anlatı” ile ilgili temel kuramsal doneleri ortaya koyan bir kaynak olarak Aristoteles’in “Poetika”sı “anlatıbilim” kuramının temelini oluşturmuştur demek yanlış olmayacaktır.

Aristoteles; Platon’un yapmış olduğu “mimesis” ve “diegesis” ayırımına dayalı türsel sınıflandırmayı genel hatlarıyla korumuştur. Anlatıya ilişkin bu biçimsel yaklaşımı, yeni eklemeler yaparak geliştirmiştir. Ona göre tragedya; ahlaki açıdan olgun, uzunluğu belirli, bir başlangıcı ve sonu olan (olay örgüsüne atıfta bulunmaktadır) “iş” ya da eylemlerin taklididir. Bu edim sanatsal nitelik taşıyan bir dilin ürünüdür ki her safhada birbirinden farklı araçlar kullanmaktadır ve bunlar eylem içindeki karakterlerce temsil edilirler. Dolayısıyla “tragedya” yalnızca “mythos”tan ibaret değildir (Aristoteles, 2017, s. 44). Buradan hareketle, tragedyayı ki konumuz bağlamında anlatı da denilebilir, altı öğeye ayırarak incelemektedir. Bu öğeler arasında, “mythos” kavramını ayrı bir yere koymaktadır çünkü ona göre mythos; tragedyanın ruhudur. Rastlantıya ve olaya dayanan türler (anlatı olarak anlatı ve tiyatro) arasında mythos, “olay örgüsü” ya da “olayların yapısı”, Aristoteles için temel altyapıyı oluşturur (Onega ve Landa, 2002, s. 9). Aristoteles ise mythosu, olayların uygun bir biçimde birbirine bağlanması olarak ifade etmekte, diğer öğeleri ise; karakterler, dil, düşünceler, dekorasyon ve müzik olarak sıralamaktadır. En önemlisi mythostur çünkü tragedyaya; karakterlerin değil, onların eylemlerinin taklididir. Bu nedenle eylemler ve mythos, tragedyanın nihai amacını oluşturmaktadır. (Aristoteles, 2017, s. 46). Dervişcemaloğlu, Poetika’nın anlatıbilim açısından önemini şu ifadelerle vurgulamıştır:

Poetika; anlatının anlaşılması için esas olan ve günümüz de de geçerliliğini koruyan ikinci kriteri ortaya koymuştur. Betimlenen dünyada cereyan eden olayların toplamı ile fiilen (de facto) anlatılan olay örgüsü yani "mythos" arasındaki ayırım. Aristo, fiilen anlatılan olay örgüsü ya da "mythos"un, estetik hususlar ve mantıksal gereklilikler dikkate alınarak seçilen ve düzenlenen bir olaylar kümesini sunduğunu belirtir. Bunun sonucunda da Poetika'nın kurgusal başkahramanlara ve onların eylemlerine karşı işlevsel yaklaşımı açığa çıkar (...) Anlatıbilimin temel ayrımlarının ve kategorilerinin büyük kısmı, kaynağını Aristo'nun Poetika'sından alır. (Dervişcemaloğlu, 2016, s. 16-17).

Bahsi geçen "estetik hususlar"; sanatçının temsil yetisine dayalı, doğaçlama olarak da adlandırılabilir, anlık olarak gelişebilen eylemi, "mantıksal gereklilikler" ise; Aristoteles'in ifadesiyle, olan ya da olabilecek (olması, akla uygun olan) olanı kastetmektedir. Aristoteles, yapmış olduğu bu eklemeye, bir anlatının gerekli bileşenleri nelerdir sorusunun en erken cevabını vermektedir. Bu cevap aynı zamanda; bir anlatının nasıl çözümlenebileceği sorusunun da yanıtını içermektedir.

Anlatıbilimin ya da anlatı kuramının çalışma alanını da büyük oranda bu soruya verilecek yanıtlar oluşturmaktadır. Dolayısıyla anlatıbilim; -tanımlarında da karşılığını bulan- bir anlatıyı bileşenlerine ayırarak çözümlenmeye, anlatıya nasıl dönüştüğünü izlemeye çalışmaktadır. Bu çabanın sonucu olarak da ortaya bir ilk örnek (prototip) koyarak anlatısal olana bir çerçeve çizmekte ve bu çerçeveyi denetlemektedir. Modern anlatı kuramlarının varlığı da yaptığımız tespitlerle uyumlu olarak anlatının çözümlenmesine dair cevaplarının varlığına koşuttur. Bu bağlamda, modern anlatı kuramları, anlatı çözümlenmesine dair yaklaşımlarıyla birlikte ele alınacak ve detaylandırılacaktır.

1.3. Anlatıların Çözümlemesine Dönük Yaklaşımlar

Maddenin, bölünemeyen en küçük yapı taşı nedir? Fiziğe yöneltilen bu sorunun bir benzeri, anlatıbilime karşı da yöneltilmiştir. Bir anlatının en temel ögesinin ne olduğu şeklindeki bu sorunun kökeni anlatıbilim kavramından çok daha önceye dayanmaktadır. Maddeye ilişkin olarak, fen bilimlerine yöneltilen sorunun güncel yanıtı, "kuarklar"dır. Güncel ifadesi, aynı soruya daha önce verilmiş cevapların varlığını ifade etmektedir. Atom, atom çekirdeği, elektronlar, protonlar-nötronlar. Bilimsel gelişmelere koşut olarak bu yanıt, zaman içinde değişmiştir. Yapılan bu tartışmanın sonucu; fen bilimlerinde dahi hiçbir bilginin mutlak olmadığıdır. Sosyal bilimlerde ise bu durum çok daha belirgindir. Anlatıyı oluşturan en küçük (bölünemeyen) bileşenin ne olduğu sorusunun cevabı, anlatı çözümlenme metodolojisini şekillendirmiştir.

Bir anlatının çözümlenmesinden bahis açmadan önce, bunun gerekliliğinden bahsetmek gerekecektir. Anlatılar neden çözümlenmelidirler? Elbette ki bu, ideal bir anlatının nasıl olması gerektiğine ilişkin Platon ve Aristoteles'ten bu yana sorulagelen bir sorudur. Anlatıda idealin ne olduğu sorusuna Platon; ahlaki bir pencereden yaklaşırken, Aristoteles; Platon'un yaklaşımından, üstü örtülü şekilde (Platon'un "mimesis", "diegesis" yaklaşımını açıkça reddetmez ve ahlakilik ilkesini dışlamaktan kaçınır) ayrışmakta ve merkeze "edebilik" kıstasını oturtmaktadır. Ortaya atılan bu iki yaklaşım, bir anlatının "ahlakiliği" veya "edebiliği"nin tespit edilmesine dönük bir çözümlene metodolojisini zorunlu kılmaktadır. Platon; ahlaki fayda odaklı yaklaşımının tezahürü olarak anlatılara karşı, dillendiriliş biçimine göre, kategorik olarak bir olumlama veya reddiye içindedir. Aristoteles ise özellikle, Platon'un topyekûn reddettiği mimetik anlatı türlerine odaklanarak bir anlatının oluşturulma kıstaslarına yoğunlaşmıştır. Öz olarak denilebilir ki; Platon'un yaklaşımı, anlatının "ne" olması gerektiğini odağına alırken, Aristoteles'in "Poetika"sının odağında, anlatının "nasıl (yapısal olarak)" olması gerektiği vardır. Bu yaklaşımlara bağlı olarak Platon; "mimesis" ve "diegesis" ayrımını, Aristoteles; ise bu ayrıma ek olarak -daha önce sıraladığımız- altı elemandan oluşan, "mythos" odaklı ayrımı ortaya atmıştır. "Poetika"da Aristoteles'in, "mimesis" ve "mythos" kavramlarına odaklanmasının nedeni; Platon'un "mimesis" ve "diegesis" ayrımını benimsemek konusundaki gönülsüz tavrıdır. Bu iki kavramı birbirinden keskin hatlarla ayırmamaktadır zira tragedyanın ki mimetik bir türdür, özü olan "mythos" aynı şekilde destanda da ki diegetik bir türdür, korunmaktadır. Ricoeur'a atıfla; "drama açısından, destanda var olan her şey (olay örgüsü, karakterler, düşünce, ritim) tragedyada da bulunur. Tragedyanın fazladan sahip olduğu özellikler (gösteri yani sahne düzeni ve müzik) ise, sonuçta, kendisi açısından temel özellikler değildir" (Ricoeur, 2016, s. 81). Ricoeur bu saptamayı, Poetika'yı referans göstererek yapmaktadır. Bu noktada Aristoteles'in "mimesis" ve "diegesis" arasında "edebilik" açısından bir ayrıma gitmediği, ayrıma "ahlakilik" ilkesi uyarınca katıldığı yargısına varılabilmektedir.

Platon ve Aristoteles'in anlatı yaklaşımları ve 20. yüzyıl başlarında ortaya çıkan modern anlatı kuramları arasında (kuramın gelişimi anlamında) görece büyük bir boşluk bulunduğu bahsedilmişti. Elbette ki bugün, anlatının çözümlenmesine ilişkin çok fazla yaklaşımdan bahsetmek gerekmektedir. Culler, anlatıya ilişkin ekolleri kabaca şu şekilde

sıralamaktadır: Rus Biçimciliği, Yeni Eleştiri, Görüngübilim, Yapısalcılık, Post-Yapısalcılık, Yapıçözüm, Feminist Kuram, Psikanaliz, Marksizm, Yeni Tarihçilik-Kültürel Özdekçilik, Post Sömürgeci Kuram, Azınlık Söylemi, Eşcinsel Kuramı (Culler, 2007, s. 174). Çalışmamız kapsamında, bu ekollerin tamamından bahsetmek yerine, günümüzde de etkililiğini koruyan, başlıca yaklaşımlar referans alınacaktır: Rus biçimciliği, yapısalcılık ve post-yapısalcılık.

Anlatıların çözümlenmesine dönük olarak bir çalışma yürütmek için bir önceki başlıkta bahsedilen, “Poetika” bağlantısına dönülmesi gerekmektedir. Aristoteles, Poetika'da (M.Ö. 330) sanatı, terminolojide “mimesis” olarak adlandırılan, gerçek olanın taklidi olarak yorumlamakta ve bu edimi ilgili üç bileşene ayırmaktadır: Birincisi; ortamlarla (dil, ses, müzik vb.) ilgilidir. İkinci bileşen; nesnedir (eylem halindeki insanlar ki sonradan olay örgüsü olarak anılmıştır). Üçüncüsü ise mod ya da biçimdir (anlatım veya eylem - oyunculuk) (aktaran, Tomascikova, 2009, s. 282). Bahsi geçen ayırım, Platon’un “mimesis” ve “diegesis” ayırımına Aristoteles’in yaptığı eklemidir.

Anlatının biçimsel analizine yönelik olarak “poetika”nın sunduğu öngörü ve buna dönük unsurlar, 20. yüzyıla gelinceye kadar büyük oranda korunmuş ancak geliştirilmemiştir. 20. yüzyılda ortaya çıkan Rus biçimciler ve Fransız yapısalcılar tarafından yeniden çalışılmaya başlanmıştır (Onega ve Landa, 2002, s. 26). Bu bağlamda, belirttiğimiz kuramların öncesi ve dışındaki ekollerin içerdiği farklılıklar, konumuz bağlamında ihmal edilebilmektedir. Gerek bahsi geçen diğer ekoller gerekse Rus biçimcileri ve yapısalcılar, bir anlatının nasıl çözümlenebileceği sorusunun yanıtını verirken temel referanslarını “Poetika”dan almışlardır. Bu nedenle gerek en ilkel biçimiyle gerekse modern anlamda, anlatının çözümlenmesinden bahsederken yapısal bir çözümleme metodolojisinden bahsediyor olacağız zira konuya ilişkin neredeyse bütün yaklaşımların temel hareket noktası, anlatının “yapı”sına dönüktür. Chatman; “biçimciler ve yapısalcıların, edebiyat kuramının konusunun edebi metnin kendisi değil -Roman Jakobson’un deyimiyle- “edebiliği” olduğunu ileri sürdüklerini” ifade etmektedir (Chatman, 2008, s. 39). Bu noktada, anlatı kuramının, yazın üzerinden şekillendiği ve bu bağlamda anlaşıldığı hatırlanmalıdır. Bu bağlamda, edebiyata ilişkin önermeler, anlatının tamamı açısından ilişkiseldir. Dolayısıyla “edebilik” edebiyata uyumluluk anlamı taşımaktaysa buna ilişkin kıstasların olması gerekliliği ortaya çıkmaktadır

ve bu kıstaslar üzerinden tek tek eserler edebiyata bağlanmakta ya da bağlanmamaktadır. Tzvetan Todorov; “yazın biliminin konusu, yazınsal nesnelere, bütün öbür nesnelere ayırt eden, özgül nitelikleri incelemek olmalıdır (...) yani, belli bir yapıyı yazınsal yapıya kılan şeyleri” (Todorov, 2016, s. 36-37) ifadelerini kullanırken Chatman’da olduğu gibi Jakobson’a atıfta bulunmaktadır. Anlatı kuramına dayalı olarak bu kıstas, anlatının yapısına dayanmaktadır. Poetika’nın anlatıya ilişkin yaklaşımıyla paralellik gösteren bu ifadeler, anlatının yapısal niteliğinin, sanatsal değerinin gerek koşulu olduğu anlamını da içermektedir zira anlatı dışında kalan bir örneğin, anlatsal değeri de tartışılmamaktadır. Barthes, bir anlatının “nasıl”ına ilişkin tartışmaya Rus biçimciler Propp ve Levi-Strauss’a atıfla katılmaktadır;

Rus biçimcileri, Propp ve Levi-Strauss, şu ikilemin sınırlarını belirgin kılmayı öğretiler bize: Anlatı ya olayların sıradan ve anlamsız bir biçimde dile getirilmesidir (bu durumda ancak anlatıcının ya da yazarın sanatına, yeteneğine ya da dehasına güvenerek anlatıdan söz edebiliriz -rastlantıya ilişkin bütün mitsel biçimlerde durum böyledir) ya da başka anlatılarla ortak olan, çözümlenmeye açık bir yapı içermektedir (Barthes, 1988, s. 9).

Barthes’in ifadeleri ve dolayısıyla Rus biçimci ve Fransız yapısalcılarının yaklaşımı, rastlantı ya da anlatıcının dehasına bel bağlamaksızın, bir anlatının edebiliğini ortaya koymayı mümkün kılacak “yapı”ya dayalı bir metot önerisini ifade etmektedir. Yine birçok yorumcu gibi, Barthes’a göre de bu metot; “tümdengelimli bir yöntemi benimsemek zorundadır; önce varsayımsal bir betimleme örnekçesi tasarlamak, sonra da bu örnekçeden kalkarak, örnekçeye hem uyan hem de ondan ayrılan türlere doğru yavaş yavaş inmek durumundadır” (Barthes, 1988, s. 10-11). Bu metot, ilk olarak “Masalın Biçimbilimi” adlı eserinde Vladimir Propp tarafından dillendirilmiştir. Propp’un masalların sınıflandırılabilmesine dönük çözümlenme önerisinde diğer bilimlere ki genellikle doğa bilimlerine atıfta bulunmaktadır ve buna uyumlu, bilimsel bir metodu öngörmektedir. Dolayısıyla bu metot, yapı ve biçime odaklanmalı ve bu bağlamda bir göstergeler dizgesini yansıtmalıdır. Bunun ön koşulu ise bu göstergelerin incelenmesini gerektirmektedir (Propp, 2018, s. 10). Propp’un da bahsettiği üzere, çözümlenmenin yapılabilmesinin koşulu; yapısal bir göstergeler dizgesinin varlığı ve bu dizgenin tayinidir. Bu da bizi, anlatıyı oluşturan bileşenlerin neler olduğu sorusunu yanıtlamaya mecbur bırakmaktadır.

Platon'un anlatıya dönük, Genette'in ifadesiyle; anlatıda "ses" olgusundan doğan "mimesis" ve "diegesis" ayrımına dayalı türsel sınıflandırmanın ardılı olarak Aristoteles'in "Poetika"da ortaya attığı "mythos"a dair tartışma (Aristoteles, tragedyayı; mythosun başı çektiği altı bileşene ayırarak incelemektedir), modern yaklaşımlara, bir anlatıyı çözümleme düzeyinde benimsenecek yaklaşım konusunda ilham vermiştir. Bu ayrımın temelini öykünün olası en ideal kompozisyon kurgusuna ulaşmak oluşturmaktadır. Bu bağlamda Aristoteles'in anladığı manada mimesis kavramına tekrar bakmak ve mimesis-mythos ilişkisini detaylandırmak gerekmektedir. Bu detaylandırma, anlatı çözümlemesi için gerek koşul olan temel bileşenlerin tayinini belirleyen temel dinamikleri anlamak açısından önemlidir.

Aristoteles "Poetika"da, mimesis-mythos ilişkisi üzerinden en erken anlatı çözümleme önerisini sunmuş ve aynı zamanda konumlandırmıştır. Bu bağlamda "Poetika", eylem ve yapıya vurgu yaparak bütün ardılı çözümleme yaklaşımlarının yol haritasını çizmiştir. Bunu yaparken de "iş" ya da "eylemler" olarak anlaşılması gereken mythos ve mimesis terimlerine odaklanmıştır. Ricoeur'un bakış açısı anlatı çözümlemesinde, halihazırda var olan olayların yerine bu olayların var oluş veya sunuş biçimine odaklanılması gerekliliğine vurgu yapmaktadır. Ricoeur'un ifadesinden de anlaşıldığı üzere "mythos" veya "olay örgüsü" olay veya olaylardan oluşan bir dizgeyi değil "olay örgüleştirmek" eylemini ifade etmektedir. O halde Ricoeur'un, mimesis ve mythos ya da eylemin taklidi ve olayların düzenlenmesi arasında bir yarı-özdeşlik durumu bulunduğu anlaşılmaktadır (mimesis de aynı şekilde "taklit etme" eylemine ilişkindir). Mythos kavramı bu anlamda mimetik bir nitelik kazanmaktadır. Taklit ya da temsil (kastedilen, mimesis değil mythostur), bir ürünü ortaya koyması, olay örgüleştirmek yoluyla bir sanat icra ediyor olması yönünden mimetik bir nitelik kazanmaktadır. Dolayısıyla da Aristoteles ve Platon'un "mimesis"e ilişkin yaklaşımları arasındaki fark ortaya çıkmaktadır (Ricoeur, 2016, s. 76). Bu aynı zamanda, olayların ne şekilde örüleceğine ilişkin özgün yöntemi ve uygulanış biçimini yani sanatsal eylemi de vurgulamaktadır. Bu noktada da Aristoteles'in sanat edimine karşı önceleyici tavrı ortaya çıkmaktadır.

Bu nedenle "mythos" "kompoze etmek" (kurmak, biçimlendirmek, işlemek, yazmak) anlamına gelen bir fiilin tümlecisi olarak ortaya konur. Poetika da böylece, "olay örgüleri biçimlendirme, kurma sanatıyla özdeşleştirilir. Aynı özelliğin, mimesisin çevirisinde de

korunması gerekir. İster taklit diyelim ister temsil (Fransızca çevirilerde temsil terimi kullanılmıştır) burada anlaşılması gereken, mimetik etkinliktir yani taklit etmenin ya da temsil etmenin etkin sürecidir (...) Bu gerekliliğe bağlı kalarak, Aristoteles, tragedyanın altı ögesini sıralayıp tanımladığında, bundan şiirin öğelerini değil, yazma (biçimlendirme, kompoze etme) sanatının öğelerini anlamak gerekir (Ricoeur, 2016, s. 74).

Öz olarak “bir olay örgüsünün sunumu” olarak tanımladığımız mythos; halihazırda var olan bir olay veya eylemin taklididir. Aristoteles “mythos” yani “olay örgüleştirme” eylemi ile bu eylemin icrasında kullanılan materyali ifade eden olay ve eylemler arasında bir ayrım yapmaktadır. Bu ayrım, anlatıya ilişkin “ne?” ve “nasıl?” sorularına, genel hatlarıyla “biçimci” ve “yapısalcı” kuramların verdiği cevabın öncülü niteliğindedir. Bu iki soru, anlatının en az iki farklı çözümleme düzeyinde incelenmesi gerekliliğine vurgu yapmaktadır. Anlatı çözümlemesi üzerine üretilmiş bütün kuramların en temel özdeşliği de bu düzeylerin varlığına ilişkindir. Onega ve Landa’nın bu duruma ilişkin ifadeleri şu şekildedir:

“Anlatı, bir olaylar dizisinin göstergesel –Saussure’ün ayrımından hareketle- temsil edilişiyse o zaman çözümleme düzeylerinden birinde temsil edilen olaylar incelenecektir. Çözümlemenin başka bir düzeyinde de temsil edilişin yapısı incelenecektir. Bu çözümleme düzeylerinin tanımlanmasına geldiğimizde, anlatıbilim kuramcılarının, çoğu zaman görüş ayrılığına düştüklerini göreceğiz: Bazıları iki ayrı düzey belirlerken bazıları üç ya da dört düzeyden söz eder. Mieke Bal, bize anlatının üç temel çözümleme düzeyi bulunduğunu söyler: Fabula, öykü ve metin. Tomashevski, yalnızca iki düzeyden söz eder: Fabula ve Siuzhet (Onega ve Landa, 2002, s.15).

Anlatıbilim, bu düzeylerin yatay, dikey veya her iki yönde de çözümlendiği, birbirinden farklı, saydığımız pek çok kuramsal yaklaşımın toplamından oluşmaktadır. Çözümlemeye ilişkin, özellikle üzerinde duracağımız temel yaklaşımları yani Rus Biçimciliği, Yapısalcılık ve Post-yapısalcılık kuramlarını, kronolojik bir kurgu içinde ele almamız gerekirse öncelikle “Rus Biçimciliği”nden bahsetmek gerekmektedir. Bu ekolün ve sonrasında ortaya çıkan yaklaşımların öncülü olarak Propp’un “Masalın Biçimbilimi” adlı eserinde çizdiği yöntemin gösterildiğinden bahsedilmiştir. Tomascikova, Propp’un morfolojisini Berger’e atıfla (1997) betimlemiştir. Propp’un morfolojik yaklaşımı, Rus halk masalları üzerinden, bir anlatının (bu kavram henüz kullanılmamaktadır) yapısı, biçimi ve bileşenlerinin neler olduğunu ortaya koymuştur. Günümüzde çok farklı ortamlarda (medium) görünür olan anlatının, karakter bileşeni ve bunların yüklendiği işlevler üzerinden bir bileşke listesi çıkarmıştır. Bu öncül çalışma, olay örgüsünün yapısını, karakterlerin rollerini, benzerlikleri ve farklılıkları bakımından tasnif etmeye çalışmıştır. Bunlara ek olarak “hayatta var olan hikaye (fabula) ve yazarın, hikayeyi okuyucuya / izleyiciye nasıl sunduğu yani olay örgüsü (syuzhet) ki bu

okunur, duyulur veya görülür, arasında ayırım yapmıştır” (aktaran, Tomascikova, 2009, s. 283).

Propp’un öngörüsünden hareketle ve genel manada uyumlu olarak Rus biçimcilerin, anlatının çözümlenmesine dair iki bileşene dayalı bir ayrımı önerdikleri görülmektedir: “Fabula” ve “Sujet”. Bu ayrımı kullanan ilk isim Shklovsky’dur. Odaklandığı bileşen olarak Shklovsky’ye göre sujet; bitmiş, tamamlanmış bir üründen ziyade, sanatsal üretimi ya da yaratmayı ifade etmektedir; yani “biçim”le ve “üslup”la ilgili bir unsurdur (...) Shklovsky, “fabula”nın sadece “sujet”nin oluşumuna malzeme hazırladığını düşünmektedir (Dervişcemaloğlu, 2016, s. 77). Ona göre bir anlatıdaki esas unsur “sujet” olarak görünmektedir.

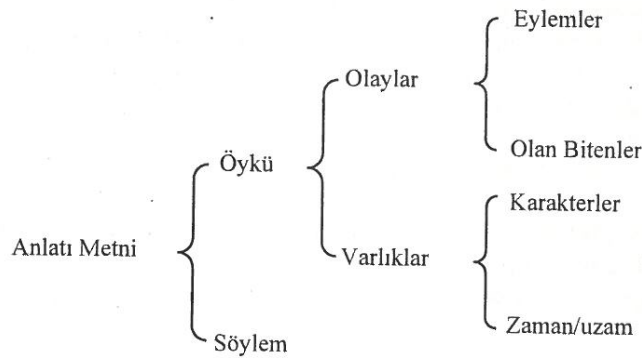
Yine bir Rus Biçimci olan Tomashevski’nin yaklaşımı da diğer biçimcilerle büyük oranda örtüşmektedir ancak estetik açıdan değersiz bulan Shklovsky’nin aksine “fabula”ya önemli bir rol biçmiştir. Ona göre sujet; fabulanın motiflerinin (diğer biçimcilerden farklı olarak motif kavramını kullanır ve bu kavram, tek tek süjeye konu olayları ifade etmektedir) yani tek tek olayların, sanatsal bir yaklaşımla bir araya getirilerek düzenlenmesini ifade etmektedir (Dervişcemaloğlu, 2016, s.78). Yani sujet; yaratıcı edimin sonucu olarak ortaya çıkan ürünü ifade etmektedir. Dolayısıyla eylemi önceleyen yaklaşımıyla Tomashevski ve Aristoteles’in “mythos” a dayalı ayrımı arasında daha kuvvetli bir bağ kurulabilmektedir. Rus Biçimciliği de büyük oranda bu ikili ayrımın birlikte anılmaktadır. Chatman, biçimcilerin kullandığı bu iki kavramı şu şekilde açıklamaktadır:

“Fabula (fabl)”; temel öykü malzemesi, anlatıyla ilişkilendirilebilecek olayların bütünü ve “sujet” de (diğer ayrımların aksine); “olay örgüsü” ya da olayları birbirine bağlayarak anlatıldığı biçimiyle “öykü”dür. Biçimcilere göre “fabl”, “yapıtın gidişatı sırasında bize iletilen, birbirine bağlanmış olaylar kümesidir” ya da “aslında ne oldu” sorusunun yanıtıdır. Olay örgüsü ise “ne olup bittiğinden okuyucu nasıl haberdar oluyor” sorusunu yanıtlar. Bu basitçe “olayların yapıt içinde hangi sırayla görüldüğünü” anlatır (Chatman, 2008, s. 18).

Eşzamanlı olarak yapılan ayrımlardan biri de Forster’a aittir. Forster anlatıyı; “öykü” ve “olay örgüsü” şeklinde iki bileşene ayırarak ele almıştır. Öyküyü edebi oluşumların en küçüğü ve en basiti olarak niteleyen Forster öyküyü; “kronolojik olarak sıralanmış olay dizilerinin anlatısı” şeklinde tanımlamıştır. Olay örgüsünün de tıpkı öykü gibi olayların anlatısından ibaret olduğunu ancak öykünün aksine, olay örgüsünün “nedensellik”e dayalı olduğunu

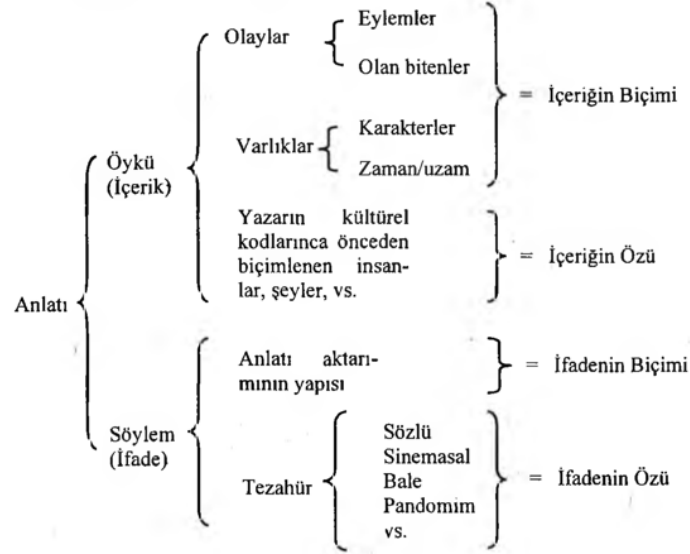
vurgulamıştır (aktaran Dervişcemaloğlu, 2016, s. 78-79). Bu yönüyle biçimcilerin yapmış olduğu ikili ayrımla örtüşmemekte fakat Tomashevski'nin "fabula" kavramına yaklaşımıyla benzerlik içermektedir. Biçimcilerin önerdiği fabula-sujet şeklindeki iki elemanlı ayırım 1960'lı yıllarda Fransız yapısalcılar tarafından yeniden ele alınmıştır. Esasen çok büyük örtüşme gösteren terimsel kullanımlarla bu iki elemanın korunduğu görülmektedir. Özellikle, Todorov'un 1966'da kullandığı, öykü-söylem terimleri bu korunumu örneklemektedir (Dervişcemaloğlu, 2016, s. 79). Dolayısıyla anlatıların anlatisallık denetimi bu iki eleman üzerinden yapılabilmektedir. Benzer şekilde Barthes, Todorov'un, Rus biçimciler tarafından yapılan ayrıma uygun şekilde, alt bölümlere ayrılan, iki ana düzeyde çalışmayı önerdiğini aktarmaktadır: "Birincisi; eylem mantığı ve karakterlere ait bir "sözdizimi" içeren hikaye (argüman), ikincisi; anlatının zamanlarını, yönlerini ve tarzlarını içeren söylem" (Barthes, 1977, s. 87).

Todorov'un yapmış olduğu bu ayırım yapısalcılar tarafından genel kabul görmüştür. Yapısalcıların ortaya attığı kavramlarla "fabula ve "sujet" kavramları arasında bir aynılıktan söz etmek mümkün olmasa da her iki kavrama karşı yaklaşımları, özellikle "olaylar" ve "olay örgüsü"ne biçilen değer bakımından benzerlikler içermektedir. Chatman, yapısalcılar tarafından ortaya konan bu ikili ayrımı ise şu şekilde ortaya koymaktadır: "Öykü; içerik ya da olaylar zinciri (eylemler, olaylar), varlıklar diyebileceğimiz (karakterler, zaman ve uzam öğeleri) ve bir söylem, yani ifade; içeriğin aktarılma yolu. Basit deyişle, öykü bir anlatının "ne"sidir, söylem ise "nasıl"ı" (Chatman, 2008, s. 17). Öykü bileşeni ise karakterler ve bunların başından geçenler olarak ikiye ayrılmaktadır. Chatman tarafından paylaşılan aşağıdaki diyagram bu ayrımı ortaya koymaktadır;



Görsel 1. Bir anlatı kuramının öğeleri (Chatman, 2008, s. 17).

Chatman'ın ortaya koyduğu yargıdan hareketle anlatının yapısına ilişkin biçimci yaklaşımın (yapısalcı pencereden) yalnızca, öykü düzeyinde bir ayrımı gözettiği anlaşılmaktadır. Fabula ve sujet kavramları “anlatı”nın değil “öykü”nün bileşenlerini imlemektedirler. Yapısalcılar, “fabula” ve “sujet”yi de içine alan kapsar bir küme olarak -kendi içinde de bileşenlerine ayırarak- “öykü” ve ikinci bir anlatı bileşeni olarak “söylem” kavramını kullanmışlardır. Dolayısıyla yapısalcı bakış açısına göre; sujet'in rolü “söylem”e verilmekte ve olayların örgülenmesi bu bileşen tarafından gerçekleştirilmektedir ki böylelikle söylem, olayların sunumu anlamı kazanmaktadır. Yukarıdaki diyagramda görüldüğü farklı olarak Chatman, bir başka ekleme daha yaparak söylemi iki alt bileşene ayırmıştır. Birincisi; anlatının formu ya da aktarımın yapısı ki öyküde var olan olaylar dizgesine benzetilebilir. İkincisi de anlatı formunun ortaya konuluşudur (sözlü, yazılı, performatif, müzikal vb.) yani bir ortamda (medium) vücut bulmasıdır (Chatman, 2008, s. 20-39). “Öykü ve Söylem” adlı eserinin ilerleyen sayfalarında Chatman, bir güncelleme olarak sunduğu bu yapıyı gerekçe göstererek yeni bir diyagram paylaşmaktadır:



Görsel 2. Bir anlatı kuramının öğeleri (Chatman, 2008, s. 23).

Dolayısıyla bu ayırım, anlatı çözümlemesinde öykü ve söylemin alt bileşenlerinin ele alınacağı, yatay bir çözümleme düzeyi ile öykü-söylem ikilisinin ilişkisini ortaya koyan dikey bir çözümleme düzeyi yaratmaktadır. Barthes bu durumu; “bir anlatıyı anlamak, yalnızca bir öykünün çözümlüğünü izlemek değil, aynı zamanda bu anlatıda, “katlar”ın bulunduğunu görmek, anlatı “çizgi”indeki yatay eklemlenimleri, örtük bir biçimde dikey olan bir eksene

yansıtmaktır” şeklinde ifade etmiştir (Barthes, 1988, s. 18). Barthes’in kullandığı “eklemlenimler” ifadesi, bir anlatının art arda eklenmiş tümcelerden oluştuğu bilgisinden hareketle açıklanmalıdır. Basitçe anlatının bir nüvesini görebileceğimiz tümcenin yapısında da rastlanabilen, ilk olarak Aristoteles’in dillendirdiği, anlatının bir başı, ortası ve sonu olması gerekliliği, anlatının yatay çözümleme düzeyinde ele alınışını ifade etmektedir. Dikey çözümleme düzeyinde ise öykü ve söylem ele alınmaktadır. Culler’ın ifadeleri de bahsi geçen çözümleme düzeylerine ilişkin olarak okunabilmektedir:

Bir açıdan bakıldığında, olay örgüsü benzersiz bir öykü oluşturmalarını sağlamak için olayları şekillendirme biçimidir (...) Diğer bir açıdan bakıldığında, olay örgüsü, anlatılar tarafından biçimlendirilen şeydir çünkü aynı öyküyü farklı yollardan sunmaktadırlar (...) Tartışmakta olduğumuz bu üç düzey -olaylar, olay örgüsü (ya da öykü) ve söylem- iki karşıt biçimde işlev görür: olaylarla olay örgüsü arasında ve öykü ile söylem arasında (...) Olay örgüsü ya da öykü söylem tarafından sunulan, belirli bir bakış açısına göre düzenlenen malzemedir (aynı öykünün farklı biçimleri). Fakat olay örgüsünün kendisi zaten olayların şekillendirilmiş biçimidir (Culler, 2007, s. 124-125).

Yukarıda ifade ettiğimiz çözümleme düzeylerinin varlığı, Rus biçimciler arasında kullanılan terimlere veya sayısına dayalı ayrışmaların yapısalcılar arasında da var olmasının temel nedeni gibi görünmektedir. Zira farklı çözümleme düzeylerinde her terime başka bir nitelik yüklenebilmektedir. Yatay çözümleme düzeyinde “öykü” ya da “olay örgüsü” “anlatı” niteliği kazanmakta fakat dikey çözümleme düzeyinde “anlatı”nın bileşenlerinden birisi olmaktadır. Nitekim Fransız yapısalcılar arasında da anlatıyı farklı terimler kullanarak veya farklı sayıda bileşene ayırarak çözümleyen kuramcılar da olmuştur. Barthes, öykü ve söylem yerine (fakat bu terimlerle büyük oranda uyumlu olarak) “anlatı” ve “anlatma” terimlerini kullanmış, Genette ise; “öykü” terimini olduğu gibi almış ve “gösterilen ya da anlatının içeriği” şeklinde tanımlamış fakat “söylem”i fazla heterojen bulunduğu için bunun yerine “anlatı” (recit) ve “anlatma” (narration) terimlerini kullanarak ikiye ayırmıştır (Dervişcemaloğlu, 2016, s. 79). Dolayısıyla üç bileşenli -ya da üç anlamlı demek daha doğrudur- bir anlatı yapısını öneren Genette, bu bileşenleri ya da anlamları şu şekilde açıklamakta ve birbirinden ayırt etmektedir. İlk anlamıyla ve günümüzde en sık kullanıldığı anlamda anlatı; ifadeye yani bir olayı veya olaylar dizisini anlatmayı öngören, sözlü veya yazılı söyleme atıf yapmaktadır. Odysseia örneği üzerinden, Homeros’un anlatımı ve Odysseia’nın başından geçen gerçek olaylar arasındaki ilişkiyi ifade etmektedir. İkinci anlamıyla anlatı; bu söylemin özneleri olan gerçek ya da kurgusal olayların art arda gelmesine ve bunların çeşitli bağlantı, karşıtlık, tekrar vb. ilişkilerine yani olay örgüsüne

atıfta bulunmaktadır. Odysseia örneğine dönersek; Truva'nın düşüşünden evine dönene kadar Odysseia'nın yaşadığı olaylar bu durumu örnelemektedir. Son anlamıyla anlatı; anlatının bir kez daha, birinci anlamda olduğu gibi, bir olaya atıfta bulunmasını; anlatılan olayı değil, birinin bir şeyi anlatmasından oluşan olayı yani kendi içinde bulunan, anlatım eylemini ifade etmektedir. Odysseia'nın maceralarını anlatması, karısının taliplerini katletmesi gibi bir eylemdir ve bu maceralar, anlatma eyleminden bağımsız olarak vardır. Böylelikle, Homeros'un anlatımının içinde, ikinci bir olay katmanı yaratmaktadır. Dolayısıyla Genette'e göre söylemin analizi, anlatı ile öykü arasında, anlatı ile anlatım arasında ve (anlatı söylemine yazıldıkları ölçüde) öykü ile anlatım arasındaki ilişkilere yönelik bir çalışmadır (Genette, 1980, s. 25-26-29). Genette'nin bahsetmiş olduğu anlatıdaki ses düzeylerine bağlı ayırıştırma, bu şekilde açığa çıkmaktadır.

Bu ayırım Chatman'ın bahsini ettiği ve yapısalcıların genel anlamda kabul ettiği, alt bileşenli bir "söylem" tanımıyla uyumludur. "Anlatı" ve "anlatma" terimleri de benzer şekilde, anlatı metninin kendisini ve bunun sunuş eylemini ya da eylemin biçimini ifade etmektedir. Bu yaklaşımlara ek, güncel yaklaşımlar olarak Rimmon-Kenan ve Mieke Bal da benzer önerilerde bulunmuşlardır. Rimmon-Kenan, içerik olarak Genette'in sınıflamasıyla uyumlu, öykü-metin-anlatma terimlerinden oluşan, üç bileşenli bir ayırım önermiştir (Derviřcemalođlu, 2016, s. 79). "Metin" terimi ise Genette'nin kullandığı "anlatı" terimine yani ortaya konulan ürüne karşılık gelmektedir.

Bal'ın üç bileşenli ayırımı ise; "metin", "öykü" ve "fabula" öğelerinden oluşmaktadır. "Metin"; öznenin alıcıya öyküyü iletme ya da anlatma (dil, ses, görsel vb. araçlarla) yoludur ki "söylem"e yani dillendiriliř biçimine gönderme yapmaktadır dolayısıyla burada sözlü veya yazılı metin kastedilmemektedir. "Öykü"; metnin içeriğidir ve bir fabulanın vücut bulmuş hali ya da ortaya çıkardığı üründür. "Fabula" ise; karakterlerin yaşadığı veya neden olduğu, Aristoteles'e atıfla mantıksal ve kronolojik olarak düzenlenmiş olaylar dizisi ya da olay örgüsüdür. Bu unsurlar doğal olarak birbirleriyle bağılıřım içindedirler fakat birbirlerinden farklı işlevlere hizmet etmektedirler. Bal'ın vermiş olduğu örnek üzerinden giderek "Tom Thumb" masalı ele alındığında ise konu řu şekilde somutlařtırılabilmektedir: Bu masal pek çok okur tarafından farklı dil ve metin ve versiyonlardan okunmuş olabilir. Bazı versiyonlar edebi nitelik taşıyabilirken bazıları taşımayabilmektedir. Bazıları Grimm masallarında

olduğu gibi rahatlıkla çocuklara okunabilirken, bazı versiyonlar aşırı korkutucu bulunabilmektedir. Dolayısıyla buradaki “metin” kavramı, ortam (medium) farkı gözetmeksizin var olan niteliğiyle anlaşılmalıdır (Bal, 2009, s. 5).

Son ve kapsayıcı bir tespit yapmak üzere, Poetika da dahil edilerek Jahn’ın ifadesiyle denilebilir ki;

Neredeyse bütün anlatı teorileri, “ne anlatıldığı”yla (öykü), “nasıl anlatıldığı” (söylem) arasında bir ayrım yapar... İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure’e göre her gösterge /işaret, bir “gösterenden ve bir “gösterilen”den yani daha basit ifade edersek biçim ve anlamdan oluşur. Karmaşık bir gösterge olan anlatısal bir metin için gösteren, “söylem” yani “sunuş kipi”; gösterilen ise “öykü” yani “eylem dizisi”dir. Dolayısıyla, anlatıbilimsel bir inceleme çoğunlukla şu iki temel yönelimden birini takip eder: Söylem anlatıbilimi (discourse narratology), anlatısal bir metnin biçimini ya da gerçekleşmesini belirleyen (film, oyunlar söz konusu olduğunda ise icrayı yani performansı belirleyen) üslupla ilgili tercihleri analiz eder. Ayrıca anlatısal bir eylemin toplumsal ve kültürel çerçevesi kapsamında metni ya da performansı bağlamsallaştıran pragmatik (edimibilimsel) özelliklerle de ilgilenir. Öykü anlatıbilimi (story narratology), bunun aksine, bir olay akışını; temalar, yönlendirici unsurlar ve olaylar dizisi yörüngesinde düzenleyeni “olay örgüsü haline getiren” eylem birimleri üzerine odaklanır (Jahn, 2012, s. 44-45).

Günümüzde, anlatı çözümlemesine dair farklı fraksiyonların varlığından söz edebiliyor olsak da büyük oranda bu yaklaşımların bir anlatı yapısını iki ana bileşene ayırdıkları görülmektedir. Fikir ayrılıkları, bu iki ana unsurun altında yapılacak yatay düzeydeki çözümleme elemanlarına dairdir ki bir çözümleme metodu ortaya koyabilmek adına bu bileşenler ihmal edilebilmektedir zira çözümleme, iki ana unsur üzerinden yürütülecek dikey bir analiz metoduna dayanmaktadır. Bu bağlamda, araştırmaların büyük oranda Yapısalcı kuramın önerileriyle uyumlu olduğu görülmektedir. Poetika’da ele alınan tragedya örnekleme üzerinden bütün sanatsal edimi de kapsayan yani yalnızca yazınsal olanı imlemeyen -elbette ki her bir anlatının, yazılı olmasa da bir metin içerdiği bilgisinin de unutulmaması gerekir- anlatı kavramının çözümlenmesine dair kuramlar genel olarak “öykü” ve “söylem” terimlerini merkezine alan bir yaklaşımı benimsemiş bulunmaktadır.

Genel kabul görmüş bu çözümleme metodu, anlatının sınıflandırılmasına ilişkin kıstasları ortaya koymaktadır. Elbette ki bu sınıflandırma bahsini ettiğimiz yazında “edebilik” kavramı üzerinden okunmaktadır. Anlatıya ilişkin mevcut türsel sınıflandırmalar, anlatı yapısı oluşturmasına rağmen bir tür olarak kabul görmeyen çoğu yapıtı içermeyecek olmasına karşın, anlatı başlığından da dışlamamaktadır.

Diğer yandan, anlatının çözümlenmesine ilişkin yaklaşımlar başlığının altında, anlatının “öz”ü veya anlamdan hiç bahsedilmemiştir. Anlatıda öz veya anlam, “öykü”nün içeriğini oluşturmaktadır. Dolayısıyla olup bitenler, olanlar veya olması mümkün olanlardan, karakter veya karakterlerden, zaman ve uzamdan hiç bahsedilmemiştir. Defaatle belirtildiği üzere bütün anlatı çözümlenmelerinin temeli “biçim” veya “yapı” alanıyla kendini sınırlamaktadır. Çünkü “öz” ya da “anlam” alanı, bir standardizasyonu imkansız kılacak düzeyde çeşitli ve değişkendir. Bu bağlamda karşımıza, anlatılar adedince anlatı çözümlenme yaklaşımı çıkması muhtemel görünmektedir. Bu nedenle, anlatının çözümlenmesine dair yaklaşımların tamamı, söylem (söylem terimi kullanılsa da) odaklı bir metot önermektedirler.

1.4. Anlatıda Tür ve Türlerin Sınıflandırılması

Bir anlatının türsel olarak sınıflandırılması konusunda belirleyici olan kıstas nedir? Anlatının yapısal çözümlenmesine ilişkin yaklaşımlarda, anlatı yapısı içeren her üretilde var olan ortak bileşen veya bileşenlerin ne olması gerektiği üzerinden yürüyen bir tartışmaya rastlanmaktadır. Anlatının türsel olarak sınıflandırılması konusunda, durumun daha karmaşık bir hal alacağını öngörmek mümkündür. Barthes’a atıfla binlerce, milyonlarca anlatının varlığından bahsetmek mümkündür ve bu durum anlatı yapısının çözümlenmesini imkansızla yakın derecede zorlaştırırken türsel olarak kategorize edilebilirliği de aynı düzeyde zorlaştırmakta gibi görünmektedir. Barthes, türlere ilişkin sınıflandırmanın zorluğunu şu şekilde ifade etmektedir:

Roman, mite karşı masal, trajediye karşı drama (binlerce kez yapıldığı gibi) ortak bir modele atıfta bulunmadan nasıl inşa edilebilir? Böyle bir model, en bireysel, en tarihsel anlatı biçimleriyle ilgili her öneride ima edilir. Bu nedenle, evrenselliği temelinde, anlatı ile ilgilenme fikrini terk etmekten uzak, (Aristoteles'ten itibaren) anlatı biçimine, periyodik bir ilgi olması gerekliliği meşrudur ve yeni gelişen yapısalcılığın bu formu ilk endişelerinden biri yapması normaldir (...) Anlatıların sonsuzluğuyla yani, incelenebilecekleri tarihsel, psikolojik, sosyolojik, etnolojik, estetik vb. bakış açılarının çokluğu ile karşı karşıya kalan analist, kendini Saussure'ün, heterojenlikle karşı karşıya kaldığı, hemen hemen aynı durumda bulur: Dil ve tek tek mesajların, görünürdeki karışıklığından, bir sınıflandırma ilkesi ve açıklama için, merkezi bir odak çıkarma arayışı (Barthes, 1977, s. 80).

Anlatının çözümlenmesinde karşılaşılan temel sorun; her anlatıda var olmak zorunda olan ortak bileşenlerin tayin edilmesi iken türsel sınıflandırmadaki sorun; var olan bütün anlatı

yapılarını birbirinden ayırmaya imkan tanıyan farklılıkların belirlenmesinin yanı sıra ana başlıklar altında kümelenmelerini sağlayabilecek özdeş unsurların tayin edilmesidir. Anlatı kuramı, bu sorunu çözebilmek üzere yine antik köklerine dönmek zorundadır. Anlatı kavramının dar olarak nitelenen tanımı, anlatıları yalnızca yazınsal türlerle sınırlandırmakta iken geniş tanımlar, anlatının ister yazınsal ister icrai (performatif), bir olay örgüsünün sunumunu içeren her metinde -bu anlamda metin kavramı, yazınsal olanla sınırlandırılmamaktadır- var olabildiğini ifade etmektedir. Rimmon-Kenan, anlatıbilimin sorumluluğu olarak gördüğü çeşitli anlatı türlerini birbirine bağlayan ortak unsurun ortaya konulması meselesinde, “öykü”yü işaret etmektedir çünkü öykü; anlatı metninin ki bu metin yazılı ya da sözlü olmak zorunda değildir, söz ve yazı gibi diğer işaretsel dillerden aldığı sözlü olmayan bir yapıdır (Rimmon-Kenan, 2002, s. 131). Bu ifadeler, “öykü”nün sözel olarak anlatılmaya ihtiyaç duymaksızın var olduğu, dolayısıyla da her türden ortamda (medium) var olmaya müsait olduğu şeklinde anlaşılmalıdır. Aynı şekilde, Will Eisner da Rimmon-Kenan’ı destekler ifadeler kullanmıştır; Eisner’a göre; “her hikayenin bir başlangıcı, bir sonu ve ikisini bağlayan bir olaylar dizisi vardır. Medya; metin, film ya da çizgi roman olsun, iskelet aynıdır. Anlatımın tarzı, medyadan etkilenebilir ancak bu hikayenin kendisinden bağımsızdır” (Eisner, 2008, Kindle Locations 299-303). Bir ortak payda olarak öykünün kabul edilmesi, tek tek yapıtların anlatı türüne dahiliyetini sağlamakta veya dışlanmasına neden olabilmekte, dolayısıyla neyin anlatı olduğunu ve neyin olmadığını ortaya koyabilmektedir ancak anlatı türlerinin tayini için fark yaratan farklılıkların mevcudiyeti gerekecektir.

Platon anlatıyı, “mimesis” ve “diegesis” diye iki gruba ayırırken türsel bir kategorizasyonun mümkün olduğunu ortaya koymuştur. Dolaylı olarak anlatıyı; birinci dereceden veya ikinci dereceden taklitler olarak değerlendirirken modern kuramların türsel sınıflama metodlarına da ilham vermektedir. Ricoeur; tür olanın, eylemin taklidi ya da temsili (mimesis) olduğunu ifade etmektedir. Anlatı ve drama ise onun eşgüdümlü alttürleridir (Ricoeur, 2016, s. 79). Fakat Ricoeur “diegesis” ten “tür” olarak bahsetmemesine karşın anlatıdan “genel tür” ve özel olarak başka bir atıfta “diegesis”le ilişkilendirilen destandan “tür” olarak bahsetmektedir. Anlatıya ilişkin tanımlamalardan yola çıkarak “tür”ün “mimetik” olanla sınırlı olmadığı sonucuna varılmaktadır. Dolayısıyla Ricoeur’da “tür”, “taklit” kavramına ilişkin olmaktadır. Tür olma üzerine aydınlatıcı olabilecek bu yaklaşım,

bu türlerin sınıflandırılmasına dair bir önermeyi de içermektedir. “Mimesis” yani taklit veya “ortaya konuluş biçimi” türü tayin ediyorsa bu biçimlerin değişkenliği türsel bir sınıflandırmaya gidilmesine olanak sağlayabilecektir.

Aristoteles’e dönüldüğünde ise karşımıza tragedya, komedy ve destan ayrımı çıkmaktadır ki bu ayrım ne “mimesis-diegesis” ne de Recouer’la çelişmektedir. “Tür”e dair bu yaklaşımların, ardılı olan modern kuramlarda da büyük oranda benimsendiği görülmektedir. Chatman’ın; “Biçimciler ve yapısalcılar, edebiyat kuramının konusunun edebi metnin kendisi değil -Roman Jakobson’un deyimiyle- “edebiliği” olduğunu ileri sürerler”, atfını yeniden hatırlamakta yarar vardır (Chatman, 2008, s. 39). Elbette ki biçimci ve yapısalcı kurama yapılan bu atıf, “edebi” olanın ne olduğu sorusunu da beraberinde getirmektedir. Bu sorunun yanıtı; anlatının türsel sınıflandırmasında bize bir metot önerisi sunabilecektir zira anlatının türsel olarak sınıflandırılmasına yönelik kuram net olarak oluşmuş değildir. Edebi tür örnekleme üzerinden yapılacak okumalar “anlatı” bağlamında da aydınlatıcı olabilecektir.

Edebiyat nedir? Edebi olan veya olmayan ayrımına nasıl varılabilir? Edebiyat kuramı edebiyatın ne olduğu sorusunu halen tartışmaktadır. Eagleton bu tartışmaya, edebiyata ilişkin, kurmaca anlamındaki “hayal ürünü yazı” şeklinde özetlenebilecek tanımlamayı eleştirerek katılmıştır. Kurmaca niteliği taşımayan pek çok edebi eseri örnek göstererek “gerçek” ile “kurmaca” arasındaki ayrımın bizi pek ileri götürmeyeceği sonucuna varmaktadır. Kaldı ki bu ayrım dahi ayrıca sorgulanabilir. Eagleton, “tarihsel” olan ve “sanatsal” olan ayrımı olarak da ifade edilebilen bu yaklaşımı boşa çıkaran edebi türlerin varlığını da örneklemektedir (Eagleton, 2017, s. 15-16). Benzer şekilde Culler’ın; “Virginia Woolf’un romanlarını ya da Freud’un vaka tarihçelerini ya da her ikisini birden inceleyebilirsiniz ve aradaki fark da yöntem bilimsel açıdan hiç de yaşamsal değildir” şeklindeki ifadesi de bu fikri desteklemektedir (Culler, 2007, s. 33). Dolayısıyla “gerçek” ve “kurmaca” arasındaki geçişkenlik, edebiyatın tanımının yapılmasını zorlaştırdığı ölçüde, edebi olan ve olmayan ayrımına varabilmeyi de zorlaştırmaktadır.

Edebiyat veya yazın kuramının bir anlatıya yaklaşımı, -elbette ki yazın bağlamında- sanatsal değerine ilişkindir ancak takdir edilmelidir ki eğer “sanatsal değer” edebilik sorgulamasında

bir “değişmeyen” olarak alınırsa son derece sübjektif bir tartışmanın içine düşülmesi muhakkaktır. Tzvetan Todorov, “Edebiyat Kavramı” adlı eserinde edebi türlerin kökenini ele alırken “tür”ün, tür olma vasıflarını belirlemenin zorluğundan bahsetmekte, dahası bunun boş bir çaba olarak görülebileceğinden yakınmaktadır. Bu ifade “edebi” tür özelinde türsel sınıflandırmaya gitmenin zorluğundan önce gerekliliğini sorgulamaktadır. Bu sorgulamanın nedeni de büyük oranda “edebi” türleri homojen kılan değişmezlerin, zaman içinde çözülmeye uğramasıdır. Todorov, Maurice Blanchot’a atıfla; “19. yüzyıl türleri olan şiir ve roman artık “geçerli” edebiyat içinde çözülmeye izlenimi uyandırmaktadır” ifadesini kullanmıştır. 20. yüzyıl ve sonrası birçok yazar, bir tür modernlik göstergesiymiş gibi, türler arasındaki ayrımı dikkate almamakta ve “değişmezler”in sınırlarını yok etmeye çalışmaktadırlar. Todorov, Blanchot’a atıfla şu ifadeleri kullanmaktadır:

Bugün artık özel ve tekil yapıyla, en son tür olarak kabul edilen edebiyatın bütünü arasında hiçbir aracı bulunmamaktadır; böyle bir aracı yoktur, çünkü modern edebiyatın evrimi, tam olarak her yapıya edebiyatın varlığı üstüne bir sorgulama niteliği kazandırmaya dayanır (...) Olduğu biçimiyle, türlerden uzak haliyle, boyun eğmediği gibi, yerini ve biçimini belirleme gücünü de kabul etmediği gazete sütunlarının, düz yazının, şiirin, romanın, tanıklık yazılarının dışında kalan kitap tek başına önemlidir. Bir kitap artık bir türün parçası değildir; her kitap, sanki edebiyata daha baştan, yazılmış olan şeylere, kitap gerçekliğini kazandıran gizleri ve formülleri, genellikleri elinde bulunduruyormuş gibi yalnızca edebiyata bağlanır (Todorov, 2015, s. 25).

Bu aktarım, edebi olanın türsel olarak sınıflandırılmasındaki zorluğun nedenleri üzerine bir izah niteliğindedir. Her bir yapıt, kendini özel kılan ya da onu diğer türlerden ayıran nitelikler taşıdığı oranda “tür”dür. Todorov, Blanchot’ın yaklaşımının akla yatkınlığını, gerçekmiş izlenimi uyandırdığı ifadesiyle teyit etmekte ancak Blanchot’ın yazılarında bile türsel ayırım ve benzerliklerin yadsınamayacağı kategorilerin bulunduğunu da ifade etmektedir. Dolayısıyla Todorov, zorluğunu kabul etmekle beraber türler üstüne bir incelemenin geçerliliğini savunmaktadır. Türsel incelemede odaklanılması gereken kavramı ise “söylem” olarak belirlemektedir. Ona göre, edebi olsun ya da olmasın bütün türlerin değişmeyi “söylem”, daha doğru bir ifade ile söylemin varlığıdır. Türler arasındaki ayrıma ancak “söylem”in değişkenliğinden yola çıkılarak varılabilir. Bu noktada Chatman’a atıfla, “söylem” öz olarak “ifade biçimi” veya “temsil biçimi” olarak tanımlandığında her anlatı türünde var olan temel bileşenin “ifade”, her türde değişkenlik gösteren temel bileşenin de onun “biçim”i olduğu sonucuna varılmaktadır. Chatman’ın deyimiyle; her sanat dalında değişenin “dil” olduğu sonucuna (Chatman, 2008, s. 137). Todorov da; “şiirin öteki

sanatlarla ortak noktası, alıcı üzerinde temsili, anlatımı ve eylemidir. Şiirin gündelik söylem ya da bilimsel söylemle ortak noktası dili kullanmasıdır. Türler ancak dilin parçası olabilir” ifadesiyle aynı fikri dillendirmektedir. Ona göre;

“Şarkı, sesçil özellikler bakımından şiirle karşıttır; sone, ses bilimsel yapısı içinde baladlardan ayrılır; tragedya, izleksel öğeler bakımından güldürünün karşıttır; gerilim öyküsü, klasik polisiye romandan entrikasının düzenleniş biçimi bakımından ayrılır; son olarak, otobiyografi romandan, yazarın kurmaca oluşturması değil, olayları anlattığı savını öne sürmesi bakımından ayrılır...Bir söz ediminin ötekinden, dolayısıyla bir türün ötekinden farkı; söylem düzeylerinin herhangi birisinde konumlandırılabilir (Todorov, 2015, s. 30-31).

Edebi türler üzerine yapılmış bu tartışmanın sonucunda, anlatı türleri üzerine de bir metot önerisinde bulunulabilir mi? Edebiyat kuramının konusunun “edebilik” olduğu tespitine benzer şekilde, anlatıbilimin konusu, bir metnin, anlatı yapısı taşıyıp taşımadığı ya da anlatının kendisi değil “anlatısallığı”dır denilebilir mi? Öncelikle, “edebilik” ifadesiyle neyin kastedildiğine bakılmalıdır. “Edebiyat”, edebiyata ilişkin olan yani “yazınsal” anlamına gelmektedir ki bu anlamda herhangi bir edebiyat eserinin estetik değerine gönderme yapmamaktadır. Barthes’in ifadesiyle:

Dünyanın anlatıları sayısızdır. Anlatı, her şeyden önce, her biri her insanın hikayesini almaya uygun gibi, farklı maddelere dağılmış muazzam bir tür yelpazesidir. Belli bir dille, konuşulan veya yazılı, sabit veya hareketli görüntüler, jestler ve tüm bu maddelerin sıralı karışımı ile taşınabilen anlatı; mit, destan, fabl, masal, novella, epik, tarih, trajedi, drama, komedi, mim (sessiz tiyatro), resim, vitray pencereler, sinema, çizgi roman, haber ve konuşmanın hepsinde mevcuttur. Dahası, bu neredeyse sınırsız çeşitlilik altında, anlatı her çağda, her yerde, her toplumda mevcuttur; insanlığın tarihi ile başlar ve hiçbir yerde anlatı olmayan insanlar olamaz (...) İyi ve kötü edebiyat arasındaki ayrımla ilgilenmeyen anlatı; uluslararası, tarih aşırı, kültür aşırıdır; basitçe oradadır, tıpkı hayatın kendisi gibi (Barthes, 1977, s. 79).

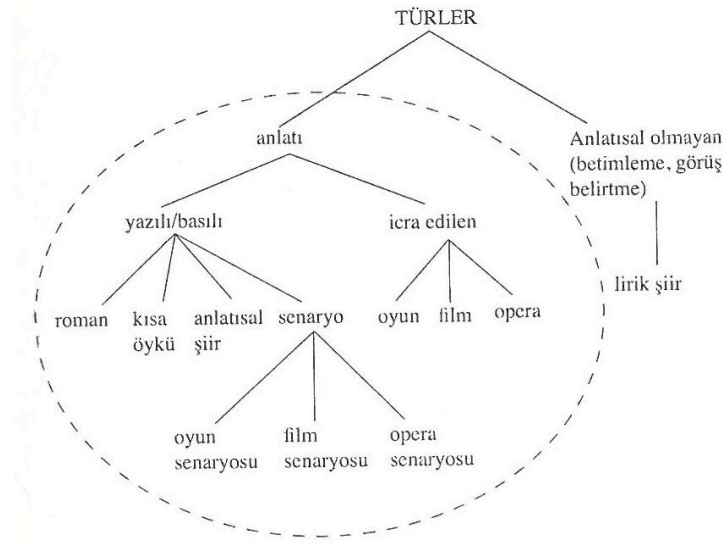
Dolayısıyla anlatı, iyi ve/veya kötüyle ilgilenmemektedir. Anlatısallıktan kasıt “anlatı yapısı taşıyor olmak” yani “öykü-söylem” bileşenlerini içeriyor olmak olduğuna göre denilebilir ki edebiyat kuramı, türsel sınıflandırma konusunda anlatıbilime bir örneklem sunabilir zira her bir edebi yapı aynı zamanda bir anlatı yapısını içermek zorundadır. Dolayısıyla edebi türe dair sorunların tamamı anlatıda “tür” başlığı için de söz konusudur. Bahtin, “söylem” üzerinden türleri tartışır ve bunun zorluğundan bahsederken, neden olarak “söylem türlerinin aşırı heterojenliği”ni işaret etmektedir (Bahtin, 2016, s. 65). Heterojenlikten bahis açıldığında, Propp’tan da bahsetmek gerekmektedir zira Propp da halk masallarının türsel sınıflara ayrılmasına dönük bir model üzerine çalışırken aynı sorunla yüzleşmiştir.

Propp'un "Masalın Biçimbilimi" adlı eseri 1928'de yayınlandığında, masal üzerinden ortaya koyduğu metot, genel anlamda edebi tür ve anlatının "biçimsel çözümleme" sine dair öncül bir konuma yerleşmiştir. Propp bu eserde, masalın çözümlenmesinde "işlev" kavramına odaklanmıştır. Kahramanın veya karakterlerin işlevleri üzerinden, "değişmezler"e ve bu değişmezlerin aralarındaki ilişki ağına odaklanmaktadır ki "işlev" bu noktada "ortaya konuluş biçimi"ne veya "temsil"e gönderme yapmaktadır. Dolayısıyla ortaya koyduğumuz, "söylem" ve söylemin bir bileşeni olarak "dil" odaklı yaklaşımlar ile Propp arasında bir ilişki kurmak mümkündür. Her ne kadar karmaşık ve çeşitlilik düzeyi yüksek bir öneri olarak görünse de Propp'un bu eserinde sunduğu öngörü, masalarda mümkün olduğu gibi, anlatılar arasında da söyleme dayalı farklılıklar üzerinden bir tür sınıflaması yapılabileceğini göstermiştir.

Chatman'ın ifadesiyle "anlatı"; "anlatım yapan bir metindir" (Chatman, 2008, s. 22). Anlatım ise akla gelebilecek her türlü dille yapılabilen bir edim ise yalnızca yazılı veya sözlü olanı imlememektedir. Kaldı ki "dil" kavramı için de aynı yargıya varmak gerekmektedir. Bu bağlamda, anlatının türlerinden bahsederken bunu anlatının dar tanımlarına dayanarak değil, geniş tanımlarına (Chatman'ın tanımında olduğu gibi) dayanarak yapmak ve "dil" kavramına odaklanmak gerekecektir ki bu kavramın anlatıdaki rolü araçsaldır. Dolayısıyla öncelikli olarak anlatıyı en az iki ana başlıkla türlerine ayırabilmek mümkündür: Yazılı ve sözlü anlatılarla yazılı veya sözlü olmayan anlatılar. Yazılı ve sözlü başlıklarının karşısına, bunların dışında kalanlar şeklindeki bir başlıklandırma, bu başlığın altında yer alacak, geniş bir külliyata haksızlık gibi görünse de ortaya koyduğumuz, anlatıyı, edebi tür üzerinden okuyan ve genel kabul gören geleneksel yaklaşımlarla oldukça uyumlu görünmektedir. Fakat anlatının geniş ya da daha doğru bir ifadeyle özgürlükçü tanımlarından hareketle pek çok başlığın üretilmesi gerektiği de açıktır. Örneğin, Mieke Bal, görsel imgelerin özgül bir tür olarak münhasır alanında analiz edilmesinin, ikonografi veya diğer sanat tarihi uygulamalarının ifade edemediği etkisinin farkına varılması açısından adil bir yaklaşım olacağını savunmuştur. Benzer şekilde, edebi türün ve buna dayanan filmlerin karşılaştırılmasında, edebi türü incelemeyen, tarafsız bir kültürel eleştiri biçiminin geliştirilmesi gerektiğini ifade etmiştir (Bal, 2009, s. 166). Bu ifadelerden hareketle, konuya ilişkin özgürlükçü bir yaklaşım üretmek mümkün müdür? Thon, yapısalcılığın daha

özgürlükçü bir kanadını (low structuralism) temsil ettiğini söylediği Genette'in yaklaşımının bunu mümkün kıldığını ve bu konuda rüştünü ispatladığını iddia etmektedir. Buna mukabil, anlatıyı yalnızca edebi veya sözlü türle sınırlamaya dönük yaklaşımlar başarısız olmuştur (Thon, 2016, s. 3). Örneğin, Shlomith Rimmon-Kenan, yalnızca edebi metinlerle ilgilenmesine karşın, gazete raporları, tarih kitapları, romanlar, filmler, çizgi romanlar, pantomim, dans vb. türlerin hayatımızda yer alan anlatı türlerinden bazıları olduğunu ifade etmiştir (Rimmon-Kenan, 2002, s. 1). Bu ve benzeri yaklaşımlara uyumlu olarak sınırlı da olsa, birkaç anlatısal sınıflama önerisi ortaya atılmıştır.

Manfrad Jahn, "Anlatıbilim, Anlatı Teorisi El Kitabı" adlı eserinde, anlatıların sınıflandırılmasına ilişkin birkaç farklı yaklaşımı derlemiştir. O'na göre öncelikle, anlatıları iki ana başlık altında sınıflandırmak mümkündür: Yazılı/basılı anlatılar ve icrai (performatif) anlatılar. Bu sınıflandırma uyarınca, sözlü ve yazılı anlatı ayırımına gidilmemiştir ancak sözlü tür, icra edilen anlatılar bağlamında değerlendirilebileceği gibi, öncülü olması hasebiyle yazılı anlatıyla da ilişkilendirilebilmektedir.



Görsel 3. Anlatı türleri (Jahn, 2012, s. 49).

Bu sınıflandırmaya göre; yazılı/basılı anlatılar, fiilen yazılmış ve/veya basılmış olan türleri içermektedir. İcra edilen anlatılar başlığı ise; performatif olarak sunulan anlatı türlerini kapsamaktadır. Bu ayrıma ilişkin karşılaşılabilecek sorunlar üzerine kafa yormadan önce Jahn'ın bahsettiği diğer yaklaşımları da öz olarak paylaşmak yerinde olacaktır: Edebi ya da

edebi olmayan, kurgusal veya kurgusal olmayan, sözlü ya da sözlü olmayan anlatılar vd. Yine Jahn'a göre en kapsayıcı gruplardan birisi; kurgusal ya da kurgusal olmayan başlığıdır.

Bir başka sınıflandırmaya göre anlatılar çok daha detaylı olarak da sınıflandırılabilirler:

- Kişisel tecrübe anlatıları
- İncil'le ilgili anlatılar
- Öğretmen anlatıları
- Çocuk anlatıları
- Aile anlatıları
- Hukuki anlatılar
- Hapishane anlatıları
- Tarih yazımına dayalı otobiyografi/kurgusal otobiyografi
- Çoklu metin anlatıları
- Müzik anlatıları
- Film anlatıları
- Ruhsal anlatılar

Görüldüğü gibi Jahn'ın paylaştığı son sınıflama yaklaşımının temel sorunu; anlatılar adedince, anlatı türünün varlığını kabul etme olasılığını öngörmesidir. Paylaşılan ve kapsayıcılık açısından en uygun olanlardan birisi olarak ifade edilen bir diğer ayırım da; kurgusal veya kurgusal olmayana dayalı sınıflandırmadır. Bu sınıflandırmadaki temel ayırıcı kriter; "mimetik" veya "diegetik" ayırımını andırmaktadır. Bu ayırma dayalı bir sınıflandırmanın, söylemsel açıdan anlatıbilimsel metoda uygunluğu tartışılabilir zira kurgusal olsun veya olmasın her anlatı yapısı benzer söylem özellikleri gösterebilmektedir. Bir olayın gerçekten var olup olmadığı, gerçekmiş gibi anlatılıp anlatılmaması durumunu etkilememektedir. Gerçekliği, yalnızca yaratıcı veya anlatıcının bildirmesine dayalıdır. Bunun haricinde ayırt edilememektedirler.

Benzer bir sınıflama modelini de Onega ve Landa önermektedir: Onega ve Landa, net bir türsel ayırımı zikretmemekle beraber;

“Her bir anlatı aracı ve her bir anlatı türü, “fabula”nın, çeşitli bakış açısı stratejilerinin, anlatıya çeşitli derecelerde müdahalenin ve farklı zaman kullanımlarının ele alınışının özgül bir biçimde sunulmasına olanak sağlar. Bunun sonucu olarak, her bir anlatı aracı, anlatı yapılarına ve düzeylerine özgül bir çözümleyici tutumla yaklaşmayı gerektirir” (Onega ve Landa, 2002, s. 10)

Onega ve Landa, bu ifadeleriyle, anlatının türsel olarak sınıflandırılabilmesinde “araç”a odaklanılması gerekliliğini ortaya koymuşlardır. Bu noktadan hareketle denilebilir ki; “olay örgüsü”nün sunumundaki veya söylem düzeyindeki aracılık ya da dilin değişken niteliği, türsel bir ayırımın yapılmasına imkan tanıyabilmektedir. Anlatıda “mimesis” ve “diegesis” ayırımı da temel olarak, söz konusu aracılığın niteliğinden doğan bir ayırma karşılık gelmektedir. Bu yapıya uygun sınıflandırma önerilerine Jahn da yer vermektedir.

Jahn’ın belirttiği, yazılı/basılı olanlar ve icraya dayalı olanlar şeklindeki sınıflandırma ile sözlü olanlar ve olmayanlar şeklindeki sınıflandırma “araç” odaklı yaklaşıma uygun düşerken ikinci kategori sözlü olan anlatıların dışındakilere dair hiçbir sınırlandırmaya gitmemektedir. “İcraya dayalı anlatı” ifadesi ise yazılı/basılı olmayanları, dramatik olanla sınırlamaktadır. Bu durumda yazılı olmayan aynı zamanda icracı da olmayan pek çok anlatı yapısı dışarıda tutulmaktadır. Bu bağlamda “sözlü” olanlar ve olmayanlar şeklindeki sınıflandırma daha kapsayıcı görünmekte fakat bu nitelik, sözlü olmayan, aynı zamanda araçsal açıdan birbirinden farklı pek çok anlatı yapısını da aynı kefeye koymaktadır. Jahn’ın ifade etmiş olduğu son sınıflandırma yaklaşımında ise başlıklar arasında hiçbir paydaş unsur gözetilmiş görünmemektedir. “Edebi” ve “edebi olmayan” şeklindeki bir türsel sınıflandırma yaklaşımı ise şüphesiz ki anlatıyı edebiyatla sınırlandırıyor olması açısından ya da -eğer edebilik, bir estetik değer yargısı içeriyorsa- haklı olarak sübjektif olduğu gerekçesiyle ve edebi türler arasındaki heterojenlik dolayısıyla rahatlıkla eleştirilebilmektedir. Edebi olanı Eagleton’un eleştirdiği şekliyle, “kurgusal olan”la sınırlandırdığımızda ise anlatıda -bahsi geçen- “kurgusal” ve “kurgusal olmayan” ayırımına varılmaktadır ki aynı nedenle (heterojenlik) bu ayırım da net bir sınır çizebilmekten uzaktır.

Anlaşılabildiği üzere, anlatı türlerine ilişkin olarak önerilen bütün başlıklar, farklı yönlerden eleştiriye açıktır. Ancak bu durum, peşinen, anlatıbilimin öngördüğü metodun işe yaramadığı şeklinde yorumlanmamalıdır zira önerilerin çoğunun bu metodu tam anlamıyla

gözetmediği anlaşılmaktadır ki metot üzerinde bir ittifak da mevcut değildir. İttifakın olduğu tek bir mesele vardır, o da Barthes'in kullandığı metafora atıfla; tek bir çiçeği tanımlamak meselesidir. çiçeği tanımladıktan sonra, botanikçi, buketi tarif etmeye dahil olmayacaktır (Barthes, 1977, s. 82-83). Eşsiz, tek bir örneklem üzerinden bütün bireyleri, o türe dahil etmek veya türün dışına itmek mümkün olabilecektir.

Anlatıbilim uyarınca, anlatının türlerinin ne olduğu sorusunun yanıtına yönelik yaklaşımlar, temel olarak "söylem" kavramına odaklanmakta ve "dil"i dolayısıyla da "araç"ı işaret etmektedir. Bu durumda, yine de problem çözülmüş sayılmamaktadır zira bu sefer de neyin araç olup olmadığı ya da aracın ne olduğu soruları farklı yanıtlarla karşılanmaktadır. Buna ek, anlatıda söylemi ortaya koyan araca odaklanıldığında dahi, anlatıların kendine has araçları olmasının yanında, anlatılar arası araçsal geçişkenlik, türsel ana başlıklara varmayı zorlaştırmaktadır. Chatman'ın ifadesiyle;

Anlatının etki ettiği duyu biçimi görsel, işitsel ya da hem görsel hem işitsel olabilir. Görsel kategoride, sözlü olmayan anlatılar (resim, heykel, bale, saf ya da "balonsuz" karikatür bantları, mim, vs.) ile birlikte yazılı metinler yer alır. İşitsel kategoride ozan şarkıları, müzikal anlatılar, radyo oyunları ve diğer sözlü performanslar vardır. Ancak bu ayırım, yazılı ve sözlü metinler arasında önemli bir ortak noktayı gizlemektedir. Tüm yazılı metinler sözlü olarak ortaya konulabilirler; şu anda olmasa da her an sözlü olarak sergilenebilirler. Yani doğaları gereği sergilenmeye elverişlidirler. (Chatman, 2008, s. 25).

Anlatı türleri arasındaki araçsal geçişkenlik ya da değiş-tokuş sonucu ortaya neyin çıktığı sorusu henüz yanıtlanmış değildir. Zimmermann'ın, Wygotsky'ye atıfla, bu soruyla bağlantılı olarak düşünülebilecek paylaşımı, tek bir unsur üzerinden birbirine bağlanan türleri, birbirinden ayırıştırmanın yollarını şu şekilde aramaktadır:

Konuşmayı iç, dış, ve yazılı olarak üçe ayıran Wygotsky örneğinden hareket edersek bunun mümkün olduğunu düşünölebilmektedir. Şiiri iç konuşmaya, tiyatroyu dış konuşmaya ve romanı da yazılı konuşmaya sokmak mümkün. Fakat sınırları çok açık değildir. Genelde üç edebi tür de yazıya dökülmüştür. Yazı diline farklı farklı şekillerde muhtaçtırlar: Şiir ve tiyatro dile (yazılı dil?) romandan daha az muhtaçtır (Zimmermann, 2001, s. 87).

Bu ifadelerdeki temel sorun, roman ve şiirin yanında, tiyatronun da edebi bir tür olduğu varsayımından hareket ediyor oluşudur. Anlatı kuramının, edebiyat kuramına olan organik bağı, bu türün uzağında çözüm arayışlarına izin vermiyor gibi görünmektedir. Dolayısıyla da Wygotsky'nin ifadelerinin, "konuşma" edimini edebiyatın dışında bir kavram olarak değerlendirmedeği ya da değerlendiremediği görölmektedir ki bu durumda da "anlatı",

kavramsal olarak edebiyatla akışmaktadır. “Ancak “söylem” odaklılık bize, bu sorunu özümüne dair ipuçları sunabilmektedir. Araç veya dil veyahut da söylem odaklı yaklaşım, her anlatının birden fazla başlığa dahil edilebilmesi gibi, tek tek her bir anlatıyı, “tür” kılabilmenin yolunu kapatmış değildir. Öykü temelinin, bütün anlatıları tek bir ağa bağlaması gibi, söylem de bu ağı dallara ayırabilme potansiyeli taşımaktadır. Bu bağlamda, öykü üzerinden edebiyatla ilişki içinde olan tiyatro, söylemsel olarak özerkleşebilecektir. Anlatma ediminin niteliği, Zimmermann’ın aktardığı üç türden ikisinde farklılaşmaktadır. Marks’ın ifadeleriyle:

“Anlatı” kelimesinin hem yazılı hem de görsel eserle ilişkisi nedir? Anlatı yapıları hikayeye bir çerçeve oluşturmaya yardımcı olmak için bir hikayenin içine yerleştirilmiştir. Anlatı, bir kişiyi zevkli ve ilgi çekici bir şekilde bir hikaye boyunca hareket ettirir. Bir radyo oyununda olduğu gibi anlatı duyulabilir; bir filmde olduğu gibi izlenebilir; bir romanda olduğu gibi okunabilir; bir şarkıda olduğu gibi dans edilebilir; ve hatta bir grafik romandaki gibi görülüp / okunabilir. Anlatı yapıları ortama ve amaca bağlı olarak değişir. Geleneksel bir doğrusal anlatı yapısı tipik olarak anlamak için sayfadan sayfaya okunmaya bağlıdır. Doğrusal olmayan bir anlatı, okuyucunun bir parça boyunca bağımsız olarak hareket etmesini sağlar ve genellikle bağlantıları keşfetmekten yeni anlamlar oluşturur. Ama hepsi tek bir önemli ve bir o kadar da insani bir işi paylaşır: Hikaye anlatmak (Marks, 2009, s. 69).

Görüldüğü üzere, her bir anlatı yapısında söylem, farklı edimler aracılığıyla dillendirilmekte, dolayısıyla bu temel üzerinden birbirinden ayrılmaktadır. Bu bağlamda doğru yaklaşım; mümkün olan en kapsamlı ana başlıkların kullanılmasının yanında, hiçbir başlığın alt türü niteliği taşımayan türleri, kendi kimliğiyle “tür” kabul etmek olabilir. Yani, birden fazla türe özgü söylemsel nitelik taşıyan türler, esasen her iki türe de ait değildir. Ortaya çıkan melez söylem yapısı, her iki türde de bulunmamaktadır. O halde ortaya çıkan tür “melezlik” bakımından bu türlerden ayrılmaktadır.

Bu koşulda, çalışmamızın kapsamını oluşturan “çizgi roman” ve özelde “hareketli çizgi roman”, farklı türlere özgü araçları bir arada kullanıyor olması yönüyle yani hem okunup hem de görülebilmesiyle literatüre girmiş hiçbir türsel başlığın altına oturtulamamakta ve kendi başına, özgül bir “anlatı türü” olarak kabul edilebilmektedir.

2. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN KAVRAMI, TARİHİ VE TÜRLERİ

Çizgi roman türüne karşı genel algı büyük oranda; 19. yüzyılda ortaya çıkıp, 20. yüzyılda küresel boyutlara ulaşan, alt kültürel tüketime dönük, edebiyatın bayağı akrabası olduğu yönündedir. Elbette ki bu algının varlığında, 20. yüzyılı Amerikan asrı kılan popüler üretim-tüketim endüstrisinin parmak izlerini görmek mümkündür. Buna bağlı olarak endüstrinin gelişimi ve devamlılığı, geniş kitleler tarafından talep edilen metanın arzının yanında yeni talepler yaratacak bir metalaştırma sürecine de bağımlılık göstermiştir. Öyle ki bu süreç, başta Pop Art olmak üzere sanat disiplini tarafından da defaatle ifşa edilmiştir. Dolayısıyla çizgi romanın popüler tüketime dönük doğası endüstrinin ellerinde küresel bir fenomene dönüşmüştür. Bu dönüşüm bir yandan çizgi romanı da bir endüstriye dönüştürmekteyken diğer yandan yazılı edebiyatın dahi öncesine uzanan kadim varlığını gizlemiştir.

Yazılı edim öncesi insanın temel iletişim ve anlatı araçlarından biri olan çizgi, yazılı dilin tarihiyle eş zamanlı olarak edebi türden uzaklaştırılmıştır. Bu noktada yazıyla bağlantılı olarak edebi tür yüksek kültüre mal edilirken çizi aşağı kültüre havale edilmiştir. Uzunca bir tarihi birikimin yükünü arkasına alarak 19. ve 20. yüzyılda tekrar ortaya çıkan çizgi roman kapatılmamış bir hesapla yüzleşmek durumunda kalmıştır. Öyle ki konuya ilişkin tartışmalar günümüzde de sonlanmış değildir.

Bu sürecin çizgi roman açısından olumlu ve olumsuz sonuçları olmuştur. Bir yandan aşağı tür eleştirileri, popülerliğine bağlı şekilde artarak devam ederken diğer yandan bu popülerliğin yarattığı etki çizgi romanı kuramsal çalışmaların konusu haline getirmiştir. Bu bağlamda çizgi romana karşı yöneltilen eleştiriler bugün akademi ve bilim süzgecinden geçirilmek yapılmak durumundadır. Çizgi roman türüne tanınan bir tür adil yargılanma hakkı çizgi romanın köklerinden başlayarak tarihinin ve gelişiminin incelenmesini aynı zamanda kavramın tanımlanmasını ve kuramsal bir çerçeveye oturtulması gerekliliğini vurgulamıştır.

Çizgi romanın bir anlatı türü olarak var olması ve bu var oluşun gereklilikleri kavramsal ve tarihsel arka planının ortaya konulmasından önce mümkün olmayacaktır. Her bir anlatı türü için (hatta bütün türler için de denilebilir) geçerli olduğu üzere, çizgi romanın da

kökenlerinden başlayarak günümüz çizgi romanına gelinceye kadar geçirdiği dönüşümün izlerini sürebilmek, türü tanımlayabilmenin ve kavramsal çerçevesini çizebilmenin de gerek koşuludur. Bu aynı zamanda konuya ilişkin kuramın yaratılabilmesinin ilk adımıdır. Bu bağlamda çizgi roman kavramı, tarihi gelişimi ve bu gelişim sürecinde uzandığı dallar olan türleri, çalışmamız kapsamında bir bölüm olarak ele alınmıştır.

2.1. Çizgi Roman Kavramı

Çizgi roman kavramını tanımlamak üzere, “çizgi” ve “roman” terimlerinden yola çıkılabilirse de bu iki terim bir araya geldiğinde ortaya çıkan bağlam bizi her iki terimi de kapsayan fakat bu bileşimin ötesinde bir tanımlama yapmaya zorlamaktadır. Çizgi, bu anlatı türünün bir yönüyle, “çizmek” eylemine dair bir edim olduğunu ifade ederken, diğer ve esas yönüyle “görsel” olana atıf yapmakta fakat “çizili” olmayı, kavramın dışında bırakmaktadır. Öncelikle, böyle bir çözülemeye gidilirken bilinmelidir ki “çizgi roman” bir kavram olarak ele alındığında, küresel çapta benzer tanımlamalara ulaşılabirirse de terim olarak Türkiye’ye özgüdür. Öztekin’e göre:

Doksanlar öncesi var olan ansiklopedik kaynaklara baktığınızda, akademik olarak “resimli roman” teriminin kullanıldığı görülmektedir. Çizgi; soyut kavramların, düşüncelerin ve düşlerin anlaşılması ve hayata geçirilmesi sürecindeki ilk aşamadır. İnsan tahayyülünden çıkan her şey madde olma yolundayken, ilk bu aşamadan geçer (Öztekin, 2018, s. 43).

Türkçe’de çizgi romanın öncülü olarak kullanılmış olan “resimli roman” teriminde de vurgulandığı görülen “resim” kavramı da aslında, sanat türü olarak “resim”e değil “resimsel” olana gönderme yapmakta fakat çizgi romanın modern tanımlarında karşılaştığımız “karikatür” sanatına yapılan atfı karşılamakta zorlanmaktadır. “Resim” ve “illüstrasyon (resimleme)” kavramları arasında var olduğunu varsaydığımız belirsiz ayırım, çizgi romanın “görsel” unsuru ve “resim” arasında da yapılmak durumundadır. Bu ayırım, modern çizgi romanın babası olarak kabul edilen Rodolphe Töpffer’in eserleriyle William Hogarth’ın eserleri arasında da gözlemlenmektedir. Dolayısıyla denilebilir ki “çizgi” kavramı Öztekin’in de ifade ettiği üzere, her türlü “çizi” edimini içine alan niteliğiyle, çizgi romanda “görsel” olanı da rahatlıkla kapsamaktadır.

Roman terimini ele aldığımızda ise; edebi bir tür olarak “roman”dan bahsedilmemekte, “öykü” bileşeni üzerinden, çizgi romanın metinle veya “yazılı” anlatı türüyle olan ilişkisine vurgu yapılmaktadır. Dolayısıyla “roman” türü ile çizgi roman arasında tam bir eş anlamlılıktan ziyade bir eş seslilik söz konusudur. Dolayısıyla bu konuda bir yargıya varmak için, kavramın anadilindeki karşılıklarıyla kıyaslanması gerekmektedir. Türkiye’de çizgi roman, “comics” olan özgün isminden tercüme edilirken edebiyatın bir parçası olarak düşünülmüş ve “roman” olarak algılanmış, sıfat tamlaması olarak, sinema roman, resimle roman, resimli roman ve çizgi roman biçiminde bir değişim göstermiştir (Karataylı, 2004, s. 20). “Çizgi roman” terimi ve kavramı arasındaki tartışma veya çoksesliliğin, Türkiye’ye özgü olmadığını da belirtmek gerekmektedir.

Çizgi roman tarih yazımının geneli, çizgi romanın köklerini nerede aramamız gerektiği konusunda, 16. yy. Avrupa’sında yayınlanan el ilanları ve gazeteler gibi basılı unsurları işaret etmektedirler. Bu yayınlarda, mesaj iletiminde, yazılı ve görsel unsurlar bir arada kullanılmış, metinler, açıklayıcı illüstrasyonlarla desteklenmiştir. Çizgi roman kavramı “modern” sıfatıyla birlikte düşünüldüğünde ise çok daha yakın tarihlerden bahsediyor olunmaktadır ancak hemfikir olunan nokta, çizgi romanın coğrafi köklerinin Avrupa’ya dayandığıdır. Dolayısıyla çizgi roman kavramına ilişkin tanımlamaların ve terminolojinin kökenini de öncelikle Avrupa dillerinden hareketle aramak doğru yaklaşım olacaktır.

Kavram olarak çizgi romanın, her kültürde, kavramın farklı yönlerine vurgu yapan, farklı terimlerle ifade edildiği görülmektedir. Çizgi roman teriminin, İngilizcede “comics”, “comic strip”, “comic book” gibi birden fazla terimle ifade edildiğinden bahsedilmiştir. “Comics”ten yola çıkıldığında, bu terimin antik kökleri, Türkçeye “ tuhaf, eğlenceli (kasıtlı olarak)” şeklinde çevrilen, Yunanca “komos”tan türeyen “komikos” terimine dayanmaktadır. Çizgi roman (comics), terimi“ Yunanca “κωμῶς”, (kōmikos) kökeninden gelen, "comic" kelimesinden türetilmiştir ki bu da "komedi veya komediyle ilgili" anlamında çevrilmektedir. Bu terim, çizgi roman ortamında (medium) üretilen, çoğunlukla mizahi olan erken dönem çalışmalarından ileri gelmektedir ki komik olmayanlar da dahil olmak üzere, bu ortamda üretilen eserlerin tamamını kapsamaktadır (Pimenta, Poovaiah, 2010, s. 26). Dolayısıyla Poetika’da “tragedya” olmayan ya da karşıtı olarak kullanılan “komedyā” yani komik şiir kavramıyla aynı kökten gelmektedir. Bu bağlamda çizgi romanın İngilizce’de kullanılan

karşılığı, Türkçe karşılığından farklı olarak, çizgi romanda var olan hiciv ve mizah yönüne gönderme yapmaktadır. Öztekin'in ifadesiyle; "İngilizcede çizgi romanların, günceli yakalarken hiciv ve taşlama yapma, eğlendirme, hoşça vakit geçirtme özelliği üzerine odaklanılmış ve "comics" terimi kullanılmıştır. Süreli yayınlarda yayınlandığı için de "periodicals" kelimesi ile "comics" kelimesinin birleşiminden "comicals" terimi türetilmiştir" (Öztekin, 2018, s. 43). Britannica Ansiklopedisi'ne bakıldığında ise İngilizce'de bu terimin "strip" yani "şerit" terimiyle birlikte kullanıldığı görülür. Bu durum ise çizgi romanın biçimsel olarak taşımak durumunda olduğu ardışıklık yani ardışık paneller (ya da kareler) vasıtasıyla hikaye anlatma özelliğini vurgulamaktadır (<https://www.britannica.com/search?query=comic>, Erişim: 27. 06. 2019).

Önemli bir çizgi roman ekolünün dili olarak Fransızca'da bu kavram; şerit ya da bant karikatür anlamına gelen "bande dessinée" terimiyle karşılanmaktadır ki genellikle BD veya bédé şeklinde kısaltılarak kullanılmaktadır. İngilizcede "strip" kelimesinin karşılığı olan "bande" yani "şerit" terimi korunmakta fakat "comic" terimi yerine, Türkçe karşılığı "tasarım (desen) ya da çizim" olan "dessinée" terimi kullanılmaktadır ki bu terim İngilizce "cartoon" yani "çizgi film" terimini de karşılamaktadır. "Dessinée" kavramının çizgi romana özgü olmayan genel bir kavram olduğundan hareketle, "bande" kelimesinde, bir vurgunun varlığından bahsetmek gerekmektedir. İtalyanca'da ise resim panellerinin içinde ve arasında diyaloglar ve anlatının yerleştirildiği baloncuklara atıfla "fumetti" yani "baloncuk" kavramı kullanılmıştır (Öztekin, 2018, s. 44). Dolayısıyla çizgi romanda, içeriğe hiçbir atıfta bulunulmadığı gibi -bulunması zorunlu unsurlar bakımından- biçime de gönderme yapılmamaktadır. Diğer yandan "baloncuk" teriminin, çizgi romanın eğlenceye dönük, hızlı tüketilen, ucuz, boş vakit etkinliği olduğuna dönük algıyla uyumlu olarak "soap opera" dizi türüne gönderme yaptığı da göz ardı edilmemelidir.

Çizgi roman tarihinde olduğu üzere günümüzde de önemli bir ekolün adı olan Japonya'da, doğrudan bu ekole gönderme yapan "manga" terimi kullanılmıştır ki dünya genelinde de bu terimle anılmaktadır. Öztekin, Japon çizgi romanının, zamanın akışına karşı, resmin anı dondurabilme yetisine gönderme yapılarak bu terimin kullanıldığını ve "maymun iştahlı resimler" anlamında kullanıldığını ifade etmiştir (Öztekin, 2011, s.39). Ancak, Robert S. Petersen, "manga"nın kökenini, "doğaçlama eskizler" anlamına gelen Çince "manhua"

kelimesine dayandırmaktadır. Japon dilinde nadiren kullanılan bu kelime, Japonya'nın en ünlü karikatüristlerinden Katsushika Hokusai'nin 1814'te, "Hokusai Manga" adıyla yayınladığı, günlük hayata dair bir dizi karikatür çalışması sayesinde kullanılmaya başlanmış ve yaygınlaşmıştır (Petersen, 2011, s. 40-41). Biçimsel yönden çizgi roman kavramının içini tam manasıyla doldurmakla beraber manga; üslupsal ve içerik özellikleriyle -her ne kadar Avrupa ve Amerikan tarzı çizgi romanın da kendine özgü nitelikleri varsa da- diğer ekollerden ayrıştırılmakta ve kendi adıyla anılan, bir çizgi roman alt türü olarak kabul görmektedir. Gerek Japon dilinin yazış yönü gerekse sayfa ölçüleri itibariyle batılı muadillerinden farklılaşan bir format sergilemektedir. Bunun yanında, "manga", içerik bakımından, Uzakdoğu ve batılı kültürler arasındaki farklılıkları ortaya koyması bakımından ve gerek karakter tasarımları gerekse panel yapıları itibariyle de "ekol" olma vasfını hak eden özgün bir geleneği tutturmayı başarmıştır.

Öz olarak "çizgi roman" kavramına ilişkin terminolojinin çeşitliliği dolayısıyla denilebilir ki, çizgi roman ve imlediği üreti arasında veya çizgi romanı oluşturan biçimsel veya içeriksel bileşenler (hiciv, mizah, çizgi, panel, konuşma balonu vb.) arasında terimsel bir bağ kurmak zorunluluğu bulunmamaktadır. İletişim amacına hizmet eden, araçsal niteliği ile tarih sahnesine çıkmış olan bu türe dair terminoloji, büyük oranda, yöneldiği kitlenin algı dünyasında şekillenmiş ve dillendirilmiş gibi görünmektedir. Dolayısıyla çizgi romanın ne olduğu ve nasıl oluştuğu sorularının yanıtını vermek üzere, kavrama ilişkin tanımlamalara başvurmak gerekmektedir. Elbette ki bu soru da çizgi romanı oluşturan bileşenlerin ne olduğu sorusuyla birlikte yanıtlanmalıdır.

Bir çizgi romanın en temel ögesi şüphesiz ki "görsel" unsuru imleyen "çizgi"dir. Ceran, bu unsurun "resim" olduğunu söyler. Gelişimi ve yapısı büyük oranda çizime dayanmaktadır (aktaran Cantek, 2004, s. 28). Ancak bu kavramdan yola çıkarak, türsel bir ayrıma gidilemez. Sabin; çizgi romanın en temel bileşeninin ne olduğu konusunda Ceran'dan ayrılmaktadır. Sabin'e göre; çizgi romanın temel malzemesi "bant (strip)"tır. Bu bir dizi resimle yapılan bir anlatıdır, her zaman değilse de genellikle yazı da içermektedir. Uzunluğu bir kare ile binlerce kare arasında değişebilmektedir (Sabin, 2006, s. 68). Elbette ki Sabin'in bu ifadesi, bir ön kabul olarak ya da yalnızca çizgi romana özgü olmayışı nedeniyle, "çizgi" ögesini belirtme gereği duymaksızın, bir bant ya da dizi özelliği göstermeyen bütün tekil resimleri başkaca

bir deęerlendirmeye tabi tutmadan “izgi roman” kavramının dıřına itmektedir. Trsel sınıf anlamında, daha spesifik bir sınırlandırmaya imkan vermesi bakımından Sabin’in ifadesi daha yerinde bir yaklařım olarak grnrken Eisner’in yaptığı “ardıřık sanat” nitelemesini de karřılamaktadır. Bu noktadan hareketle, izgi romanın tanımının yapılmasına giriřilebilmektedir.

Kireci, izgi romanı: “Bir resim dizgesinin, belli bir kurgu iinde akarak bir yk anlatması” şeklinde tanımlamaktadır (Kireci, 2018, s. 40). Kireci tarafından yapılan bu tanım, kavrama iliřkin en z tanımlamalardan birisidir denilebilir ancak yukarıda bahsini etmiř olduęumuz zorunlu unsurları -yazılı metin hari- byk oranda karřılamaktadır. Dolayısıyla bu tanım, izgi roman haricinde yer alması gereken pek ok tr aısından da kapsayıcı bir ereve izmektedir.

Bir dięer tanımı da Levent Cantek: izgi roman, birbirinden tamamen farklı iki ana ęenin, yazı ve izginin birleřmesiyle gerekleřen bir anlatım sanatıdır (aktaran Cantek, 2014, s. 21) şeklinde aktarmaktadır. Bu tanım, Sabin’in zorunlu olduęunu savunduęu “bant ya da dizi” bileřenini barındırmaması dolayısıyla eleřtirilebilmektedir. Benzer şekilde, bir takım unsurların varlığı ve yokluęu zerinden, pek ok tanımın eleřtirilebileceęi gereęiyle yzleřilmektedir. izgi romanın, var oluřu ve geliřimi srecinde, geirilen dnřm ve eklemlenen unsurlar dolayısıyla ki izgi romanın tanımı srekli deęiřmiřtir.

Bu srecin sonuna ya da gnmze doęru gelinirken, nispeten yeni bir tanımlama alıřması Scott McCloud tarafından yrtlmřtr. izgi roman kavramına iliřkin en kapsamlı alıřmalardan birisi olarak nitelenen bu alıřma, “Understanding Comics” adıyla yayınlanmıřtır. Bu eserde McCloud; “Comics” terimini, “comic book” veya “comic strip” gibi, kullanılan dięer terimlerden ayırarak “Comics”in, herhangi bir nesneye deęil bizzat medyumunun kendisine atıfta bulunduęu iin tanımlanmaya deęer olduęunu savunmuřtur. Bu ifade, izgi roman dilini kullanarak retilen kitap veya gazete řeridi gibi herhangi bir rne deęil, zgl bir sanat biimini var eden medyaya vurgu yapmaktadır. Dolayısıyla McCloud’un odaklandığı nokta, yazı ve grsel birliktelięinden doęan anlatısal yapıdır ki McCloud, bu yapı iinde, ardıřıklık kıstasına zellikle deęinmiřtir. Bu yapı, sadece iki resimden oluřuyor olsa bile, dizi oluřturuyor olması ynnden, resim vb. trlerden bařka

bir Őeye yani izgi romana (comics) dnŐmektedir (McCloud, 1994, s. 4-5). Bir n tanım olarak nitelenebilecek bu ifadeler, izgi romanın sanatsal niteliğinden veya ieriğinden tamamen bağımsızdır. Ancak izgi roman bu Őekliyle, Will Eisner'in "ardışık sanat" yelpazesinin iine oturan bir tr olmaktan teye geememektedir. Fakat yine de McCloud'un, izgi romanın ortamına (medium) yaptığı vurgu, ifade edilmiŐ olmasa da diğerk unsurların varlığını ima etmektedir.

Bu alıŐması zerinde ilerlendike McCloud'un, Will Eisner'in, izgi romana iliŐkin "ardışık sanat" nitelemesinden yola ıkarak izgi romanı "mstakil bir tr" kılan ynleri ortaya koymaya ve bu noktadan hareketle "izgi roman"ı tanımlamaya alıŐtığı grlmektedir. izgi romanın yanında, pek ok sanat kavramını daha tanımlamak iin kullanılabilen "ardışık sanat" ifadesi zerinden, izgi romanın tanımlanmasına giriŐmektedir. Ardışıklık zerinden, izgi romanın diğerk anlatı trlerinden ayırıtırılabilidiğini savunan McCloud, animasyon ve sinema gibi ardışık grntye dayalı, sanat veya konumuz zelinde anlatı trlerinin bu konuda yarattığı sorunu Őu Őekilde ozmektedir:

Bu sefer de animasyonla karıŐtırılabilir. Animasyon olmayan ardışık grsel sanattan bahsediyor olmamız gerekir. Animasyon zaman dizgesinde bir ardışıklık ierirken izgi roman yan yana bir ardışıklık ierir. Bir filmin her bir ardışık karesi, tam olarak aynı alanda (ekran) yansıtılır fakat izgi romanların her karesi farklı bir alan iŐgal etmelidir. izgi romanda "alan" ya da "uzay" sz konusuyken, bir filmde "zaman" sz konusudur (McCloud, 1994, s. 7).

Dolayısıyla izgi roman iin yeni bir tanımlama yapılmalıdır: "Yan yana ardışık, durağan grntler". Bu tanımla izgi roman film ve animasyon gibi ardışık sanat trlerinden ayrılmaktadır ancak yan yana ardışık, durağan grntye sahip bir trden ayırıtırılammaktadır: Yazı. Yazı, sesleri temsil eden grsel semboller olarak tanımlandığında, McCloud'un tanımlaması yazılı olanı da kapsamaktadır. Bu noktadan hareketle McCloud izgi romanı Őu Őekilde tanımlamaktadır: "İzleyiciye istenilen bilgiyi iletmek ve/veya izleyicide estetik bir etki yaratmak amacıyla, planlı (kasıtlı) Őekilde art arda bir araya getirilen resimsel ve resimsel olmayan grseller dizisi (McCloud, 1994, s. 8-9).

Sabin'in ifadeleriyle uyumlu olarak "bant" bileŐeninin zorunluluğunu da ifade eden bu tanım, izgi romanlarda yazılı unsurun varlığını "resimsel ve resimsel olmayan grseller" ifadesiyle ima etmekte fakat "yazılı" ifadesini kullanmamaktadır. izgi romana iliŐkin diğerk

tanımlamalarda “yazılı” metnin zorunlu olarak var olması gerektiğine dair ifadeler yer almaktadır.

Çizgi roman’a, belirli bir olayın art arda gelen resimlerle anlatılması gibi çok geniş bir tanım kazandırılması halinde, antik resimlerden, kilise süslemelerine kadar bütün benzeri anlatım biçimlerini bu tanıma sokmamız gerekir. Oysa çizgi romanın en büyük özelliği olan basılı olma şartını göz önüne alırsak şöyle tanımlayabiliriz: Çizgi roman; elle çizilmiş ve belli bir süreklilik içinde art arda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan bir anlatım biçimidir (Platin,1985, s. 64).

Levent Cantek; "başka bir ifadeyle metinle birlikte sunulan resimler dizisidir. Resmin bulunduğu karenin içinde, resmin anlaşılmasına yardımcı olan metin de yer alır (...) Çizgi romanın en büyük özelliği basılı olmasıdır”, diyerek Platin’in tanımını paylaşmakta ve Yıldır’dan aktardığı tanımlamadan farklı olarak “dizi” terimini kullanmaktadır (Cantek, 2014, s. 21-22). Öztekin’in ifadeleri de bu yaklaşımı destekler niteliktedir:

Şu noktayı da atlamamak gerekir ki çizgi roman; sözsüz romanları veya resimlerle bezenmiş kitap süslemelerini karşılamamaktadır (...) Her şeyden önce çizgi roman bir seyir deneyimi değil bir okuma deneyimi sunmakta ve bu yönüyle içerdiği verinin çözümlenmesi sürecinde okuyucusunu aktif olarak çalıştırmaktadır (Öztekin, 2018, s. 44).

Bu ifade; “görsel”in bir çizgi romanın en temel elemanı olma vasfını sorgulamakta ve “yazılı” unsuru önelemektedir. Bunun yanında McCloud tarafından üretilen tanımda rastlanılmayan bir unsura dikkat çekmektedirler: Baskı. Her türden basılı üretinin, basılı olmayan mecralara kaydığı ve basılı medyanın var olma mücadelesi verdiği dillendirildiği günümüz medya ortamında, çizgi romanın basılı olması zorunluluğu tartışmaya değerdir ancak halihazırda çizgi romanların, “dijital çizgi roman”, “interaktif çizgi roman” formlarında sanal mecralarda yayınlanmakta olduğunu da belirtmek gerekmektedir. Platin’in 1985 yılında yapmış olduğu tanımın ve muadili tanımların bu anlamda güncel, medyasal gelişmelerin uzağında değerlendirilmesi veya basılı olmayan çizgi roman formlarının, çizgi romanlığının sorgulanması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Yeni medya ve sonrasında üretim, dağıtım ve sunum olanaklarının sürekli değiştiği bir ortamda, ilişkin tanımların güncellenme ihtiyacı akla uygun görünmektedir.

Inge’ye göre çizgi roman; “bir dizi karakterin değişik vesilelerle, tekrar tekrar ortaya çıktığı, anlatı metniyle görsel hareket arasında belli bir denge kuran, diyalogun çoğu zaman konuşma balonlarıyla verildiği ve gazetelerde dizi şeklinde yayınlanan, açık uçlu, dramatik

bir anlatı olarak tanımlanabilir” (Inge, 1997, s. 79). Çizgi romanda “yazılı” metin ve “bant ya da dizi” bileşenlerinin var olma zorunluluğuna ilişkin tartışma, tarihine yönelik yaklaşımlarda da kendini göstermektedir. Çizgi romanda var olmak zorunda olan bileşenlerin ne olduğu sorusunun yanıtı, “çizgi roman” ve “modern çizgi roman” ayrımının da kaynağını oluşturmaktadır. Bu tartışmaya ek olarak nispeten güncel bir kavramın varlığı da çizgi romanın özgüllüğünü tartışılır hale getirmiştir: Grafik roman. Bu konu, oldukça su götürür bir mesele olarak görüldüğünden, detaylandırılmak üzere “Özgül Bir Tür Olarak Çizgi Roman” başlığına havale edilmiştir.

Ülkemizde, grafik roman terimi dışarıda tutulduğunda, terimsel anlamda bir karmaşa görülmemekten İngilize’de “comics”, “funnies” teriminin yanında “comic strip”, “comic book” vb. terimlerin de kullanıldığı görülmektedir. Türkçe’de ise bu terimlerin tamamı yalnızca “çizgi roman” terimiyle karşılanmıştır. Bu durumun, bir kafa karışıklığının sonucu olduğunu düşünmek makul görünse de bütün bu terimlerin İngilize’de eş anlamlı kullanıldığı söylenememektedir. “Çizgi roman” terimi genel anlamda ve kavramsal olarak “comics” veya “funnies”i karşılamakta fakat “comic strip” ve “comic book”u karşılamamaktadır zira bu iki terim, çizgi romanın tarihi boyunca uğradığı biçimsel değişiklikler sonucunda ortaya çıkmış kavramlardır. “Comic strip” teriminin ortaya çıkışı, “ardışıklık” ilkesinin çizgi roman kavramının içinde, bir tür özelliği olarak yer almadığı hatta kavramın tanımının henüz yapılmadığı bir döneme rastlamaktadır ki “comic strip” bu ilkenin varlık sebebidir. “Comic book” terimi ise çizgi romanların müstakil bir dergi formatında yayınlanmaya başladığı tarihsel dönemi imlemektedir fakat zayıf bir tarihsel hafızanın ürünü olarak bu terimlerin günümüzde de birbirinin yerine kullanılıyor oluşu, kafa karışıklığının muhtemel nedenidir denilebilmektedir. Dolayısıyla bu kavramlar arasındaki farkın incelenmesi de tarihiyle birlikte yürütülmelidir. Thomas’ın ifadelerine geri dönersek çizgi romanın tarihi boyunca yaşadığı dönüşüm, yaşadığı kavramsal dönüşümün gerekçeleriyle doludur. Elbette ki bu ifadeler, “comic strip” gibi bir yol üstü durağının şu anda var olmadığı ya da olamayacağı anlamı taşımamaktadır. Bu terimlere karşılık gelen örneklerin tamamının, çizgi romanın güncel tanımı ve terminolojisi içinde yer alması gerekliliğini vurgulamaktadır.

2.2. Çizgi Romanın Tarihsel Arka Planı

Bahsi edildiği üzere, çizgi romanın tarihi kökenleri ele alınırken iki kavram arasındaki farklılığı ortaya koymak gerekecektir: “Çizgi roman” ve “modern çizgi roman”. Çizgi romanın tarihi köklerine ilişkin tartışma bu ayrıma varılarak çözülmüş görünmektedir. Bu ayrımın temelinde de çizgi romanın bileşenlerinin ne olduğu sorusuna verilen yanıtlar bulunmaktadır: “Yazılı metin”, “görsel metin” ve “ardışıklık (ya da bant)”. Bu bileşenlerin dillendirdiği bir “hikaye”nin var olma zorunluluğunu da belirtmek gerekmektedir. Bu bağlamda, çizgi romanın kökleri olduğu konusunda ihtilaf yaşanan tarihleri de kapsar bir inceleme yapılmalıdır.

Güncel çizgi roman tanımlarının zorunlu kıldığı elemanların tamamını karşılamamakla beraber bu zorunlu varlıklar, evrimi sürecinde edindiği uzuvlar olarak görülerek çizgi romanın kökleri, bu elemanların teker teker ortaya çıktığı tarihlere kadar götürülebilmektedir. Konuya ilişkin literatürün tamamını ortaya koyabilmek mümkün olmasa da bu birikimin işaret ettiği kesişim noktalarını ortaya koyarak en doğru saptamaya varmaya çalışmak doğru yaklaşım olacaktır. Aksi halde, ilişkin literatürün tamamının ortaya konulması durumunda, çizgi romanın kökleri ve gelişimi üzerine pek çok farklı tarihi odağa varılabileceği de görülecektir.

Paul Thomas, bilimsel bir çalışma için geniş bir tarihsel bakışa atıfta bulunmanın sorunlu olduğunu ifade etmekte ve bu ifadeyi şu şekilde açmaktadır: “Çoğu durumda, genel gerçekleri neyin oluşturduğunu netleştirmek zor olabilir zira tarih bir perspektifin ürünüdür. Howard Zinn’in bilgelikle iddia ettiği gibi; “tarihin her bir sunumu, tarihçinin bakışı tarafından gölgelenir” (Thomas, 2010, s. 1-2). Bazı tarihçilerin çizgi romanın köklerini, Mısır hiyerogliflerine kadar götürmekte olduğu, bazılarının ise ilk müstakil çizgi roman dergisinin basıldığı tarihi “ilk” örnek olarak referans aldığı görülmektedir. Bu ihtilafı yaratan neden ise çizgi romanın tanımının ne olduğuyla ilgilidir. Güncel tanımlara bakıldığında Mısır hiyerogliflerinin çizgi roman örneği olduğunu iddia etmek mümkün olamamaktadır ve benzer şekilde gelecekte ortaya çıkması muhtemel çizgi roman formlarının da bugünden aynı akıbeti paylaşacağı öngörülebilmektedir. Bu durumda “çizgi romanın kökleri veya kaynağı” ile “çizgi romanın ilk örnekleri” arasındaki farkın ayırdına varmak gerekmektedir.

McCloud, çizgi romanların kökenlerini, mısır hiyerogliflerine kadar takip etmiş ve sonucunda, bir bağlantının var olduğunu söylemenin zor olmadığını savunmuştur. Dolayısıyla resimsel bir yazı dili olan hiyeroglifler, bir öykü anlattığında, ardışık resim dizileri oluşturmaktadırlar ki McCloud bu bağlamı iddialarına delil olarak sunmaktadır. Diğer yandan McCloud, bu düşüncesinde yalnız olmadığını da vurgulamaktadır. Çizgi romanın ataları oldukları gerekçesiyle bu eserlerin, araştırılmayı hak ettiklerini ifade etmiştir (McCloud, 1994, s. 15). Bu ifadede Thomas; çizgi roman tarihinin başlangıcına ilişkin olarak, bugün hepimizin anladığı anlamda çizgi romanı ifade eden türün ortaya çıkışını ya da modern çizgi roman tanımını referans almakta ve bu referanstan hareketle çizgi roman tarihini, on üç başlık altında incelemektedir:

- 6,5/8 X 10,3/16 ölçülerinde, katlanmış ve zımbalanmış (çizgi romanlar bugün 1970'lerin ortasına kadar basılan çizgi romanlardan biraz daha küçük olsa da) bir dergi biçimi olarak çizgi romanın ortaya çıkışı.
- Çizgi roman endüstrisinin iki devinin ortaya çıkışı (isimler yıllar içinde çeşitli dönüşümler geçirmiş ve şimdilerde DC ve Marvel adını almıştır).
- Çizgi romanda "süper kahraman" alt türünün ortaya çıkması.
- Çocuklar üzerinde yıkıcı bir etkisi olduğu gerekçesiyle çizgi romanlara yapılan ulusal saldırı.
- Stan Lee ve Jack Kirby liderliğindeki Marvel çizgi roman devrimi.
- Çizgi roman odaklı kitap mağazalarının doğrudan çizgi roman pazarlaması.
- Edebi, karanlık temalara, konulara ve karakterlere doğru değişen çizgi roman içeriği.
- Fikri mülkiyetin yükselişiyle deneyimleyen ve diğer pazarlara akış (oyuncaklar, filmler vb).
- Çizgi roman piyasasında spekülâtörler patlamaya ve patlamaya neden oldu.
- Komik yazarlar ve sanatçılar başlangıç statüsüne kavuşur ve daha fazla güç ve hak talep ederler.
- Marvel'in ve tüm çizgi roman endüstrisinin iflastan kurtulması.
- Film uyarlamalarıyla başarıya ulaşan çizgi romanlar.
- Grafik romanlar ve mangalarla genişletilmiş bir tarz yaşayan çizgi romanlar. (Thomas, 2010, s. 4).

Thomas, bu başlıkları önerirken Rhoades tarafından yapılan ve büyük oranda, çizgi roman tarihçiliğinde ana akımı temsil eden tarihi dönemeçlere dayalı başlıklandırmayı genel hatlarıyla referans alarak genişletmiştir. Rhoades çizgi romanı yedi alt başlık altında incelemektedir ki bu öneri, özellikle Amerikan çizgi roman tarih yazımının genel katmanlarını oluşturmaktadır.

- Pre-1933 Victorian Çağ
- 1933–37 Platinium Çağ

- 1938–1955 Altın Çağ (Atom çağı altbaşlığını da içerir, 1946–1955)
- 1956–1970 Gümüş Çağ
- 1970–1985 Bronz Çağ
- 1986–1999 Modern Çağ (Bakır Çağ, 1986–1992 ve Krom Çağ'ı da içerir, 1992–1999)
- 1999- Güncel ya da Postmodern Çağ

“Süper kahraman” türünün evrimini temel alan Amerikan çizgi roman tarihinin de iskeletini oluşturan “çağlar” ayırımına dayalı bu başlıklandırma, Yunan ve Roma mitlerinde yer alan çağlardan uyarlanarak ortaya çıkan dört ana başlık etrafında gelişmiştir: Altın, Gümüş, Bronz ve Demir (Modern) Çağ. Bu çağlar; çizgi roman endüstrisinin materyal üretiminin ortaya çıkardığı aşamaları yansıtırken “süper kahraman” dışındaki türlerde bu çağlar arasında zaman kaymalarının var olduğu görülmektedir. Örneğin; “korku” türünün altın çağı 1940’ların sonu ve 50’lerin başında yaşanmasına karşın, “süper kahraman” türünün altın çağı; daha erken başlayıp daha uzun bir zaman dilimine yayılmıştır. Bunun yanında Rhoades’un da kullandığı üzere, çizgi romanların evriminde süper kahraman türü öncesi “platinyum çağı” olarak ayrıca adlandırılmaktadır (Booker, 2010, s. 12).

Rhoades, Thomas’dan farklı olarak çizgi roman tarihinin, 1800’lerin ortalarına kadar takip edilebileceğini kabul etmektedir:

Rodolphe Töpffer’in “The Adventures of Obadiah Oldbuck”ı ve Jeremiah Saddlebags’in “Journey to the Gold Diggins”i. Ancak, -1930’larda Amerikan’da resmi olarak başlamadan önce çizgi romanlar, Avrupa’da var olmasına rağmen- çizgi romanın (burada kullanılan terimin “comic book” olduğuna dikkat edilmelidir) ve cazın iki özgün Amerikan sanat formu olduğunu da belirtmekten geri durmamaktadır (Rhoades, 2008, s. 3).

Göreceğimiz üzere McCloud (1994) ise, çizgi romanın büyük oranda bir Amerikan üretisi olarak nitelenmesine rağmen çizgi romanın nerede başladığı sorusuna farklı bir yanıt vermektedir ve antik örnekleri de inceleme kapsamına almaktadır. Thomas tarafından yapılan çizgi romanın tarihine ilişkin başlık önerisi büyük oranda, çizgi roman tarihine ilişkin diğer kaynaklarla örtüşmesine rağmen Amerikan çizgi romanı dışında bir tarihin varlığına yeterli önemi vermemektedir. Rhoades’un ise daha geniş bir tarihi perspektif sunduğu savunulabilmektedir. Bu çalışmada kullandığımız başlıklandırma ise -genel hatlarıyla, bu iki

öneriyle örtüşüyor olmasının yanında-genel çizgi roman tarihini referans olarak oluşturulmuştur. Dolayısıyla ekollerden bağımsız olarak, çizgi romanın tarihi, bir dünya tarihi olarak ele alınacak ve çizgi romanı var eden argümanların tarihine odaklanılacaktır.

2.2.1. Çizgi Romanın Tarihsel Kökleri ve İlk Örnekler

Rhoades'un "Victorian Çağ" başlığı altında incelediği bu dönem ki bazı araştırmalar bu tarihi çok daha geriye götürmektedir, çizgi romanın "kök"leri ve "ilk"lerine dair tartışmaların odaklandığı bir zaman dilimini ifade etmektedir. Thomas'ın araştırmasında ise bu dönemin tamamen yok sayıldığı da belirtilmelidir. Thomas; çizgi roman tarihinin başlangıç noktasını "comic book" kavramının ortaya çıkışı olarak belirlemektedir. Literatürün geneline bakıldığında ise çizgi roman olarak adlandırılabilir ilk örneklerin hangileri olduğuna ilişkin, tarihçiler arasında süregelen tartışma halen sonuçlanmamış değildir. Kavramın, "hikaye anlatan, ardışık resimler" şeklindeki tanımlarına bağlı kalındığında, hem "resim sanatı" hem "illüstrasyon" hem de "iletişim" kavramlarıyla tarihsel kökler anlamında benzer bir örnekleme paylaştığı görülecektir. Bu yaklaşımın çizgi roman tarihine ilişkin araştırmaları götüreceği nokta ise tarih öncesi mağara resimleridir.

Cantek, "Türkiye'de Çizgi Roman" adlı eserinde, resim-yazılı metin birlikteliği vurgusuyla çizgi romanın tarihinin ilkel mağara resimleri gibi örneklere kadar götürülemeyeceği fikrini savunmaktadır. Çizgi romanı, resim sanatı veya illüstrasyon gibi türlerle bir eş örnekleme götüren ve Cantek'in eleştirdiği bu yaklaşım, resimle hikaye anlatma bakımından çizgi romanla ilişkilendirilebilse de tanımı bakımından çizgi roman kavramına bir ilk örnekleme oluşturmamaktadır. Dolayısıyla Cantek, çizgi romanın köklerini, çok daha yakın bir zaman diliminde aramaktadır. Bu bağlamda çizgi roman tarihinin, kitle iletişimi ve popüler tüketime dönük yönü ortaya çıkmaktadır. 17. yüzyılda yaşanan ticari gelişmeler ilk büyük şehirlerin ortaya çıkmasına neden olurken, bu şehirler etrafında çoğalan ticari ve kültürel aktiviteler, resimli öykü anlatıcılığına katkı sağlamıştır. Tiyatroya benzer bir canlı gösteri türünde, anlatıcının sözlerine görseller eşlik etmektedir. Bu bağlamda Cantek, yazılı olması gerekmeyen "metin" kavramını vurgulayarak bu gösteriler ve çizgi roman arasında bağlantı kurmaktadır (Cantek,2014, s. 31-32).

McCloud; bir sanat ve/veya illüstrasyon tarihçisinin yapacağı gibi, çizgi romanın tarihi köklerinin izini Mısır hiyerogliflerinden, 1519'da Cortes tarafından keşfedilen Colomb öncesi Amerikan resimli el yazmalarına, Fransa'daki Bayeux Dokumaları'ndan (1066'da William of Normandy tarafından İngiltere'nin fethini konu alır- Battle of Hastings), Roma dönemi Trajan Sütunu'na, antik Yunan resimlerinden, Japon parşömenlerine kadar sürer ve şu soruyu sorar: Bütün bunlar çizgi romanın kökleri olarak veya ilk örnekleri olarak nitelenebilir mi? (McCloud, 1994, s. 16). Ceran nitelenebileceğini savunmaktadır. Çizgi roman, bütün bu örneklere ek, ortaçağ duvar süslemeleri ve Lascaux mağaralarında yer alan Epinal tasvirleri gibi pek çok örneği de içine alacak şekilde, başlangıcından bu güne, insanlık tarihine eşlik etmektedir (Ceran, 1997, s. 5).



Görsel 4. Bayeux Dokumaları'ndan (Bayeux Tapestry) Kesit. 1070. <https://bit.ly/35RDKIJ>



Görsel 5. Trajan Sütunu'ndan (Trajan's Column) Kesit, MS 113. <https://bit.ly/3kj7LPa>

Çoğu kaynakta çizgi romanın ilk örnekleri olarak yer bulan bu örnekler, bir hikayenin dizili görseller kullanılarak anlatıldığı ilk örneklerdir. Özellikle, Bayeux Dokumaları'nın (70mx50cm) üzerinde yazılı metnin var olduğu vurgusu da yapılmaktadır. Benzer şekilde Mısır hiyerogliflerini de anmadan geçmemek gerekmektedir. Hiyerogliflerdeki hususiyet;

görsel metin ile yazılı metnin aynı şey olmasıdır. Resimsel imgelerden oluşan yazı dili, her iki unsuru da kapsamaktadır. Diğer taraftan, çizgi roman ve kitlelilik ya da popülerlik ilişkisi elbette ki henüz kurulmuş değildir. Üretilirken kullanılan malzemenin ilkelliğine ve tekniğin zorluğuna bağlı olarak, tabana yayılan popüler bir tüketimin varlığından söz etmek mümkün değildir. Bu kavramların var olabilmesi için yazının tarihine eş olarak çizgi roman tarihinde de önemli bir dönemeci beklemek gerekecektir: Baskı teknolojisi. Bu da bizi çizgi roman tarihinde yaşanan -eğer bu örnekler ilk örnekler olarak kabul ediliyorsa- ilk dönüm noktasına ulaştırmaktadır.

Gürelî, İsveçli araştırmacı Horst Schröder'e atıfla bahsi geçen örneklerin, çizgi roman bağlamında hiçbir öneminin olmadığını söyler zira çizgi romanın oluşum sürecindeki yapıtlar ne mağara anlatılarından ne ilk çağ örneklerinden ne de Bayeux Dokumaları'ndan etkilenmiştir. Çizgi romanın ortaya çıkışının, baskı tekniklerinin gelişmesiyle ilişkilendirilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla Schröder, Ortaçağ'da, propaganda amacıyla basılan propaganda broşürlerini çizgi romanın ilk örnekleri olarak kabul etmektedir. Spesifik olarak 1603 ve 1680'li yıllarda Londra'da basılmış iki dinsel propaganda kağıdını örnek göstermektedir ki bu örneklerde resimlerin yanında konuşma balonları kullanılmıştır (aktaran, Gürelî, 1997, s. 42). Diğer yandan, bu örneklerden çok öncesine tarihlenen bazı örnekler uzak doğuda görülmüştür. "Toba-E" veya "Toba Pictures" olarak anılan Choju-Giga resimli anlatı ruloları, 12. yüzyıl sonrası Japonya'da ortaya çıkmıştır. Budist keşişler tarafından çizilen ve insanların zaaflarıyla alay eden hayvan figürlerinin kullanıldığı bu rulolar, rastlanılan en eski hiciv karikatürleri olarak değerlendirilmiştir (Lente ve Dunlavy, 2012, s. 187). Ruloların bu formu ilginç şekilde bugünün çizgi romanını andırmaktadır.

Tang Hanedanı'ndan beri doğu Asya'da ve Avrupa'da bilinmekte olan ağaç kalıplarla yapılan baskı yönteminin ardılı olarak Johannes Gutenberg'in yaklaşık 1439'de (1439-1950 arasında farklı tarihlendirmeler de bulunmaktadır) geliştirdiği döküm metal kalıplarla uygulanan baskı teknolojisi, basılı yayının tarihini değiştirmiştir. Gutenberg sonrası tarih, çizgi romanın içeriği veya üslubu üzerine çok fazla değişikliğin olduğunu ifade etmese de basılı yayının, popüler bir kitlesel tüketime dönüşmesinin önünü açan faktör olmuştur. Basılı yayının tamamı üzerindeki küresel etkisine paralel olarak seri üretimde devrim yaratan bu teknik, çizgi romanı herkesin deneyimleyebileceği bir sanat formuna dönüştürmüştür. "The

Tortures of Saint Erasmus (yaklaşık 1460)” gibi ilk örnekler incelendiğinde, çizgi romana dair estetik anlayışın beş asır boyunca yani modern çizgi romana kadar pek fazla değişmediği görülebilmektedir (McCloud, 1994:16).



Görsel 6. The Tortures of Saint Erasmus. 1455-1465 dolayları. (Ağaç baskı). <https://bit.ly/2FICxCc>

“The Tortures of Saint Erasmus”da yazılı metnin yer almadığı, Saint Erasmus’un maruz kaldığı işkencelerin her birinin bant mantığına uygun olarak sunulduğu görülebilmektedir. Yalnızca ardışıklık ilkesi dikkate alındığında, çizgi romanın ilk örnekleri tartışmasında kayda değer olduğu ifade edilebilmektedir.

Bunun ardından William Hogarth (1697-1764) ve Katsushika Hokusai (1760-1849) gibi sanatçılar gravür ve bunun ardılı baskı yöntemleriyle ardışık hikayeler yaratmışlardır. En önemli örneklerden birisi olarak William Hogarth’ın “A Harlot’s Progress (Harlot’un Yükselişi)”i gösterilmektedir. “The Tortures of Saint Erasmus”dan farklı olarak William Hogarth’da öykünün görsel dilinin karmaşıklığının arttığı görülür. Baskı tekniklerinin gelişiminin yanında Hogarth’ın resimleme konusundaki ustalığı da Hogarth’ın bir fahişenin hikayesini anlattığı bu eseri eşsiz kılmaktadır. Güreli, bu örneğin çizgi roman tarihi açısından önemini şu şekilde ortaya koymuştur.

Usta bir yağlı boya ressamı olan Hogarth’ın yağlıboya tekniğiyle yapmış olduğu resimlerin gravür baskı versiyonları olan “Bir Fahişenin Yükselişi” serisi, döneminde oldukça popüler hale gelerek dikkatleri üzerine çekmiştir. Hiciv içerikli, güldürücü anlatımı dolayısıyla

“comic history painter”, “tarihi hicveden ressam” yakıştırmaları yapıldı. Bu nedenle Hogarth’la ilgili olarak “çizgi romanın babası” ünvanı tarihçiler tarafından dillendirilmektedir (Gürel, 1997, s. 43).



Görsel 7. William Hogarth. A Harlot's Progress. 1731-1732 arası. (Altı gravürden oluşan seri).

<https://bit.ly/2ZF79eO>

Birbirinden bağımsız olarak çalışılan, altı levhadan oluşan ve ardışık olarak sıralandıklarında bir çizgi roman bandına dönüşen “A Harlot's Progress”, çizgi romanın “çizgisi”ne dair herhangi bir kıstasın aranmadığı ki çizgi roman formu açısından böyle bir kıstas halen bulunmamaktadır, bir dönemde, ardışık sanatın ilk örneklerinden birini oluşturmaktadır. 1731 yılında basılmış olan bu eser, panel sayısının azlığına rağmen ki McCloud bu levhaları panel olarak isimlendirmektedir, “A Harlot's Progress”, kırsaldan Londra'ya göç eden bir kadının fahişe olması ve üzerine yaşadığı olaylar üzerinden sosyal bir temayı zengin, ayrıntılı ve hicivli bir dille anlatmaktadır. Hogarth'ın hikayeleri aynı zamanda seri olarak bir galeri ortamında sergilenen ilk eserler olmuşlardır. Yine de Hogarth'ın çizgi roman tarihine yaptığı katkı bu kadarla kalmamış, “A Harlot's Progress” ve ardılı olarak yarattığı “The Rake's Progress” adlı eseri son derece popüler olmuş ve bu sayede yeni telif yasaları bu yeni formu, bir sanat formu olarak tanımış ve içeriğine almıştır. (McCloud, 1994, s. 16). Böylelikle bu eser, dolayısıyla çizgi roman, resim sanatından ayrı bir “tür” olarak ilk defa değer görmüştür ve “A Harlot's Progress”in, çizgi romanın ilk örneklerinden birisi olarak değerlendirilmesinin nedeni olmuştur.

Çizgi roman tarihçilerinin ekseriyetinin, yazı ve görselin birlikteliğinden, paneller oluşturan levhaların ardışıklığına dayalı anlatımından hareketle bu örneklerin ilk çizgi roman örnekleri olabileceği konusunda aynı fikirde oldukları belirtilmelidir. Gürdağcık'ın ifadesiyle: "Çizgi romanın temel unsurları olan yazı ve resim birlikteliği ve de devamlılık ilk kez -basılı olarak- var olmuştur" (Gürdağcık, 1985, s. 66). Bu ifadeler, Hogarth'ın çizgi romanın ilk örneklerini ortaya koyduğu konusunda kesin bir yargı içermektedir. Bu yargının da tartışılabilir olduğunun anlaşılması, yüz yıldan fazla bir süre sonra anlaşılacaktır zira çizgi roman tarihçilerinin büyük çoğunluğu, çizgi romanın babası olarak Rodolphe Töpffer'i işaret etmektedirler. Çoğu bakımdan modern çizgi romanın babası olarak Rodolphe Töpffer'in işaret edildiğini belirten McCloud: "Onun 1800'lerin ortalarından itibaren çizmeye başladığı, hafif hicivli resimli hikayeleri, karikatürizasyon ve panel sınırlarını kullanır ve özellikle, Avrupa'da, kelimelerin ve resimlerin, birbirine bağlı kombinasyonunu içeren ilk örneklerdir" (McCloud, 1994, s. 17) şeklindeki ifadeleriyle bu görüşe olan yakınlığını ortaya koymuştur. Yine de McCloud'un ifadelerinde kullandığı "modern" sıfatının özellikle vurgulanması gerekmektedir ki bu ifade Hogarth'ın konumunu savunmak açısından değerli görülebilir.

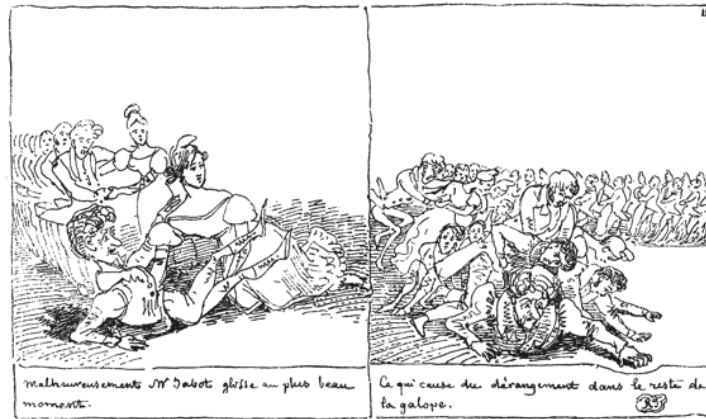
Resim geleneğinde rastlanılmayan ve çizgi romanda "biçim'in modern karşılığını "karalama" (doodle) kavramıyla, bütün bir çizgi roman dünyasına armağan eden Töpffer, resmin dışında fakat anlatsal resimle illiyet bağına koruyan yeni bir form olarak kabul gören Hogarth'ın eserlerinin ötesinde yeni bir anlatı türü yaratmıştır. İçerdiği karikatürizasyon biçimi ve mizah içeriğiyle bu türün de adına ilham vermiştir: Comics.

Babic, Rodolphe Töpffer'in çizgi romanın babası olmasının da ötesinde, "1837'de, kırk sayfalık hikayesi "The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck"ı yayınlarken, bilinen ilk çizgi romanı yarattığını" ifade etmiştir (Babic, 2014, s. 2). Dolayısıyla Babic, Töpffer'in aynı zamanda ilk çizgi roman sanatçısı olduğunu da ifade etmiştir.



Görsel 8. George Cruikshank. The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck. 1841. <https://bit.ly/3hAt6lt>

Fakat ilk çizgi romanın hangisi olduğuna dair diğer bazı araştırmalar, Batic'in yanılığını ortaya koymaktadır. David Kunzle'in "Father of the Comic Strip, Rodolphe Töpffer" adlı eserinde ortaya koyduğu araştırma, Töpffer'in 1833'te "Histoire de M. Jabot"un tamamını litografi tekniğiyle birden fazla kopya olarak bastığını göstermektedir. Bir kitap olarak basma konusunda kararsızlık yaşayan Töpffer'in bu kopyaları yakın arkadaşlarına dağıttığı fakat yayıncılardan gizlediği ortaya çıkmıştır. Diğer yandan Kunzle, Mr. Jabot'un, Töpffer'in çizdiği ilk resimli hikaye olmamasına karşın ilk karikatürize çizimleri olması yönünden önem taşıdığını ve "ilk" özelliği gösterdiğini ifade etmiştir (Kunzle, 2007, s. 58).



Görsel 9. Rodolphe Töpffer. Histoire de M. Jabot. 1833. (Kunzle, David, 2007, s. 59).

Batic'in bir diğer yanılığını ise; "The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck"ın Töpffer'e ait olduğu iddiasıdır. Töpffer, Mr. Jabot'un kazandığı popülariteyi takiben 1837 yılında, birisi "Histoire de M. Vieux Bois" ve diğeri "Monsieur Crepin" olmak üzere iki ayrı hikaye daha yayınlamıştır. "The Loves of Mr. Vieux Bois'in (1839) İngiltere'deki kopyaları, 1841'de

George Cruikshank ve erkek kardeşi Robert tarafından yapılan bir ticari girişimde, “The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck” başlığı altında yayınlanmıştır” (Petersen, 2011, s. 52). Petersen’in bir korsanlık faaliyeti olarak da yorumlanabileceğini ifade ettiği olay Kunzle tarafından şu şekilde aktarılmıştır:

Üç Töpffer albümü kısa süre sonra çalındı ve İngiltere’de kopyalandı: “Vieux Bois” “Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck” adıyla, Tilt ve Bogue tarafından 1841’de ve sonra 1849’da George Cruikshank tarafından finanse edildi; Robert Cruikshank’ın bir ön yazısıyla 1845’te aynı yayıncı tarafından “Jabot”, “The Comical Adventures of Beau Ogleby” adıyla ve “Cryptogame”, The Strange Adventures of Bachelor Butterfly adıyla –Britanya Kütüphanesi’nden kaçacak kadar ender bir cilttir- yayınlandı. Bu, 1845’te, Bogue’nun tahta blokların (klişeler) kopyalarını satın aldığı (bu nedenle teknik olarak bir intihal değildir), gecikmeli orijinal Fransız Dubochet nüshasından önce, bir albüm olarak çıktı (Kunzle, 2007, s. 162).

Bütün bu tartışmalardan bağımsız olarak Töpffer’in, çizgi roman tarihinin başlangıcına yerleştirilen konumu sabittir. Bir edebiyat öğretmeni olarak kendisini ne yazar ne de ressam olarak gören Töpffer, ne yazın ne de resim olmayan, yeni bir anlatı türünün yaratımında baş rolü üstlenmiştir (McCloud, 1994, s. 17). Bu anlamda da Töpffer; edebiyatçı ya da ressam olmasa da yeni bir sanat akımının ilk temsilcisi, “ilk çizgi roman sanatçısı” olmuştur ki bu fikir ilk olarak ünlü yazar Goethe tarafından dillendirilmiştir. Goethe; Töpffer’in eserlerini, yeni bir sanat formunun öncüsü olarak gördüğünü ifade etmiştir (aktaran, Gürdağcık, 1985, s. 66). Bu ifadelere göre Goethe, çizgi romanda “ilk” tartışmasında, Töpffer’in tarafındadır.

Töpffer’in çizgi roman sanatı açısından önemi ele alınırken pek de dikkate alınmayan bir yönden bahsetmek gerekirse bu da ürettiği çizgi hikayelerin ötesinde, bu yeni türe ilişkin olarak ürettiği fikirlerdir. Töpffer, yalnızca çizgi roman eserleri üretmemiş, bunların üzerinden, analizlerde ve eleştirilerde bulunmuştur. İlginç bir anekdot olarak Kunzle, Mr. Japot’un yakaladığı başarı üzerine Töpffer’in, Crépin ve Vieux Bois’in yayın hazırlıklarıyla bağlantılı olarak Bibliothèque Universelle’de, yalnızca adının baş harfleriyle imzalayarak bir eleştiri kaleme aldığını bildirmiştir. Mr. Jabot’a yönelik bu eleştiri yazısının tam metni, “hak ettiği” notuyla beraber, Kunzle tarafından paylaşılmıştır:

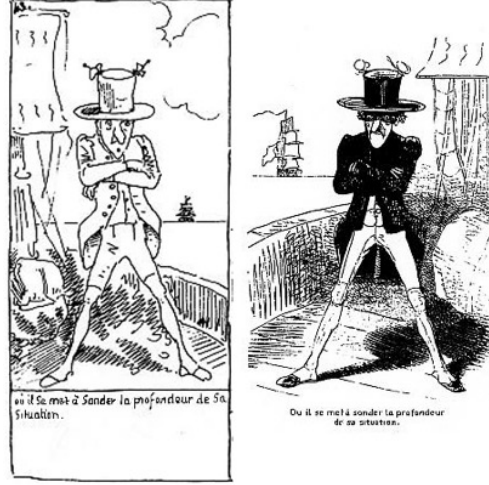
Bu küçük kitap karışık bir yapıya sahip. Bir dizi imzalı, çizgisel çizimden oluşur. Bu çizimlerin her birine bir veya iki satırlık metin eşlik ediyor. Bu metin olmadan çizimler anlam olarak anlaşılabilir; çizimler olmadan metin hiçbir şey ifade etmez. Bütün, her şeyden çok, bir romana benzememesi bakımından daha özgün olan bir tür roman oluşturur. Bu

küçük dikdörtgen cildin yazarı ismini duyurmadi. Eđer, ressamısa çizimi zayıftır, ancak belirli bir yazma pratięi vardır; eđer edebiyatçı ise, yazıları vasattır, ancak dięer yandan çizim konusunda oldukça amatör bir yeteneęi vardır. Eđer ciddi bir adamsa, bazı tuhaf komik fikirleri vardır; komik bir adamsa, ciddi tarafında eksik deęildir (aktaran, Kunzle, 2007, s. 60-61)

Arařtırmacıların çoęunluęuna göre çizgi roman tarihine, ilk örnekler de dahil olmak üzere pek çok örnek bırakan Töpffer'in bu alanda yapılan ilk öneri ve eleřtirileri de ięeren mirası, ardılı ęalıřmalar için büyük bir bařlangıç noktası oluřturmaktadır. Kendi ęalıřmaları üzerine, RT imzası ile kendisine, gerek yazma gerekse çizme konusunda amatör olduęunu söyleyebilecek bir alçak gönüllükle yönelttięi eleřtiriler, Rodolphe Töpffer'i, ilk çizgi roman sanatçısı olmanın yanında, ilk çizgi roman eleřtirmeni, belki de ilk çizgi roman kuramcısı yapmıřtır. Smolderen, Töpffer'in asıl deęerinin bu göz ardı edilen yönünde gizli olduęunu düşünmektedir. Töpffer'in sanat üzerine fikirleri, zaman içinde deęerini kanıtlayacak olan bir sanat anlayıřının kökenlerini ortaya koymuřtur: "mizahi illüstrasyon geleneęi tarafından temsil edilen, garip, çocuksu, spontan çizim mirası, karikatür ve hiciv çizimin doęrudan etkisi altında, yirminci yüzyılın bařlangıcından itibaren çağdař sanat dünyasında, uzun vadeli bir iz bıraktı" (Smolderen, 2014, s. 27).

Töpffer geęip gitmiř olsa da ardında bıraktıęı miras, gerek çağdařları üzerinde gerekse sonraki çizgi roman kuřakları üzerindeki etkisini uzunca bir süre kaybetmemiřtir. Töpffer'in sunduęu ilhamın ötesinde ürettięi ęalıřmalar, uzunca bir süre basılmaya devam edilmiř ve farklı sanatçılar tarafından defalarca uyarlanmıřtır. Böylelikle çizgi roman tarihinde gelinen bir bařka dönemeęte yine Töpffer'in imzası yer almıřtır. Ardılı olarak 1845 yılında, Cham olarak bilinen Charles Amédée de Noé, Töpffer'in "Cryptogame" tasarımlarını yeniden çizmiř ve aynı yıl bu ęalıřmalar, L'illustration'de yayınlanmıřtır. Bu itibarla bir dönemeę daha ařılmıř, çizgi romanın süreli yayın serüveni bařlamıř oluyordu. Töpffer'in fasiküller halinde yayınladıęı bu eserler gazete formatına uygun olmadıęından, Cham tarafından yapılan versiyonlar bu formata uyarlanmıř ve bu uyarlama Cham'ın sonraki ęalıřmaları için de ilham kaynaęı olmuřtur. Cham'ın "Bir Yolculuęun Litografik İzlenimleri (Lithographic Impressions of a Journey)" adlı eseri, Le Charivari'nin iki ayında (Kasım-Aralık 1846) tam yirmi sayfa olarak yer almıřtır (Kunzle, 2007, s. 146).

“Cryptogame”’in süreli yayın uyarlaması, Töpffer’in kullandığı dikey dikdörtgen formundaki panel biçiminin, L’Illustration’un mizanpaj zorunluluklarına uygun, modern bir uyarlamasını (grid) içermektedir. Kitle iletişimsel boyutu ve süreli yayın formatına bağlı panel yapısını, bir kıstas olarak çizgi romanın tarihine ve tanımlarına hediye eden bu çalışmalar, modern çizgi roman formatının öncülleri olarak görülmüştür.



Görsel 10. Rodolphe Töpffer ve Cham (Amédée de Noé). Histoire de M. Cryptogame (Cryptogame’in iki versiyonu: solda; Töpffer’in litografisi, sağda; Cham’ın L’Illustration’de yayınlanan ahşap gravürü). 1830-1845. (Kunzle, David, 2007, s. 146).

Cham’ın kullanmış olduğu ızgara sisteminin, tek bir sayfada bir dizi kazanmış blokun organize edilmesinin dışında bir yenilik taşıdığı iddia edilememektedir. Zira sanatçı aynı yöntemi, anlatı bağlantısı olmayan birden fazla çizimi yan yana getirmek için de kullanmıştır. 20. yüzyıl çizgi roman sanatında gördüğümüz, okuma eylemine getirilen dinamik akış Cham’da görülemez de önerdiği sistematik yaklaşım, önemli bir yenilik olarak çizgi roman tarihine kaydedilmiştir. Petersen, Cham (Amedee de Noe, 1819–1879), Nadar (Gaspard- Felix Tournachon, 1820–1910) ve Gustave Dore (1832–1883) gibi çizgi romanın öncü isimlerinin, Töpffer’den çok daha yetenekli çizerler olmalarına ve Töpffer’in mirasını geliştirmeye çalışmalarına karşın onun kadar başarılı olamadıklarını ifade etmiştir (Petersen, 2011, s. 52). Töpffer’in çizgi roman tarihinde işgal ettiği konum ve bu isimlerin varisler olarak anıldığı gerçeği göz önüne alındığında, bu durum elbette ki makul karşılanabilecek bir durumdur.

1860'lar ve 1870'lerde, resimli hikaye niteliğindeki anlatı biçimine olan ilginin yavaş yavaş büyüdüğü görülmektedir fakat yayıncılar tarafından resimli hikaye formatının

potansiyelinin yeterince kavranmadığına ve yayıncılardan bu türe karşı ilgisini yitirdiği görülmektedir. Fakat, 1880'lere gelindiğinde durumun tamamen değişmiş, gazetelerin resimli hikayelere olan ilgisinin artması ve aralarındaki rekabet, çizgi roman üretimi ve yayılımında bir ivme sağlamıştır. Bu dönemin atmosferini Smolderen'in ifadelerinden öğrenmekteyiz:

Resimli hikayeler (genellikle renkli), kış ve yaz eklerinin, özellikle de "Illustrated London News" in büyük rakibi olan "Graphic" in (1869'da yayına başlayan) istikrarlı bir özelliği haline geldi. Dahası, bu iki dergide, tamamen yeni bir gazete resimli hikayesi türü ortaya çıkmıştır. Yüzyılın son yirmi yılı boyunca, bu iki dergide, "form", yakın zamana kadar tarihçilerin gözünden kaçan bir tür "altın çağ"ı yaşamıştı. "En erken" resimli öykü, Cuthbert Bede (Edward Bradley) tarafından yazılan ve çizilen "Verdant Green'in Maceraları", Illustrated London News'te 1851-1852 kışı boyunca iki bölüm halinde yayınlandı...Bede'nin Verdant Green'i, halihazırda var olan, edebi hikaye türünün temel özelliklerini takip etmektedir fakat bu erken dönemde, basında çıkan çizgi roman hikayelerin, genellikle bir Noel yemeği, bir av partisi veya at yarışı gibi, hikaye içermeyen genel etkinlikleri belgeliyor olması bakımından özgünlük içermektedir. Brown, Jones ve Robinson: Ascot'a ziyaret; Bay Verdant Green Oxford'da ve Bay Slim Coney Island'da gibi diziler; sosyal senaryoları görsel aşamalara bölerek okuyucuya yeni bir deneyim türü sunuyordu. Bu; senaryoların ilk kez resimsel olarak inşa edildiği yeni bir dildi (Smolderen, 2014, s. 78-79).



Görsel 11. Cuthbert Bede (Edward Bradley). The Adventures of Mr. Verdant Green. 1851. (Ahşap gravür). (Smolderen, 2014, s. 79).

Cuthbert Bede'nin, o döneme atıfla resimli hikaye olarak adlandırdığımız eserlerine bakıldığında, bir hususiyetin varlığından da söz etmemiz gerekmektedir; panel sisteminin, Töpffer, Hogarth veya Cham'da rastlanılmayan şekilde asimetrik ve değişken yapısı, Bede'nin görsel hikaye anlatıcılığındaki yaratıcı dehasını ortaya koyar nitelikte ve öncüdür. Böylelikle Bede, bahsi edilen dinamik okuma deneyimini sunma yolunda bir dönemeci de geçmiştir.

1865'te, çizgi roman tarihini büyük oranda domine eden Amerikan ekolü üzerinde etki bıraktığı kabul edilen önemli bir örnek ortaya çıkmaktadır: Aynı zamanda Gürdağcık tarafından; çizgi roman tarihinin en önemli isimlerinden biri olarak gösterilen Alman çizer Wilhelm Busch. "Max und Moritz" adlı eserinde Busch; "iki haşarı çocuğun öykülerini resimlerken farkında olmadan Amerikan çizgi romanının temeline ilk harcı koymuştur" (Gürdağcık, 1985, s. 66). Büyük oranda Töpffer'le ilişkilendirilen çizgi romanın büyük dönemecinin, ondan sonra ortaya çıkan Alman çizer Busch (1832-1908) olduğu da iddia edilmektedir. Bu iddianın sahibi Güreli; iddiasını Busch'un çok etkili ve kuvvetli, net anlatım tekniğine bağlamaktadır. Özellikle "Max und Moritz" çizgi romanı, gerçek anlamda popüler bir kitle tüketimine dönüştürecek olan Amerikan ekolü açısından bir rol model olmuştur. "Hemen hemen bütün çizgi romancılar, Busch'un kahramanlarındaki bu "etraflarına sürekli zarar veren insan" motifini kendi kahramanlarına da uygulayacaklardır" (Güreli, 1997, s. 45). Elbette ki Busch'un bu etkili yeniliğinin, çizgi roman formundan ziyade içeriğine dönük olduğunun vurgulanması gerekmektedir. Bu yönüyle "Max und Moritz", yaratıcısının edebi yeteneğini ortaya koyan bir değeri ifade etmektedir. Diğer yandan, konuşma balonları ve panel çizgilerini kullanmamış olması, Amerikan ekolü dahil, ardılları açısından bağlayıcı olmamıştır.



Görsel 12. Wilhelm Busch. Max und Moritz. 1865. <https://bit.ly/3mxxPrV>

Aristoteles'in Poetika'da, komedyada da tipleri ele alırken yardım etmeye çalışırken zarar veren kişilerin ortaya koyduğu durumsal komedi vurgusunu yaptığı betimlemeye benzer şekilde, Busch'un karakterleri de kötü olmamakla beraber sakardılar ve bu da eserde var olan mizah unsurunu oluşturmaktadır. Gürdağcık'ın iddia ettiği üzere, çizgi roman tarihinin en önemli dönemeci Busch mu yoksa pek çoğunun iddia ettiği gibi Töpffer midir? Bu sorunun yanıtını vermek oldukça zor olsa da bu iki sanatçı karşılaştırıldığında, her ikisinin

de “ilk”in içini dolduran niteliklerinin olduğu rahatlıkla söylenebilir. Barındırdıkları yenilikler nedeniyle her iki sanatçı da ardılı örneklerle ilham vermişlerdir. Dolayısıyla bir formun ortaya çıkışıyla olgunlaşması arasında geçirdiği evrimsel dönemlerde bu iki ismin de yer alması gerektiği muhakkaktır. Gerek içerik gerek biçimsel gerekse ideolojik olarak ne kadar birbirinden farklı olurlarsa olsunlar Hogarth, Töpffer, Cham, Bede, Busch ve devamında değineceğimiz pek çok çizgi roman sanatçısının bileşkesi çizgi romanı yaratmıştır. Örneğin Töpffer, endüstriyel dünyanın katı determinist mantığıyla dalga geçerken Busch, efsaneler ve halk masallarının gerçeküstü dünyasını yansıtmaktadır. Busch’un sanayi öncesinin resimli hikayelerine öykünen çalışmaları, modernizme karşı rüstik dilini ele vermektedir (Smolderen, 2014, s. 122).

Gürdağcık’ın, Amerikan çizgi romanı açısından değerini iddialı sözlerle ifade ettiği “Max und Moritz”, yaklaşık otuz yılın ardından William Randolph Hearst’ün öngörüsü ve Rudolph Dirks’ün elleri sayesinde Amerikan piyasasına giriş yapmıştır. Randolph Hearst, Dirks’ten New York Journal’da yayınlanmak üzere “Max und Moritz”i uyarlamasını istediğinde, Busch’un Amerikan çizgi romanı üzerindeki etkisi onaylanmış oluyordu. Henüz kariyerinin başındaki Dirks, “Katzenjammer Kids” adını verdiği bu uyarlama sayesinde hem kendini hem de “Max und Moritz”i çizgi roman tarihine yazmayı başarmıştır. Beklenilenin çok üstünde bir ilgiyle karşılanan “Katzenjammer Kids”, Busch’dan miras aldığı yaramaz çocuk konseptini geliştirmiş ve dahası Petersen’in deyimiyle; “Amerikan çizgi romanlarının, etrafında gelişeceği temiz hatlı, aksiyon odaklı formları da oluşturmuş” oluyordu (Petersen, 2011, s. 99).

Çizgi romanın köklerine doğru yapmış olduğumuz bu incelemenin sonucu olarak denilebilir ki bu dönemde oldukça yoğunlaştığı gözlenen “ilk” tartışmalarında hangi tarafta yer alırsa alınsın, haklılık veya haksızlık tespitini yapmak mümkün değildir. Objektif bir bakış, bahsi geçen isimlerden ve eserlerden hiçbirinin çizgi romana sağladığı katkı bakımından “ilk”ler içermediğini iddia edememektedir. Kaldı ki bu nokta, çizgi romanda “ilk” tartışmalarının bittiği anlamına da gelmeyecektir zira farklı bir coğrafyada bu tartışmaların daha da alevlenerek sürdürüleceği görülecektir. Dorsay, çizgi romanın ele aldığımız tarihsel dilimini ve yaşadığı süreci şu şekilde özetlemektedir:

İngiliz William Hogarth, 18 yy'da ilk örnekleri çok daha estetik çizgilere kavuşturdu. 19. Yy'da Cenevreli sanatçı Töpffer'in çalışmaları Avrupa çapında izlendi. Fransa'da aynı yıllarda Cham, Gustave Dore ilginç şeyler çizdiler. Alman Wilhelm Busch ise 19 yy sonlarının en çok etki yapan sanatçısı oldu. Onun Fransa'daki uzantısı Caran d'Ache, Le Figaro Gazetesi'nin Pazar eklerinde çizgi romanı hayli geliştirdi...Ama çizgi romanı bugünkü kapsamında kullanma fikri, Amerikan basınındır (Dorsay, 2004, s. 83).

Elbette Dorsay'ın ifadelerine, Amerikan çizgi roman endüstrisinin yenilikçi ruhuna ve mal etme yetisine hakkını teslim ederek “doğru zaman ve doğru yer” şerhini düşmek mümkündür. Çizgi roman; Hogarth'dan başlayarak Töpffer'in dehasında bir sıçrama yapan ve Cham, Bede, Dore, Busch, Dirks gibi yetenekli ellerde yoğrularak günümüze gelinceye kadar yaşanan bir evrimin ifadesidir. Kunzle, çizgi romanın babası olarak ele aldığımız Töpffer'in eserlerinin erken bir eleştirisinde, Jean Gaberel adlı bir din adamına atıfla şu ifadeleri paylaşmıştır: “İcat ettiği türün onsuz bir geleceği olamayacaktır”. Fazlasıyla yanıldığı ise açıktır. Töpffer'in icadının etkisi çok hızlı ve çok uzun ömürlü olmuştur. Avrupa'nın tamamına yayılarak çok geçmeden ABD'ye ulaşmıştır (Kunzle, 2007, s. 143).

Töpffer, roman gibi edebi türlerin ima ettiği yüksek kültürel standarda karşılık, kitleye dönük bir iletişim aracı olarak resimli hikayenin potansiyelini en erken keşfeden kişi sıfatıyla dahi tarihe geçmeyi hak etmiştir. Bundan sonraki süreç büyük oranda, çizgi roman veya dönemsel tabirle resimli hikayeyi, edebi türün karşısına konumlandırarak aşağılayan fakat daha iyisini de öneremeyen yüksek kültür ve kitlesel tüketim arasında tercih yapmak zorunda kalan yayıncılık endüstrisi tarafından şekillenmiştir.

2.2.2. Çizgi Romanda Amerikanlaşma

Çizgi romanın köklerinin arandığı tarihlerden 1930'lu yıllara kadar olan zaman dilimi hariç tutulduğunda “çizgi roman tarihi” ile “Amerikan çizgi roman tarihi”nin büyük oranda örtüştüğü görülecektir. Bu örtüşme, çizgi romanın bir Amerikan üretisi olarak görülmesi gerektiği yönündeki tezin de kaynağını oluşturmuştur. Avrupa'dan ABD'ye doğru yaşanan demografik göçe paralel yaşanan kültürel göç ve sonucunda ortaya çıkan çeşitlilik, Avrupa'da doğmuş fakat son haline evrilememiş ve olgunlaşmaya fırsat bulamamış çizgi roman için en uygun ortamı yaratmıştır. Avrupa tarafından kabullenilmekte zorlanılmış, aşağı bir tür olarak nitelenerek yok sayılan –bizzat icra edenler tarafından da savunulmakta zorlanan- çizgi roman, yeni dünyanın yarattığı popüler kültür tarafından keşfedilmek ve

“popüler” olmak üzeredir. Kelimenin tam manasıyla Amerikan rüyası, çizgi roman açısından gerçek olmuştur denilebilmektedir. ABD’de çizgi roman ve basın sektörlerinin geliştirdiği karşılıklı bağımlılığın her iki endüstriyi de geliştirdiği görülmektedir. Çizgi romanın popüler konumu, gazetelerin tirajını katlarken bu sayede çizgi romanlar da hızla yaygınlaşabilmiştir. 20. yüzyılın başına gelindiğinde nerdeyse çizgi roman içeriği bulunmayan gazete kalmamıştır (Gürdağcık, 1985, s. 66).

Çok dar bir alanda var olmaya çalışan Avrupa çizgi romanına karşı ABD’de kitlesel tüketimin konusu olarak ele alınan çizgi roman için yeni bir başlangıcı ifade eden bu evrede, çizgi roman tarihiyle büyük oranda örtüşen “Amerikan çizgi roman tarihi” de “ilk” tartışmalarının tarafı olmuştur. Amerikan çizgi roman tarihinin, ilk çizgi roman örneklerini barındırıp barındırmadığı tartışılıyor olsa da “ilk”lerle dolu olduğu tartışma konusu değildir. Bu tartışmanın taraflarından birini Inge şu şekilde paylaşmıştır: “İlk çizgi romanın hangisi olduğunu saptamak zordur. Bazı araştırmacılar James Swinnerton’un San Fransisco’da yayınlanan Examiner gazetesi için 1895’te çizdiği “Little Bears and Tykes”ın ilk çizgi roman olduğunu söyler” (Inge, 1997, s. 80).



Görsel 13. James Swinnerton. The Little Bears. 1895. <https://bit.ly/3ki7oUY>

Hayatına “The Little Bears” olarak başlayıp 1896 yılında yapılan değişiklikle “Little Bears and Tykes” ismiyle devam eden bu serinin “ilk” olarak tartışılıyor olması, ihtiva ettiği bir yeniliğe dayanmaktadır: Süreli Yayın. Gürdağcık; çizgiyle öykü anlatma, biçim olarak uzun zamandır var olmasına karşın ancak gazete sayfalarına geçtikten sonra yaygınlaşabildiğini ifade etmiş

ve neden olarak da; “fotoğraf makinesinin icadından sonra geçen büyük bir zaman diliminde fotoğrafın basılmasının gerçekleştirilememiş olması ve böylece birçok gazetenin, olayların görselleştirilmesi için çizerlerden yararlanmak durumunda kalmış olmaları”nı göstermiştir (Gürdağcık, 1985, s. 66). Benzer şekilde Güreli de fotoğraf sinema ve çizgi romanların eş zamanlı geliştiğini, bunun da rastlantısal olmadığını ileri sürmüştür. Batılı yaklaşımlara atıfla sinema, fotoğraf ve çizgi roman, 20. yüzyılda var olan ve günümüze gelinceye kadar gelişen kitlesel sanatlardır. Bunun altında yatan neden de basım ve yayıncılıkta meydana gelen teknolojik gelişmelerdir. Çizgi roman da böylelikle gazetelerde boy göstererek yaygınlaşmıştır (Güreli 1997, s. 41). Güreli ve Gürdağcık’ın ifadeleri büyük oranda örtüşüyor görünmesine karşın temelden ayrıştıkları belirtilmelidir. Öncelikle Gürdağcık, çizgi romanın gelişimini ve yaygınlaşmasını, fotoğrafın gelişmemesine bağlarken Güreli ise dolaylı olarak gelişmesine bağlamıştır. Güreli tarafından göz ardı edilen husus şudur: Çizgi roman ve fotoğraf ilişkisi öncelikle bir rekabet içinde gelişmiştir. Fotoğraf teknolojisini olmadığı veyahut da yetersiz kaldığı alanlar, çizgi romanlar tarafından doldurulmuştur. Dolayısıyla fotoğrafın gelişimi, bu yönüyle çizgi romanın tekerine taş koymuştur denilebilmektedir. Diğer yandan çizgi romanın, fotoğrafın zaafından faydalanarak ilk süreli yayın macerasına başladığı ve bu itibarla yaygınlaşabildiği unutulmamalıdır. Belgesel işlevini fotoğrafa devrettiğinde çizgi roman, zaten popüler bir tüketime dönüşmüştür. Yalnızca, çizgi roman tüketmek üzere süreli yayınlara rağbet eden bir kitle oluştuğunda yani çizgi roman popülerleştiğinde, müstakil bir türe dönüşmüştür ki bu noktadaki gelişimi, belgeselden sanatsala doğru kaymıştır.

Dolayısıyla hayatına 1892 yılında, bir karikatür tiplemesi olarak başlayan küçük yavru ayı, çizgi romanın kaderini değiştirmiştir denilmeli ve hakkı teslim edilmelidir. Potansiyelinin fark edilmesi üzerine, uzun soluklu bir senaryonun aktörüne dönüşerek süreli yayınlanan ilk bant çizgi romanı olmuştur.

“The Little Bears”ın ilk çizgi roman olduğu konusunda da bir fikir birliği bulunmamasının da ötesinde, ilk örnek olmadığını savunan araştırmacıların çoğunlukta olduğu görülmektedir. Bu çoğunluk, ilk çizgi romanın 1895’te New York Word’de yayınlanan Outcauld’un “At the Circus in Hogan’s Alley”i olduğunu savunmaktadır. “The Little Bears”e benzer şekilde bu eserin bir süreli yayında yayınlanan ilk bant çizgi roman (comic strip) olduğu iddia edilmiştir.

“At the Circus in Hogan’s Alley”de yer alan sarı kıyafetli sıska isimsiz bir çocuk yani “Yellow Kid” serinin kendisinden daha fazla ilgi görmüş, 1896 yılında “The Yellow Kid” adıyla seri olarak yayınlanmaya başlamıştır (Ceran, 1997, s. 18). Bu tartışmanın içeriği büyük oranda, bahsi geçen çizgi romanın içerdiği yeniliğe koşturucu olarak şekillenmektedir. Bu bağlamda “The Yellow Kid”i “The Little Bears”tan farklı kılan unsurlar nelerdir? “The Yellow Kid”i “yeni” yapan şey nedir sorusunun yanıtı aranmalıdır. Mevcut araştırmalar, bu konuda herhangi bir yargıya varmaktan uzaktır fakat anlaşıldığı kadarıyla yakaladığı popülerlik ve uzun süreli olarak yayınlanan seri bir karakter olarak “The Yellow Kid”, “ilk” olarak tarihe geçmeyi daha fazla arzulamış görünmektedir. Diğer yandan Dorsay; “Yellow Kid”in Amerika’da yayınlanan ilk sürekli çizgi roman kahramanı olduğunu savunmuştur. Outcault’un sarı çocuğu ilk olarak 1894’te Pulitzer’in New York World gazetesinin pazar baskısında yer alan birkaç karede görünmüştür. Çoğunlukla sosyal içerikli yazıların, üzerine yazılmış olması, sarı gömleğinin kendisini bir konuşma balonuna dönüştürmüştür (Booker, 2010, s. 404).



Görsel 14. Richard F. Outcault. The Yellow Kid. 1894. <https://bit.ly/33xp8VB>

Genel çizgi roman tarihi açısından ve özel olarak da çizgi romanın ABD’deki tarihi açısından “ilk”lerle dolu bir dönem olarak dikkat çeken bu dönem, “çizgi roman nedir?” tartışmalarının etkisi altında ilerleyen bir evreyi ifade etmektedir. Bu evrede, “ilk çizgi roman hangisidir?” sorusunun, “çizgi roman nedir?” sorusunun yanıtına koşturucu olarak tekrar ve tekrar yanıtlandığı gözlenmektedir. Swinnerton ve Outcault tartışmasına dönüldüğünde ise Inge; Swinnerton’un aksine Outcault’un “Yellow Kid”i merkeze aldığını, giysisinin üzerinde yer alan diyalogları, 1986’da konuşma balonlarıyla değiştirerek ve tek karelik

kullanımı terk ederek, ardışık kareler kullanmaya başladığını, böylelikle de çizgi romana son şeklini verdiğini savunmuştur (Inge, 1997, s. 80). Ancak bu ifadeden, “The Little Bears” ve “The Yellow Kid” arasında üslup özelliklerinin farklılığı dışında, “ilk” tartışmalarına son verecek bir saptama bulunmamaktadır. “The Yellow Kid” kültünü yaratan, onu popüler kılan ve “ilk” yapan unsur, sıradan insanın gündelik yaşamını yani “popüler” olanın bizzat kendisini konu almasıydı. Bu tespitten yola çıkıldığında da Outcault’un yenilikçi olduğu savunulabilir. Onun yaratıcı ve yenilikçi dehasına dönük sarf edilebilecek cümleler bu kadarla da kalmamaktadır. Smolderen, konuyla ilgili olarak şu ifadeleri kullanmıştır: “Outcault'un başarılı "konumlar" yaratma ve bunları anında serileştirme yeteneği, meslektaşlarına giden yolu gösterdi. Onun başarılı bir fikirle ilerleme yöntemi (tekil veya tuhaf olabilir) seri çizgi romanın ilk yıllarındaki büyük serilerin çoğunu doğurdu” (Smolderen, 2014, s. 107). Bütün bu özelliklerin yanında ve Outcault’un dehasından bağımsız olarak -bir önceki başlığın sonunda ifade ettiğimiz etkeni- “The Yellow Kid”in doğru zamanda doğru yerde olmasının da yarattığı sansasyonel etkinin nedenlerinden birisi olarak ortaya koymak gerekmektedir. Popüler olanı yaratmanın yanında, onu popüler kılan unsuru da göz ardı etmemek gerekir: Pulitzer ve Amerikan yayın sektörünün pazarlama dehası. Diğer pek çok sektörde olduğu gibi çocukları eğlendirmeye dönük, bayağı bir anlatı türü olarak görüldüğü Avrupa’da olmayan ticari yaratıcılık, ABD’de çizgi romanı var eden ve kimliklendiren etken olmuştur. “The Yellow Kid” çizgi romanın ABD’deki tarihinin kökünü oluştururken çizgi roman tarihini de dünyanın elinden çalmıştır denilebilmektedir.

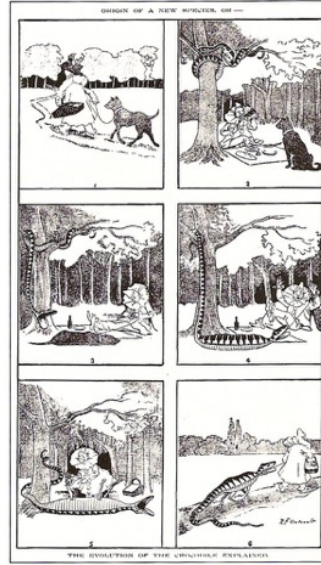
Çizgi roman tarihine pek çok ilki armağan eden Outcault’un sarı çocuğu hakkındaki en iddialı ifadelerden birini de Munier kullanmıştır. Munier; çizgi roman çağının başlangıcının genellikle 1896 yılına dayandırıldığını söylemiştir. Hearst ve Pulitzer’in dönem gazeteleri, pazarları yayınlanan, renkli çizgi roman ekleri ya da “sarı basın (yellow press)” sayesinde, unvanlarını popüler kitle gazetelerine dönüştürmeyi başarmışlardır. Diğer yandan, konuşma balonları ve yansıtma sesleri gibi daha sonraki çizgi romanların tipik unsurlarını içeren devam karakterine sahip çizgi anlatılar daha önce de vardır. İngiliz William Hogarth, İsviçreli Rodolphe Töpffer ve Alman Wilhelm Busch'un eserleri bu konuda hatırlanmalıdır (Munier, 2004, s. 112). Munier, bir taraftan “yellow press” üzerinden “The Yellow Kid”in ekseriyetle ilk çizgi roman olarak kabul edildiği bilgisini verirken diğer taraftan buna gerekçe

olarak gösterilen bazı unsurların bu esere has olmadığını vurgulamıştır. Dolayısıyla “Yellow Kid” in özgün yönün daha ziyade çizgi romanı kitleleşirmesinde aranması gerekmektedir.

“Sarı Basın Yellow Press” ifadesi, “The Yellow Kid” üzerinden yaşanan, ünlü Hearst - Pulitzer kapışması sonucunda, basın tarihine kazınmış ve etkisi dünya çapında olmuştur. Öyle ki ülkemizde de eğlence amaçlı basına atıfla “sarı basın” ifadesi kullanılmıştır. Popüler bir tüketim aracına dönüştüğü anda “The Yellow Kid”, ABD yayın sektöründeki ender savaşlardan birine de yol açmıştır ki yarattığı etkide bu olayın katkısı da inkar edilememektedir. Olayın perde arkası şu şekildedir: “The Yellow Kid” adıyla yayınlanmaya başladığı 1896 yılında Outcault, eserleriyle birlikte New York Journal gazetesine taşınınca Pulitzer, George Luks’la anlaşarak aynı diziyi yayınlamaya devam etmiştir (Ceran, 1997, s. 18). İki gazete arasındaki rekabet böylelikle “yellow kid” adında bir çizgi roman karakteri üzerinden, farklı bir mecraya taşınmıştır. Bu anlaşmazlık neticesinde, bu iki yayın kuruluşu arasındaki çekişme basın tarihine “sarı basın” terimini kazandırmıştır. Çizgi roman özelinde yaşanan bu ve benzeri rekabet ve ihtilafların örneklerine sıklıkla rastlanmıştır. Yapılan bütün “ilk” tartışmalarıyla bağlantılı, benzeri bir durumun da ironik olarak Outcault ve bizzat kendisi arasında yaşandığına dair tarihsel veriler de bulunmaktadır. Bu durumu Murrel şu şekilde ifade etmiştir:

8 Kasım 1894 Pazar günü, New York Word pazar ekinin son sayfasında ilk başarılı pazar renkli çizgi romanı ortaya çıktı...Genel inanışın aksine “Yellow Kid” ilk renkli pazar eki karakteri değildir. Bu unutulmaz 18 Kasım sayısına Outcault’un katkısı şu olmuştur: Pikniğe giden bir palyaço, yemek hazırlığı, yemek, siesta, bir anakondanın görünmesi, köpeğin kaybolması, palyaçonun uyanması, anakondanın içindeyken köpeğin, ayakları üzerine kalkması, ve palyaçonun anakonda-köpeğini bir tasma ile yürüyüşe çıkarmasını gösteren, altı karelik bir çizgi roman dizisi. Bu dizi “Yeni bir Türün Kökeni (doğuşu)” başlıklıydı (Murrel, 1938, s. 136-137).

Murrel’in bahsettiği ve tam adı “Origin of a new species, or The evolution of the crocodile explained” olan bu çalışma, bizzat Outcault tarafından yapılmış ve 1894 yani “The Yellow Kid” den yaklaşık iki yıl önce New York Word Pazar ekinde yayınlanmıştır. Dolayısıyla Murrel, “The Yellow Kid” in birinciliğinin, bir gözden kaçma neticesine ya da bir tercihe bağlı olarak onaylandığını ima etmiştir.



Görsel 15. Richard F. Outcault. Origin of A New Species, or The Evolution of The Crocodile Explained. 1894.

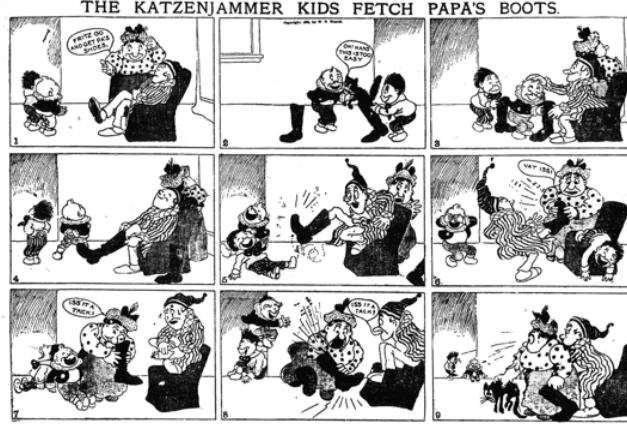
<https://bit.ly/35EFjDh>

Yine de Outcault tarafından yapılan bu örneğin, teknik açıdan “ilk” olarak kabul edilmesi gerekliliğinin yanında, “The Yellow Kid”in yarattığı etkiyle kıyaslanması mümkün değildir. Bunun dışında yayınlandığı uzunca bir süre içinde, geçirdiği evrim ve önerdiği yenilikler “The Yellow Kid”i, çizgi romanın gelişimi açısından deneysel bir alana dönüştürmüştür. Dolayısıyla “ilk” sıfatını hak etmesini sağlayan unsur, ardılı bütün çizgi romanlarda, günümüze gelinceye dek izlenebilecek mirası olmuştur. Benzer şekilde Murrel tarafından zikredilen bütün öncü isimleri de bu mirasta pay sahibi olarak anmak gerekir fakat tam bir ittifak sağlanmış olmasa da görünen odur ki Outcault’un “The Yellow Kid”i çizgi roman kimliğini taşıyan ilk karakter olmuştur. Sonrasında yaşanan süreci ve “The Yellow Kid”in mirasını Inge, şu şekilde özetlemektedir:

Sonraki otuz yılda The Yellow Kid’in izinden giden popüler çizgi romanların çoğu (Dirks: “The Katzenjammer Kids”, Burr Opper: “Happy Hooligan”, “Maude the Mule” ve “Alphonso and Gaston”, Outcault: “Buster Brown”, McCay: “Little Nemo in Slumberland” ki pazar sayfalarının teknik ve estetik açıdan en başarılısı, Fisher: “Mutt and Jeff” ki (A. Mutt) her gün yayınlanan ilk çizgi romandır. Herriman: “Krazy Kat”; lirik aşk şiiri ve klasik saçmacı fantezi. Sterret: “Polly and Her Pals”; soyut bir üslupla yazıp çizdiği durum komedisi. McManus: “Bringing Up Father”; Amerikan aile folklorunun parçaları haline geldi. Billy De Beck: “Barney Google”. Segar: “Thimble Theatre”; on yıllık yayından sonra 1929’da dünyaya Poppeye’ı (Temel Reis) tanıtan. Willard: “Moon Mullins”; pansiyon güldürüsü, mizah ve fantaziyi başlıca ifade biçimi olarak kullandılar (Inge, 1997, s. 80).

Outcault’un ardından en çok telaffuz edilen isim; -daha önce bahsettiğimiz- “Katzenjammer Kids”in yaratıcısı Rudolph Dirks’tür. Dirks, 1897’de New York Journal’ın pazar çizgi roman

eki "American Humorist" için Katzenjammer Kids'i yaratmıştır. 1860'ların ünlü Alman çocuk hikayelerinden ve Busch'un yarattığı "Max Und Moritz"den açıkça ilham alan Katzenjammer Kids, Hans ve Fritz adındaki ikiz kardeşlerin ve arkadaşlarının zorbalığa karşı mücadelesini konu edinmiştir. Gürdağarcık, Dirks'in "Max und Moritz"i alıp değiştirerek ve konuşma balonu ekleyerek ki ilk defa kullanılmıştır, yayınladığını ileri sürmüştür (Gürdağcık, 1985, s. 66).



Görsel 16. Rudolph Dirks. The Katzenjammer Kids. 1898. <https://bit.ly/33xPLda>

Şu ana kadar yalnızca gazetelerin Pazar eklerinde yer bulabilmiş olan çizgi romanlar, popülerleşen konumu ve biraz da teknik nedenlerin yardımıyla, günlük periyotlarla yayınlanmaya 1904 veya 1907 yılında başlanmıştır. Bu iki tarih, Claire A. Briggs'in "A. Piker Clerk"ı yayınlamaya başladığı (1904) ve Harry Conway "Bud" Fisher'ın 1907'de "A Mutt"u yayınladığı tarihlerdir. Bu iki tarih arasındaki tartışma, bu iki eser arasındaki ihtilaftan kaynaklanmıştır. 20. yüzyılın başlarında, fotoğraf makinelerinin, aksiyonu yakalamakta yetersiz olması nedeniyle gazetelerin spor eklerinde fotoğraf yerine çizgi roman bandı yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Clare Briggs, spor sayfası çizgi romanı olarak geliştirdiği A. Piker Clerk (1903), Hearst'ün gazetesi Chicago American'da neredeyse altı ay boyunca zaman zaman yayınlanmıştır. Bu çizgi roman bandı, at yarışlarına bahis oynayan uzun boylu, sıska bir kumarbazın başından geçenleri, gerçek yarışlara ve sonuçlara dayalı olarak işlemiştir. Ardından bu seri, uygunsuz içeriği gerekçesiyle editör Moses Koenigsberg tarafından sonlandırılmıştır. Bundan yaklaşık üç yıl sonra, gazetenin patronu Hearst, Harry Conway "Bud" Fisher'ın çalışması "A Mutt (daha sonra Mutt and Jeff oldu)"u yayınlama kararı almıştır. Gerek ana karakter gerekse içerik olarak "A. Piker Clerk"ı fazlasıyla andıran

bu seri, 1907 yılından itibaren günlük olarak spor sayfasında yayınlanmaya başladı (Petersen, 2011, s. 104-105). Böylelikle bu iki eser, çizgi romanda yeni bir “ilk” tartışmasının tarafı olmuşlardır. Her iki eser için de ilk günlük çizgi roman serisi nitelenmesi yapılmıştır.



Görsel 17. Claire A. Briggs. A. Piker Clerk. 1904. <https://bit.ly/3izn6uh>

Hangisinin ilk olduğu tartışması bir yana, “A. Piker Clirk”ın ardından yayınlanan “Mutt and Jeff “i takip eden bir yıl içinde, pek çok Amerikan gazetesinin günlük çizgi roman dizileri yayınlamaya başladıkları görülmektedir. Çizgi roman artık okur tarafından bir tercih konusu olmaktan çıkmış, Amerikan gazeteciliği tarafından beslenen, gündelik bir tüketime dönüşmüştür. “A. Piker Clirk”ı takip eden yıllarda yayınlanan Winsor McCay’in eseri “Little Nemo in Slumberland” ise çizgi roman tarihi açısından en önemli örneklerden birisi olarak nitelenmektedir. McCay, “Little Nemo in Slumberland” ile Art Nouveau ve Sürrealizm gibi sanat akımları, çizgi roman dünyasına dahil olmuştur ki bu bakımdan dikkate değerdir (Ceran, 1997, s. 19). Thierry Smolderen, “The origins of Comics” adlı eserinde Winsor McCay tarafından yaratılan “Little Nemo in Slumberland (1905)” çizgi romanına oldukça geniş bir önem atfederek çizgi roman ortamının (medium) neredeyse bütün olanaklarını kullanan ve sınırlarını test eden çarpıcı, olağanüstü bir örnek olarak nitelenmiştir. “Little Nemo in Slumberland”le ilgili olarak Smolderen’in ifadeleri şu şekildedir:

Modern çizgi romanın izlerinin yirminci yüzyıla yerleşmesinden sadece birkaç yıl sonra ortaya çıkan seri, türün sınırlarını, kısa bir süre içinde beklenebilecek olanın ötesine taşıyordu (...) McCay’in üstesinden gelmeye çalıştığı sınırlar, elbette bir bütün olarak, yirminci yüzyıl çizgi romanın formununkiler değil, sadece New York Herald'a katılmaya davet edildiği zaman gelişen popüler çizgi roman biçiminin sınırlarıydı. McCay, New York'a geliştikten sonra yarattığı seriyle, zamanın popüler üretimine bir alternatif yaratmayı amaçladı (Smolderen, 2014, s. 157).



Görsel 18. Winsor McCay. Little Nemo in Slumberland. 1908. <https://bit.ly/3msjBZ1>

McCay'in çizgi romanın biçimine dönük yaratıcı yeniliği okuru, aktif olarak hikayenin içine alan kişisel bir serüvene, sürükleyici bir maceraya dönüştürmek anlamına geliyordu. Benzer yorumları, "Little Nemo"dan bir yıl önce yine McCay tarafından üretilen "Little Sammy Sneeze" için söylemek ise mümkün değildir. Bu eser McCay'in başyapıtı ile karşılaştırıldığında şaşırtıcı oranda zıtlık oluşturmaktadır. "Little Sammy Sneeze"den Little Nemo'ya giden yolda, McCay'in oldukça çarpıcı bir dönüşümü yaşadığı ve yarattığı rahatlıkla görülebilmektedir.



Görsel 19. Winsor McCay. Little Sammy Sneeze. 1905. <https://bit.ly/2H18uWN>

Adams, "Little Sammy Sneeze" ve "Little Nemo in Slumberland" arasındaki zıtlık ilişkisini ve çarpıcı değişimi şu şekilde ifade etmiştir:

Little Nemo'da, McCay yeni ortaya çıkan çizgi roman formuna yeni bir meydan okuma getiriyor: Cazibe için cazibe (atractıon for atractıon)...Sammy Sneeze'de, birbirine yakın altı çerçevenin tekrarlayan ızgarası, okuyucuyu bir ekranda mekanik bir tıkaç izleyen bir seyirci rolüne soktu; Küçük Nemo, okuyucusunu sürekli dönüşüm geçiren ilk kişi uzayına atar. Bu, McCay'ın sürekli değişen mizanpajının odak noktasıydı: Hareketli zeminler, dönen variller vb. her şeyin, halkın kontrolsüz kas hareketlerini tetiklemek ve komik ve düzensiz durumlara itmek için bir araya geldiği, bir eğlence parkının deneyimini diyagramlaştırmak (Adams, 1991, s. 45).

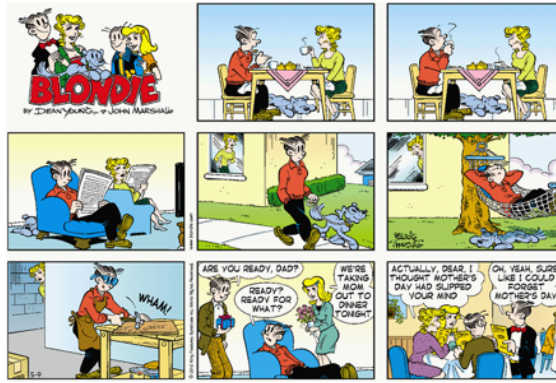
“Little Sammy Sneeze” çizgi roman tarihi içinde bir örnek olarak kalırken “Little Nemo in Slumberland” bu tarihin içinde, etkileyici mirasıyla sonrasında da var olmaya devam etmiştir. Onun yarattığı gerçeküstü evrende sayfalar, paneller sürekli bir değişim göstermektedir. Her hafta yeni bir evrende ve maceradan maceraya atılan küçük Nemo, yarattığı hayal dünyasına, okuru da çekmeyi başarmıştır (Smolderen, 2014, s. 149).

1910 yılında, “Little Nemo in Slumberland” ile belli noktalarda bağlantılı görülen önemli bir örnek, George Herriman'ın “Dingbat Family”sinin -kelimenin gerçek anlamıyla- kenarından sızmıştır. Herriman, “Dingbat Family” şeridinin önemsiz bir köşesine, ailenin ve başlarından geçen olayların saçmalığına karşı bir karşıtlık oluşturması için yerleştirdiği, fazlaca nazlı tuhaf bir kediyle duygusuz bir farenin yaşadığı absürt romantizmin potansiyelini anladığında, onlarca yıl sürecek bir dizinin çekirdeği ortaya çıkmıştır (Petersen, 2011, s. 107-108). Bu dizinin “Little Nemo in Slumberland” ile olan ilişkisi ise yarattığı gerçeküstü olay örgüsünden kaynaklanmaktadır. Bu çalışma, olgun diyaloglarıyla “Little Nemo in Slumberland”den sonraki ilk sürrealist çizgi roman olarak anılmıştır (Ceran, 1997. S. 19). Oldukça popüler olan “Krazy Kat”, bir tamamlayıcı veya yan unsur olarak doğduğu 1913'ten 1944'e kadar yayınlanmıştır.



Görsel 20. George Herriman. Krazy Kat. 1916. <https://bit.ly/32vDgzt>

Yaklaşık yirmi yıldır gündelik olarak bir çok gazetede yer alan çizgi romanların, ürünün beraberinde verilen bir promosyon olmaktan çıkıp, sattıran bir unsur olarak algılanmaya başladığı 1920'li yıllarda, hangisinin satıp hangisinin satmadığı tartışılmaya da başlanmıştır. Bu noktadan itibaren çizgi roman sanatçısının tercih ve yaratıcılığının önceliği, pazarlama faaliyetlerinin önceliğine doğru kaymakta, sanatçı; istihdam edilen bir personel olarak algılanmaya başlamaktadır. Dolayısıyla neyin yayınlanacağından da öte neyin yazılıp çizileceğine ilişkin inisiyatif sanatçının elinden alınmıştır. Hedef kitlenin olabildiğince genişletilebilmesine dönük bir üretim faaliyeti başlamıştır. Bu noktadan sonra çizgi roman, gördüğü talep oranında var olabilecek, dolayısıyla en geniş tüketici sınıf olarak orta direğin talepleri ve ihtiyaçları doğrultusunda şekillendirilecektir. Bu, sektör eliyle çizgi romanın özgür üretimi ve formuna karşı yapılan ilk hamlelerden birisidir. Bu süreçte şiddet, korku, cinsellik gibi unsurlar törpülenecek olumlu, yumuşak bir dil öncelenerek çizgi romanda genel okur kitlesine yönelik ya da aile boyu “pembe dizi” dönemi başlatılacaktır. Gürdağcık, bu dönemden, Türk okurunun da yakından tanıdığı en önemli örneklerden birisinin “Blondie” ya da Türkiye’de bilinen ismiyle “Fatoş” olduğunu söylemiştir (Gürdağcık, 1985, s. 67).



Görsel 21. Chic Young. Blondie. 1930. <https://bit.ly/2FJZwwn>

Aile boyu çizgi romanların gazetelere hakim olduğu 1920'li yıllarda, büyük oranda -bir ucunda fantastik, diğer ucunda gerçekçi bakış olan- bu iki zıt kutup etrafında dönüp duran ki bu tespit edebiyat başta olmak üzere bütün sanat türleri için de yapılabilir, çizgi roman anlatısı, ilk adımlarını McCay ve Herriman'ın attığı bir yolculuğun lehine doğru evrilmeye başlamıştır. Bu yolculuk Inge'ye göre; çizgi romanın tam gelişmiş bir tür haline geldiği

dönemi de ifade etmektedir. Bu dönem, bilim-kurgu çizgi romanın ilk örneği, Richard W. (Dick) Calkins ve Phil Nowlan tarafından 1929'da yaratılan "Buck Rogers" ile başlamış ve Edgar Rice Burroughs'un klasik roman kahramanı "Tarzan"ın 1931'de çizgi romana uyarlanmasıyla devam etmiştir. Tarzan, önce Harold Foster ve ardından da Burne Hogarth tarafından çizilmiştir (Inge, 1997, s. 81).



Görsel 22. Richard W. Calkins ve Philip F. Nowlan. Buck Rogers. 1929. <https://bit.ly/2Fx3cC6>

Henüz günlük gazetelerde kendine yer bulamayan bu türün başlangıcı "pulp magazine" olarak ifade edilen, ucuz dergi yayıncıları eliyle olmuştur. 1926 yılında Hugo Gernsback, ilk bilim-kurgu dergisi olarak bilinen Amazing Stories'i yayınlamıştır. Bilim-kurgu dergiciliğinin güçlenmesine büyük katkı sağlayan bu yayın, 1929 yılında yayınlan "Astounding Stories" ve diğerlerinin yolunu açmıştır. Bilim-kurgu çizgi roman türünün ilk örnekleri arasında sayılan, The Scarlet Pimpernel (1905), John Carter of Mars (1912), Tarzan (1912), El Zorro (1919), Buck Rogers (1928), The Shadow (1930), ve Doc Savage (1933) gibi örnekler bu dergilerin elinden geçmiştir. Bu karakterlerin yavaş yavaş gazetelerde görünmeye başladığı dönem, sektörel olarak aile türü çizgi romanların hakimiyeti altındadır. Dolayısıyla bilim-kurgunun gazetelerde yaygın olarak yer almasının yolu oldukça sınırlandırılmıştır. Bu türün ilk örneklerinin ancak 1929'da, Philip Francis Nowlan'ın Buck Rogers ve Edgar Rice Burroughs'un Tarzan'ıyla beraber gazetelerde yayınlanmaya başladığı görülmektedir (Petersen, 2011, s. 133-134). Bu ilk örneklerinden ardından, yakaladıkları başarıya bağlı olarak bilim kurgu türü yayıncılar cephesinde de ilgi görmeye ve yaygınlaşmaya başlamıştır.



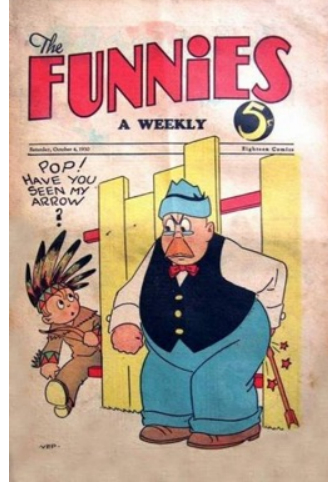
Görsel 23. Harold Foster. Tarzan. 1931. <https://bit.ly/3iA7WFd>

Yıldır, Harold Foster tarafından çizilen “Tarzan” ve Dick Calkins ve Phil Nowlan tarafından çizilen “Buck Rogers”ın yarattığı etkiyi şu şekilde ifade etmiştir: “Bu iki serinin kazandığı başarı Chester Gould’un “Dick Tracy” adlı eserine de yol açmıştır ki “Dick Tracy” gerçek zamanlı hikayesi yönünden bir ilk örnek olma özelliği taşımaktadır (Yıldır, 1984, s. 8-9). Bilim-kurgu macera ve fantezi türünün ilk örnekleri aynı zamanda, Amerikan çizgi romanına özdeş bir tür olan “süper kahraman” türünün ortaya çıkmasına da öncülük etmiştir.

2.2.3. The Comic Book

Türkçe’de yalnız “çizgi roman” terimiyle karşıladığımız “comic strip” ve “comic book” kavramlarının “comics”ten farklı olarak çizgi roman tarihinde rastladığımız önemli dönemeçleri imlediğinden bahsedilmiştir. Macera ve serüven dolu yılların henüz başındayken çizgi roman tarihi açısından önemli dönemeçlerden biri daha ABD’de geçilmeye çalışılacak, gazete sayfalarında günlük olarak verilmeye başladığından bu yana popüler kültürün önemli bir tüketim kalemine dönüşen çizgi roman, kendi ayakları üzerinde durma girişiminde bulunacaktır. Dilimizde kullandığımız anlamıyla çizgi roman terimini belki de en uygun karşılığını oluşturan, “The Comic Book” bu dönemde ortaya çıkmış ve çizgi romanın müstakil bir ortam (medium) olarak var olması yolunda önemli bir evreyi oluşturmuştur.

George T. Delacorta Jr. bu girişimi ortaya koyan öncü olarak kayıtlara geçmiştir ancak literatürün büyük çoğunluğu bu isme yer vermemektedir. Delacorta'nın sahibi olduğu Dell Publishing 1929'da ilk bağımsız çizgi roman dergisi "The Funnies"i yayınladığında, gazete bantları henüz hakim konumundan uzaklaşmış değildir. Bu duruma bağlı olarak başarısızlıkla sonuçlanan girişim, on üç sayı yaptıktan sonra sonlandırılmıştır (Ceran, 1997, s. 1).



Görsel 24. George Delacorte. The Funnies. 1929. <https://bit.ly/2FnYVB1>

Ancak pandoranın kutusu açılmıştır. Her arzın kendi talebini yaratacağı düsturunu iyi bilen Amerikan yayıncılık sektörü denemelerini sürdürecektir. Doğru zamanda doğru yerde olmayı başaramayan "The Funnies" in aksine bundan sonraki denemeler, beklenenin üstünde bir başarı sağlayacaktır. Bundan dolayıdır ki tarih araştırmalarının çoğu için "The Comic Book" un dolayısıyla da modern çizgi roman biçiminin yaratılış tarihi 1933'tür. Robb, günümüzde milyonlarca düzenli okurun yakından tanıdığı çizgi roman formunun, diğer yayınların reklamını yapmak için kullanılan küçük bir promosyon ürünü sayesinde ortaya çıktığını ifade etmiştir. Bu fikrin mucidi, Eastern Colour Printing Company'de pazarlamacı olarak çalışan Max C. Gaines, daha önce basılmış gazete bantlarını ucuz maliyetli, tek tek bir dergide toplayıp promosyon olarak dağıtmayı akıl ettiğinde, "Famous Funnies" adındaki 64 sayfa ve 10 sentlik bir devrimi başlatmış oluyordu (Robb, 2014, s. 43-44).

"The Funnies" başarısızlığının ve "Famous Funnies" başarısının ardından ya da eşzamanlı olarak başarılı bir diğer örnek "Funnies on Parade" yayınlanmıştır. Bu konudaki

arařtırmaların, hangisinin ilk “comic book” olduđu konusunda “Famous Funnies” ve “Funnies on Parade” arasında bölündüđu görölmektedir. Robb, “Famous Funnies”in ilk olduđunu bildirirken Kukkonen ve Groth’un dahil olduđu çođunluk, “Funnies on Parade” tarafındadır. Kesin olan bilgi, bu iki eserin de aynı yıl içinde aynı yayıncı tarafından yayınlanmış olmasıdır. Bu tartıřmadan bađımsız olarak bazı arařtırmacılar daha da ileri giderek çizgi roman tarihinin bařlangıcı olarak bu tarihi yani 1933’ü referans almaktadırlar. “Funnies on Parade”in ilk çizgi roman dergisi olduđunu savunan arařtırmacılarından Groth, “Famous Funnies” için Robb’un kullandıđı ifadelerin neredeyse aynılarını kullanarak “Maxwell C. Gaines’in ilk çizgi roman dergisini yarattıđını savunmuřtur. “1933 yılında yapılan bu giriřimlerden iki yıl sonra, National Periodical Publications bu fikri desteklediđinde, çizgi roman sektörü bađımsızlıđını kazanmıřtır” (Groth, 1997, s.241). Bu ve benzeri bařarılı giriřimlerin sonucunda, çizgi roman dergisinin kendi bařına satılabilir bir meta olduđunun farkına varan yayıncılar, ucuz dergi (pulp magazine) modelinden hareketle ardı ardına çeřitli dizileri derleyerek bu formata uyarlamaya giriřmişlerdir. Kukkonen, 1930’lu yıllarda çizgi romanların, birkaç tam öykü veya seri bölümlerinin yanı sıra reklam ve editör mektupları içeren, dergi benzeri yayınlar olduđunu söylemiřtir. Bu dergiler öncelikle, gazetelerin yanında promosyon ürünü olarak pazarlanmaktayken sonrasında birer müstakil çizgi roman dergisi olarak dergi reyollarında yer almaya bařlamıřlardır (Kukkonen, 2013, s. 106).

Çizgi roman, 1930’un bařlarında bađımsızlıđını kazanmış bir tür olarak anılsa da “Famous Funnies”, “Funnies on Parade” vb. örneklerin, bir yeniden basımın ötesinde olmadıđını da kabul etmek gerekmektedir. “Mutt & Jeff”, “Joe Palooka”, “Hairbreadth Harry” ve “Reg’lar Fellers” gibi popülerleşmiş çizgi roman bantlarını içeren bir koleksiyon olarak düşünölmelidir. Buna rađmen bařarmıř olduđu řeyin basit bir özerklikten öte olduđunu Thomas řu řekilde ifade etmektedir:

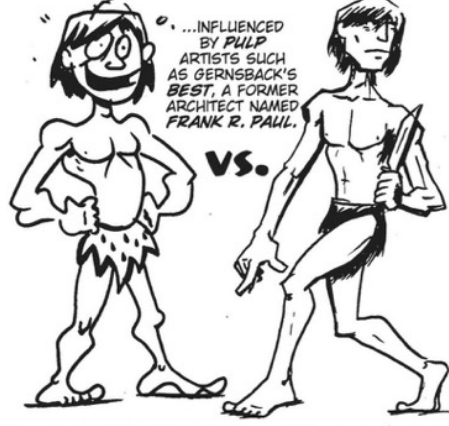
Çizgi roman formunda ve gazetelerde olduđu gibi kitlesel miktarlarda yayınlar yaratma kabiliyetine sahip ilk çizgi roman olan Gaines’in “Funnies on Parade” çalıřmasıyla birlikte Gaines ve ođlu, çizgi roman tarihinin önemli güçlerden ikisi olacaktı: “1933’te, Gaines ilk dört renkli, eyer dikili gazete brořürünü tasarladıđında, çizgi roman endüstrisi için standart olacak formatı icat etmiş oldu (aktaran, Thomas, 2010, s. 4).

Gazete sayfalarında günlük olarak yayınlanmaya başlandığından bu yana rüştünü ispat ederek potansiyelini ortaya koyduğuna ikna olunduğunda ve Gaines'in yetenekli ellerinde çizgi romanın bir sektör haline gelmesi mümkün olmuştur. Elbette ki burada bahsi geçen potansiyelin ticari olduğunu da unutmamak gerekmektedir. Bu konuda, çizgi romana en büyük katkıyı "The Yellow Kid" in verdiğini söyleyen Rhoades, çizgi roman oluşumunun sanattan çok ticaretle olan ilgisinin daha fazla olduğunu kabul etmektedir: "Para kazanmak için hızlı bir yol ve yepyeni bir ticari pazardır" (Rhoades, 2008, s. 9). Dolayısıyla 1930'lar, çizgi romanda inisiyatifin tamamen sektör temsilcilerinde olduğu, sanatçı sıfatının maddi getiri karşısında anlamını tamamen yitirdiği bir zaman dilimi olmuştur. Bu itibarla yeni formatına ısınmış görünen çizgi romanda, endüstrinin çarkları hızlanarak dönmeye devam etmiştir.

Macera türünün yakaladığı başarı sonucunda neredeyse bütün yayıncı ve çizimler bu yönde doğru kaymışlardır hatta ilginç bir örnek olarak Mickey Mouse bile maceraya atılmaktan geri kalmamıştır. Macera-serüven türünün tartışmasız hakimiyetinin yanında, eş zamanlı olarak bir "ilk" örnek daha karşımıza çıkmıştır. Yeni bir çizgi roman türü Harold Foster'ın ellerinde vücut bulmuştur. Böylelikle "Prince Vailant" çizgi roman tarihin ilk "tarihi" çizgi romanı olmuştur (Yıldır, 1984, s. 9). 20. yüzyılın coğrafi ve bilimsel keşiflerle dolu karakteristiğini yansıtır şekilde ortaya çıkan "serüven" türüyle beraber çizgi romanın "çizgi"sinde bir evrimin varlığını ifade eden dönemece de gelinmiştir. Çocuklarla başlayıp yetişkinlere doğru kayan, hedef kitlenin algı düzeyine uyumlu olarak çizgi de olgunlaşmaya başlamaktadır. Büyük oranda benimsediği karikatüristik çizgi, nispeten Hogarth'çı özüne doğru bir değişimi yaşamaktadır. Gerçek hayat illüzyonunu içeren bir kurgu anlayışına, daha gerçekçi bir illüstrasyon çizim tarzı eşlik etmektedir. Gerçek beklentisi içindeki yeni tür okur kitle karşısında, geleneksel öyküleme teknikleri kullanılarak daha gerçekçi, sinematik akış tekniği harmanlanmış ve ortaya daha gerçek hayat yansımaları çıkarılmıştır. Bu dönemin ilklerinden ikisi ki aynı zamanda bu iki örnek, serüven türünün ilk kahramanları olarak anılmaktadır, Harold Foster'ın "Tarzan"ı ve Nowlan-Calkins ikilisinin "Buck Rogers"ıdır (Yıdırım Kaptan) (Gürdağcık, 1985, s. 67). Gerçekçi çizime dayalı üslub gelişiminin büyük oranda Foster ve Calkins ikilisiyle başladığı ifade edilmektedir ve aslında bu durum, içeriklerin de değişmesine bağlı olarak gerçekleşmiştir. Dolayısıyla "komik olmayan konularına uygun olarak, bu yeni "macera" şeritlerinde, daha gerçekçi bir çizim stili de vardır (sırasıyla Richard Calkins ve Hal Foster'dan itibaren) (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 18).

INNOVATION: ILLUSTRATION VS. CARTOONING

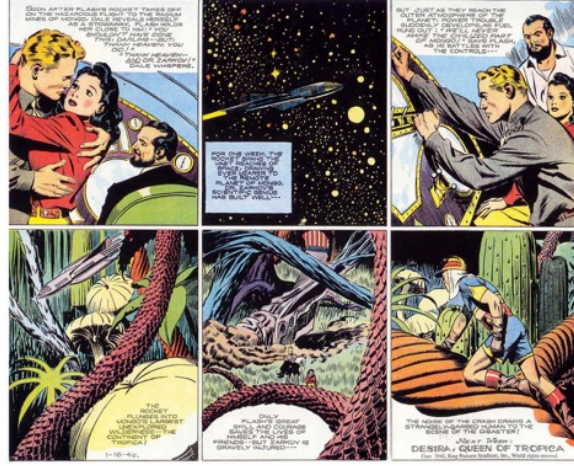
BEFITTING THEIR *NON-COMEDIC* SUBJECT MATTER, THESE NEW "ADVENTURE" STRIPS ALSO FEATURED A MORE *REALISTIC* ILLUSTRATION STYLE OF DRAWING (FROM *RICHARD CALKINS* AND *HAL FOSTER*, RESPECTIVELY)...



Görsel 25. Tarzan örneğinde, çizim tarzının değişimi. (Lente ve Dunlavey. 2012, s. 18)

Yıldır'a göre; bu değişim yalnızca yetişkin içerik ve gerçekçi çizimle sınırlı da kalmamıştır. Alışlagelen, büyük oranda düz çizgilerden oluşan dikdörtgen panel sistemlerinin yanında, eğri çizgilerden oluşan eliptik ve dairesel paneller de bu dönemde ortaya çıkmıştır. Buna ek, önemli bir gelişme olarak kamera açılarının değiştiği ve geliştiği görülmektedir. Genellikle cepheden görünen kamera konumları, yukarıdan, aşağıdan vb. bakış açılarıyla daha da zenginleştirilmiş ve kamera açısı, perspektif kısaltıma bağlı aksiyoner çizimlerle adeta sinema sanatına göndermelerde bulunulmuştur (Yıldır, 1984, s. 9).

Edebi türden çizgi romana bir uyarılama olarak ortaya çıkan macera türünün ilk çizgi kahramanları olan Tarzan ve Buck Rogers'ın aksine ilk özgün çizgi roman hikayesi olarak bilinen Chester Gould'un "Dick Tracy"si de aynı dönemde yayınlanmış ve ardından "Flash Gordon", "Mandrake", "Phantom" gibi, ülkemizde de yakından tanınan örnekler izlemiştir (Gürdağcık, 1985, s. 67). Özellikle "Flash Gordon", ilk çizgi roman dergilerinde kendine yer bulan en sansasyonel örneklerdendir ki dünyanın en ünlü maceraperestlerinden birisi olarak hem kendini hem de yaratıcısı Alex Raymond'ı ihya etmiştir. Ceran çizim tekniğinin özgünlüğü ve senaryosunun sağlamlığı yönünden bu eseri özellikle önemli görmüştür. Gordon'un ardından sahneye "Secret Agent X-9" ve Jungle Jim çıkmıştır (Ceran, 1997, s. 20).



Görsel 26. Alex Raymond. Flash Gordon. 1934. <https://bit.ly/2E2W7bC>

1934 yılında yayınlanan bu epik bilim-kurgu çizgi roman (Flash Gordon), Calkins'in 1929'da yayınlanmaya başlayan eseri "Buck Rogers"la rekabet edebilmek üzere ve büyük oranda ondan esinlenerek yaratılmış fakat sonrasında selefinden çok daha popüler bir çizgi roman serisine dönüşmüştür. Flash'ın savurduğu rüzgarın ivmesiyle 1930'lu ve 40'lı yılların serüven-macera türünün egemenliğinde geçildiği görülmektedir. Bu yıllar arasında ortaya çıkan çizgi roman örneklerinden bazılarını Inge şu şekilde derlemiştir:

Chester Gould'un "Dick Tracy"si, Vincent Hamlin'in "Alley Oop"u, Milton Caniff'in "Terry and the Prates"i ve "Steve Canyon"u, Alex Raymond'un "Flash Gordon"u, Lee Falk'un "Mandrake the Magician"ı ve "The Phantom"u,...Will Eisner'in "The Spirit"i olarak sıralanabilir. Aynı yıllarda , aynı gizem ve merakta bırakma tekniklerini kullanan "pembe" çizgi roman dizileri de ortaya çıkmıştır (Inge, 1997, s. 81).

Büyük oranda bir Amerikan egemenliğini sahneleyen çizgi roman hikayesinin bu döneminde Avrupa'ya dönüldüğünde, serüven türünde başarılı örneklerin verildiği görülmektedir. Amerika'da çizgi roman dergilerinin ortaya çıktığı ilk yıllarda, Belçika'da Amerikan çizgi romanına kafa tutan bir örnek ortaya çıkmıştır: "Les Aventures de Tintin (1929)". Serüven türünün Avrupa'daki ilk örneklerinden olan "Les Aventures de Tintin" dünya çapında büyük ilgi görüp pek çok dilde basıldığı gibi Türkiye'de de "Tenten'in Maceraları" adıyla yayınlanmıştır. Bu esnada, okyanusun karşı yakasında ise Willam Gaines, 1947'de babasının şirketi EC Comics'i devralmıştır. Gaines, aynı zamanda yayıncısı olduğu için özgürce çizgi roman üreten ve çizdikleriyle övünebilen ilk kişidir. Yazı ve çizi üzerindeki işveren tahakkümü, Amerikan çizgi romanının sanatla olan bağından daha güçlü bir ticari bağa sahip olmasının nedeni olmuştur. Kendi yayın şirketine sahip Willam Gaines bu tahakkümden bağımsız olarak önemli çalışmaların altına imza atmıştır. Bu dönemde, büyük oranda çizgi

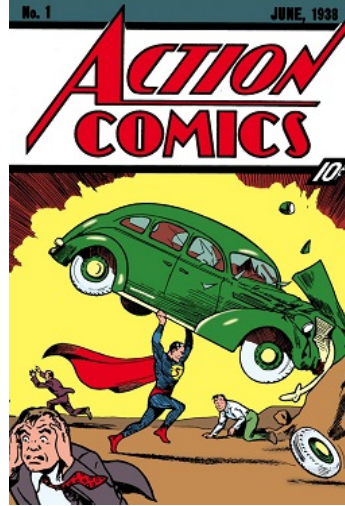
romandan aforoz edilmiş fakat Gaines'in özgürce yayınlayabildiği bilim-kurgu, korku ve savaş içerikli seriler, genel olarak bu türlerin en iyi örnekleri olarak kabul edilmektedirler. Bu aykırı üretime, Groth'a atıfla; Wally Wood, Jack Davis, John Severin, Bernie Krigstein ve hepsinden önemlisi Harvey Kurtzman'ın da katkılarını unutmamak gerekir (Groth, 1997, s. 241). Özellikle Kurtzman, ilerideki başlıklarda ele alacağımız bir devrimin de öncülüğünü yapacaktır.

2.2.4. Süper Kahraman Türünün Doğuşu

İlk çizgi roman dergilerinde, gazetelerde çıkmış çizgi bantların tüketilmesiyle yeniden bir "ilk" örneğin çıkış hikayesine rastlanılmaktadır. Bu hikaye aynı zamanda, özerk olarak nitelendirdiğimiz "Funnies on Parade" ve "Famous Funnies" gibi dergilerin hikayesinin ötesinde ama bunlarla ilişkili olarak tam bağımsız bir çizgi roman hikayesini sahnelemektedir. İlk çizgi roman dergilerinin kahramanları ve kötü adamları, bu hikayenin geliştirilmesine ilham vermiştir ki böylelikle 1930'ların son yıllarına gelindiğinde Amerikan tanrılarının doğumu için uygun ortam hazırlanmıştır. Amerikan çizgi romanına damgasını vuracak bir devrimin başlatılması için yalnızca Jerry Siegel ve Joe Shuster gibi bir kıvılcımın çakılması gerekmiştir (Robb, 2014, s. 44)

Bu hikayede Schumer'in ifadesiyle; "çizgi roman için tek bir konuda özgün malzemeyle yaratılan ilk çizgi roman" olarak nitelenen "Detective Comics #1" 1937'de, (daha sonra Detective Comics'in ilk harflerini alarak DC Comics olan) National Comics tarafından yayınlanmıştır (Schumer, 1997, s. 253). Schumer'den farklı olarak aralarında Booker'in de bulunduğu bazı araştırmacılar, Detective Comics #1'in tamamen özgün ilk örnek olmadığını savunmaktadırlar. Booker'a göre; tamamen orijinal malzemedен üretilen ilk örnek, daha sonra DC Comics'le birleşen şirketlerden biri olan National Allied Publications Inc. tarafından şubat 1935'de yayınlanan, "New Fun" (yedinci sayıda "More Fun Comics" ve dokuzuncu sayıda "New Comics" adını almıştır) çizgi roman serisidir. Bunun yanında Dell Publishing de 1929'da yayınladığı "The Funnies" ile ilgili benzer bir iddiada bulunmuştur (Booker, 2010, s. 422).

“Detective Comics #1’in ardılı olarak 1938’de yayınlanmaya başlayan “Action Comics #1”in etkisinin izleri ise günümüze kadar sürülebilmektedir. “Action Comics #1; Amerikan çizgi romanını küresel okur kitlesine taşıyan ve günümüz çizgi roman sanatının disiplinler ve medyalar arası pozisyonunu yönlendiren bir fenomene dönüşmüştür. Bu, serüven ve bilim-kurgu türünün akış yönünde vücut bulan modern bir mitolojinin inşasıdır: Süper Kahramanlar. “Action Comics #1”in yayınlanması, çizgi roman tarihi içinde bir dönüm noktası olmanın da ötesinde, yarattığı “Süpermen” karakteriyle birlikte, çizgi roman dünyasına uzunca bir süre tüketemeyeceği yepyeni bir malzeme de sunmuş, petrolün keşfinin endüstri üzerinde yarattığı etkiye benzer bir etkiyle çizgi romanın bir endüstriye dönüşümünün hammaddesini de oluşturmuştur. Aynı zamanda bu; çizgi romanın “altın çağ”ının da başlangıcını ifade etmektedir.



Görsel 27. DC Comics. Action Comics #1. 1938. <https://bit.ly/2FKbhCY>

Bu devrimin çıkış noktasında Cleveland’lı iki genç, yazar Jerry Siegel ve ressam Joe Shuster vardır. Bu iki isim, yaptıkları keşfin öneminin farkında olsalar da defalarca reddedilmiş olmanın yorgunluğuyla hikayelerini, yok pahasına ellerinden çıkarmışlardır. Gürdağcık bu süreci şu şekilde aktarmaktadır:

Bir rastlantı sonucu, “Superman” adını verdikleri bir macera çizgi bandı yaratmaya başlamışlardır. Tüm belli başlı yayıncılar tarafından dört yıl boyunca reddedildikten sonra çalışmalarını 1937’de, Detective Comics #1’in yerine bir çizgi roman bulmaya hevesli olan National Comics’e satmışlar ve bu bantlar yeni çizgi roman tarzına uyarlanarak 1938’de Action Comics #1’de ilk kez basılmıştır. Süpermen kısa sürede Amerikan tarzının simgesi ve modern Amerikan mitolojisinin yaratıcısı olmuştur (Gürdağcık, 1985, s. 67).

Böylelikle modern Amerikan mitolojisinin ilk tanrısı “Superman” olmuştur. Büyük bir ticari başarı sağlayan Superman’dan sonra devam eden bu üretim, -en azından o yıllarda- süper olmayan bir süper kahraman yaratacaktır: Batman. Superman’ın tam zıttı olarak konumlandırılan Batman, doğuştan getirilmiş hiçbir süper güce sahip olmayan zengin bir Amerikalı’nın tanrısallaşmasının hikyesidir. “Tanrı Amerika’yı Korusun” duasının muhatabına karşılık gelen Superman’e karşı Batman, Amerikalılık’ın, tanrısallık arayışının vücut bulmuş hali ve Amerikan kimliği taşıyan ilk yarı-tanrıdır. Schumer’a göre:

Ressam Bob Kane ve yazar Bill Finger tarafından birlikte yaratılan “Batman” bir yıl sonra Detective Comics #27’nin sayfalarında yer aldı ve Süperman gibi büyük başarı kazandı. Böylelikle National Comics sektörün lideri konumuna yerleşti. Superman ve Batman süper kahramanların iki yüzünü temsil eder: biri aydınlık, biri karanlık; biri tanrı, biri insan; birine güçleri miras kalmış, diğeri, kendi yaratmış. (Schumer, 1997, s. 253-254).



Görsel 28. DC Comics. Detective Comics #27. 1939. <https://bit.ly/2RuNMAG>

Superman ve Batman çizgi roman dizilerinin başarısı, çizgi romanın altın çağına hem damgasını vuran hem de bu yakıştırmaya büyük katkı sağlayan bir rekabetin başlamasının da nedeni olmuştur. National Comics tarafından açılan kapıdan aralarında Martin Goodman’ın da bulunduğu pek çok yayıncı geçecektir. Goodman Action Comics’in başarısından aldığı esinle ve “Süper Kahraman” pastasından payını almak üzere 1939’da Timely Comics’i kurmuştur. Bugünkü adıyla Marvel Comics ve DC Comics rekabeti böylelikle başlamıştır.

Süper kahraman türünün yaratımını takip eden yıllarda ve bu yaratımın bir parçası olarak bugün de DC Comics’in en büyük rakibi olan Timely Comics (Marvel Comics), süper

kahraman dizileri “The Sub-Mariner” ve “The Human Torch”u yayınlamıştır. Ancak Timely Comics “Captain America”yı yayınlayana kadar istediği başarıya ulaşamamıştır. “Captain America”, Joe Simon’ın öyküsü ve Jack Kirby’nin çizgisiyle yaratılmış, Timely Comics tarafından 1941’in nisan ayında yayınlanmıştır. Halihazırda devam eden İkinci Dünya Savaşı’na girmek üzere olan Amerika Birleşik Devletleri açısından da değerli bir yapıt olduğu açıktır zira vatanseverlik ve Amerikan’lık “Captain America”nın her tarafına sinmiştir (Schumer, 1997, s. 253-254). Doğum nedenin bu olup olmadığı bilinmese de ABD II. Dünya Savaşı’na girmeden önce, Amerikan kamuoyunun savaşa hazırlanmasında önemli bir rol üstlenmiştir.

Avrupa’dan yayılan savaş rüzgarının yataklık ettiği bir tedirginlik ortamında çizgi roman endüstrisi, Amerikan kamuoyunun ihtiyacına cevap vermek üzere giderek büyüyen bir üretimi desteklemiştir. Avrupa’yı saran alevlerin sıcaklığı okyanus ötesine ulaştığında Captain America, Batman ve Superman’le birlikte pek çok süper kahraman, suçla savaşmak ve Amerikan halkını korumak üzere hazırlanmıştır. Bu dönemin yaratımı süper kahramanları Booker şu şekilde özetlemektedir:

DC Comics 1940’da “The Flash (Flash Comics #1)” ve “The Green Lantern (All-American Comics #16)”i, 1941’de “Wonder Women (All Star Comics #8)”ı yayınlarken, Fawcett Comics; 1940’da “Captain Marvel” (Whiz Comics #2)’i yaratmıştır. Captain Marvel yayınlandığı yıllarda (1940-1953) inanılmaz bir ilgi görmüş ve aralarında Süperman’ın de bulunduğu bütün süper kahramanlardan fazla satmıştır. 1972 yılında “Shazam” adıyla DC Comics tarafından tekrar yayınlanacaktır (Booker, 2010, s. 12).

Savaş öncesi dönemde Amerikan aile kurumunun birer ferdi haline gelen süper kahramanlar, ABD’nin savaşa girmesiyle birlikte, sorumlu her bir Amerikan vatandaşı gibi ileri saflardaki yerini almış bulunmaktadır. Süper asker rolüne büründürülen süper kahramanlar, savaş yılları boyunca hem cephe gerisinde hem de savaş alanında, Amerika’ya hizmet etmeye devam etmişlerdir. Bu süreç yalnızca süper kahraman türünü kapsamamakta, bütün çizgi roman kahramanları üzerine düşen görevin hakkını vermek üzere çabalamaktadırlar. Bu dönemde, ilk özgün çizgi roman kahramanı Dick Tracy’nin veya Mickey Mouse’un Sam Amca’ya hazine bonusu satarken yardım ettiği görüntülere ve örneklere sıklıkla rastlanmaktadır.



Görsel 29. II. Dünya Savaşı yıllarında çizgi roman kahramanları. <https://bit.ly/33AC6IH>

Savaş, yalnızca orduların değil bütün tarafların çizgi kahramanlarının birbirleriyle kıyasıya savaştığı bir oyun sahnesinde de yürütülmüştür. Gürdağcık'ın ifadesiyle: “Kitlelerin savaşa psikolojik olarak hazırlamak, cephede ve cephe gerisinde morali yüksek tutmak ve propaganda amacıyla, Amerikan, İngiliz, Kanadalı ve Avustralyalı sanatçılarla, İtalyan ve Japon sanatçılar karşı karşıya gelmişlerdir” (Gürdağcık, 1985, s. 67). Bu bakımdan süper kahramanlar, savaşın şüphesiz en özverili neferleridir ve şüphesiz bu dönemde çizgi roman altın çağını yaşamıştır ancak yeni bir sanat formu olduğu müjdesiyle Töpffer tarafından yaratılan ve var olduğu andan itibaren bağımsızlığı için mücadele eden çizgi roman, savaş meydanının toz-dumanı içinde, özgürlüğünü ve sanat olma idealini büyük ölçüde kaybetmiştir. Bu dönem, çizgi romanın savaş mağduru olduğu ilk dönem de değildir. Başka bir açıdan fakat yine milliyetçi söylemle bağlantılı benzer bir örnek de I. Dünya Savaşı yıllarında yaşanmıştır. Ceran'ın ifadesine göre; Dirks'ün “The Katzenjammer Kids” adıyla yarattığı ve daha sonra “The Captain and The Kids” adıyla farklı gazetelerde çizmeye devam ettiği çizgi romanının ismi I. Dünya savaşı nedeniyle “The Shenanigan Kids” olarak değiştirilmiş ve Alman olan baş karakter Hollandalılaştırılmıştır. İki yıl sonunda bu durum değişerek ilk şekline tekrar büründürülmüştür (Ceran, 1997, s. 18). Mecazi bir yaklaşımın gereği olarak ortaya konulan bu durum, savaş sonunda bir “süper güç” olarak dünya sahnesinin oyun kuruculuğunu üstlenen ABD'nin durumuna eş, Amerikan çizgi romanını, çizgi roman tarihinin “süper güç”üne dönüştürmüştür. O dönem çizgi roman satışlarının milyonlara ulaştığı kaydedilmektedir. Sonrası dönemde de içinde çizgi romanın da bulunduğu, küresel ölçekte bir Amerikan tüketimi dönemi başlamıştır. Yalnızca adlarını telaffuz etmenin dahi mümkün görülmediği sayıda süper kahraman çizgi roman örneği bu

dönemde yaratılmış ve sonrasında da neredeyse bütün dünyayı dolaşarak pek çok dilde yayınlanmıştır.

İlişkin literatürde çizgi romanın altın çağı olarak da anılan bu dönemin, 1940'ların ortalarından 1950'lerin ortalarına kadarki dilimi, bazı yorumcular tarafından nükleer silahların ortaya çıkışına atıfla "Atomik Çağ" olarak adlandırılan bir dönemi de içermektedir (Booker, 2010, s. 12). Savaş yılları boyunca, yalnızca okur değil bütün kamu tarafından tüketilen birer propaganda aracına dönüşen "süper kahraman" türünün saygınlığı savaş sonrasında hızlı bir şekilde solup gitmiş görünmektedir. Savaş ortamının beslediği adrenalin dolu yıllar yerini gündelik yaşamın durağan seyrine bırakmıştır. Schumer'in tespitiyle; "okurlar başka tarzlara doğru yönelmişlerdir: romantizm, komedi, suç ve dehşet" (Schumer, 1997, s. 255). Elbette ki bu yeni eğilim, beraberinde bir takım tartışmaları da getirecektir. Savaş bitmiş, ölüm ve yıkım yıllarında ihtiyaç duyulan saf popülizm söyleminin yerini gerek evine dönen binler hatta milyonlarca savaş gazisinin ruh hali gerekse savaşın yıkımını yaşamış veya hissetmiş milyonlarca sivilin travmalarını onarıcı bir söylem almıştır. Dolayısıyla halihazırda en popüler iletişim araçlarından birisi olarak çizgi romanın da diline dikkat etmesi gerekmektedir. Cantek; "1940'ların sonu ve 1950'lerin başında EC Comics gibi vahşi suç ve korku temalı çizgi romanların arttığı, genç nesilde yozlaşma yaptığı ve nesli suça teşvik ettiğini öne süren argümanların kullanıldığını" belirtmektedir (Cantek, 2002, s. 104). Savaş ortamında vatanperverlik duygularıyla kendi iç meselelerinden uzaklaşan Amerikan çizgi roman endüstrisi ve kamu denetim mekanizmaları, çizgi romanın dönüştürücü potansiyelinin farkına varmış ve bunun denetim altına alınması gerekliliğini tartışmaya başlamıştır. Bu tartışmanın sonucu olarak, "1954 yılında Amerika Çizgi Roman Birliği (CMAA) çizgi romanda şiddet ve cinsel içeriği düzenlemenin bir aracı olarak Çizgi Roman Tüzüğü'nü (Comic Code) yaratmıştır" (Booker, 2010, s. 13). Bu tüzük "korku" ve terör" gibi kelimelerin kullanılmasını, vampirler, kurt adamlar, zombiler gibi doğaüstü yaratıkların konu alınmasını yasaklamak dahil, pek çok kısıtlayıcı kural ve sansür mekanizması yaratmıştır. Comic Code'a giden süreç, Gürdağcık tarafından şöyle özetlenmiştir:

Ünlü psikologlardan da destek gören bir çok dernek, kadın enstitüsü ve bunların tertipledikleri konferans ve seminerler çizgi romanı ve çizgi romancıyı hedef alan saldırıları başlattılar. Yayın şirketleri de büyük oranda bu trende ayak uydurarak bir tür otosansür mekanizmasını devreye soktular...Yayıncılar tarafından oluşturulan "Comics Code

Authority” çizgi roman sanatının büyük ölçüde hadım edilmesi sonucunu doğurdu (Gürdağcık, 1985, s. 67).

Çizgi romanın özgürlüğüne karşı bir sansür mekanizmasının devreye sokulduğu bu süreç, çizgi roman tarihçilerinin ekseriyeti tarafından çizgi romanda “Gümüş Çağ”ın başlangıcı olarak da görülmüştür. Çizgi romanın gümüş yıllarının başlangıcı için gösterilen bir diğer tarihi odak ise süper kahraman türüne, savaş yıllarındaki görkemini tekrar kazandırma çabalarına gönderme yapmaktadır. Gümüş çağın başlangıcına dair ileri sürülen bu iki odak noktasının birbirinden bağımsız olmadığını da söylemek gerekir zira sansürün devreye girmesiyle birlikte korku ve şiddet içeriğinin bastırılması, süper kahraman türü için bir şemsiye işlevi görmüş ve böylelikle türün ömrünü hatırı sayılır oranda artırmıştır. Bu anlamda iki görüş arasında bir neden-sonuç ilişkisi kurmak mümkündür.

DC Comics ve Marvel’in başı çektiği, hakim konumunubüyük oranda süper kahraman türüne borçlu Amerikan çizgi roman endüstrisi, “Comic Code”u da arkasına alarak Amerikan tanrılarını yeniden diriltme ve bunlara yenilerini ekleme çabasına girişmişlerdir. Altın Çağ’ın süper kahramanları yeni nesil bir izleyici kitlesi için yeniden yorumlanmıştı:

Bu bağlamda DC Comics 1956’da “Showcase #4”te Flash’ı yeniden yaratmış ve ardından 1960 “The Brave and Bold #28”da ilk süper kahraman kulübünü kurmuştur: The Justice League of America. Buna karşılık, Marvel’in dahi çocukları Stan Lee ve Jack Kirby birlikteliğiyle 1961’de, Timely Comics’in 1939’da yarattığı The Human Torch’un kurucu üyesi olduğu “The Fantastic Four #1”i, ardından “Amazing Fantasy #15”te Spider-Man’i (1962) yayınlamasıyla süper kahraman türü popülarlığını yeniden kazanmıştır (Booker, 2010, s. 13).

Gümüş çağın başlangıç noktası olarak “süper kahraman türünün dirilmesi” fikrini destekleyen Paul Thomas, savını Rhoades’a yapmış olduğu atıfla temellendirmektedir. Rhoades, 1956’da “The Justice League of America #42” yayınlanmasıyla, DC’nin editörü Julius Schwartz’ın süper kahraman türünü canlandırarak “Gümüş Çağ”ı başlattığını ifade etmektedir. Buna mukabil, türü yeniden canlandıran DC, endüstrinin zirvesine çıkan Marvel’in gölgesinde kalmıştır (Thomas, 2010, s. 16). Bu dönem, savaş yıllarının mecburi bir ortaklığa zorladığı süper kahramanların, savaş sonrasında yaralarını sarmaya ve kitlesel kalkınmaya girişen Amerikalı’nın durumuna paralel, bu işbirliğini sürdürerek -zaman zaman insana özgü çekişme ve tartışmalara da girerek- ekip ruhunu oluşturma çabalarına da sahne olmuştur. The Justice League ve Fantastic Four bu amaca hizmet ederken Thor (1962) bu

görevi dünya dışı ufuklara taşımaktadır. Özellikle Stan Lee (Stanley Lieber) bu döneme damgasını vuran isim olmuştur. Lee, Jack Kirby, Steve Ditco ve Jim Steranko ortaklığı, yeni bir süper kahraman nesli yaratmayı başararak “tanrılar”ı yeryüzüne indirmişlerdir. Bu ekibin yaratmış olduğu stil, 70’li yılların başında tamamen oturan Marvel evreninin temel taşlarından biri olmuştur (Cantek, 2014, s. 167). Levent Cantek’in, Marvel’in ünlü “problemlili süper kahramanlar dönemi” olarak ifade ettiği yıllarda süper kahramanlar maskelerini indirerek aramızda dolaşmakta ve insana özgü niteliklere bürünmektedirler. Rhoades, ortaya çıkan bu yeni süper kahraman türü için ilk örneğin Lee ve Kirby’nin dehasının ürünü olduğunu savunmuştur: “Fantastic Four”. Lastik bir adam, görünmez bir kadın, insan şeklinde bir meşale veya tam tersi alev saçan bir karakter, bir de taş yığınının meydana gelmiş devasa bir erkek karakterden oluşan dört kişilik bir ekip olarak tasarlanan “Fantastic Four”; sıradan Amerikalının gün içinde boğuştuğu sorunlarla boğuşmaktadır. Rhoades’un tabiriyle; “çiftleşip mali sorunlar için endişelenir ve aile gibi davranmaktadırlar. İnsani başarısızlıklara karşı daha savunmasız ergen tipler gibilerdir”. Diğer yandan, “Fantastic Four # 1”, Rhoades’a atıfla; yeni bir süper kahraman tipi yaratmış olması bakımından, çizgi roman tarihindeki beşinci dönüm noktası olmuştur (Rhoades, 2008, s. 79). Kusurlu ve aile ferdi süper kahraman konsepti, bu dönemin ana temalarından olmuştur.

Ardılı ve bu yeni konseptin bir halkası olarak aynı ekibin yarattığı Spider-Man ise her gencin kendisiyle rahatlıkla özdeşlik kurabileceği varlıksız, sıradan, sıska bir ergenin tesadüfen süper kahramana dönüşerek genç Amerikalı’ya Amerikan rüyasını yaşama fırsatı verme hikayesidir. Süper kahramanın varlığında, mirasın yerini hak edişin aldığı bu yeni yaratım sürecinde Batman mirası Süperman’ın önüne geçerken bilim; tanrısal gücü eline geçirmektedir. Hikayeler daha sofistike hale gelirken hedef kitle yetişkinlere doğru kaymıştır. Stan Lee, yazardan sanatçıya, bir iş bölümüyle çizgi roman üretimini seri üretime dayalı bir sürece dönüştürmüştür. Hızla uzayan zincirin halkalarına, “kontROLSÜZ GÜÇ GÜÇ DEĞİLDİR” mottosuyla Amazing Fantasy #15’te “Incredible Hulk”, “The Avengers”, The X Man”, “Sgt. Fury” ve niceleri eklenmiştir (Thomas, 2010, s. 18). Popüler bir kültür ortamında yoğrulmuş üniversiteli kalabalıklar tarafından ilgiyle karşılanan bu trendin, eşzamanlı olarak Andy Warhol ve Roy Lichtenstein gibi etkileyici sanatçılar tarafından savunulan ve yükselen “Pop Art” hareketinden fazlasıyla beslenmiş olduğu da savunulabilir. Sonrasında da bu ilişki karşılıklı olarak sürmüştür.

Lee ve Kirby, çizgi roman okurunun yöneldiği romantizm, suç, öfke, aile içi çatışmalar ve elbette mizah gibi unsurları süper kahraman türüne uyarlamış, giderek gözden düşen süper kahraman türünü, zamanın ruhuna uygun bir bakışla yeniden yoğurarak akışı yakalamayı ummuş ve belli oranda bunu başararak türü yaşatmayı başarmışlardır. Bu dönüşüm; tanrıları insana yaklaştırırken insanlara da süper kahramana özgü olanı (ya da tanrısal olanı) yani yüksek ahlak ve erdemi öğütlemektedir. Comics Code Authority (Çizgi Roman Yasal Denetim Mercii), Ben Parker suretinde Spider-Man'ı dizginlemeye çalışmaktadır: "Büyük güç büyük sorumluluk demektir Peter!".

Aynı zamanda çizgi roman sanatçıları da tahakküm altına alan sansür mekanizmasının üretimi, süper kahramanları diriltmeyi başarmasına rağmen uzun soluklu olamamıştır. "Düşen satışlar, çoğu derginin kapanmasına ve üretilen pek çok yeni süper kahramanın yok olmasına neden olmuştur" (Cantek, 2014, s. 167). Bizzat çizgi roman sektörü tarafından uygulanan bir oto sansüre dönüşen bu mekanizmayı reddeden pek çok bağımsız sanatçı ve yayın radar altı bir üretimi desteklemektedir. Bu üretim, denetim altındaki ana akım üretimine meydan okurken çizgi roman tarihi çok kutuplu bir evrene doğru yol almaya başlamıştır. Bu çok kutupluluk, süper kahraman türü ve diğer türler arasında var olduğu gibi, Amerikan çizgi romanı ve diğer ekoller arasında da yaşanacaktır. 1960'lı yılların başlarında yaşanan süreçte, ayakta kalmayı başaran türler ve süper kahramanların haricinde, yeni yönelimler de ortaya çıkmaya başlamıştır. İlişkin örnekler olarak, "Sabrina the Teenage Witch ve Josie and the Pussycats, sırasıyla 1962 ve 1963'te piyasaya giriş yapmışlardır" (Thomas, 2010, s. 17).

1950'li yıllar; başlarından itibaren çizgi romanda alternatif arayışlara sahne olurken bunun sonucu olarak halihazırda altın çağını geride bırakmış süper kahraman türünün gümüş döneminin de başlangıcını ifade etmiştir. 1950'li yılların başında, cılız tepkiler olarak ortaya çıkan alternatif üretimin 60'li yıllarda hız kazandığı gözlemlenmektedir. Inge, 1950 ve 1960'lı yılları hicvin egemen olduğu dönem olarak nitelmiştir. 1930'da yayınlanmaya başlayan "Blondies"ten beri kullanılan bir öge olan hiciv bu dönemde yeniden canlanmaya başlamıştır (Inge, 1997, s. 81). 1950'li yıllarda süper kahraman türünde Lee-Kirby etkisiyle

bir canlanmanın varlığı reddedilemezken 60'lar için aykırı seslerin hakimiyeti ele aldığı savı desteklenebilmektedir.

1960'ın son ve 1970'in ilk yılları bir devrin kapandığı ve süper kahraman türünün varlığını sürdürme güdüsüyle dönüşmek zorunda kaldığı bir dönemi işaret etmektedir. Gümüş çağın sonu olarak da anılan bu dönemin noktalanmasını, bazı araştırmacılar, Jack Kirby'nin 1970'de DC'ye gitmek üzere Marvel'den ayrılması, bazıları ise ekim 1970'te CONAN # 1'in yayınlanmasıyla 1971'nin başlarında "kılıç ve büyücülük" türünün doğuşu ile ilişkilendirmektedir.



Görsel 30. Barry Smith and John Verpoorten. Conan the Barbarian #1. 1970. <https://bit.ly/35FLtms>

Süper kahraman türünün egemen olduğu dönemin genel anlamda da çizgi roman için "altın çağ" olarak anılıyor olmasının nedenini büyük oranda göstermiş olduğu ticari başarıyla ilişkilendirmek gerekir. Bu dönemin, çizgi romanda endüstriyel bir devrimin yaşanmasının yanında, yaratıcılık ve özgünlük veya sanatsallık bağlamında bir çeşitlilik yaratamayan, oldukça kısır bir süreci ifade ettiği belirtilmelidir. 1966'da Kara Panter'le başlayan Afrika kökenli Amerikalı karakterlerin yükselişi ve DC'nin Marvel'in başarısına verdiği tepki gibi Marvel Comics'in yenilikçiliğine rağmen Gümüş Çağ sona ermiştir. Bu dönemin sonu, süper kahraman türünün evrilmesini de zorunlu kılarak eşzamanlı olarak ana akımdan bağımsız, protest bir tavrın ortaya çıktığı bir zaman dilimini de ifade etmektedir. Zamansal olarak iç içe bir seyir izleyen farklı türler içinde kayda geçilmiş en önemli dönüm noktalarından

birisini de bu tavır yaratmaktadır. Yaşadığı ve çizgi romana yaşattığı altın çağın ardından ikinci baharını yaşamakta olan süper kahraman türünün hakim konumu, yeni bir türün tehdidi altındadır. Hakim konumunun avantajını kullanarak okur kitlesini yönlendirebilme yetisi, zamanın ruhuna uygun olarak tahakkümü ve yönlendirmeyi reddeden yeni bir tür tüketici kitlesi karşısında zayıflamaktadır. Pazarlama sektörünün tamamı tarafından hissedilen bu direnç, sektörü tüketici talebinin önceleneceği bir değişim sürecine girmeye zorlamaktadır.

Kaynağını büyük oranda, çizgi romana karşı yürütülen sansür politikası ve ticari kaygıların güdümünde, çizgi roman sanatçısını birer çalışana indirgeyen çizgi roman endüstrisinin dayatmalarından alan bu karşı tavır; çizgi romanın kökeniyle benzer, aynı zamanda ironik olarak kendini ideal olana kabul ettirebilmiş “comic code” destekli ana akım dışında bir alt kültürel üretimi desteklemiştir: Underground çizgi roman.

2.2.5. Underground Hareketi

1960’lı yıllar alternatif üretim ve ana akım tarafından ısrarla yaşatılmaya çalışılan süper kahraman türünün çekişmesine sahne olurken 1970’ler süper kahraman türünün gümüş çağına veda edişine sahne olmuştur. Büyük oranda bunun nedeni, süper kahraman türünü var eden ve yaygınlaştıran koşulların ortadan kalkmış olması veya kalkmasına dönük küresel ihtiyaçtır. Bu türü var eden koşullar, İkinci Dünya Savaşı öncesi savaş çığırkanlığı, savaş yıllarında savaşın bizzat kendisi ve Soğuk Savaş döneminde de savaş tehdidi tarafından şekillenmiştir. Öyle anlaşılmaktadır ki süper kahramanlara karşı duyulan ilgi ve ihtiyaç, daima bir tehdit algısıyla beraber gelmiştir. Ancak 1970’li yıllar, gerek kendisi gerekse tehdidi, savaş ve şiddetin her türlüüne karşı kitlesel ve küresel bir tutum gelişmiştir. Önce Kore Savaşı, ardından 70’lere kadar devam eden Vietnam Savaşı ve Soğuk Savaş’ın bitmek bilmeyen tehdidi, önce Avrupa ve sonrasında dünyaya yayılan 1968 olaylarına zemin hazırlamıştır. Genelde komünist destekli bir öğrenci ve işçi hareketi olarak görülen bu ayaklanmanın altında, onlarca yıldır savaş tehdidiyle baskılanan ve hiçe sayılan insan hakları ve özgürlüklerine duyulan özlem yatmaktadır ki bu hareket savaş karşıtlığı ekseninde bütün dünyaya yayılmış ve Hippi gibi özgürlük hareketleriyle devam etmiştir. Bütün bu bileşenlerin keşişim noktasında, her alanda olduğu gibi çizgi romanda da süper kahraman türünün

suyunun ısındığı, bir özgürlük talebinin oluştuğu görülmektedir. Bu talebin merkezinde de çizgi roman yaratıcılarının özgürlük ve kimlik talepleri yatmaktadır. Goethe'ye atıfla bir sanat biçimi olarak doğmuş bu türe, elinden alınan sanat kimliğinin ve yaratıcılarına sanatçı kimliğinin iade edilmesi talepleri, 70'li yıllardan başlayarak çizgi romanın çehresini değiştirmiştir. Cantek, bu değişimin, 60'lı yıllardan itibaren başlayan radar altı üretimle yani undergroundla atıldığını ifade etmiştir. Cantek'e göre; Robert Crumb ve Art Spiegel, comics'in kurtarılmış, kolay anlaşılır, karşı kültürel, bireysel ve görsel olması gerektiğini savunuyor, onu yaratan sanatçıların çocuklara değil, kendi akranlarına hitap etmeleri gerektiğine inanıyorlardı (Cantek, 2014, s. 203).

Comics Code'u karşısına alarak bir faaliyetin yürütülmesi zorunluluğunu içeren bu yaklaşım, ticari kaygılarla oto sansürü kabullenmiş ana akımın tutturduğu yolun dışına çıkarak kendisine yeni bir patika açmak anlamına geliyordu. Ticari anlamda büyük bir başarı hikayesine dönüşme potansiyeli de tartışmalı olan bu yaklaşım, sanatsal güdüyle bu yola girmeye arzulu, idealist bir çizgi roman neslini hareketlendirmeye yetmiştir. Bu noktada yanıtlanması gereken varoluşsal bir soruyla yüzleşilmesi gerekmektedir: Kitlesele bir sanat olarak dışlanan çizgi romanlar en iyi şekilde nasıl pazarlanabilir? Boyd'a göre 1960'ların ve 1970'lerin underground çizgi romanlarının bu soruya cevabı şu olmuştur: Sex, uyuşturucu, yıkım (anarşizm) ve psikoz (delilik, ruhsal bozukluk). Bu cevap açık şekilde, çizgi roman sanatçılarının, çok daha küçük bir izleyici kitlesi üzerinde çalışacakları anlamına geliyordu (Boyd, 2010, s. 106-108). Ticari olarak bir dezavantajı ifade eden bu ön kabul, bir avantaj olarak sanatçılara, özgürce üretim yapabilecekleri ve bu devrimin kuluçkasını oluşturacak bir deney alanı da sunmaktaydı.

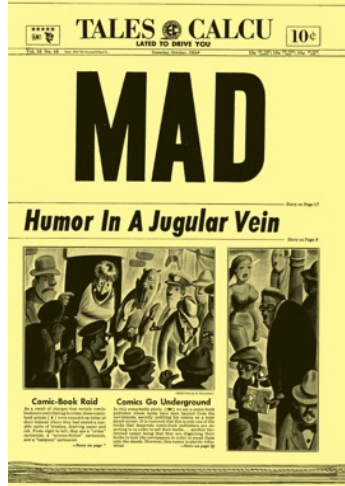
İfade edildiği üzere, bu tavrın oluşumunun izi II. Dünya Savaşı sonrası gelişmeye başlayan karşıtlık hareketlerine kadar sürülebilir. Mizahın içeriğine hicvin girmeye başladığı ve Underground Akımı'na bir örneklem sunması bakımından döneme damgasını vuran öncü bir yaratım EC Comics'in sahibi Gaines ve editör Harvey Kurtzman'ın imzasını taşıyacaktır: Mad Magazine. EC Comics, Mad Magazine'i yayınlarken popüler kültüre, en uzun soluklu ve kayda değer hiciv dergilerinden birisini armağan etmiştir. Mad, aynı zamanda, eski konumunun oldukça uzağında olan çizgi romana karşı ilginin de yeniden canlanmasını ki

süper kahraman türü bu canlanmadan payını alamamıştır, sağlamıştır. Diğer yandan bu girişim EC Comics ve Gaines'in en başarılı manevrası olmuştur (Thomas, 2010, s. 9).



Görsel 31. Harvey Kurtzman. Mad#1. 1952. <https://bit.ly/2Rvizxq>

EC Comics'i babasından devraldıktan sonra William Gaines, çizgi romana karşı uygulanan sansür karşısındaki tutumunun en önemli meyvesi olarak görülen "Mad #1"i 1952'de yayınlamıştır. Geleneksel Amerikan gündelik hayatının her ögesi Mad'in sivri dilinden nasibini almış ve böylelikle de Harvey Kurtzman "underground"un önünü açmıştır (Gürdağcık, 1985, s. 68). Mad dergisi, underground çizgi romanın ilk örneği olarak kabul edilmese de kültürel değişimin yarattığı rüzgarı yakalayan ve aynı zamanda bu değişime katkı sağlayarak türü doğuran tavrı göstermeye cesaret eden en önemli örnek olarak değerlendirmek yanlış olmayacaktır. Bu bağlamda Kurtzman, "underground çizgi romanın babası" tanımlamasında yerini bulmaktadır. Bizatihi "Underground Comics" kavramının da isim babalığını "Mad" in 16. sayısının kapağıyla üstlenmiştir. Rhoades'un ifadesiyle 60 ve 70'li yıllarda "underground" ve bağımsız çizgi roman üretimi, hala güçlü olan Marvel ve DC gibi ana akımın temsilcileri arasında var olabilmiş hatta bu üretimi, ana akımdan ayırmak için "comix" terimi kullanılmaya başlanmıştır. Mad'in, 1954 yılında yayınlanan 16. sayısının kapağında "Comics Go Underground" başlığını atmış ve böylelikle bu akımın adını koymuştur (Rhoades, 2008, s. 95).



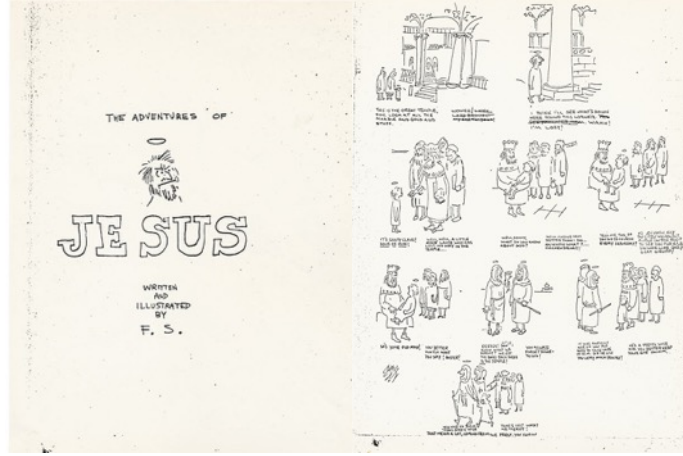
Görsel 32. Harvey Kurtzman. MAD #16. 1954. <https://bit.ly/2Ryceks>

Mad'in açtığı ufuğu takip eden pek çok karşı-kültürel yayın ve sanatçı 1960'larda, çizgi romanı sansürsüz, kişisel bir anlatım aracı olarak yeniden keşfetmiştir. Öncü yeraltı karikatürcülerinin çoğu Kurtzman tarafından yayınlanan Mad dergisini bilinçleri ve tarzları üzerinde büyük bir etki olarak görmüşlerdir. 1950'nin ortalarından itibaren yetişkinlere yönelik çizgi roman sayısının hızla arttığı görülürken Comic Code'un işlevselliği sorgulanır hale gelmiştir. Bu hareketin etkisi o kadar büyük olmuştur ki herhangi bir sansür mekanizmasının ötesine, bütün dünyaya yayılmıştır.

Bu bağlamda Groth, undergroundın çizgi roman tarihi açısından atılan en önemli adım olduğunu iddia etmiştir. 60'ların sonuna doğru, olağan düzenin prensiplerine karşı yapılan bu başkaldırının babası doğal olarak Kurtzman olmalıdır. undergroundın en etkili isimleri olarak bilinen, R. Crumb, Jack Jackson ve Gilbert Sheldon gibi isimlerin, "Mad"den oldukça etkilendikleri tartışılmazdır (Groth, 1997, s. 241). Çıkış noktasını, çizgi romanın çıkış noktasına eş olarak "güldürü" nün oluşturduğu "Mad"; hiciv yüklü alaycı tavrıyla Hogarth'cı ve Töpffer'ci köklerine atıfta bulunmaktadır. Tunç'un ifadesiyle Mad; "kendi kendini tiye alan çizgi bantlar, yalan yanlış matrak reklamlar ve yaygın Amerikan değerleriyle alay eden tiplerini içermekteydi" (Tunç, 2004, s. 72). Underground çizgi romanın doğumu ve sanat alanında 1950'lerin son yıllarında Almanya'da Heinz Mack, Otto Piene'in öncülüğünde ortaya çıkan "Zero" akımı arasındaki eş zamanlılık ise oldukça anlamlıdır. Zero'ya göre; "II. Dünya Savaşı'nı gerçekleştirmiş orijin, noktası sıfır olan modern ve bilinçli öznenin savaş sonrasında tablolara resmedilmiş tüm hikayesi parçalanmalı, yakılmalı ve kurşunlanmalıydı.

Böylece modern öznenin akli başına getirilmeliydi (<http://www.sanatatak.com/view/zero-ve-zero>). “Zero” hareketinin manifestosu, ısrarla tekrarlanan “saflık” vurgusuyla sanatın en başa, en saf köklerine dönmesi gerektiği fikrini dillendirmekteydi. Savaş sonrası adeta yeni baştan kurulan Almanya gibi sanat da en baştan, yani sıfırdan başlamalıydı. “Temelde, Zero; bir çok sanat eseri ve manifestosunda bulunabilen çeşitli içerik, materyal, nesne, ya da öznenin “kirleri”nden arındırıldığı, “saf” sanatı bulma çabasıdır” (Pörschmann, 2013, s. 179-180). Çizgi romanda II. Dünya Savaşı sonrasında yaşanan süreci yönlendiren hassasiyetler ve sanat alanında yaşanan gelişmeler arasında pek çok paralelliğin kurulabilmesi mümkündür. Bir diğer örnekte “Mad”in; Peter Saul gibi önemli sanatçıların ve on yıl sonra Karl Wirsum ve Jim Nutt gibi Chicago İmajistleri’nin üzerinde etkileri görülmüştür (Fineberg, 2014, s. 504). Öyle ki Peter Saul; 1958 yılında, Paris’te bir kitapçada Mad dergisinin bir sayısını gördükten sonra, Superman ve Donald Duck gibi çizgi film kahramanlarını resimlerinde kullanmaya başladığını söylemiştir. Mad’in ardından Underground Akımı; çizgi romanın, Goethe’nin, yeni bir sanat biçiminin müjdecisi olarak gördüğü Töpffer’den bu yana, endüstri tarafından toprağa gömülen “sanat” kimliğini yeraltından çekip çıkarma çabasının sembolü olmuştur. Mad’in ötesinde, Comic Code’un karşı kutbunu oluşturan underground, sınırsız özgürlük ve yaratıcı edimin en kristalize hali olması bakımından sansasyonel, bundan dolayı da son derece görünür olmuş ve bu döneme damgasını vurmuştur. Levent Cantek, “underground dergilerin; yaratıcılık bağlamında, çizgi roman sektörünün girdiği kısırdöngüden çıkabilmesine vesile olan bir can suyu olduğunu” ifade etmiştir (Cantek, 2014, s. 167). Undergroundı değerli kılan unsur da tam olarak bu niteliğe bağlanabilir zira yakalamış olduğu büyük bir ticari başarıdan söz edilemezken bıraktığı ekme kırıntıları bütün bir sektöre kılavuz olacaktır. Böylelikle Comic Code ve underground çizgi roman arasındaki yelpazede bu akımın mensubu olan veya olmayan bağımsız veya bağımsız olmayan pek çok sanatçı ve eser kendine yer bulabilmiştir. Bu miras üzerine, underground olarak nitelenen ilk çizgi roman örnekleri 1960’ların başlarında yaratılmıştır. Gürdağcık; Mad’in öncü konumuna zarar vermeden, undergroundın ilk mensubunun; Gilbert Shelton’un 1962’de fotokopi ile yüz sayı kadar çoğaltıp piyasaya sürdüğü “The Adventures of Jesus” olduğunu ileri sürmektedir. “Bu yeni akımın giderek yaygınlaşmasıyla 1965’de kendisini ispatladığı söylenilebilir. Bu Vietnam’ın ABD tarafından bombalandığı yıldır” (Gürdağcık, 1985, s. 68). İlk underground dergi olup olmadığı konusu

ise kavramın doğası gereği, tartışmalı olsa da ilk örneklerden birisi olduğu genel kabul görmektedir.



Görsel 33. Gilbert Shelton. The Adventures of Jesus. 1962. <https://bit.ly/3klxKC>

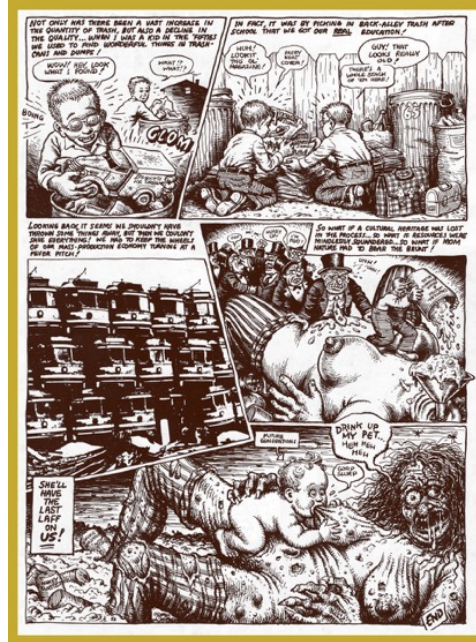
Aykırı olanın veya “öteki”nin ifadesi olarak “Comix” adıyla anılan underground çizgi roman, 60’lı yılların ruhuna uygun olarak, anarşizm, eşcinsellik, uyuşturucu, spiritüel değerler, özgür seks gibi karşı-kültürün bütün savunularını içinde barındırıyordu. On yılın sonlarına doğru comix üretiminin hızlanmış, 1968-75 yılları arasında binlerce comixin üretilmiş olduğu görülmektedir (Tunç, 2004, s. 73). En bilinen örneklerden birisi olarak kabul edilen “Zap Comix”te yine “Mad”in izlerini sürmek mümkündür. Mad’den etkilendiğini bildiğimiz Peter Saul’un çalışmaları; “S. Clay Wilson ve Robert Crumb’a 60’ların sonlarında San Francisco’da Beat kuşağının seksi, uyuşturucu kültürünü ve nevrotik kaygıyı yüceltme aracı olarak kendi olanaklarıyla yayınladıkları, “Zap Comix”i kurmaları için ilham vermiştir” (Fineberg, 2014, s. 504).

Robert Crumb, ana akım dışındaki eleştirel çizgi romanın büyüyen hayran kitlesi tarafından takdirle karşılanmış ve hızlı bir şekilde zirveye tırmanmayı başarmıştır. Aykırı çizgiyle özdeşleşen ismi, yeni bir tür -ve aslında başından beri olan- Amerikan geleneğinin de sembolü olmuştur: Özgürlükler ülkesi. Groth, Crumb’ın sanatına yön veren ideolojik arka planı şu şekilde ifade etmiştir:

R. Crumb mesleğinde zirveye ulaşmış birisi ve muhtemelen 20. Yüzyılın en korkusuz, en anlaşılması güç çizeridir...Crumb, Amerika’daki politik ve kültürel önceliklerden nefret ediyordu. Ona göre bu öncelikler, insanlık bilincini kasıtlı ve kollektif bir şekilde aşağı

çekiyordu. En temel eleştirisi ise Amerikan kültürünün geleneksel görevini yerine getiremediği, aklı ve ruhu gerektiği gibi besleyemediği yönündeydi (Groth, 1997, s. 243).

Crump'ın hicvi, Amerikan yaşam tarzının her bucağına ulaşırken korkusuz ve kural tanımaz çizgisi, underground çizgi romanın çitasını belirlemiştir. Politikadan çevre sorunlarına, seksten tarihe pek çok konuda uzun yıllar boyunca eserler üretmiş, karmaşık ve dışavurumcu çizgisi, karmaşık içerik yelpazesine ve uzun yıllar süren üretimine eşlik etmiştir. Crumb, gerek çizgisi gerek üretkenliği gerekse hikayelerindeki çeşitlilik ve anarşist tavrıyla underground akımı içinde özel bir örneklem oluşturuyordu. Japon çizgi romanı "manga"nın temelini oluşturan, 12. yy sonrası ortaya çıkan Choju-Giga resimli anlatı rulolarına atıfta bulunurcasına, Crumb'ın hayvanlar üzerinden ele aldığı karakterlerle dolu "Fritz the Cat", Amerikan tiplerine karşı büyük bir saldırıyı içermektedir. Siyahileri karga, fahişeleri at, polisleri domuz kılığında, öyküye dahil eden "Fritz the Cat", kılıktan kılığa girerek ve bunu erdemli bir davranış olarak görüp, Amerikan toplumunun çelişkilerini ortaya koymak üzerine bir misyon yüklenmiş bir kedinin öyküsüdür. Birden bire "underground"ın sembolü haline gelen bu karakter, Crumb'la beraber 70'li yılların çizgi romanına damgasını vurmuştur (Özkök, 1985, s. 74).

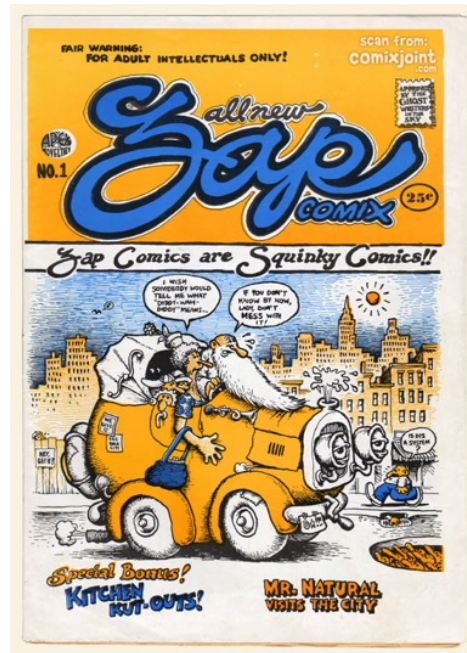


Görsel 34. Robert Dennis Crumb. Trash-What Do We Throw Away? 1982. <https://bit.ly/3iAAeiO>

Bu örneklerin ellerinde underground evrende, hızla zirveye tırmanan Crumb'un kuşkusuz yaptığı en büyük iş, Zap Comix'i yayınlarak yakaladığı başarıyı taçlandırmak olmuştur.

Zap'ın gelişiyle Crump'ın başı çektiği underground meşru bir niteliğe bürünmüştür. Bu durum, bu akışın karşısında durma yeteneğini tamamen kaybeden “Comic Code”un iflasının ilanı olmuştur. Frattini ve Palmer, “Zap Comix”in yaratılış öyküsünü şu şekilde nakletmiştir:

1967'de San Francisco'da Yarrowstalks ve East East Village gibi underground dergilerinde yayımlar üretirken, aynı yılın sonunda, kendi çizgi roman dergisi Zap Comix'in ilk sayısını yayınlamayı başardı. Bu tarih aynı zamanda, bir kez daha ilk tartışmalarına sahne olmuştur. 1962'de yayınlanan “The Adventures of Jesus”'a rağmen, 1967 (Zap Comix#1), underground çizgi romanın resmi doğum tarihi olarak anılmaktadır. Gerçek şu ki, doğrudan cadde satışları ve hippie dükkanlarında satılan çizgi romanın etkisi çok büyük oldu. Şu anda en iyi underground sanatçıları olarak anılan isimler Crumb'a katılarak Zap'da eserlerini yayınlamaya başladılar. Böylece S. Clay Wilson, Victor Moscoso, Rick Griffin, Gilbert Shelton, Spain Rodriguez ve Robert Williams'tan oluşan bir grup kurulmuş oldu (Frattini, Palmer, 1999, s. 62-63).



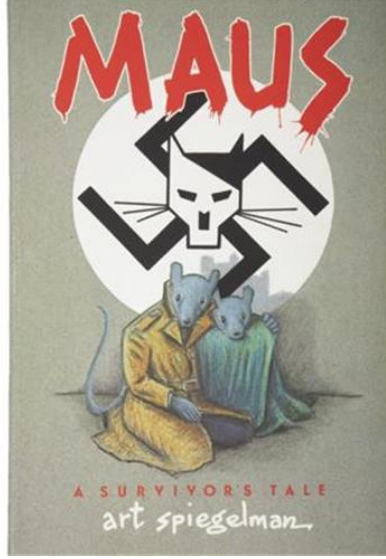
Görsel 35. Robert Dennis Crumb. Comix #1. 1968. <https://bit.ly/33xX8Bm>

Bir ilk örnek niteliği taşımasa da Zap'ın yayınlanması, “underground”ın var olduğunun resmi ilanı olarak görülmektedir ki bu itibarla Zap, yeni bir türün doğumunun sembolü olmuştur. Bunun nedeni olarak Mazur ve Danner'in ifadelerine bakmak kafidir: “Crumb, kendi çizgi roman koleksiyonunu yayınlayan ilk underground karikatüristi değildi ancak zımbalı, parlak kaplı, gazete bayii tarzı Amerikan çizgi romanının (comic book) belirli formatını ve tasarım kurallarını benimsemek onun dahice hareketiydi” (Mazur ve Danner, 2014, s. 23). Frattini, Palmer'ın ifadelerine atıfla pek çok bağımsız çizgi roman sanatçısı, Zap'ın tezgahından geçmiş ve bu isimler, pek çok çizgi romanın üretimine ön ayak olmuştur. Böylelikle Zap, “The Yellow Kid” için yapmış olduğumuz yakıştırmayla bir çizgi roman okuluna

dönüşmüştür. Gerek Crumb gerekse Zap'ın var ettiği diğer isimler tarafından, bu döneme damgasını vuran pek çok çizgi roman örneği üretilmiştir: Crumb'ın "The East Village Other" ve "Zap Comix" dergilerinde yayınladığı "Fritz the Cat" ve "Mr. Natural", Gilbert Shelton tarafından yaratılan "The Fabulous Freak Brothers" bunlardan bir kaçıdır (Yıldır, 1984, s. 11). Bu örneklere ek olarak Frattini, Palmer, Zap'tan sonraki, üretkenlikle geçen beş yılda ortaya konan onlarca çizgi romanın varlığından bahsetmektedir. Bunlardan bazıları: Big Ass Comics, Arcade, Motor City Comics, Your Hytone Comics, Home Grown Funnies, Despair, People's Comics, Snoid Comics, Fritz The Cat ve Head Comix'tir (Frattini, Palmer, 1999, s. 63). Elbette bu kadar büyük bir üretimin olması, maalesef ticari bir başarının var olduğu anlamı taşımamaktadır. Elbette ki bu, undergroundın doğası gereği göz ardı edilebilir bir durumdur.

Gösteremediği ticari başarının aksine büyük bir yankı uyandıran Underground Akımı'nın, bu etkiyi en iyi yansıtan örnekleri Crumb'ın kaleminden çıkmıştır. Crumb, pek çok dizinin mizah yoluyla ortaya koyduğu hicve şiddet, korku ve cinsellik unsurlarını çekinmeden eklemeyerek son derece kışkırtıcı bir üsluba öncülük etmiştir. Bunun sonucu olarak Underground Hareketi'nin başında bir çok sanatçının varlığından söz etmek yanlış olmayacaktır. "Bu isimler arasında Underground'ın ustalarından, "Zippy the Pihead"ın yaratıcısı Bill Griffit özellikle dikkat çekmektedir ancak Griffit kaçınılmaz olarak formu yeniden icat eden ve gerçek bir vizyoner olan Crumb'un gölgesinde kalmıştır" (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 132). Ayrıca, "Trashman"ı çizen Spain Rodriguez'i de anmak gerekmektedir.

1972 yılına gelindiğinde ise New York underground sahnesinde akımın en önemli örneklerinden birisi olarak ifade edilen "Maus" karşımıza çıkmaktadır. En önemli örnek olmasından ziyade "Maus", underground hareketin en ünlü ve en ses getiren eseri olmuştur.



Görsel 36. Art Spiegelman. Maus. 1972. <https://bit.ly/33rzSow>

Underground Akımı'nda Crumb'un ardılı olarak ortaya çıkan "Maus" Underground Hareketi'nde özgün çizgisi, temsil üzerinden yürüyen anlatım tarzıyla en çok yankı uyandıran örneklerden olarak kabul edilmektedir ki bu özellik "Fritz the Cat"te daha önce görülmüştür. Maus'a karşı gösterilen büyük ilginin, içeriğini oluşturan otobiyografik hikayenin, zihinlerde canlılığını koruyan Holokost travmasının da etkili olduğu göz ardı edilmemelidir. Holokost kurbanı bir babanın oğlu olarak birinci ağızdan son derece yaratıcı bir yapı içinde aktardığı bu yaşanmış olay hikayesi, hem biyografik, hem otobiyografik, hem tarihi hem de kurgusal unsuru bir araya getiren melez bir çizgi roman türü olma özelliği göstermektedir. İlk olarak 1972 yılında üç sayfalık bir bant olarak yarattığı Maus, Spiegelman'a II. Dünya Savaşı sırasında babasıyla hayatı hakkında röportaj yapma fırsatı vermiştir."1986'da kitap olarak yayımlanan "Maus: Sağ Kalanın Öyküsü" biçimsel olarak belki Spiegelman'ın diğer bazı çalışmalarından daha az risklidir fakat çalışma konusunun gücü ve anlatının aralıksız derinliği çizgi roman türünü ilk defa temel resimle aynı kabul düzlemine taşımıştır" (Fineberg, 2014, s. 504). 1980 ve 1986 yılları arasında Spiegelman'ın eşi Françoise Mouly'nin underground dergisi "RAW"da serileştirilerek geliştirilen Maus, biri 1986 diğeri 1991 yılında olmak üzere iki ciltlik bir grafik roman formatında yayınlandı. Maus'u ilk kılan unsur ise 1992 yılında bir çizgi roman olarak Pulitzer özel ödülünü değer bulunmuş olmasıdır. Böylelikle alt kültürün en altından (underground) gelen bir eser, ironik olarak en büyük edebiyat ve gazetecilik ödülllerinden birisinin sahibi olmuştur.

Maus'un yapısal ve üslup özelliklerinden bahsetmek gerekirse denilebilir ki; yoğun siyah beyaz çizgi kullanımı, tek bir panel içinde birden fazla zaman diliminin harmanlandığı, karma görüntülerin varlığı ve karakterlerin hayvanlar kullanılarak oluşturulan alegorik temsilleri özellikle dikkat çekmiş özelliklerdir. Maus'ta "Naziler kedi, Polonyalılar domuz, Amerikalılar Köpek, Fransızlar Kurbağa ve Yahudiler fare olarak tasvir edilmiştir" (Booker, 2010, s. 398). Bu yönüyle pek çok eleştirinin de konusu olan Maus'la underground çizgi roman zirvenin havasını solurken çizgi roman okuru da bu özgür deneyimin tadını almış Comic Code'un izleri iyice soluklaşmıştır. Undergroundda vücut bulan, kendini yerini yeniden belirleyen bireyin demokratik ideali, geride kalan zaman dışı simgeler evrenini çökertmektedir. Çizgi roman tarihinde de yerini bulan yeni neslin özgürlük talepleri ve savaş karşıtlığı temelinde kristalize olan bir karşı ideoloji, ana akım çizgi roman sektörü dahil olmak üzere çizgi roman anlatısını yeniden şekillendirmeye başlamıştır. Maus, gerçek manada ticari başarıyı da yakalayan underground örneklerin başını çekmiştir.

Diğer yandan süper kahramanlar cephesinde durum iç açıcı görünmemektedir. Yaklaşık bir on yılı underground çizgi romanla paylaşan süper kahraman türü 60'ların sonunda gümüş çağını geride bırakarak bu rüzgarı yakalama çabalarına girişmiştir. Devrim rüzgarları, ana akımın omurgasını oluşturan devler Marvel ve DC Comics'in serileri arasında da yankılanırken süper kahraman türünü de karanlık tarafa geçmeye zorlamıştır. 1940'ın sonlarından itibaren süper kahramanları yeniden canlandırmaya çalışan ve kısmen de başarılı olan Lee-Kirby ortaklığının önerdiği; bol bol aşk ve gündelik yaşamla tatlandırılmış tedaviye 60'larda türün, istenilen yanıtı vermediği görülmüştür. Thomas bu dönemi şu şekilde özetlemektedir:

1956 ve 1967 arasında, bir Amerikan Soğuk Savaş konsensüsü Amerikan kültürünü içine aldı, çatladı ve sonra sivil haklar hareketi, Vietnam Savaşı'na karşı muhalif ve çeşitli makamlara ve kültürel normlara karşı, genç bir isyan sırasında dağıldı. Çizgi roman yapımcıları, genellikle birbiriyle çelişen öz sansür, baskı, siyasi kültür ve pazar talepleri üzerinde durdukça, kendi güçlerinin kafa karışıklığı ve kararsız sonuçlarıyla mücadele eden isteksiz süper kahramanlar ortaya çıktı (Rhoades , 2008, s. 180).

Okur kitleye de nüfuz ettiği görülen bu isteksizlik, süper kahramanları da değişime zorlamış, undergroundun etkisi içeriğe yavaş yavaş nüfuz etmiş ve süper kahramanların 40'ların sonundan beri çatırdayan kusursuz karakterleri türü, şiddet ve korkuya meyilli hale getirmiştir. Genel anlamda, popüler bir kültür endüstrisi üretimine karşı, popülerleşen bir

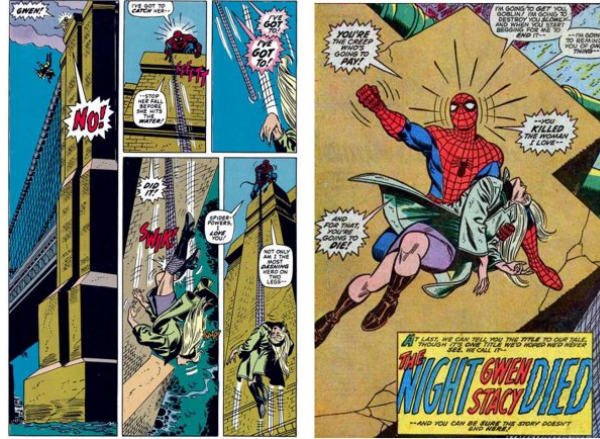
karşı kültür hamlesi olarak değerlendirilebilecek olan underground, çizgi roman endüstrisini de bu yola girmeye zorlamıştır.

Fotokopi teknolojisinin de desteğiyle merdiven altı fanzinler olarak yayılan “aşağı tür”, başlangıçta üstü örtülü olarak sonrasında da alenen, devleri “Comic Code”u delme noktasına getirmiştir. Ana akım dahil çizgi romanlar, tematik yelpazesini genişletmeye başlamış ve kişisel eğilimleri de içine alacak şekilde özgün ve yaratıcı üretimin yolu açılmıştır. Böylelikle çizgi romanın gümüş çağı sona ermiş bulunmaktadır. Thomas, çizgi roman tarihinde bu önemli dönemeçte yaşanan önemli olayları tanımlamaktadır: “Kirby’nin, 1970’te Lee ve Marvel”den ayrılması, DC editörünün değişmesi, karanlık süper kahramanların yükselişini temsil eden Batman, Gwen Stacy’nin, Amazing Spider-Man #121’de (1973) ölümü, X-Men’in 1975’te revize edilmesi ve korku çizgi romanlarının dönüşü” (aktaran Thomas, 2010, s. 19).

Bu dönemde ana akım çizgi roman tarafında, “Comic Code”a karşı sosyal sorumluluğu önceleyen hareketlenmeler dikkati çekmektedir. Amiral gemi Marvel’da Green Lantern ve Green Arrow gibi karakterler, uyuşturucu bağımlılığı, kirlilik, ırkçılık ve yoksulluk gibi konularla yüz yüze gelmişlerdir. 1971’de Amazing Spider-Man’in üç sayısında (96-97-98’), bağımlılıkla ilgili bir öykü yayınlanmıştır. Bu durum Stan Lee’nin “Comics Code” ile ilk defa karşı karşıya gelişi olarak yorumlanmıştır. Böylelikle ana akım çizgi roman açısından da “comic code”un bir yük oluşturduğu ilan edilmiştir (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 136). Aynı dönemde ilk kez kahramanlar, tıpkı yaratıcıları gibi motivasyonlarını sorgulamaya başlamışlardır. Green Lantern, ırkçılıktan çevreciliğe, Kızılderili endişelerine kadar bir dizi sosyal soruna eğilirken Captain Amerika, Vietnam Savaşı’nın gölgesinde Amerika’nın sembolü olarak rolünü sorgulamaya başlamıştır.

Marvel ve DC tarafından girişilen yenilik arayışı neticesinde genç çizgi roman sanatçılarının kadrolara dahil olması yeni ve cesur bir bakış açısına kapı aralamasına rağmen bir devrin kapanışı engellenememiş, istenilen talep karşılanamamıştır. Bütün bu olumsuz gelişmelerin ardından DC Comics, büyük bir çıkmaza girerek pek çok serinin sonlandırılması veya ertelenmesini içeren tedbirler almak zorunda kalmıştır. Buna bağlı olarak 1978 “The DC Implosion” olarak bilinen vaka meydana gelmiştir. Underground üretimin okura sunduğu

sınırsız özgürlük vaadi karşısında istenileni veremeyen duyarlı süper kahraman tiplmesi ise isyan etmenin eşiğine gelmiştir. Karanlık taraf, süper kahramanları çağırılmaktadır. Sandalyeye ilk tekmeyi vuran ve bu süreci başlatan ise “Spider-man” olmuştur. 1973’te yayınlanan Amazing Spider-Man’ın 121. sayısı, bu türde eşine rastlanmamış bir vakaya sahne olmuştur. Spider-man’ın gerçek kimliğini öğrenen Green Goblin, Gwen Stacy’yi kaçırarak George Washington Köprüsü’nde tutsak etmiştir. Kurtarmak üzere gelen Spider-man, Green Goblin’i yenerek Gwen’i ağlarıyla yakaladığında her şey normal görünmektedir. "Yakaladım!" seslerinin arasında Gwen’i kendine çektiğinde öldüğünü anlamıştır. Ne okur ne Peter ne de Goblin, Gwen’in neden öldüğünü anlayamamıştır (Johnson, 2012, s. 115). Serinin 125. sayısındaki bir notta şöyle bir ifadeye yer verilmiştir: “Örümcek ağları onu aniden durdurduğunda yaptığı kırbaç etkisinin, aslında Gwen’i öldüren şey olduğunu söylemek bizi üzüyor”. Çizgi romanlarda sıradan karakterlerinin ölümü sıklıkla rastlanan bir olay olmasına karşın bu ölüm, gerek Peter gerek okur gerekse çizgi roman üzerinde büyük bir travma yaratmıştır. Petersen’in tabiriyle; “bu, süper kahraman çizgi romanlarının fantezi dünyası için şok edici bir gerçeklik dozuydu”. Bu vaka, bir süper kahramanın bulaştığı, en büyük başarısızlık ve düş kırıklığı vakasıdır. Gerry Conway’in yazdığı öykünün en son sayfasına, "The Night Gwen Stacy Died!" ifadesi ilıştırılmıştır (Robb, 2014, s. 220).



Görsel 37. Gwen Stacy'nin ölüm sahnesi. The Amazing Spider-Man #121. <https://bit.ly/2ZCHUJV>

Bu gece yani Gwen Stacy'nin öldüğü gece, pek çok şeyi değiştirecektir. Bu olay yaşanan ilk ölüm olmasa da bir süper kahramanın yolculuğunda yaşaması gereken bir dönüşümün, süper kahramanın ilk başarısızlığının ifadesidir. Spider-man'ın yaratıcıları tarafından, bu olayın sorumlusu olarak ilan edilmesi fakat Spider-Man'ın bu sorumluluğu reddederek

Underground, öz olarak çizgi roman sektöründe yaşanan gözetime karşı değil, bu sansür mekanizmasını yönlendiren kültür endüstrisine karşı bir tavır olarak görülmelidir. Bu bağlamda, underground çizgi romanı, büyük bir toplumsal dönüşümün yaşandığı bir tarihsel düzlemde yerini bulan underground bir kültürün parçası olarak görmek ve II. Dünya Savaşı sonrası görünür olan ve hızla yayılan Graffiti veya Avrupa'yı sarsarak ABD'de yayılan 1968 olayları, sonrasında ortaya çıkan Hip Hop kültürü ya da Pop-Art'la benzer köklerden beslendiğini bilmek gerekmektedir.

Bir teoriye göre; medya endüstrisinin tamamına uygulanması düşünülen fakat Hollywood'la çatışmayı göze alamayarak küçük kardeş çizgi romana yönelen "Comic Code" döneminde kısırlaştırılan içerik ve bastırılan yaratıcı eylem, böylelikle kendisine bir mecra bulmuş ve açılan kapıdan dünyanın dört bir yanından ekoller de girmiştir. Bu sürecin sonucu olarak II. Dünya Savaşı sonrası ABD'de ortaya çıkan bağımsız eğilimler sansüre karşı koyarken Avrupa ve başta Japonya olmak üzere Uzak Doğu'da, ABD'deki sansür mekanizmasından azade, yaratıcı bir çizgi roman üretimi desteklenmiştir. II. Dünya Savaşı sonrası süreç, -ironik şekilde- bir süper güç olarak ortaya çıkan ABD'de çizgi romanın gerilemesini ifade ederken, Avrupa ve Japonya'nın, savaş yıkıntılarının arasından yeniden doğuşuna sahne olmuştur. Çizgi romanda çok kutuplu bir dünyanın kapıları açılmak üzeredir.

2.2.6. Avrupa ve Uzak Doğu'nun Yükselişi

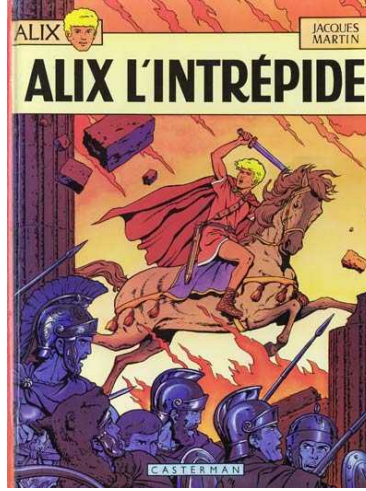
Amerikan çizgi romanının gümüş çağını geride bıraktığı yıllar (1970'ler) Avrupa çizgi romanının en hararetli üretimini verdiği yıllara denk düşmektedir. Bir "diriliş" öyküsünün sahnelendiği bu süreç, II. Dünya Savaşı sonrasına kadar izi sürülmesi gereken bir devrim niteliği taşımaktadır. Öyle ki bu devrim, savaş sonrasında pek çok alanda yaşanacak olan devrimlerle aynı düzlemi paylaşacak ve onlara eşlik edecektir.

Avrupa'da 45-50'li yıllar arası özellikle Belçika'da ABD'ye kafa tutan çizgi romanlar ortaya çıkmıştır. Üretilen yeni eserlere, zamana meydan okuyan "Tintin" ve "Spirou" da eklendiğinde çizgi romandaki Amerikan hakimiyeti sona ermiş görünmektedir. Bu, çizgi romanda çok kutuplu bir dünyanın kapılarının açıldığı anlamına geliyordu. "1950'lerin

sonuna kadar, Avrupa çizgi romanında üç hakim türün varlığından söz edilebilir. En baskın tür gerçekçi çizgide “serüven” türü, ikinci baskın tür karikatüristik çizgide “mizahi serüven” ve üçüncü tür ise hayvan çizgi romanlarıdır” (Booker, 2010, s. 187).

“Avrupa’da çizgi romanın tarihi” şeklinde bir başlık ele alınırken büyük oranda II. Dünya Savaşı sonrası Avrupa çizgi romanından bahsediliyor olunmaktadır. II. Dünya Savaşı sonrası Amerikan çizgi romanı bir bocalama dönemine girerken savaş yaralarını sarmaya çalışan Avrupa ve Japonya’da çizgi romanın yeniden filizlenmekte olduğu görülmektedir. Bu durumun en önemli nedeni olarak -ironik şekilde- Amerikan çizgi roman endüstrisinin devasa büyüklüğü gösterilebilir. Çizgi roman üretiminin ulaştığı hacim, kolay ulaşılabilirlik ve sonucunda ulaştığı popüler konum, gerek sivil gerekse resmi otoriteler tarafından, kontrol altında tutulması gereken bir tehdit olarak algılanmasının önünü açmıştır. Değişen toplumsal talepleri karşılamak üzere “istenmeyen” bir yöne doğru meylederek geleneksel Amerikan toplum yapısını tehdit eden bu güç odağının önü Comic Code’la kesilmeye çalışılmıştır. Ancak bu sansür politikası Amerikan çizgi romanını kısır bir evrenin içine hapsedmiş, savaş ortamında propagandaya dayalı senaryo bolluğu, savaşın sonuyla beraber kendini yatay bir düzleme hapsedmiştir. Bir arayış içinde etkililiğini yitiren Amerikan çizgi romanına mukabil her yasaklayıcı tedbirin doğal sonucu olarak ortaya çıkan bağımsız ve protest eğilimler kendine bir mecra bulmayı başarmış, var olmaya ve Amerikan çizgi romanını var etmeye devam etmişlerdir. Eş zamanlı olarak kültürel dönüşümün kodlarını daha olumlu bir yaklaşımla çözümlenmeye çalışan Avrupa ve Uzak Doğu’da Japonya, hakim konumunu devretmeye meyilli Amerikan ekolünün yarattığı boşluğu, geniş bir özgürlük alanıyla dolduracaktır. Amerikan çizgi romanının altın çağını kapattığı dönemde Avrupa’da yeni çizgi roman karakterlerinin yaratımının arttığı görülür. Munier’in II. Dünya savaşı sonrası Avrupa’da çizgi romanın gelişimine ilişkin olarak sarf ettiği cümle oldukça iddialı olarak yorumlanabilecek türdendir:

Çizgi roman tarihi çizgi roman Avrupa’da yalnızca İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra ortaya çıktı. Başlangıcı, Strazburg’dan "Ligne Claire (temiz çizgi)" stil okulunun kurucularından Jacques Martin’in antika çizgi romanlarından biri olan Alix (1948)tir. Çizgi romanların çöp edebiyatı olarak on yıllarca hurdaya çekildiği Almanya’da, reddetme cephesi 1970'lere kadar çökmedi (Munier, 2004, s. 112).



Görsel 39. Jacques Martin. Alix l'intrépide. 1948. <https://bit.ly/3izvCJL>

Avrupa'lı köklerden geliyor olmasına rağmen çizgi roman tarihini, Amerikan çizgi romanı tarihine bağlayan ve çizgi romanı bir Amerikan üretisi olarak gören yaklaşımlarla uyumlu olarak Munier, Avrupa'nın çizgi romanı ABD'den devraldığını savunmaktadır. Çizgi romanda "ilk" tartışmalarına geri dönüldüğünde, bu görüşün kesinliği tartışılabilirse de geniş açılı bir bakıştan, yanlış olduğunu iddia etmenin zorluğu görülecektir. Munier'in tespitini Yıldır'ın "1930 sonrası Avrupa'da özgün anlamda çizgi roman üretimi çok sınırlı kaldığı" ifadesi üzerinden okunabilmektedir. Yıldır; bu durumun nedenini, "endüstriye dönüşmekte olan Amerikan çizgi romanının dünya geneline yayılmasını sağlayan pazarlama dehası"nın altında aramaktadır (Yıldır, 1984, s. 9).

Savaş sonrası Avrupa'da çizgi roman üretiminde yaşanan patlamayı, savaş psikolojisi ve ekonomisinin dönüştürücü etkisinden bağımsız okumamak gerekir. Adolf Hitler'in çizgi romana karşı tutumu Almanya'da çizgi roman üretimini sonlandırırken İtalya'da Mussolini rejimi yabancı menşeli çizgi romanları yasaklayarak beklenmedik şekilde yerli üretimi desteklemiş oluyordu. Bu dönem İtalya'sı, ağırlıklı olarak western türünde, bazılarını çok yakinen bildiğimiz "Texas", "Tommiks" gibi örneklerle doludur. Avrupa'nın geri kalanına dönüldüğünde de durumun çok da farklı olmadığı görülmektedir. Avrupa örneğinde çizgi romanın yaşadığı zorluk, yasaklayıcı diktatörlüklerden değil, çizgi romana karşı beslenen önyargılardan ve önce savaş tehdidi ve sonra da gerçekliğinde yaşanan ekonomik ve sosyal buhran ortamından kaynaklanmıştır. Benzeri nedenler, aşağı vatandaşları yeni dünyaya yelken açmaya teşvik ederken, aşağı tür çizgi romanı da göçe zorlamaktadır. Ancak eş

zamanlı olarak ana yurtta kalarak ayakta kalmayı başaran hatta günümüzde de varlığını sürdüren ender örnekler de yok değildir. 1929'da Belçika'da Hergé (Georges Prosper Remi) tarafından yaratılan "Tintin"i ve 1938'de Robert Valter tarafından yaratılan "Spirou"yu tüm dünyaya kendini kabul ettiren istisnalar olarak zikretmek gerekmektedir.

Çizgi romanın yeni dünyaya göç ettiği yıllarda bahsi geçen Hergé'nin yaratımı "Tintin" in, Belçika'da Le Vintième Siècle gazetesinin bir eki olarak 10 Ocak 1929'da, "Les Aventures de Tintin" adıyla ilk olarak ortaya çıkmasının ardından, hem savaş öncesi ve savaş yılları hem de savaş sonrasında günümüze gelinceye kadar çizgi roman tarihine eşlik eden ender örneklerin başında gelmektedir (Petersen, 2011, s. 215). Öyle ki "Tintin"; savaş yıllarının Nazi işgali altındaki Belçika'sında dahi yayın hayatını sürdürebilmiştir ancak Hergé'in "Tintin" in varlığını sürdürmek adına yapmış olduğu tercihler, tarihini lekeleyecek kötü bir ün edinmesine neden olmuştur ki bu süreç Frey tarafından şu şekilde aktarılmıştır: "Hergé, Naziler kontrolünü ele geçirdikten sonra Le Soir gazetesine katılmış, "Tintin" serisini 1940'dan 1944'e kadar bu gazetede yayınlamıştır. Bu sayede, Belçika basınının Nazi hakimiyeti altında kaldığı süre boyunca üretimini artırarak devam ettirebilmiştir" (aktaran Frey, 2008, s. 27). Buna rağmen "Tintin", yalnızca Belçika çizgi romanının değil Avrupa ve hatta dünya çizgi roman tarihinin simgesel örneklerinden birisi olarak kalmıştır. Öyle ki Charles de Gaulle, "Derinlerde, tek uluslararası rakibim Tintin" ifadesini kullanmıştır.



Görsel 40. Georges Remi (Hergé). Les Aventures de Tintin. 1929. <https://bit.ly/2E3IOrs>

“Tintin”le benzer bir zaman dilimini ve benzer sıfatları taşıyan bir diğer başarılı örnek olarak “Spirou” da 1938 yılında Belçika menşeli bir çizgi roman olarak Jean Dupuis tarafından yayınlandığı andan itibaren, “Tintin”le beraber çizgi roman tarihine tanıklık etmiştir. Bahsettiğimiz tutumu sayesinde savaş yıllarından sağ çıkan “Tintin”in aksine “Spirou”, bir süreliğine yayınına ara vermiştir (Özkök, 1985, s. 74). Savaşın sona ermesinin ardından, günümüze kadar varlığını sürdürmeyi başarmıştır. İlk örneklerini ilk savaşın (I. Dünya Savaşı) hemen ertesinde vermiş olmasına rağmen Belçika çizgi romanının doğuşu ve gelişimi büyük oranda “Tintin” ve “Spirou”yla ilişkilendirilmeden okunamamaktadır. Ceran, Belçika ekolünün doğumuna delalet eden üç olgunun varlığından bahsetmiştir: “George Remi’nin (Hergé) Tintin’i yarattığı 10 Ocak 1929; Hergé’nin ünlü kahramanının adını alan Tintin gazetesinin yayıma başladığı 26 Eylül 1946 ve haftalık Spirou dergisinin yayınına başladığı 21 Nisan 1948” (Ceran, 1997, s. 8). Bu üç tarihi odakla ilişkili olarak Belçika çizgi romanı ekol olarak nitelenecek ve Avrupa çizgi romanını derinden etkileyecektir.

Savaş yıllarında ise beklenilebilecek şekilde gerek Amerikan gerekse Avrupalı veya Japon çizgi romanında genel eğilim “savaş” teması üzerinden şekillenmiştir. Amerikan dışı çizgi romanlar da savaşa girişen Amerikan tanrılarına silah arkadaşı veya düşman olmak üzere şekillenmiştir. Savaşın sıcaklığından uzakta altın yıllarını yaşayan Amerikalı üvey kardeşinden farklı olarak Avrupa çizgi romanı varoluşsal bir savaşın içindedir. Adrenalin dolu yılların ardından yurda dönen süper kahramanlar kendini tam anlamıyla bir tür Vietnam sendromunun içinde bulmuşlardır. Bu dönüş, aynı zamanda, Amerikan ekolünün kendi kabuğuna çekildiği anlamını da içermektedir. Bu dönem; ABD’deki durgunlukla eş zamanlı olarak dünyanın geri kalanında, büyük bir çizgi roman üretiminin gelişimine sahne olmuştur. Bu dönemde Amerika dışında ortaya çıkan çizgi roman örneklerinin başlıcaları şunlardır: İngiltere’den “Dan Dare”, Japonya’dan “Tetsuwan Atom”, Belçika’dan “Jerry Spring”, Fransa’dan “Ric Hiochet” gibi macera dizileri; Fransız “Asterix”, Belçikalı “Gaston Lagaffe”, İtalyan “Coco Bill” ve İngiliz “Andy Capp” gibi mizah örnekleri bu dönemde ortaya çıkmıştır (Gürdağcık, 1985, s. 68). Bu örneklere ek olarak, Belçikalı “Jerry Spring”, Fransız “Gil Jourdan (Gordon)” sayılabilmektedir.

1945 ve 50’li yıllarda yayınlanan; “Lucky Luke (1947)”, “Asterix (1959)”, “Alix” gibi macera serilerinin yanında “Blake et Mortimer” gibi bilim-kurgu örnekleri, bu dönemde üretilmeye

başlanıp günümüze kadar varlığını sürdüren ve aynı zamanda Amerikan ekolüne kafa tutan örnekler olmuşlardır (Yıldır, 1984, s. 10). Bu üretimin temeline inildiğinde ise kaçınılmaz olarak tanıdık bir sima karşımıza çıkmaktadır. Avrupa, bir yeniden doğum anına tanık olurken doğumhanenin koridorlarında Amerikan çizgi romanının ayak izlerine rastlanılacaktır. Avrupa, bir popüler tüketim nesnesi ve “aşağı tür” olarak dışladığı çizgi romanı, “sanat” kimliğiyle yeniden keşfedecek ve bağrına basacaktır. Booker, içinde bahsi geçen bazı örneklerin de olduğu eserler üzerinden, Avrupa çizgi romanında Amerika’nın izini sürmektedir. Booker’a göre:

Avrupa’daki en baskın birinci tür olan “gerçekçi serüven” örnekleri İtalyan “Tex Willer (1948)” gibi westernler, İspanyol “El Capitán Trueno (1956)” gibi tarihsel çizgi romanlar, İngiliz “Dan Dare (1950)” veya Belçikalı “Blake et Mortimer (1946)” gibi bilim-kurgu hikayeleri, Amerikan çizgi romanından sıklıkla ilham almışlardır (Booker, 2010, s. 187).

Elbette ki çizgi romanın bu kazanımında Amerika’da ortaya çıkan bağımsız eğilimlerin, özellikle de undergroundın emeği de reddedilmemelidir. Ceran, underground üzerinden, Fransız çizgi romanı üzerindeki Amerikan parmak izlerini izini şu ifadelerle sürmektedir:

Fransız çizgi romanı büyük oranda üç akımın etkisinde gelişmiştir. Birincisi; Schultz’dan Feiffer’a dek dünya çapında yaygınlaşarak birçok ülkeyi etkilemiş olan Amerikan entelektüel çizgi romanı, ikincisi Amerika’dan bütün dünyaya yayılan “Mad”, üçüncüsü ise 60’ların sonunda ABD’de patlayıveren “underground” akımıdır (Ceran, 1997, s. 5-6).

Ceran’ın üç farklı akım olarak paylaştığı etkilerin her birinin aslında dolaylı olarak aynı kapıya çıktığını da eklemekte fayda vardır. Ancak undergroundın etkisi Avrupa’da ABD’deki kadar şiddetli olmamıştır. Bunun nedeni olarak yasaklayıcı yaklaşımın şiddetinin, verilen tepkinin şiddetinin de belirleyicisi olduğu yorumu önerilebilmektedir zira “uygunsuzluk”, Avrupa’da ABD’dekinden çok farklı okunmaktadır. Sonuç olarak Amerikan çizgi romanının köklerini Avrupa’da aramak gerektiği tespitini göz ardı etmeksizin, bugün de bir ekol olarak nitelediğimiz Fransız çizgi romanının (Avrupa’nın tamamı için de bu tespiti yapmak mümkündür) temelinde, “genel olarak” şerhini de düşerek Amerikan çizgi romanının izlerini bulmak mümkündür.

Elbette ki bu izlerin de Amerikan çizgi romanının ana akımının reddettiği bir mecradan yani undergrounddan taşındığının vurgulanması gerekmektedir. Underground öncesi yani 1960’lara kadar Avrupa çizgi romanında, hakim türler ekseriyetle genç ve çocuklara yönelik

üretimi öncelemişlerdir. “Tintin” ve “Astérix” gibi örnekleri ise, yetişkin kitle üzerinde yarattıkları etki bakımından bu ekseriyetten ayrıştırılabilecek de genel eğilim bu şekilde olmuştur. Elbette ki çocukluk dönemlerinin fenomenleri olarak bu eserlere tutkuyla bağlanan bireylerin yetişkinliklerinde de bu bağı koparamamış olmaları bu durumu nispeten açıklayabilmektedir. Bu gibi bazı kült eserler istisna olmak üzere Avrupa çizgi romanı en yoğun üretimini 60’lı yıllardan itibaren vermiştir. Bu dönem, underground dopingi ve yetişkinlere yönelik hikayelerin de işlenmeye başlamasıyla hedef kitlesini genişleten Avrupa çizgi romanının parladığı yıllardır. 1962’de İtalya’da ortaya çıkan Giussani kardeşler yapımı “Diabolik”te kahraman çocuk çizgi romanlarının aksine “kötü adam” merkezlidir. ABD’de olduğu üzere tek yönlü kahraman tipleri Avrupa’da da gerilemeye başlamıştır. “Blueberry” ve “Corto Maltese” gibi eserler bu eğilimin temsilcileri olarak ortaya çıkmışlardır. Yine bu dönemde, feminist hareketin çizgi roman üzerindeki etkileri meyvelerini vermeye başlamıştır. “Barbarella”, “Modesty Blaise”, “Tiffany Jones”, “Valentina” gibi seksi veya alımlı kadın tiplerini bu dönemi yansıtmaktadır (Booker, 2010, s. 188).

Gürdağcık’ın ifadesiyle çizgi roman alanında bir rönesansı anımsatan bu dönemde; “İngiltere, Fransa, İtalya ve hatta Japonya çizgi kalitesi yüksek, içerik olarak da alışılmadık derecede düzeyli eserlerle göz doldurmuşlardır” (Gürdağcık, 1985, s. 68). Bunun sonucu olarak da Amerika ve Avrupa arasındaki çizgi roman ticareti, tersine bir seyir izlemeye başlamıştır. Çizgi romanın AR-GE’si, kimliğinin büyük oranda inşa edildiği ve geliştirildiği Amerika’dan Avrupa’ya kaymaya başlamıştır.

1970'lere kadar Avrupa’da yalnızca gazetelerde değil aynı zamanda müstakil çizgi roman dergilerinde de bir patlamanın yaşandığı görülmekte ve neredeyse bütün Avrupa’da kayda değer bir çok eserlerin ortaya çıktığı gözlenmektedir. Bu örnekler arasında sayılabilecek “Pilote (1959-1989), Fransa’daki en başarılı ve etkili dergilerden birisi olarak, Goscinny ve Uderzo’nun yaratımı olan Asterix ve Charlier & Giraud’ın “Blueberry”si gibi mega-popüler şeritlerin öncülüğünü yapmıştır” (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 147). Çizgi romanın yetişkinlik çağı olarak değerlendirilebilecek bu dönemde hakim olan çizgi roman türü; Hara kiri, L'écho des Savanes, Métal Hurlant, Fluide Glacial’la birlikte Pilote (1960'larda ve 1970'lerde) ve bağımsız sanatçılar da dahil olmak üzere yeni piyasaya sürülen çok sayıda dergi tarafından tanımlanmaktadır (Beaty, 2008, s. 74). Yetişkin kategorisinde, Avrupalı ekollerin yakaladığı

başarının temelinde yer alan underground eğilimler karşısında tepki vermekte geciken Amerikan çizgi roman endüstrisinin zor kararlar almak zorunda kaldığı şeklinde yorumlanabilecek gelişmeler yaşanmaktadır. 1975 yılında Amerikan, National Lampoon'ın editörü, dergisi için seriler ve çizerler aramak üzere Avrupa'ya gidişi, bu durumu ortaya koymak açısından iyi bir örneklem oluşturmaktadır. Bu seyahat, ABD'de yetişkin kategorisinin gelişimi açısından çok önemli sonuçlar doğurmuştur. Lente ve Dunlavey'in ifadesiyle:

Lampoon'un ana şirketi olan 21st Century Communications, Métal Hurlant'ın tercüme edilmiş bir versiyonuyla ABD pazarında başarılı olabileceğini düşünmüş ve böylelikle 1977'de "Heavy Metal"i yaratmıştır. Bu hamleyle Lampoon, Mad'in okurlarını kapmaya çalışırken Heavy Metal, DC ve Marvel'in okurlarını hedefleyecektir (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 148).



Görsel 41. Jean-Michel Nicollet. Heavy Metal #1. 1977. <https://bit.ly/3izcg7N>

Ortaya çıkan bu durum üzerine yapılacak bir değerlendirme, tarihi bir anın yaşanmakta olduğu tespitini doğrulayacaktır zira bu gelişme Amerikan çizgi romanında, ticari bir başarısızlığı örnekleyen undergroundın ana akım tarafından ticari çıkmazın çözümü olarak kabul görmesi ve bu uğurda Avrupa kapılarına dayanması anlamına da gelmektedir. ABD'de baskılanan üretimin aksine Avrupa'da yaşanan verimliliğin yalnızca niceliksel olmayıp çizgi roman anlatısının gelişimine yönelik önemli gelişmelerin yaşanması, Amerikan çizgi romanını ithalatçı konumuna düşürmüştür. Amerikan ekolünün çizgi roman tarihine verdiği emeğin üstüne binen Avrupalı sanatsal birikim, tür olarak çizgi romanın olgunlaşmasına katkı sağlarken deneysel yaklaşımlar da var olan evreni, Amerikan sınırlarına kadar genişletmiştir. Ceran; Avrupa çizgi romanında yaşanan niceliksel başarıya eş, niteliksel başarılarla şu şekilde vurgu yapmıştır:

70'li yıllarda Avrupa çizgi romanında biçimde olduğu kadar içerikte de bir patlama yaşandığını ifade etmektedir. Anlatım sorunları aşılmış, yeni anlatım türleri geliştirilmiştir. Tabiki bu değişimi, aynı yıllarda yükseliş yıllarını yaşamakta olan marjinal kültürden ayrı tutmak mümkün değildir. Bu kültürün en yoğun olduğu ülke şüphesiz ki Fransa'dır (Ceran, 1997, s. 5).

1968 ruhunun konağı olan Fransa, Avrupa'nın en verimli dönemlerini yaşaması yolunda büyük rol oynamıştır. Fransa'dan yayılan rüzgar önce Avrupa'nın geri kalanına sonrasında da ABD'ye yayılmış ve doğuya doğru tersine esen rüzgar da Avrupa çizgi romanına yeniden hayat vermiştir denilebilir. Böylelikle çizgi romanda küresel ölçekte bir etkileşim ve paylaşım ağının en verimli dönemine gelinmiştir. Tam bir çizgi roman üretimi çılgınlığı yaşanırken çok sayıda deneysel çalışmanın da ortaya çıktığı görülmektedir. Bu girişimler bir çok karma türün de ortaya çıkmasını sağlayarak underground eğilimleri zirveye taşıyacaklardır. Elbette ki Underground Hareketi Avrupa'da, ABD'den farklı olarak yeraltı çizgi roman üretimini değil bir akımın adı olarak "Underground"ı ifade etmektedir. Fransa ve Belçika gibi önemli çizgi roman merkezlerinde her türden yetişkin içerik, yasal sınırlar içinde rahatlıkla kendilerine yer bulabilmişlerdir. ABD'de underground üretimin, Avrupa'da Underground Hareketi'nin ilham kaynağı olarak ifade edilen "Mad", ana yurdunda çizgi romanın yasal sınırının en uç noktasında yer almaktayken üretimin Avrupa ayağında yalnızca bir çıkış noktası olarak kalmıştır. Avrupalı sanatçılar "Mad"ın çok uzağında, ABD'li underground üretimin hiçbir zaman sahip olamadığı bir özgürlük alanının dahi sınırlarını zorlamaktan geri durmamışlardır.

Bazı örnekleri bugün de varlığını sürdüren yetişkin pazarı, 1970'lerin sonuna doğru etkinliğini yitirmeye başlamıştır. Her dönemde var olmayı başaran klasik çizgi romanların aksine 1970 sonrası çizgi romanı pek çok örneğini zamanın ruhuna kurban verdiği bir süreci yaşamıştır. Ceran bu dönemde, sağlam bir giriş yapan tek derginin 1978'de yayın hayatına başlayan "A Suivre" olduğunu belirtmiştir.

1977-78'den itibaren, arta kalan dergiler, belirli bir ekip kurma, bir imaj edinme ve tutarlı bir ticari-editoryal politikaya sahip olma çabasına girerler. Bunun sonucu olarak "iyi anlatıma sahip sağlam hikayeler"e, yani maceraya bir dönüş yaşanır (Ceran, 1997:7). Bu sürecin sonunda, "L'Ecole Belgique-Françoise" olarak adlandırılan ve Fransızların klasik Belçika çizgi romanına daha "devrimci" bir açıdan yaklaşımları sonucunda doğan bir akım, olgunluk dönemine girmiş olur (Ceran, 1997, s. 7-8).

Çoğunlukla veya tümüyle Fransızca konuşulan coğrafyaya ithafen ülkemizde Frankofon (Franco-phone) çizgi roman adıyla da anılan “L’Ecole Belgique-Françoise”ın yükselişiyile Avrupa çizgi romanının en hareketli zamanları, Amerikan çizgi romanının gümüş çağını geride bıraktığı zaman dilimine denk düşmüştür. Öncesinde, bu çağın kapanışıyla ilişkilendirdiğimiz “Conan” kültünün doğuşu (1970), Amerikan çizgi romanında yeni bir “ilk” örneği müjdelemektedir. “Çizgi Sanatlar Akademisi”nin kurulmasıyla, Amerikan çizgi romanının akademik bir yola girdiği görülmektedir. Bu yaklaşımın ilk başarılı örneği olarak ortaya çıkan, Robert E. Howard’ın tarihi konulu öyküsü “Conan (The Barbarian)” ve “Red Sonja” ilkel çağların vahşi dünyasını, profesyonellerin yardımlarıyla piyasaya sürmüştür (Yıldır, 1984, s. 11). Bu bağlamda “Conan”; çizgi roman biliminin ilk örneğidir. “Conan the Barbarian” adıyla Marvel tarafından 1970 yılından 90’ların başlarına kadar aralıksız yayınlanan serinin kahramanı aynı zamanda, Booker’ın ifadesiyle ikonik anti-kahramanın en erken örneklerinden birisidir (Booker, 2010, s. 113).

Conan’ın yayınlandığı yıllarda Amerikan Underground Hareketi, Avrupa’daki akrabalarının yüzleşmek zorunda kalmadığı sorunlarla boğuşmaktaydı. Bir grup underground çizer (Dan O’Neill, Bobby London, Shary Flenniken, Gary Hallgren ve Ted Richards) tarafından oluşturulan “Air Prates”, 1971’de “Mickey Mause Meet the Air Prates” adında bir yeraltı çizgi romanının iki sayısını yayınladıklarında, Walt Disney Productions’la yaklaşık on yıl sürecektir ünlü bir telif davasının tarafı olmuşlardır (Petersen, 2011, s. 214). Orijinal “Air Prates”, 1930’larda ortaya çıkan Mickey Mouse karşıtları çetesinin adıydı; Dan O’Neill, Mickey Mouse’u Amerikan kültüründe konformist ikiyüzlülüğün bir simgesi ve dolayısıyla hiciv için uygun bir hedef olarak görüyordu. “Air Prates” neredeyse bütün Disney kahramanlarını uyuşturucu, seks vb. uygunsuz davranışların öznesi haline getirmiştir. Bu davada Air Prates’in savunmasının iskeleti, hiciv ve komedi geleneğine bağlılık ve ifade özgürlüğü temelinde şekillendirilmiştir ancak oldukça etkili olmasına karşın, yüksek mahkeme, "The Prates" ve O’Neill’i hayat boyu Disney çizgi romanı ve karakteri çizmekten men etmiştir (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 141-143-144). Öyle anlaşılıyor ki “Air Prates”in talihsizliği bu davanın 1970’li yıllarda görülmüş olmasıdır zira 90’lı yıllarda, "Oh, Pretty Woman" şarkısı üzerine iki müzik grubuna benzer gerekçelerle açılan dava, tam da “Air Prates”in savunmasında sunduğu gerekçelerle davalı tarafın lehine sonuçlanmıştır.

80'ler Amerikan çizgi romanı Avrupa ekollerine benzer şekilde, toplumsal ve politik duyarlılığı yüksek örnekler vermeye devam etmekteydi. Kaçınılmaz olarak "kadın" konusu da 80'li yıllarda çizgi romanlarda sıklıkla rastlayacağımız temalardan olmuştur. Inge bu yayınlardan bazılarını şu şekilde sıralamaktadır: "Cathy", "Sally Forth", "On the Fastrack" ve "For Better or For Worse". Elbette ki "Garfield, Marvin, "Calvin and Hobbes" gibi çocuklara yönelik çizgi romanlar da sürekliliğini korumuşlardır (Inge,1997, s. 82). Her türden hedef kitle ihtiyaçlarına yanıt verecek her türden derginin varlığı, Avrupa piyasasında çizgi romanın yerini sağlam bir noktaya taşımıştır. ABD'deki muadillerinden çok daha geniş bir yelpazede ve çok daha geniş pazarlama olanaklarının varlığı elbette ki Avrupa'daki serbestinin bir ürünü olarak görülebilmektedir. Bütün bu gelişmelere rağmen ABD'de olduğuyla kıyaslanmayacak düzeyde de olsa Avrupa'da da özel olarak çizgi roman ve genel olarak bütün bir kültürel üretimi kontrol altında tutmaya çalışan kuralların asla var olmadığı savunulamamaktadır. Bu durumu Lente ve Dunlavey savaş sonrası özellikle Fransa'da Amerikan çizgi romanına karşı ortaya konulan korumacı tutum üzerinden ortaya koymaktadırlar:

Savaştan sonra Amerikan çizgi romanı Fransa'da asla hakimiyeti geri alamadı. Bunun nedeni ise kültürel korumacılıktı. 1960'larda, Marvel çizgi romanlarının şiddet meselesiyle ilgili yetkililerle de başları belaya girdi ancak Fransa genel olarak Amerika'dan daha açık görüşlüyken, ülkenin çizgi romanların içeriği konusunda hala bazı "topluluk standartları" vardı (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 147).

Bahsi geçen standartların temeli 1949'da, çizgi roman başta olmak üzere genç ve çocuklara yönelik yayınların kontrolüne yönelik olarak çıkarılan kanunlara dayanmaktadır. Esasen bu kanun Amerikan çizgi romanlarının kültürel etkilerinden, toplumu korumak amacıyla çıkarılmıştır fakat özellikle Manga'nın dünya genelindeki başarısının gösterdiği gibi pek işlevsel olamamışlardır (McKinney, 2008, s. 17). Bu durum, Fransa'nın 1968 olayları sonrasında, toplumsal talepler konusunda daha duyarlı bir tutumu benimsemesinin sonucu olarak değerlendirilebilir.

2.2.7. Amerikan Çizgi Romanında İngiliz Etkisi

Karin Kukkonen'in de dahil olduğu pek çok çizgi roman araştırmacısı, "istila" ifadesini, Amerikan çizgi romanında bir döneme damga vuran İngiliz menşeli çizir ve yazar grubuna

atıfla kullanmışlardır ve bu nedenle ilişkin literatürde “İngiliz İstilasası” olarak geçmektedir ancak bize göre bu dönemde ABD’de yaşanan gelişmeler, bu terimin yalnızca İngiltere’yle sınırlı kalmadığını, diğer Avrupa ülkeleriyle beraber, Japonya’yı yani mangayı da kapsadığını göstermiştir. Bu istila esasen, Avrupalı ve Japon ekollerin, dünya çizgi romanında ipleri ele almasıyla yani Amerikan ekolünün düşüşüyle eş zamanlı olarak zaten başlamıştır. Bir süredir savunmaya çekilen Amerikan çizgi romanı bu dönemde, diğer ekollerin gerisinde ve sonra da etkisi altında kalmıştır. Dahası bu istila, yalnızca Amerikan çizgi romanıyla da sınırlandırılmaz ki manganın Avrupa’daki gelişiminden bahsedilmişti. Bu nedenle kullandığımız, “istila” ifadesi, Avrupa ve Manga’nın Amerikan çizgi roman sektörünü etkisi altına almasının yanında, çizgi roman dünyasını dönüştüren, küresel bir üretim ve dolaşımı imlemektedir. Örneğin, Amerikan çizgi romanının önemli örneklerinden birisi olan “Heavy Metal”in, 1977’de Fransız “Metal Hurlant”ın bir uyarlaması olarak ortaya çıktığının unutulmaması gerekmektedir.

Bu girizgahın ardından, “İngiliz İstilasası” ifadesinin geldiği yerden başladığında denilebilmektedir ki bu terim; İngiliz yazar ve çizerlerin, 1980’li yıllardan başlayarak Amerikan çizgi romanı üzerindeki büyük etkisine gönderme yapmaktadır. Müzik alanında da gözlemlenmiş olan bu etki, Amerikan çizgi romanının özellikle dilini fazlasıyla etkilemiştir. Amerikan ana akımın öncüleri DC ve Marvel, son bir hamleyle eski serileri diriltmeye karar verdiklerinde pek çok İngiliz yazar ve çizer, Amerikan çizgi romanına el atmıştır. İlk olarak Alan Moore 1983 yılında “The Swamp Thing”i yeniden yaratmıştır. Formülün işe yaradığı anlaşıldığında bunu Neil Gaiman, Warren Ellis ve Grant Morrison gibi isimler takip etmiştir (Kukkonen, 2013, s. 118). Özellikle anılması gereken bir baş yapıt olarak, Alan Moore’un 1986’da yayınladığı Watchmen, süper kahraman türünü yeniden yaratmıştır.



Görsel 42. Alan Moore, Dave Gibbons. Watchmen #1. 1986. <https://bit.ly/2H5hJ8w>

Watchman'ın zihinsel olarak dengesiz süper kahramanları, farklı bir olay örgüsü içinde karşımıza çıkmıştır. Her ne kadar İngiliz olmasa da Frank Miller'ın yarattığı yeni Batman serisi "Dark Knight", Watchman'le bir ilişkiye girmiştir. Gerek "Dark Night" gerekse "Watchmen"ın biçimi ve öykü anlatımı, yoğun ve okunması zor bir çizgi roman deneyimi yaratmıştır (Petersen, 2011, s. 168). Dolayısıyla her ne kadar İngiliz elinden çıkmış olmasa da dönemin çizgi romanları, İngiliz formülüne sıklıkla başvurmuşlardır. Johnson, Watchman'ın etkisine ilişkin olarak şu tespitleri yapmıştır:

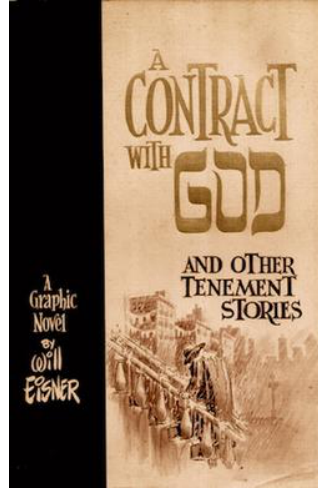
DC Comics tarafından Eylül 1986'dan Ekim 1987'ye kadar yayınlanan on iki bölümlük mini dizi, atom silahları da dahil olmak üzere gerçek hayat sorunlarıyla ilgilenen kostümlü süper kahramanları sergiliyor. Watchmen, süper kahramanların gerçek dünyada nasıl davranacağı fikrini keşfeden ilk ana akım çizgi romanlardan biriydi. Kostümlü suç savaşçılarının çoğunun olumlu nitelikleri olmasına rağmen, her biri kusurludur ve hiçbiri geleneksel çizgi roman tanımlarını kullanan kahraman değildir. Bu süper kahramanlar kendi güvensizlikleriyle, ahlaksızlıklarıyla ve içsel şeytanlarla dış düşmanlardan daha fazla savaşır. (Johnson, 2012, s. 66).

Lente ve Dunlavey Watchman'le birlikte Amerikan çizgi romanında, yazarlık ve sanatsal yetenek anlamında bir "İngiliz istilası" yaşandığını kabul ederek aralarında İngiliz Neil Gaiman ve Warren Ellis, İskoç Grant Morrison ve Mark Millar ve Kuzey İrlanda'dan Garth Ennis, gibi isimlerin bulunduğu sanatçılar, tür çizgi romanlarına yeni bakış açıları getirdiklerini savunmuştur (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 182). Özellikle Neil Gaiman tarafından yaratılan "Sandman", yankı uyandıran eserlerden olmuştur. Öykünün okunmasını güçleştiren karmaşık İngiliz dili bu eserin içine de sinmiştir. Petersen'in deyiimiyle Gaiman; hikayelerini, Shakespeare, Blake ve Bhagavad Gita'ya göndermelerle

katmanlandırarak, tanidik süper kahraman karakterini daha ilgi çekici ve derinlikli şekilde yeniden yaratmıştır. Bu itibarla Sandman'ın bir çok edebiyat ödülü almış olduğunu da not etmek gerekmektedir. Buna karşın Petersen, Gaiman'ın en başarılı eserinin, 1994'te Dave McKean tarafından çizilen, nispeten kısa ve bağımsız bir çalışma olan "Mr. Punch"tır (Petersen, 2011, s. 168-169). Bu eserlerin ardından İngiliz sanatçıların elinden çıkan ve sadece Amerikan ekolünü değil, bütün çizgi romanı etkileyen birkaç örneğe Kukkonen şu şekilde değinmiştir:

Grant Morrison, yazarın, okuyucunun ve kahramanın rolünü kendi kendine düşünerek sorgulayan bir süper kahraman çizgi roman yarattı ve "Animal Man (1988-90)" ile çizgi roman biçimini sınırlarına kadar zorladı. ve Warren Ellis, Transmetropolitan (1997-2000) ile postmodern toplum üzerine eleştirel bir çalışma yaptı (Kukkonen, 2013, s. 118-119).

"Watchman" ve "Batman: Dark Knight" örneğine geri dönersek, savaş sonrasında ortaya çıkan gerçekliğin (undergrund), nihayet Amerikan çizgi romanının hakim türünü ele geçirdiği ya da tanrıların karanlık tarafça yutulduğu yorumu yapılabilmektedir. Diğer yandan, Watchman'ın ortaya koyduğu iddia yalnızca içeriği ile sınırlı kalmamıştır. Çizgi roman tarihinin bu evresinde nadir karşılaşılan bir "ilk" tartışması da "Watchman" etrafında yürütülmüştür. Watchman'ın hangi yönüyle bu tartışmaya neden olduğu sorusunun yanıtı bizzat Moore'un kendi cümlelerinde bulunmaktadır: "Watchman, 1980'lerde geri geri bisiklet süren bir köpek kadar mucizevi olarak değerlendirildi. Onun bisikleti nasıl sürdüğü önemli değildi, yalnızca sürüyor olması önemliydi" (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 184). Ortaya çıkan bu yeni dilin kitleler tarafından saygıyla ve iştahla karşılanması da bu cümlelerin altında yatan nedeni oluşturmuştur. Bunun da ötesinde Moore'un cümleleri ve aynı zamanda Watchman, yeni bir türün doğduğunu ima etmektedir: Grafik Roman. "Çizgi roman" teriminin ABD'de bir türlü edinemediği saygın konum "Grafik Roman" tarafından elde ediliyor yani köpek bisikleti sürmeyi başarıyor gibidir. Ancak sorun şudur ki ilk grafik roman "Watchman" değildir. Buna ilişkin olarak bir çok rivayet ve iddia bulunmaktadır ki bunların en kabul göreni; Wil Eisner tarafından 1978 yılında yayınlanan "A Contract with God and Other Tenement Stories: A Graphic Novel" adlı çalışmadır. Booker; bu eserin "ilk" olma konusunda hak sahibi olduğunu şu ifadelerle gerekçelendirmiştir: "Bu eser, diğer çizgi romanlardan farklı olarak, daha önce seri hale getirilmeden bir ana yayıncı tarafından tek bir hikaye olarak yayınlanmış ve yine diğerlerinden farklı olarak gazete bayilerinden ziyade kitapçılara dağıtılmıştır (Booker, 2010, s. 116).



Görsel 43. Will Eisner. A Contract with God and Other Tenement Stories. 1978. <https://bit.ly/3izzrP7>

Nerede dağıtıldığı konusu pek bağlayıcı görünmese de bu eserin bir derleme olmadığı, tek parçalık bir eser olduğu yani bizzat “grafik roman” olmak üzere tasarlandığı bilgisi önemlidir. Ancak diğer yandan bu tartışmayı, Töpffer’e kadar götüreren araştırmacılar da olmuştur. Lente ve Dunlavey buna dair bir iddiayı şu şekilde dillendirmiştir:

Will Eisner genellikle “Grafik Roman”ın babası olarak gösterilmektedir ve çizgi romana yaptığı diğer pek çok katkı arasında, sadece bu nedenle, Amerikan endüstrisinin en yüksek onuru onun için verilmiştir. “A Contract with God and Other Tenement Stories”, Eisner’a bu payenin yakıştırılmasının nedeni olarak 1978 yılında yayınlanmıştır. Ancak çoğu, “Grafik Roman”ı yaratma şerefine (aslında, çizgi roman şeridinin yaratılmasından dolayı) İsviçre’nin Rodolphe Töpffer’ine verilmesi gerektiğine inanmaktadır (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 163).

Elbette ki grafik roman, çizgi roman türünün dışında müstakil bir anlatı türü olarak değerlendirilmediği sürece bu unvanın Töpffer’e verilmesi ya da her iki sanatçı arasında paylaşılması en doğru yaklaşım olmalıdır. Ayrıca bu iki isim arasındaki “ilk” tartışmasına başka isimlerin de haklı olarak eklenmesi gerekmektedir zira “Grafik Roman” terimi ilk olarak Eisner tarafından kullanılmış değildir ve Eisner’ın da böyle bir iddiası bulunmamaktadır. “Grafik Roman” olarak anılan ilk kitaplardan biri Richard Corben, Robert E. Howard’ın (Conan the Barbarian’ın yaratıcısı) kısa hikayesi "The Valley of the Worm"dan 1976 yılında uyarlanan “Bloodstar”dır” (Booker, 2010, s. 4). Eisner da bu örnekler dolayısıyla “grafik roman” terimini kullanmıştır ancak Eisner’ın bu payeye sahip veya en azından ortak olma hakkının olmadığı da -bu yeni biçimin doğması ve gelişimine verdiği katkı nedeniyle- söylenememektedir. Petersen’da bunu destekler ifadeler kullanmıştır: “Bu terimi ilk kullanan kişi olmasa da Will Eisner, 1930’larda kentsel Yahudi yaşamı üzerine dört

öyküden oluşan, “A Contract with God and Other Tenement Stories: A Graphic Novel” adlı 1978 tarihli koleksiyonuyla “grafik roman” terimine daha fazla dolaşım ve itibar kazandırdı” (Petersen, 2011, s. 222-223).

Bütün bu tartışmalardan bağımsız olarak öncü nitelik taşıyan bu eser “Grafik Roman” teriminin kullanıldığı ve çizgi roman tarihinin en dikkat çekici örneklerinin pek çoğunun da önünü açmıştır. Adını zikrettiğimiz Moore, “Watchmen”i yarattığında yalnızca bir eser ortaya koymuyor, Amerikan çizgi roman tarihine -her ne kadar Anglo-Phone olsa da (İngiliz dilinde)- Avrupa damgasını da vuruyordu. “İlk” olma vasfını taşıyor olsun ya da olmasın Watchman gibi örnekler, grafik roman açısından en önemli modeli oluşturmuştur. Herkesin, çocuklara ve/veya aşağı kültüre ait olduğunu düşündüğü çizgi romanın aksine grafik roman, kulağa çok daha olgun ve ilgi çekici gelmekteydi (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 184). Yine 1986 yılında grafik roman formatında basılmış olan Maus ise Pulitzer ödülünü kazanarak hem Moore’un tezini kanıtlamış oluyor hem de Eisner’in çıkış noktasında kurduğu hayalin gerçekleştiğini müjdeliyordu.

Grafik romanın yaygınlaşmasını büyük ölçüde borçlu olduğu bu iki eser (Watchman ve Dark Knight), aynı zamanda bir çağın kapanıp yeni bir çağın başladığını da müjdelemektedir. Booker’in ifadesiyle: “Çizgi romanın Demir Çağı ya da Elmas Çağı olarak da bilinen Modern Çağ, Frank Miller’in Batman’ı: The Dark Knight Returns’ün (1986) ve Alan Moore’un Watchman’inin (Dave Gibbons’ın çizgisiyle) yayınlanmasıyla başlamış oluyordu”. Böylelikle büyük oranda bu iki esere borçlu olunan yeni bir süper kahraman nesli de doğmuştur. Hem Moore hem de Miller, süper kahraman olmalarına rağmen, hem ahlaki açıdan hem de fiziksel olarak kırılabilir ve savunmasız kahramanlar yaratarak anti-kahraman kavramı üzerine odaklanmışlardır (Booker, 2010, s. 13). Bu noktadan hareketle öyle anlaşılıyor ki süper kahraman türünün modern çağı şiddete ve suça meyilli anti-kahramanların çağı olacaktır: Wolverine, The Punisher, Spawn, ve hatta Neil Gaiman’ın Sandman’i. Ancak İngiliz istilası ve grafik romandan bahsedildiğinde bu devrimin yaratılmasında büyük bir önem atfedilen -belki de haksız bir şekilde edilmeyen- bir ismin anılmadan geçilmemesi gerekmektedir.

Thomas’ın “mükemmel pop vizyonu ile lanetlenmiş bir Pop sanatçısı” olarak nitelediği Howard Chaykin’in sanatı, geleneksel kurgu, film, çizgi roman/grafik roman gibi yaygın

bilim-kurgu türleriyle yüzleşerek onları daha da geliştiren “Amerikan Flagg”da vücut bulmuştur. Çizgi roman sanatçıları halen Amerikan distopyasını yazıp çizerken, Howard Chaykin gitmiş ve bir tane yapmıştır. American Flagg, çizgi romanda ortaya çıkmak üzere olan postmodern eğilimi önceden görerek, bu hareketin önünü almıştır. Böylelikle, Watchman ve Dark Night’in başarısında önemli bir rol üstlenmiştir. Fakat Calkins ve American Flagg hiçbir zaman Miller, Moore ve bahsi geçen eserleri kadar popüler olamamıştır zira bu konuda en başarılı türden yani süper kahraman mitinden ve dolayısıyla da bu türün geniş hayran kitlesinden uzak durmuştur. Ancak bir pop sanatçısı olarak geniş kitleleri İngiliz istilasına hazırlaması yönünden, çizgi romanın “Modern Çağ”ı Chaykin’e borçludur zira gerek Miller gerek Moore’un eserleri başta olmak üzere “grafik roman” hareketi, onun attığı temel üzerine kurulmuş ve büyük ticari başarıyı yakalayabilmiştir. (Thomas, 2010, s. 24-25). Chaykin’in kurduğu sağlam iskelet üzerinde grafik roman modern çağın nedenlerinden birisi olmuş ve damgasını vurmuştur.



Görsel 44. Howard Chaykin. American Flagg! #1. 1983. <https://bit.ly/33DgDIS>

“İstila”ya döndüğümüzde ise Munier’le birlikte pek çok araştırmacının “Amerikan üretisi” olarak niteledikleri çizgi roman, küresel bir ortaklığın ürünü haline gelerek dünyaya mal olmaktadır. Bu mal oluşun şüphesiz ki en önemli aktörlerinden birisi de Japonya olmuştur. Japon çizgi romanı manganın tarihini Avrupa tarihi kadar eskiye dayandırmak gerekse de küresel bir güç olarak ortaya çıktığı dönem itibarıyla, “manga”, tartışmasız tüm çizgi roman kültürlerinin kralı olmuştur (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 187). Bu iddialı ifadede şöyle bir gerçeklik inşa etmek mümkündür: Gerek Avrupa gerekse Amerika’da -her ne kadar merkezi

konumda olsalar da- çizgi romana karşı aşağılayıcı bir yaklaşım daima var olmuştur ve bununla irtibatlı olarak bu sanat biçimi, bu iki kültürde de daima baskılanmış ve yönlendirilmiştir. Buna mukabil Japonya’da çizgi roman, var olduğu günden bu yana bir sanat formu olarak saygı görmüş ve desteklenmiştir. Dahası, Japonya’da “manga” kültürel bir değer olarak korunmuş, sansürün her türüsüne karşı yasalarca koruma altına alınmıştır. Avrupa ve Amerika’ya dönüldüğünde, çizgi romanın geldiği nokta; başından beri Japonya’da manganın durduğu noktadır. Buna ek, kültürün bir parçası olarak Japonya’daki çizgi roman tüketiminin, geleneksel olarak dünya lideri olduğu bilgisi de paylaşılabilir. Kendine özgü çizgi roman diliyle manga, bir taraftan Amerikan çizgi romanının etkilerini dışarıda tutmayı başarabilmişken diğer taraftan da bütün dünyaya ciddi bir hayran kitlesine ulaşabilmiştir. Manga henüz 1980’li yıllara gelmeden, İsviçre ve İtalya gibi Avrupa ülkelerinde boy göstermekteydi. 1990’lardan başlayarak bu varlığın, Avrupa piyasasında dolaşımda olan çeviri mangalar tarafından bir istilaya dönüştüğü bile iddia edilmiştir (Booker, 2010, s. 189). Amerika’da ise bir başka Japon üretimi 60’lı yıllardan başlayarak Japon istilasını başlatmıştır: Anime. Buna mukabil manganın Amerika piyasasına girmesi 1980’leri bulmuştur. Bunun nedeni olarak mangaların çevrilmesinin zor olduğu tespitleri yapılmıştır ki mangaların, görsel ve metnin birbiri üzerine yayıldığı, ve okuma yönünün daha karmaşık kıldığı panel sistemi, bu nedenleri haklı kılmaktadır. Diğer yandan, Amerika’da var olan sansür mekanizmasının, manga üzerinde yarattığı etki bu gecikmenin sebeplerinden bir diğeri olarak dikkate alınmalıdır. 1980’lerden itibaren yayın sektöründe dijital araçların ortaya çıkması bu uyarlamaları daha mümkün kılmıştır ve ayrıca bu dönemde, sansür mekanizmasının de oldukça gevşediği görülmektedir. Çevrilen ilk örnek; “Keiji Nakazawa’nın Hiroşima’nın bombalanmasına ilişkin otobiyografik öyküsünün oldukça kısaltılmış bir versiyonuydu, I Saw It (Hadashi no Gen, 1982), Leonard Rifas ve Educomics tarafından çevrilip düzenlenmişti” (Petersen, 2011, s. 184). Erdem ve Erdem ise çizgi romanın küreselleşmesiyle ilgili olarak, farklı bir tarihi işaret etmiştir:

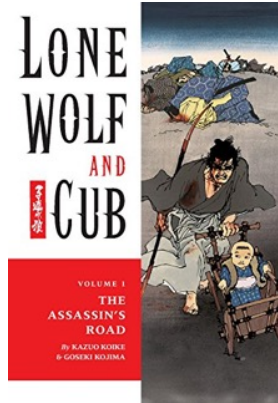
Manganın yurtdışına açılma hikayesi, manganın tanrısı kabul edilen Osamu Tezuka’yla başlar 1959-54 yılları arasında Japonya’da yayınlanan eseri “Jungle Taitai” kısa zaman sonra Amerika’da Kimba the White Lion ve Fransa’da Le roi Leo adıyla yayınlanır. Bunu Tezuka’nın çok bilinen bir diğer çalışması olan “Tetsuwan Atomu” ve onun televizyon uyarlaması izler. Amerika’daki bu çalışma adındaki “atomik” kelimesi “astro”yla değiştirilerek ve Comics Code’da da uyararak (bazı sahneleri sansürlenerek) Astroboy adıyla yayınlanır. Daha çok disneyin yolundan giden Tezuka, hikayeleri bakımından iyiyile kötünün mücadelesini anlatsa da II. Dünya Savaşı’nı ve atom bombasının dehşetini yaşamış bir

kişinin etkisi görülmektedir. Böylece egzotik yönü ağır basan Tezuka Disney'in bir türevi olarak kalır ve amerkan pazarında başarı kazanamaz (Erdem, Erdem, 2004, s. 75).



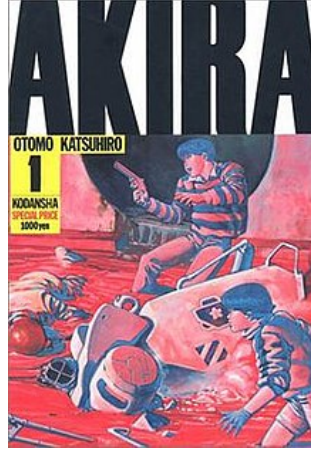
Görsel 45. Osamu Tezuka. Astro Boy #1 (Tetsuwan Atomu). 1959. <https://bit.ly/2FvTG1W>

Bu noktadan hareketle denilebilir ki manga; “manga kimliği”ni taşıdığı müddetçe gerek Japonya’da gerekse dünyada değer görmüş ve büyük kitlelerin hayranlığını kazanabilmiştir. İlk Amerikan deneyiminde olduğu gibi, dışarıdan maruz kaldığı her hangi bir müdahale, mangayı, ideal Amerikan üretiminin bir parçası yapmıştır. “Hadashi no Gen (Barefoot Gen)” ise Tunç’un ifadesiyle; “en az Yahudi katliamını anlatan Pulitzer ödüllü Art Spiegelman’ın “Maus”u kadar etkileyici bir eserdir” (Tunç, 2004, s. 74). Konusu itibariyle de Maus’la benzer bir olaydan, Hiroşima’ya atılan atom bombası sonrası ölen yakınlarından beslenen bu yapıt, niteliğiyle orantılı bir pazar başarısı elde edememiştir. Bunun ardından mangaların ABD’ye dönüşü 80’lerin sonlarını bulacaktır. Bu dönüş; 1987 yılında Kojima Goseki’nin “Lone Wolf and Cub”ı ile gerçekleşir. Bu eser, ailesi shogun tarafından katledilen ve sadece küçük bebeğiyle kalan bir roninin intikam öyküsüdür (Erdem, Erdem, 2004, s. 75-76).



Görsel 46. Kojima Goseki. Lone Wolf and Cub. 1987. <https://bit.ly/2FFKEzn>

Amerikan pazarında oldukça başarılı olan “Lone Wolf and Cub”ın ardından manga dünyası kabile kabile yeni dünyaya akmaya başlamıştır. Bu süreçte, Amerikan çizgi romanının devleri tarafından da potansiyeli fark edilen mangalar, pazarda ciddi başarılarla imza atmışlardır. Örneğin; “Marvel Comics, Katsuhiro Otomo’nun Akira’sının renklendirilmiş bir versiyonuyla mangaya girmiştir (ilk kez 1982’den 1990’a kadar Japonya’da serileştirildi ve 1988’den 1995’e kadar Amerika Birleşik Devletleri’nde yayınlandı)” (Petersen, 2011, s. 184). Akira yayınlandığı yıl büyük bir sansasyon yaratmış 1988’in manga yılı olarak kabul edilmesinde büyük bir rol üstlenmiştir.



Görsel 47. Katsuhiro Otomo. Akira #1. 1982. <https://bit.ly/3hwEG0H>

Eşzamanlı olarak Japon çizgi roman yayıncılarının da ABD’de varlık göstermeye başladığı görülecektir. Marvel ve DC gibi Amerikan devlerinin yanında yalnızca manga yayınlayan, Japon manga devi Shogakukan’ın ABD ayağı olarak kurulan “Viz Communications” gibi şirketler varlık göstermişlerdir (Erdem, Erdem, 2004, s. 75-76). Amerika’daki manga pazarının ne denli büyüdüğünü gösteren bu durum, manganın Avrupa’daki başarısını gölgelememelidir. “Akira” gibi Amerikan pazarının en başarılı örnekleri Avrupa pazarında birer fenomene dönüşmüşlerdir. Bu fenomen Mercier tarafından şu şekilde ifade edilmiştir:

Halka etkisi açısından, 90’ların en göze çarpan olgusu ise Fransa’da Japon çizgi romanlarının ortaya çıkması... Mangadan en son etkilenen ülkelerden birisi Fransa’dır. Diğer Avrupa ülkelerinde olduğu gibi, mangalar öncelikle televizyon aracılığıyla çocuk okurlara ulaşmıştır. 80’lerden itibaren yayınlanan japon çizgi filmleriyle büyüyen çocuklar büyüdüklerinde de mangayı bir fenomene dönüştürdüler. Bu fenomenin patlaması, Katsuhiro Otomo’nun Akira’sı ve Akira Toriyama’nın Dragonball’unun başarılarıyla 1996’da gerçekleşti (Mercier, 2004, s. 92).

Dolayısıyla “istila” denildiğinde, dünya çapındaki yayılım hızı ve boyutuna dayanılarak denilebilir ki bu dönemde “manga”, Lente ve Dunlavey’e atıfla; dünyanın kralı olmuştur. Savaş sonrası yıllarda Avrupa ve Japonya’nın yarattığı özgürlük ortamında ki belirtildiği üzere, Japonya’da Avrupa’nın da ötesinde, kültürel üretimin dokunulmazlığı anayasal güvence altındadır, Amerika’ya kaptırılan mirasın desteğini de arkasına alan çizgi roman, önce ulusal düzeyde sonrasında da küresel ölçekte kabul gören bir sanat formuna dönüşmüş dahası bunu ilhamını aldığı Amerikan -özellikle underground- ekolüne de dayatabilmiştir. Bu dönem Amerikan devleri Marvel ve DC’nin var olma mücadelesinde vermek zorunda kaldığı tavizlere ve sonucunda “Comic Code”un bir müsveddeye dönüşümüne şahitlik etmiştir. Yalnızca pazarlama alanıyla sınırlı kalmayan küresel paylaşım, eserlerin yanında sanatçılara da uluslararası veya dünyalı kimliği kazandırmıştır. Bu başlık her ne kadar Avrupa ve Asya’nın dirilişine gönderme yapıyor olsa da bu diriliş; savaş sonrası yıllarına kadar bir atalet içinde kısırlaşan Amerikan çizgi romanına da bir kendine geliş fırsatı vermiş ve çizgi romanda yeni açılımların yaşandığı güncel tarihe Amerikan ekolünü de dahil etmiştir. “Fransa örneğinde, çizgi romanlar, diğer büyük sanat formların yanına oturtularak "Le Neuvième Art (dokuzuncu sanat) " olarak kabul edilmişken, ironik olarak, Métal Hurlant 1987 yılında sonlanmış, Amerikan Heavy Metal bu yazı yazıldığında bile güçlenmeye devam etmiştir” (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 150). Bu durum, pazarlama konusundaki Amerikan dehasının çizgi romana sunduğu katkı üzerinden okunabileceği gibi, Avrupa’da doyuma ulaşmış eğilimlerin Amerikan çizgi romanını beslemeye devam ettiği şeklinde de yorumlanabilmektedir. Her iki durumda da sabit olan gerçeklik, çizgi romanın zincirleri kırabilme veya sınırları yıkabilme yetisidir. Bu yönüyle çizgi roman “sanat” kimliğini hak etmiştir.

Çizgi roman tarihinin Amerikan çizgi roman tarihiyle eş anlamlı kullanıldığı II. Dünya Savaşı öncesi ve savaş yıllarının ardından denilebilir ki çizgi roman tarihi, dünya tarihiyle eşleşmiştir. Bu durum aslında daima var olan bir durumun sabitlenmesi olayıdır zira çizgi roman, Amerikan ulusunun olduğu kadar Amerikalı olabilmıştır. Aynı şekilde Avrupa veya Japonya çizgi roman ekolleri sınırlarının kapalılığı düzeyinde kendine özgüdür ancak böyle bir durumun varlığından asla emin olunamaz. Booker’in ifadeleri de bu tespiti doğrulamaktadır:

Genel olarak, Avrupa çizgi roman kültürü Amerikan ya da Doğu Asya üretiminden asla izole edilemez. 19. Yüzyılda bile, pek çok Kuzey Amerika çizgi romanı Alman kökenlerinden beslenen sanatçılar (Dirks, Feininger) tarafından üretilmiştir. Fransız sanatçı Georges Ferdinand Bigot, Japonya'da iki dilli bir Fransız-Japon çizgi roman dergisi Tobae'yi (1887) kurdu ...Çeşitli İngiliz çizgi roman yazarları (Neil Gaiman, Dave Gibbons, Simon Bisley, Alan Moore, Grant Morrison) 1980'lerde Amerikan çizgi roman endüstrisi için çalıştı ve Watchmen gibi sıra dışı çizgi roman mini dizilerini yarattı (Booker,2010, s. 189).

Amerikan çizgi romanında modern çağ olarak ifade edilen dönem, underground eğilimlerin dünya genelinde uyandırdığı yankının Amerika'ya geri dönerek yer üstüne çıktığı fakat çizgi romanın, Avrupa'daki algılanış biçiminden farklı olarak ki ABD'de sanatın kavrayış biçimi de benzerdir, ticari kaygıların etkisi altında bocaladığı bir zaman dilimini ifade etmektedir. Bu dönemin sonunda özellikle internet teknolojisinin gelişimi ve çizgi romanda ortaya çıkan yeni eğilimler arasında bir paralellik oluşacaktır. İçeriğe dair gelişmelerden ziyade üretim ve pazarlama tekniğine dönük gelişmelerin güncel çizgi romana damgasını vurduğu bir dönem olduğu söylenebilmektedir.

2.2.8. Çizgi Romanda Yeni Açılımlar

Çizgi roman tarihinin güncel dönemini kapsayan 1999 ve sonrası dönemde yaşanan gelişmeleri konu alan bu başlığa damga vuran olgu, çizgi romanın bilgisayar ve internet teknolojisinin yanında diğer disiplinlerle olan ilişkisi olarak görülmektedir. Yine bu dönemde grafik roman kavramıyla edebiyat reyonunda saygın bir yer edinmeyi başarmış olan tür, sanat olup olmadığı tartışmalarını geride bırakmasının da ötesinde, bu çerçevede yürütülen aşağı-yukarı tartışmalarında da oldukça rahatlamış görünmektedir. 1990'lı ve 2000'li yıllarda postmodernizmin sunduğu yüksek-alçak sanat ayrımının soluklaştığı alanlarda var olmaya başlamış, internet ve dijital devrimle birlikte yepyeni bir döneme girmiştir (Tunç, 2004, s. 74). Bu devrimin en belirleyici özelliği, ana akım çizgi roman ve alternatif üretim arasındaki Underground Hareketi'nden bu yana oldukça aşınmış olan sınırların, iyiden iyiye fonksiyonunu yitirmiş olmasıdır. Sanal ortamın vaat ettiği özgür alan, ana akımda belli başlı şirketler arasında yaşanan rekabeti küresel bir boyuta taşımanın ötesinde, bireysel bir boyuta taşımıştır. Bu durum, alternatif üretime yol vermekteyken aynı zamanda ana akımı da buna mukabele etmek üzere marjinal bir dönüşüme zorlamaktadır. Mazur ve Danner,

yeni yüzyılın başından itibaren bu yeni paradigmanın, Amerikan çizgi romanı üzerindeki paradoksal etkilerini şu şekilde betimlemiştir:

Bir yandan, dil engellerinin aşılıp, dünya çapında dağıtılması sayesinde, çizgi roman üretiminin genişliği ve çeşitliliği tüm zamanların en yüksek seviyesinde görünüyor. Çizgi romanların genç kuşaklar tarafından bir sanat formu olarak kabul edilmesi, geleceğe işaret ediyor. Çizgi romanın yükselen boyutuyla birlikte, "alternatif" çizgi roman genellikle süper kahraman çizgi romanlarından daha geniş bir okuyucu kitlesine ulaştığı için, "ana akım-alternatif" karşıtlığı modası hızla geçiyor. Ancak diğer yandan, ortam (medium), terimin fiziksel anlamında, biçimler, dağıtım yöntemleri ve "medya" açısından sürekli bir akış halinde görünüyor. Zımbalanmış dergilerden grafik romana (kendisi belirsiz bir kavram) ve yeni elektronik formatlara hızlı tempolu ve kafa karıştırıcı geçiş, çizgi romanların geleceğinin şeklini, özellikle belirsiz hale getiriyor (Mazur ve Danner, 2014, s. 293).

Alternatif üretimle bir nevi güç birliğine giderek, dünya çapında tirajlarını artıran Amerikan çizgi romanları, diğer taraftan bu yeni ortamın (medium) yaratacağı belirsiz formlara ayak uyduracak mıdır? Bu sorunun yanıtı, ticari başarıya endekslidir zira ana akımın çizgi romana bakışının "geçer akçe" öncelikli olduğu, tarihi boyunca defaatle ortaya konulmuştur. Amerika'da bu tartışma, büyük oranda bu odak üzerinden yürürken Avrupa ki bu ifade büyük oranda Franco-phone ekolünü imler ve Uzak Doğu'da yürütülen tartışmaların, farklı odaklar üzerinden de yürütüldüğü görülmektedir. Özellikle Japonya'da olmak üzere, Amerika dışı çizgi roman üretiminin tarihi boyunca, tek bağlamı ticari kaygı olmamıştır. 21. yüzyıla gelindiğinde de bu ekollerin çizgi roman üretimini, sanatsal bir edim olarak desteklediği görülmektedir. Sonuç olarak denilebilir ki; savaş sonrasında günümüze gelinceye kadar Avrupa'da çizgi roman, kamu ve özel kurumlar tarafından desteklenen meşru, sanatsal bir edim olarak her türlü ticari kaygının uzağında varlığını sürdürebilmiştir. Mercier'in kamunun çizgi roman alanında yürüttüğü teşvik faaliyetleri ile ilgili ifadeleri bu tespiti desteklemektedir: "Neredeyse yirmi yıldır Kültür Bakanlığı, çizgi roman auteur'lerine ve yayıncılarına en zorlu projelerinde destek olabilmek için burslar veriyor. Her yıl birkaç düzine kitap spesifik burs yardımları alıyor" (Mercier, 2004, s. 93).

Aynı dönem Amerikan çizgi romanına dönüldüğünde, temel başarı ölçütünün ticari başarıya endekslendiği ve bu başarıyı gösteremeyen ki buna Marvel ve DC gibi lider oyuncular da dahildir, serilerin yok olduğu gözlemlenecektir. Bunun en belirgin örneği şüphesiz "The DC Implosion" vakasıdır. Ticari nedenlerle bir çok serinin yok olduğu Amerikan pazarının aksine Avrupa'da gerek küresel gerek ulusal ve hatta yerel nitelikteki üretim dahi halen varlığını sürdürmektedir. Örneğin; "Lucky Luke, Tex Willer, Dylan Dog, Astérix, Mortadelo ve

Filemón, Storm, Thorgal, XIII gibi bazı seriler, uluslararası düzeyde dağılmış ve okunmuşken, diğer birçok seri, hala ulusal hatta bölgesel bir fenomen olmaya devam ediyor” (Booker, 2010, s. 189). Elbette ki kamu yönetimleri tarafından gördüğü destek konusunda oldukça hassas olan Avrupa kamuoyunun, çizgi romana gösterdiği ilginin etkisi göz ardı edilmemelidir. Bu bağlamda günümüze gelindiğinde Avrupa çizgi romanının kültürel yayın pazarındaki etkinliği göz alıcıdır. Kitap mağazalarının yaklaşık üçte biri çizgi romanlara ayrılmaktadır ki Özkök bu başarıyı “devrim” olarak nitelemiştir (Özkök, 1985, s. 74). Bu iddiayı McKinney’nin Le Monde gazetecisi Alain Beuve-Méry (2007)’ye atıfla paylaştığı verilerce desteklemektedir. Buna göre; 2006 yılı itibarıyla çizgi romanlar, edebiyat ve çocuklara yönelik kitapların ardından, francophone kitap pazarının en büyük parçasını oluşturmuştur. Çok uzunca süredir yayın hayatını sürdüren klasik Avrupalılar, 1999 yılı sonrası çizgi roman tarihinde de var olmaya devam etmişlerdir ve günümüzde de yayınlanmakta ve satış rekorları kırabilmektedirler. İlk akla gelecek örnek “Tintin; 1970’lerin sonlarından 1990’ların başlarına kadar yılda iki ile üç milyon adet arasında satılmaktadır. Diğer en çok satan seri “Asterix”, 2005 yılında, önceki tüm çizgi roman satış rekorlarını kırmıştır. Bunun yanında giderek artan sayıda yayınlanan yeni seriler arasında bu köklü serilerin seviyesine ulaşabilen eserlerin ender olsa da var olduğu görülmektedir. Yine bu dönemde, en çok satılan yeni baskılar arasında, İsviçreli sanatçı Zep’in çizdiği “Titeuf”, tam altı yüz bin kopya satmıştır. Bunun yanında düşük tirajlı da olsa, bağımsız çizgi roman üretimi de devam etmiştir (McKinney, 2008, s. 6-7).

Amerika ve Avrupa arasında var olduğu görülen birtakım kültürel farklılık büyük oranda çizgi romanlara da yansımıştır. Savaş yıllarında Naziler Amerikan çizgi romanını tamamen yasaklarken ABD’de süper kahraman türü çizgi roman endüstrisini sırtlamış ve domine etmiştir. Avrupa’da ise bütün türler nispeten sansürün uzağında, rahatlıkla yayınlanabilmişlerdir ve bu da türsel çeşitliliğin anahtarı olmuştur (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 148). Her zaman politikayla iç içe olan Fransa-Belçika (Francophone) çizgi romanı, bu yönüyle Amerikan çizgi romanından ayırt edilebilmektedir. Amerikan yayınlarından farklı olarak Avrupalı çizgi romanların siyasi kimlikler taşıdığı görülebilmektedir. Ticari amaçlı, genellikle çocuklara dönük (pulp comics) yayınların varlığı dışında pek çok yayın her zaman siyasi tartışmaların tarafı olmuştur. İzleri Töpffer’a kadar sürülebilecek bu tavrın, II. Dünya Savaşı ve 68 olayları sonrasında keskinleşerek sürdüğü ve güncel örneklerle kadar sirayet

ettiği görülebilmektedir. Örneğin, Baru, Jean-Marc Thévenet ve Daniel Ledran'ın (2002) "Road to America"sı Cezayir Savaşı'nın ortasında (1954-62) yer almaktadır. Sfar'ın "The Rabbi's Cat"i (2005), Cezayir'deki Yahudilerin hayatı hakkında büyüleyici bir hikaye örmektedir. Satrapi'ye göre, otobiyografik öyküsü "Persepolis" in (2003, 2004) kilit olayları İran Devrimi ve İran-İrak Savaşı'dır. Stassen'ın Deogratias'ı (2006) Ruanda soykırımı ve sonrasında olanları sunmaktadır. Siyasi eleştirinin yoğunluklu olarak yaşandığı güncel çizgi roman yelpazesinde önemli gelişmelerden birisi de Fransa'da kadın çizgi roman sanatçılarının varlığıdır. Şüphesiz ki en bilinen örneklerden birisi "Ah! Nana (Ah Gal)"dir. Adını duyuran dergilerden bir diğeri de siyasi çizginin en ucunda yer almaktadır. McKinney'nin çığır açıcı olarak nitelediği, ilk olarak 1960'da yayınlanan "L'Hebdo Hara-Kiri (Hara-Kiri Hebdo)" "Ah! Nana" ile paylaştığı Charles de Gaulle karşıtı konum nedeniyle Fransa çizgi roman tarihinin yasaklı (1961-1966) ender örneklerinden birisi olmuştur. Bunun sonucunda "Ah! Nana" sahnedeki çekilirken L'Hebdo Hara-Kiri, "Charlie Hebdo" adıyla 1970'te tekrar yayınlanmaya başlamıştır (McKinney, 2008, s. 18-19). Zaman zaman yayını sekteye uğramışsa da günümüzde de varlığını sürdürmektedir. Franco-phone çizgi romanda içeriğe dair var olan çeşitliliğin günümüze doğru gelindiğinde de sürdürdüğü görülmektedir:

Mercier; 1999-2004 yılları arasında olağanüstü bir heroic fantasy ve bilim-kurgu modasının var olduğunu, korsan hikayeleri ve westernlerin kayda değer bir dönüş yaşadıklarını ve bunlara ek polisiyenin de oldukça talep gördüğünü belirtir. Elbette ki mizahi çizgi yerini her zaman olduğu gibi yerini korumaktadır (Mercier, 2004, s. 92).

Japonya ise Avrupa'ya benzer bir örnek oluşturmanın da ötesinde durmaktadır. Halen dünyanın en çok çizgi roman okurunu barındıran ülkesi olmanın yanında manga, dünya genelinde bir fenomen olmayı başarmıştır. 1970'lerin başında Avrupa'da ve 1980'lerin başında ABD'de yayınlanmaya başlayan ve bir önceki başlıkta bahsini ettiğimiz pek çok örneğe ek olarak manga, küresel çapta büyük bir pazar payına ulaşmış durumdadır. Özellikle 1990'lardan sonra, Amerika'nın da dahil olduğu batılı ülkelerde, manga ithalatında büyük bir artış görülmüştür. Görülen ilgiye paralel olarak geliştirilen kıtalar arası çizgi roman üretimi bu artışı sürekli desteklemektedir. Bu kapsamda Avrupa ve Amerika'da yerli manga uyarlamaları ve uygulamalarına, bunların yanında bağımsız okur ve çizerler tarafından üretilen deneysel örneklerle de rastlanmaktadır. Örneğin Fransa'da her iki ekolün de izlerini taşıyan yeni bir tür olduğu ifade edilen bir kavram ortaya çıkmıştır: Nouvelle Manga. Frédéric Boilet'ın, 2001'de Japonya'da, Japonca Yukiko no Hourensou [Yukiko İspanağı] ve

Fransızca L'Épinard de Yukiko adıyla yayınladığı eser bu deneyin ilk örneği olarak ortaya çıkmıştır. Büyük ilgi görmesinin ardından, İspanyolca, Almanca, İngilizce, Portekizce, Çince, İtalyanca, Korece ve Lehçe'ye çevrilerek pek çok ülkede yayınlanmıştır (Canario, 2015, s. 115-116).

Elbette ki bu çeşitlilikle orantılı olarak çizgi romanın biçimine dönük pek çok farklı deneyin daha yapıldığı görülebilmektedir ve görülecektir. 2000 sonrası çizgi romanında geçmişi çok uzun zaman öncesine dayanan bir ilişkinin alevlendiğinden bahsetmek gerekmektedir. Bu durum, ABD'nin -Hollywood demek belki de daha doğrudur- domine ettiği ve büyük oranda ticari kaygıların yönlendirdiği bir ilişki olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu ilişki aynı zamanda Amerikan ve Avrupalı kültürlerin genel olarak sanata karşı bakış farklılığını da ele vermektedir ki sinema üzerinden Hollywood ve Avrupa arasında bu fark keskin şekilde gözlemlenebilmektedir. Bu farkı oluşturan başat unsur ise ticaret-sanat arasındaki ilişkiye koşuttur. Bu noktada tüketicinin rolü ABD'de bu durumu -popüler olana meyilli olması hasebiyle- yaratan ve -tüketimin devamlılığı bağlamında- yaratılan bir profil çizmektedir. Sonuç olarak Amerikan sanatı sinema özelinde Hollywood olarak anılırken sanatsal sinema bu başlığın dışında bir yerde konumlandırılmıştır.

Çizgi romana dönüldüğünde de sinema uyarlamaları, tarihsel olarak 1916 yılından itibaren ortaya çıkan "Krazy Kat" canlandırmalarına kadar dayandırılabilse de 2000 sonrası çizgi roman ve sinema sektörü karşılıklı bir bağımlılık geliştirmiştir. Bu durumun nedeni olarak da içerik üretme konusunda zorlanan Hollywood ve mevcut durumundan hoşnut olmayarak pazarı ve mecraları genişletmeye çalışan ana akım çizgi roman endüstrisi gösterilebilmektedir. Ticari olarak zor zamanlar geçiren Marvel ve DC'nin başı çektiği çizgi roman devlerinin çıkış yolu büyük oranda Hollywood'dan geçer olmuştur. Serilerinin yayın haklarını Walt Disney'e satan Marvel, sinema uyarlamaları sayesinde iflasın eşiğinden dönüp büyük bir sinema aktörüne dönüşmüştür. Zamanımızdan çok eskiye dayanan sinema ve çizgi roman ilişkisi bugün hem çizgi roman hem de Hollywood sineması için neredeyse zorunlu bir evliliğe dönüşmüş gibidir. 20. yüzyılın başlarından itibaren bu ilişki sayısız örnekler vermiştir ki günümüze yakın birkaç örnek, Dorsay tarafından şu şekilde derlenmiştir:

1980’de “Flash Gordon” filmi çok eleştirilmesine rağmen kült oldu. “Batman” 1943’ten itibaren 15 bölümlük seri oldu. 1948’de “Batman ve Robin” 25 bölümlük dizi olarak yayımlandı. 1989’da dört filmlik bir seri olarak geldi. Tim Burton ve Joel Schumacher’in de katkısıyla popüler sinemanın unutulmazları arasına girdi. 1948’de “Superman” 15 bölüme ulaştı. 1978 yılında parlak bir bilim kurgusal fantezi olarak geri döndü. Ardından dört film daha geldi William Gaines’in yarattığı “Tales from the Crypt-Yeraltından Öyküler” sinemaya uyarlandı (...) Crumb imzalı kedi Fritz’in maceraları “Fritz the Cat” filmine konu oldu (...) İlk çağ kahramanı Conan, 1980’lerde birkaç bölümlük seri oldu. 1990’da “Dick Tracy beyaz perdedeydi. Hanna-Barbera’nın çizgi romandan Tv için canlandırmaya uyarladıkları “The Flintstones”, 1994 ve 2000 yılında filme dönüştü (Dorsay, 2004, s. 84).

2000’li yıllar ise kuşkusuz Amerikan sinema ve çizgi roman ilişkisinin parladığı yıllardır. Elbette ki bu parlamayı “ticari” kavramı etrafında düşünmek gerekmektedir. Pek çoğumuzun da hatırlayacağı üzere Spider-man film uyarlaması 2002 yılında vizyona girdiğinde, sadece ABD’de “ilk üç gün” hasılat rekorunu kırmış, bunun yanında tüm zamanların en yüksek hasılatlarından birini yakalamıştır. Sinema ve çizgi roman severleri, aynı potada eritme fikri belli ki işe yaramıştır zira filmi izleyip fazlasıyla memnun kalan kitlenin içinde, bunun bir çizgi roman uyarlaması olduğunu bilmeyen izleyicilere de rastlanmıştır.

Sinema uyarlamalarıyla oldukça meşgul olunan yıllar, çizgi roman sektörünün de dikkatini içerik üretiminden ziyade, eski serileri ki büyük oranda süper kahraman türünün öncülüğünde, yeni mecralara uyarlama çabalarına yöneltmiştir. Yaşanan pek çok teknolojik gelişimin ardından dikkati pek çok farklı mecra arasında bölünen çizgi roman okurunun kaybolan iştahı çizgi romanda farklı açılımları tetiklerken içerik üretmekte zorlanan ve tıkanma noktasına gelen Hollywood’un elleri çizgi romanın şişkin ceplerine uzanmaktadır. Bu birlikteliğin ise her iki tarafında çıkarına olduğu gişe verilerinde doğrulanmaktadır. Bu birlikteliğin yalnızca Hollywood’la sınırlı olmadığını da belirtmek gerekmektedir. Bu itibarla denilebilmektedir ki çizgi roman okurunun ve hatta bizzat “okuma”nın zor zamanlar geçirdiği günümüz dijital çağında, tatmin edici bir ortam (medium) olmaktan çıkmaya başlayan bir türle (çizgi roman) ilgi çekici öyküler üretme konusunda zorlanan bir başka tür (Hollywood başta olmak üzere, sinema), güçlerini birleştirerek ekonomik başarıya ulaşmış görünmektedir. Bu durum esasen, görece (nerden baktığınıza bağlıdır) bir “devrim” olarak nitelendirilebilmektedir. Bu devrim, aşağı kültürün temsilcisi olarak algılanan ve yıllarca farklı sansür mekanizmaları tarafından pataklanan, çizgi roman ve sinemanın yani popüler kültürün, başta internet olmak üzere dijital teknolojilerin gelişimiyle tartışmasız iktidarı ele geçirmesidir. Özkök, bir devrimin varlığına ve köklerine şu şekilde vurgu yapmıştır:

McLuhan'ın insanlık tarihinin, iletişim araçlarının mücadelesi olduğu ifadesine atıfla, Crumb'ın, 68 ruhunun yayılmasındaki payı inkar edilebilir mi? Fritz The Cat'in moral değerlerin hiçbirinden nasibini almamış, makvevelik kedisi, Amerikan karşı kültürünün en vurucu simgelerinden biri değil midir? der. Evet 68 Ruhunun en önemli iletişim araçları duvar ve çizgi romanlardır...Resmi ideolojilerin en büyük karabasanı hayalgücünün iktidara gelmesidir (Özkök, 1985, s. 73).

Bugünkü muadiller olarak internet ve sosyal medyanın, halk hareketlerinin doğarak yayılması üzerindeki etkisini inkar etmek mümkün olmasa gerektir. Arap baharı olarak anılan halk hareketleri, geleneksel medyanın iktidar odaklarının tahakkümü altında olduğu coğrafyalarda rahatlıkla yayılma imkanı bulabilmiştir. Ülkemizde yaşanan “gezi olayları” için de benzeri tespitler yapılabilmektedir. Bu vesileyle “Charlie Hebdo” adı tekrar hatırlanabilir. Yayınladığı karikatürler nedeniyle 2011 ve 2015 yıllarında silahlı saldırılara uğramıştır. Elbette ki bu olayların ardında, sosyal medya ve internet teknolojisinin dünya çapındaki ulaşılabilirliği etkili olmuştur. Çizgi roman cephesinde ise televizyon tarafından oldukça yıpratıldığı zamanların geride kalması umulurken televizyonun konumunu da zorlamaya başlayan yeni medya araçlarının ortaya çıktığı görülmektedir. Dijital çağın olanakları, önce bütün bir basılı yayın sektörünü ve kaçınılmaz olarak da çizgi romanı değişime zorlayacaktır. Basılı yayıncılığın bitmek zorunda kalacağı öngörülerinin yapıldığı inovasyon (yenilik) çağının tehdidi altında çizgi roman da yeniliğe ve dönüşüme zorlanmaktadır. Gönenc, 2005 yılında Serüven dergisinde yayınlanan yazısında, şu ifadelerle yer vermiştir:

Kuşkusuz, henüz internet çizgi romanlarının basılı çizgi romanların yerini aldığını söylemek mümkün değil. Okuyucu açısından, basılı olanlar internet ortamlarına göre çeşitli avantajlara sahip: Basılı çizgi romanlar daha kolay okunabilir ve saklanabilir, internet çizgi romanları ise bilgisayar ekranından okumak oldukça güç. Ekran kalitesinden internet bağlantısının hızına kadar pek çok faktör internet çizgi romanlarının “okunabilirliğini” etkilemektedir. Öte yandan çizgi romancı açısından, internet çizgi romanlarının yakın gelecekte “ekmek kapısı” olma ihtimali de düşük. Okuyucu internet çizgi romanlarına para ödemeye istekli olmadığı sürece dijital ortam çizgi romancılar için çekim merkezi olamayacak (Gönenc, 2005, s. 52).

Üzerinden henüz on üç yıl geçmişken dahi ki bu zaman dilimi genel çizgi roman tarihinde, yaşanan değişimlerin hızı bağlamında oldukça kısadır denilebilir, bu ifadelerden pek çoğu kolaylıkla çürütülebilecek iddialar olarak kalmaktadır. Gerek görüntü kalitesi veya internet hızı gibi etmenler gerekse çizgi romanların internet ortamında kolaylıkla ve maliyetsiz bir şekilde pazarlanabiliyor olması, tüketici açısından çizgi romanları daha ulaşılabilir kılarken üretimini paylaşmakta zorlanan bağımsız sanatçılara da yeni ufuklar açmaktadır. Bağımsız üretimin yöneldiği bu yeni ortam, bireysel çizgi roman yayıncılığını (self-publishing),

underground dönemin fanzinlerinin ötesinde, bütün dünyayla buluşturma imkanı sunmuştur. 1990'lardan itibaren bağımsız çevrimiçi çizgi romanlar, dijital ortamın imkanlarından istifade ederek kendi hedef kitlesini oluşturmuş ve büyümüştür. Çizgi romanlar artık, okura ulaşabilmek için geleneksel yayıncılık endüstrisine bağımlı değildir (Erik-Soussi, 2015, s. 37-38). Bu süreçte, basılı yayın ve basılı çizgi romanın tamamen yok olmayacağı tezi kabul edilebilirdir zira bu yöntemi tercih edecek okur kitle daima var olacaktır fakat çizgi romanın basılı yada dijital olarak okunabileceği formatların ötesi, günümüzde çizgi romanın dikkatini yönelttiği ufuktur. Hedef yalnızca okunma işleviyle sınırlı kalmamakta, çizgi roman deneyimi pek çok duyuya hitap etmek üzere evrilmektedir. Bu noktada çizgi romana, etkileşim (interaktivite), hareket, ses, müzik gibi elemanlar dahil edilmektedir. Anlaşılacağı üzere etkileşimli (interaktif) yapılar okuru aktif olarak çizgi romanı inşa sürecinin de içine sokarken hareket, ses, müzik gibi çizgi romana yabancı unsurlar da işin içine girmektedir. Konumuz bağlamında bu dahil oluş, bir anlatı olarak çizgi romanın tür özelliklerini de tartışmaya açabilecek bir gelişme olarak tartışılacaktır. Bu tartışmanın gerekliliği tartışılabilir görünmektedir zira Gönenç'in ifadelerinde de görüldüğü gibi pek çok çizgi roman araştırmacısı, bu türden adaptasyonların geleceğini pek parlak görmemektedirler. Ancak daha 2000'li yılların başında bile rüzgarın değiştiği görülmektedir. 2004 yılını takiben Japon manga yayıncıları ve mobil cihaz üreten şirketle müşterilerine dijital ortamda manga sunmak için anlaşma yapmışlardır. Sony Corporation, bir yılda üç yüzü bulan seri sayısını iki katına çıkaracağını duyurmuştur. 2009 yılında, Japonya'daki dijital sayısı binlerle ifade edilmiş, gelirlerin ise %42 arttığı açıklanmıştır. Bu üretim basılı üretimin hala küçük bir kısmını oluştursa da uzmanlar bu üretimin yakında endüstri standardı olabileceğini düşünmektedirler (Petersen, 2011, s. 229-230).

Sonsöz olarak belirtilmelidir ki herhangi bir türün tarihini ele almak, genel tarih içinde işgal ettiği uzayı araştırmak anlamı taşır ki hiçbir özgül tarih genel tarihinin akışından ayrı olamayacağı gibi öyle de düşünülmemelidir. İnsanlık tarihi, insanın var olduğu an dünya tarihine eklenirken bugüne gelene dek ona eşlik eder. Çizgi romanın tarihi de ilk nüvelerini verdiği anda insanın tarihine eklenmekte ve bugünün çizgi romanına gelinceye kadar ona eşlik etmektedir. İnsanın tarihi açısından odak oluşturan her bir olay/olgu her bir türde olacağı gibi çizgi roman tarihine de damgasını vuracaktır. Çizgi romanın Amerika macerası I. Dünya Savaşı'ndan bağımsız düşünülmemeyeceği gibi süper

kahraman türünün doğuşu II. Dünya Savaşı'nın yarattığı sosyal ve psikolojik ortamdan azade ele alınamaz.

Savaş sonrasının yarattığı ekonomi, tüketim alışkanlıklarını değiştirirken kültürü de yeniden şekillendirmiş ve bunu yaparken mümkün olan her şeyi de araçsallaştırmıştır. Üretim endüstrisi, tüketimi zorunlu kılarken bir kültür endüstrisi de ona eşlik etmek zorundadır. Doğal olarak çizgi roman da bu sosyolojinin içinde yoğrulmuş ve yoğrulmaktadır. Savaş yıllarında süper askerler olarak çok iyi iş çıkaran süper kahramanlar, savaş sonrasında çocuk bakıcısı rolünde başarısız olmakta, işlevini sorgulamakta ve sıklıkla aile içi tartışmalara girişmektedirler. Başka bir yöne doğru akmakta olan tarihe eş olarak ya yok olmak ya da dönüşmek durumundadırlar ki öyle de olmuştur. Savaş yıllarında, halkların gösterdiği fedakar tutum, sonrasında ödüllendirilmeyi beklemiş fakat değişime direnen kurulu düzen karşısında başkaldırarak ödülünü kendisi almak zorunda kalmıştır. Halklar; zamanın ruhuna uygun olarak teslim ettikleri özgürlüklerini misliyle geri istemekte, korkudan ve şiddetten arınmış, cinsellik ve romantizmi unutmuş zihinler, korkuyu, cinselliği yeniden arzular olmuştur. Tehdit olarak algılanan sanatsal güdü bütün bu arzularla da donanmış şekilde yeniden vücut bulmaktadır.

1960'larda New York metrosundan taşarak dünyaya yayılan Graffiti, yine aynı dönemin fenomenlerine dönüşen Pop Art veya Hip Hop kültüründen, ele alındığı üzere çizgi romanda Underground Hareketi de bu olguların tamamından ayrı ele alınamayacaktır. Bir tarihi düzlem üzerinde birbirine neden-sonuç ilişkisiyle bağlı bu olguların tamamı aynı mabdan beslenmektedirler. Bu yönüyle ancak özetlemeye çalışabildiğimiz çizgi roman tarihi, yalnızca bir türün değil onu var eden sosyolojinin tarihi olarak açıklanmalı ve ele alınmalıdır.

2.3. Türkiye'de Çizgi Roman

Çizgi romanın Türkiye tarihi, 1930'lu yıllarla başlatılabilse de çok daha geri tarihlere dayanan köken arayışlarının varlığı da söz konusudur. Bu türden örneklerin, halihazırda var olan karikatür ve çizgi roman arasında tartışmalı bir konuma sahip olduğuna da dikkat

çekmek gerekmektedir. Türk çizgi romanında ilk örnekler olarak varsayabilecek örnekler Çeviker'in ifadelerinde şu şekilde yer almaktadır:

Servetifünun'da -Abdulhamit'in saltanatına tekabül eden yıllarda- "Mündericatsız Hikayeler" başlığı altında tam sayfalık yabancı çizgi anlatılar yayımlanmıştır. Bunlar Türk basınındaki ilk çizgi roman örneği olarak kabul edilebilir. Tanzimat karikatüründe değilse de II. Meşrutiyet ve Kurtuluş Savaşı döneminde mizah dergilerinde birden çok kareli karikatürler dikkati çeker (Çeviker, 1985, s. 69).

Bu noktadan hareketle ülkemizde çizgi romanın ilk örnekleri, II. Meşrutiyet dönemine kadar tarihlendirilebilmektedir. Avrupa'da yayınlanan, pek çok dilde popüler dergi Osmanlı basınında da yer almıştır. İlginç şekilde bu örnekler arasında Amerikan gazeteleri de yer almıştır ki 1895 sonrası dönemde Amerikan gazeteleri, içeriğinde çizgi romanların da yer aldığı, renkli pazar ekleri vermeye başlamıştır. Bu uygulamanın, o dönem Türk basınında da başlamış olduğu görülmektedir. Yerel basın ve yayıncılığın gelişimine bağlı olarak çizgi roman çevirilerin yanında, yerel çizgi roman örneklerinin de ortaya çıktığı görülmektedir (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 6).

Millilik ve köklü bir çizgi roman geleneği inşası çabalarının bir yansıması olarak Türk minyatür sanatını da içine alan geniş bir örnekleme atıf yapan bu yaklaşım, çizgi romanın köklerini ilkel mağara resimlerinde arayan görüşlerle karşılaştırılabilir. Dolayısıyla bu yaklaşımın temeli de çizgi romanın tanımlamalarıyla çelişki içerdiği gerekçesiyle eleştirilebilecektir. Bu noktada belirtilmelidir ki çizgi romanın Avrupa veya Uzak Doğu'lu kökleri ele alındığında, yaptığımız türden bir tartışmanın sonucunda varılan bir tespiti tekrarlamak gerekmektedir: Kavramsal çerçevesinin içine tam oturan anlamıyla çizgi roman bir Amerikan üretilisidir. Bu noktadan hareketle çizgi romanın Türkiye serüveninin başlangıcını 1930'lu yıllarda aramak anlamlı olacaktır. Bu görüşü destekleyen Cantek; ülkemizdeki ilk çizgi roman denemelerinin, herhangi bir resim geleneğine dayanmaksızın batılı örnekler üzerinden yürütüldüğünü savunmuştur. Bant-karikatürde ise durum biraz daha farklıdır. "Yerli" üretime örnek gösterilebilecek ilk bant-karikatür örneği Cemal Nadir tarafından, 1930'ların başında Son Posta'da yayınlanan "Amca Bey" tiplemesidir ki akabinde, Ramiz Gökçe'nin "Tombul Teyze"si ve "Sıska Dayı"si ortaya çıkmıştır (Cantek, 2014, s. 54).



Görsel 48. Cemal Nadir Güler. 1902-1947. <https://bit.ly/2ZFHC5Q>

30'lu yıllar çizgi roman tarihinin Amerika'nın ele aldığı zaman dilimini ifade etmesinin yanında, türün küresel dolaşıma açıldığı yılları da ifade etmektedir. Tesadüfi olarak değerlendirilemeyecek bu duruma etki eden en önemli unsur, Amerikan emperyalizmi kavramıyla ilişkilendirildiğinde anlam kazanmaktadır. Benzer şekilde sanatı Avrupa'dan alarak (bazı görüşlere göre çalarak) küresel bir tüketime açan ABD piyasası, çizgi romanın potansiyelini fark edip ticarileştirerek bir sektörün yaratımına öncülük etmiştir. Avrupa'dan Amerika'ya geçen çizgi roman üretimindeki üstünlük, Amerikan yayıncılığının elinde, küresel bir dolaşım sergilemeye başlamıştır. Fakat Türkiye örneğinde yabancı tesiri, coğrafi avantajını da elinde tutan Avrupa'dan gelmiştir ki Amerikan örneklerindeki patlamanın yaşanması için II. Dünya Savaşı'nın beklenmesi gerekmiştir.

Yerli üretim meselesine dönüldüğünde ise çizgi romanın gelişimi, basın ve yayıncılık sektörünün gelişimine koşuttur. Batılı ülkelere nispetle bu sektördeki az gelişmişlik, çizgi roman açısından da bağlayıcı olmuştur. Diğer yandan, yayıncılıkta halen fotoğraftan ziyade illüstrasyon ve bantların tercih ediliyor olması ki bunun teknik nedenleri ayrıca ele alınmalıdır, ülkemizde, batı kaynaklı çizimlerin kullanılmasını zorunlu kılmıştır. Bunun nedenleri, Cantek'in ifadelerinden de anlaşılacağı üzere, gelişkin bir resim ve çizim geleneğinin olmayışıyla bağlantılıdır. Dolayısıyla bu alanda istihdam edilebilecek sanatçı veya zanaatkar sayısı oldukça sınırlıdır. Buna ek olarak hicivle arasında demokratik bir ilişki geliştirebilme konusunda pek de başarılı olamayan bir kültürün varlığı da göz ardı edilmemelidir. Yabancı kaynaklı kültürel üretimin tamamına karşı gösterilen olumsuz bakıştan çizgi roman da nasibini almıştır. Bunun yanında doğduğu ve serptiği coğrafyalarda dahi kendini kabul ettirme konusunda verdiği savaşı da göz önüne alarak,

çizgi romanın yerli üretimine karşı da bir olumsuz bakış ve müdahalenin varlığından söz edilmelidir. Buna rağmen özellikle otuzlu yıllarda ABD’de çizgi romanın olgun bir tür olarak kendini kabul ettirebilmesi, ülkemizde de bu alanda bir eğilimin oluşmasına ön ayak olmuştur zira çizgi romanın, küresel dolaşımın konusu olması da bu döneme rastlamaktadır. Dünya genelinde kendini hissettirmeye başlayan Amerikan hakimiyetine paralel olarak çizgi roman da yayılım göstermiştir. Bu süreç II. Dünya Savaşı sonunda yaşanacak gelişmelere değin Amerikan hakimiyetindedir.

Tarihi seyir anlamında, Türkiye’de çizgi romanın ortaya çıkıp yayılabilmesi, dünyanın geri kalanıyla farklı bir kronoloji izlememektedir. Köklerini Avrupa’dan alan Amerikan çizgi romanı bu konuda gösterdiği üstün başarı sayesinde, Avrupa’ya olduğu gibi Türkiye’ye de yön vermiştir. Bu itibarla yapılabilecek tespit, çizgi romanın öncelikle gazete sayfalarında belli periyotlarda görünür olmasının sonrasında mizah dergilerine ve en son olarak da müstakil dergilere dönüştüğüdür. Türkiye özelinde de aynı aşamalar izlenebilmektedir ancak üretim hacminin Amerikan çizgi romanıyla kıyaslanması mümkün olmayacaktır. Levent Cantek, bu sınırlılığın nedenleri üzerine şu bilgileri paylaşmıştır:

Yüzyıl başlarından otuzlu yıllara kadar çizgi romanlar mizah ve çocuk dergilerinde, sınırlı olarak, özellikle bant biçiminde görülür. Bu sınırlılık öncelikle global ölçekli gelişimiyle ilgilidir. Amerika dışında yaygınlaşabilmiş değildir. Ayrıca Yeni Cumhuriyet’in kurucu entelektüel kadrosu, ulus devletin gereklerine uygun olarak dışarıdan gelecek her türlü ürüne karşı kültürel kapitalizm eleştirisi yapmaktadır. Tüm bunlara yerli çizerlerin sayıca az, çizgi biçimlerinin henüz olgunlaşmamış olmasını da eklemek gerekir....Dönemin usta çizerlerinden Rifki, yurt dışına kaçmak zorunda kalmış, Üstad Cem’in çizgiyle ilgili herhangi bir iş yapması yasaklanmıştır. Böylece yirmili yıllara devredilen çizgi birikimi ortadan kalkmış, Cem ve Rifki’ya göre henüz olgunlaşmamış bir çizgici kuşağı kalmıştır. Gazetelerde çizgicilere ayrılmış bir bölüm geleneği yoktur (Cantek, 2004, s. 15).

Cumhuriyet dönemi ele alındığında ise özellikle çocuklara yönelik neşriyatın öneminin farkına varıldığı şeklinde de yorumlanabilecek gelişmeler görülmüştür. Bizzat kamu yönetiminin de dahil olduğu bu süreç, milli eğitim seferberliğinin bir parçası olarak işlev yüklenmiştir. Bu bağlamda, bahse değer ilk çalışma, 1926 yılında yayınlanan Gürbüz Türk Çocuğu Dergisi’dir. Derginin kapağında şu cümleye yer verilmiştir: “Çocukluğun sıhhi, terbiyevi inkişafına yardım eder”. Milli eğitim seferberliğinin milli emelleri doğrultusunda, bu dönemde, çizgi roman örnekleri önemli bir misyon yüklenmiştir. Kamu desteğiyle basılan çocuklara yönelik yayınlar, okullarda dağıtılmıştır. Dönemin yazar ve çizerleri, bu dergilere

içerik üretmek Cumhuriyet çocuklarına, okuma ve öğrenme zevkini tattırmak üzere bir araya getirilmiştir (aktaran Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 7).

Yabancı menşeli çizgi roman cephesinde ise durum “milli” gerekçelerle farklılık göstermektedir. Amerikan çizgi romanına karşı bu tutum, Avrupalı ekollerin oluşumunda ve gelişiminde itenек oluşturmuş, yerli üretimin gerek kamu gerekse özel sektör tarafından desteklenerek ekollerin yaratımını sağlamıştır fakat Türkiye örneği başka bir hikaye anlatmaktadır. Yalnızca kamu desteğiyle tekelden yapılan üretimin, ulusal bir üretimin oluşmasını sağlayamamış oluşu ve özel iştirakin yetersizliği neticesinde Türk çizgi romanı tarih sahnesine çıkmakta oldukça gecikmiştir. Bu sahneye çıkış ise bireysel bir takım cılız çabaların öncülüğünde gerçekleşebilmiştir. Bu çabaların ilk sahipleri, “Amca Bey”in çizeri Cemal Nadir, “Tombul Teyze” ve “Sıska Dayı”nın çizeri Ramiz Gökçe’dir. Çizgi roman tanımı içinde değerlendirildiğinde bu örneklerin, batılı muadillerinden bazı noktalarda ayrıştığı görülmektedir. Örneğin, konuşma baloncukları yerine yazılı unsur, alt metin şeklinde uygulanmıştır fakat karakterlerin seri mantığıyla üretilmiş olması bu eserleri çizgi romana bağlamaktadır (Yağlı, 2017, s. 32). Diğer yandan Cemal Nadir tarafından üretilen “Dede ile Torun”, “Dalkavuk”, “Akla Kara”, “Salamon”, “Yeni Zengin” tiplerinin de 1920’lerde var olduğu belirtilmelidir (Yıldır, 1984, s. 12).

Türk çizgi romanının öncüleri olarak nitelenebilecek isimleri barındıran bu dönem, Levent Cantek’in ifadesiyle; Türk çizgi roman sanatının ilk önemli dönemecine de sahne olmuştur. Bu dönemeç 1928’de yayına başlayan Çocuk Sesi dergisidir. Çocuk Sesi’yle geçilen bu dönemde aynı zamanda Türk çizgi roman tarihinde Amerikan izleri belirlemeye başlayacaktır. Bu dergilerde yayınlanan eserlerin çoğunluğu yerli olmasa da yerlilik hissi vermek yönünde müdahalelere maruz kalmıştır. Metinler ve isimlerin tercüme edilmesi yeterli görülmemiş, yerli ve milli bir kılığa büründürülmek üzere elden geçirilmiştir. Hali hazırda sinemadan aşına olunan Disney karakterlerinin öyküleri, bu yayınlarda kendilerine yer bulmuştur ki ilginç şekilde bu çizgi romanların, “roman” ya da “sinema romanı” adıyla anıldığı görülmektedir (Cantek, 2004, s. 16). Bu tespit üzerinden, sinema sayesinde tanınan karakterlerden yola çıkılarak çizgi romanların, sinemadan basılı formata uyarlama olarak algılandığı ve bu itibarla isimlendirmeler yapıldığı yorumu yapılabilmektedir.

Oldukça ilgi görmesiyle ardıllarına da kapı açan Çocuk Sesi'ni 1934'te Afacan dergisi izlemiştir. Afacan'da, Brick Bradford'un Buzlar Ülkesi (On the Isles Beyond the Sea) serüveni, Hal Foster'ın "Tarzan" ve Alex Raymond'un çizdiği "Avcı Baytekin (Jungle Jim)" bulunmaktadır. "Çocuk Sesi" ise iki orta sayfasının tamamını "Gökler Hakimi Baytekin'e (Flash Gordon) ayırmıştır (Gürel 1997, s. 48).



Görsel 49. Çocuk Sesi. 281. Sayı. 1935. <https://bit.ly/3mrq9Hm>

Flash Gordon, gördüğü ilgi bakımından diğerlerinden ayrıştırılabilmektedir. Yabancı kaynaklı çizgi romanların ilk örneklerinden olan Flash Gordon, Cumhuriyet dönemi çizgi roman ithalatına karşı bakışın değiştiği şeklinde yorumlanabileceği gibi dünya genelinde hızla yaygınlaşmaya başlayan Amerikan çizgi romanının hakim konumunun kaçınılmaz sonucu olarak da yorumlanabilmektedir. Dünya genelinde olduğu gibi ülkemizde de çizgi romanın varlığı bu itibarla Amerikan çizgi romanıyla ilişkilidir. Bunun da ötesinde Cantek; çizgi romanların yaygınlaşmasıyla, birçok ülkedeki Amerikalılaşma eğilimi arasında bir paralellik görmektedir. Ona göre; "otuzlu yılların bütün otoriter rejimleri -Türkiye dahil- Amerikan çizgi romanlarını yerelleştirmek, ehliileştirmek anlamında müdahalelerde bulunmuştur. Milliyetçi düsturlarla isimler, içerik ve hatta tiplere dair düzenlemeler yapılmıştır" (Cantek, 2004, s. 16). Dolayısıyla bu durum basitçe, Amerikan çizgi romanlarının ithalatından ibaret değil Amerikan olanın yerelleştirilerek içselleştirilmesi, Amerikan kültürünün küreselleştirilmesi çabalarının bir sonucudur. Çizgi romanların yerelleştirilmesiyle yerel olmayan unsurların kabul süreci yumuşatılmıştır. Bu bakımdan yerelleştirme eylemi, ironik olarak Amerikanlaştırmaya dönük bir çaba olarak da yorumlanabilmektedir. Anlaşılan odur ki Türk çizgi romanının bu erken evresinde, nispeten

yerli çabaların varlığı, zaman içinde yerini ithal üretime bırakmıştır. Dolayısıyla bu evrede bir kırılmanın yaşandığından bahsetmek mümkündür. Yıldır, Türk çizgi romanının gelişim evrelerini bu sürece adını yazdıran sanatçı kuşakları üzerinden okumaktadır:

Cemal Nadir'le başlayıp Ramiz ve Salih Erimezle devam eden Türk çizgi romanı ilk kuşak olarak adlandırılır. Bu sanatçıları 1943'lerde ortaya çıkan orta kuşak sanatçıları izler. Bu sanatçılar işe karikatürle başlayıp, çizgi romana gönül verdiler. Selma Emiroğlu, Sururi, Semih Balcıoğlu, Turhan Selçuk, Nehar Tüblek'i birkaç yıl sonra ikinci bir gurup sanatçı izledi. Eflatun Nuri, Ali Ulvi, Ferruh Doğan, Altan Erbulak, Bedri Koraman, daha sonra Yalçın Tüzecan, Yalçın Çetin, Tonguç Yaşar, Oğuz Aral, Mustafa Eremektar, Suat Yalaz(Yıldır, 1984, s. 13) .

Yıldır'ın birinci kuşak olarak andığı isimlerin varlığına rağmen Yağlı, Türkiye'de çizgi roman serüvenini 1930'lardan itibaren batılı örneklerin dilimize çevrilmesiyle başladığını iddia etmektedir. Öncelikle çocuk dergilerinde okurla buluşan ithal uyarlamalar, daha sonra gazetelerde tefrika olarak yayımlanmıştır (Yağlı, 2017, s. 32). Genel kanıya muhalif bir iddia olarak değerlendirilebilecek bu yaklaşımın temeli, Amerika'da yaşanmış olan "ilk" çizgi roman tartışmalarına benzer bir yaklaşımla açıklanabilmektedir. Cantek tarafından paylaşılan gelişim süreci yorumlandığında bu tezin akla yatkınlığı daha da belirginleşmektedir. Bu durumda Cemal Nadir ve çağdaşı çizerleri, Türk çizgi romanının köklerinde aramak gerekmektedir. Bu kuşakla nerdeyse eşzamanlı olarak ülkemizde ortaya çıkan ve halihazırda çizgi roman kimliği taşıyan Amerikan çizgi romanlarının varlığı bu tartışmanın kaynağını oluşturmaktadır.

Genel kanının aksine Güreli, Amerikan çizgi romanlarının ülkemizde yayınlanış hikayesini Haber gazetesi ile başlatmaktadır. Haber gazetesi 1935'lerde polisiye türe yeni bir soluk getiren Dashiell Hammet tarafından yazılan ve Alex Raymond tarafından çizilen "Gizli Ajan X-9"un maceralarını yayınlamaya başlamıştır. Haber gazetesinde ayrıca o zamanki "Kızıl Gölge" adıyla "Kızıl Maske" ile Walt Disney'in günlük "Miki Fare" bantları da alt alta üç şerit halinde yayınlanmıştır (Güreli 1997, s. 48). Çocuk Sesi dergisinin varlığının veya bu dergideki Amerikan izlerinin varlığının neden göz ardı edildiği anlaşılmasa da Güreli'nin paylaştığı örnekler, 1930'lu yıllardaki Amerikan nüfuzunun ölçeğini delillendirir niteliktedir. 1930'lu yılların ikinci yarısında, Levent Cantek'in ifadesiyle; Türk çizgi romanında bir dönemece daha gelinmiştir. Bu dönemecin sebebi olarak Ateş dergisinin yayına başlamasını göstermiştir. "Dönemeç" ifadesinin gerekçesi ise "Ateş" in, bir çocuk dergisi olarak

yayınladığı yetişkinlere yönelik içeriktir. “7481 Numaralı Kaçak” bir çocuk dergisinde yayınlanmıştır. Ancak Ateş dergisinin bir başka hususiyeti ise; herhangi bir müdahalede bulunmaksızın yabancı eserlerin kopyalarını yayınlamış olmasıdır (Cantek, 2014, s. 63). Çizgi romanın evrimi sürecinde atladığı önemli bir basamak olarak görülen, bir çocuk dergisinde yayınlanmış olsa da yetişkin kitle hedefi Türkiye’de ilk defa Ateş dergisiyle belirmektedir. Olumlu olarak değerlendireceğimiz bu durumun yanında Ateş dergisi kopya dönemini başlatarak olumsuz bir örneklem de oluşturmuştur ki Ateş’in açtığı kapıdan pek çok yayıncı geçmiştir.

1930’ların sonunda, Avrupa’da savaş seslerinin yükseldiği bir evrede “1001 Roman” dergisi yayın hayatına başlamıştır. Oldukça büyük bir ilgiyle karşılanan dergi, müthiş bir patlama yaşamıştır. Güreli, bunun nedeni olarak diğer çocuk dergilerinin aksine sayfalarında yazıya az yer vermiş olmasını göstermektedir. “1001 Roman, renkli kapağı, silme Brick Bradford’un “Başka Dünyalarda” adlı serüveniyle başlamış, derginin sonraki sayılarında Tarzan, İki İzci, Mandrake, Kızıl Maske, X-9, Maskeli Suyvari ve Kartal İzçiler de devreye girmişlerdir” (Güreli 1997, s. 49-50). Uyandırdığı ilginin dışında 1001 Roman, Türk çizgi romanının dönüşümü açısından da önemli bir rol üstlenmiştir. Cantek, bu rolü üstlenebilmesinin nedenini, işlevselliğini kanıtlamış, popüler bir tür olarak çizgi romana diğer bütün dergilerden daha fazla yer verilmesinde aramaktadır. Dünyada, müstakil çizgi romanların var olduğu tarihlere gelinirken 1001 Roman’ın dünyayla paylaştığı bu öngörü, dünyada olduğu gibi Türkiye’de de çizgi romanın popülerleşmesinin ve müstakil bir tür olarak algılanmasının yolunu açmıştır (Cantek, 2014, s. 67).



Görsel 50. 1001 Roman. Cilt:1 Sayı:17. 1939. <https://bit.ly/2RI1JeR>

Çizgi romanın dünyada, bağımsız bir kimlik kazanma savaşında aldığı mesafeye koşturularak ulaşılan tirajlar, yayıncıları “çizgi roman” dergisi yayınlama konusunda teşvik ederken Türk çizgi romanı da bu olasılık üzerine kafa yormaya başlamıştır. Bu anlamda 1001 Roman’ın ulaştığı başarı, çizgi romanın satacağı fikrini beslemektedir ancak savaşın başlamasıyla bir duraklama dönemine girilmiştir. “II. Dünya Savaşı başladığında Türkiye’de 1001 Roman (1939)’ın yanında, Afacan (1934), Çocuk Sesi (1939) gibi çok önemli çocuk dergileri yayınlanmaktadır (...) Ancak savaş şartları bu yayın sürecini etkilemiştir” (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 8-9). Avrupa çizgi romanının savaş yıllarında yaşadığı sorunların tamamı Türk çizgi romanında misliyle hissedilmiştir. Cantek savaş yıllarında Türk çizgi romanının ahvalini şu şekilde betimlemektedir:

Kırklı yıllara girerken Türkiye, savaş koşullarına hazırlıklı değildir. Ülke her alanda kısıtlamalar, zorunlu tasarruflar ve kaçınılmaz olarak karaborsacılıkla karşılaşmıştır. Gazete ve dergiler sayfa sayıları azaltılarak çıkmak zorunda kalmışlar, ithalat yasaklamaları getirilmiştir. Bu durum orijinaleri yayınlanan Amerikan çizgi romanlarının bulunabilen yabancı dergilerden telifi ödenmeden kopyalanarak sürdürülmesine neden olacaktır (Cantek, 2004, s. 19).

Ateş dergisiyle başlayan süreç, savaş rüzgarını arkasına alarak 1940’lı yılları Türkiye’de “kopya” dönemi olarak isimlendirmiştir. Savaş yıllarının mali ortamında her türlü masraftan kaçınan yayıncılar, telif ödemeksizin yabancı çizgi romanların kopyalarını yayımlamaya başlamışlardır. Ancak savaş ortamında Avrupa’daki çizgi roman üretimi de sekteye uğrayınca kopyalanacak çizgi roman bulmakta da zorlanılmıştır. Genel olarak yayın sektörü ve özel olarak çizgi roman adına, tam bir duraklama dönemi yaşanmıştır. Ancak savaş yıllarında karşılaşılan nadir olumlu gelişmelerden birisi olarak 1943 yılında “Çocuk Haftası” yayınlanmaya başlamıştır. İtalya örneğinde olduğu gibi, Avrupa’nın özellikle otoriter rejimlerinde, Amerikan çizgi romanına karşı yasaklayıcı tavrın, yerli üretimi desteklemesine benzer şekilde, ülkemizde yaşanan ithal çizgi roman kıtlığı yerli üretimi desteklemiştir. Çocuk Haftası yerli çizerlere ağırlık vererek bunun öncülüğünü yapmıştır. Sururi, Ekrem Dülek, Tekdal, Ayhan Erer ve Şahap Ayhan gibi isimler bu dönemde kazanılmıştır. Savaş sonrasında ise Avrupa’da yaşanan gelişmelere paralel gelişmeler Türk çizgi romanında da yaşanmış ve hareketli bir döneme girilmiştir. Verilen teşvikler sayesinde sahneye yeni yayınlar ve yayıncılar çıkmıştır. Savaşın hemen ertesinde Doğan Kardeş (1946), 1947’de Çocuk Sesi yayına başlamış, Çocuk Haftası ve Yavrutürk yenilenmiştir. Bu dergilerde

yayınlanan içeriğin çoğunluğunu serüven türünde milliyetçi öyküler oluşturmuştur (Cantek, 2014, s. 72-76). Savaş sonrasında yaşanan hareketlenmeden gazetecilik sektörü de nasibini almıştır ki bunlardan birisi olan ve Türk çizgi roman tarihi açısından büyük bir önem arz eden “Hürriyet” 1948 yılında yayın hayatına başlamıştır. “Hürriyet, mevcut matbaa teknolojilerinden dolayı fotoğrafa yer ayıramazken, ağırlıklı olarak çizgiyi kullanan bir gazetecilik yapmaya başlamıştır. Bu durum çizgi roman üzerinde ateşleyici bir etki yaratmıştır” (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 8-9). Bu yönüyle Hürriyet gazetesi, Türk çizgi romanı tarihinde önemli bir yeri işgal etmektedir. Amerikalı muadillerinde olduğu gibi çizgi roman içerikli pazar ilaveleri çağını başlatmıştır. Ratip Tahir’in yerli öyküleri bu ilavede hayat bulmuştur. Sururi ve Şevki, serüven ve aşk türünde öyküler çizmişlerdir (Yağlı, 2017, s. 33). 1940’ların sonuna doğru ise çizgi roman içeriğinin de bir yenilik hareketi olarak deneysel bir girişim karşımıza çıkmıştır. Korku-gerilim türünün ilk örnekleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Bunun yanında, biraz gecikmeli olsa da Amerikan süper kahramanları yurdumuza ayak basmıştır. 1947’de, Çocuk Alemi’yle, Atom Adam ve Kaptan Marvel Türkiye’ye giriş yapmışlardır. Her iki tür de Cantek’in ifadesiyle; “henüz kendi okuyucusunu yaratamadığı için”, bu örnekler uzun ömürlü olamamışlardır. Korku 1960’larda, Amerikan süper kahramanları ise ancak 1980’li yıllarda popüler olabilmışlerdir (Cantek, 2014, s. 76).

Savaş sonrası yaşanan tüm bu gelişmeler yerli çizgi roman üretimini desteklemiş 50’li yıllarda yaşanan değişim rüzgarlarına ön ayak olmuştur. 1950’li yıllar hem yerli üretimin arttığı hem de batılı çizgi roman ithalatının artarak devam ettiği, özetle çizgi roman üretiminin her alanda parlak bir dönemin yaşandığını ifade etmektedir. Çizgi romanda millileşme hareketlerinin yoğunlaşması yanında, yabancı çizgi romana olan rağbetin de arttığı görülmektedir. Bu artışın temelinde de 50’li yıllarda, gazetelerin çizgi romana karşı gösterdiği ilgi bulunmaktadır. Çizgi romanlar, çocuk dergilerinden taşarak gazete sayfalarında boy göstermeye başlamış ve erişkinleşmiştir. Sururi, Hürriyet’te “Can Baba”yı, Oğuz Aral Yeni Sabah’ta “Hayk Mamber (Mayk Hammer’in parodisi)”i, Altan Erbulak “Cafer ile Hüzmü”ü ve Pazar ekinde “Kibar Hırsız”ı, Turhan Selçuk Milliyet’te “Abdülcanbaz”ı hemen hemen aynı dönemde çizmeye başlamıştır (Çeviker, 1985, s. 69).

Olasılıkla okur kitlesinin artacağı anlamına gelen bu durum, yerli veya yabancı üretimin her türlü artış kaydetmesinin gerekçesi olarak kabul edilebilmektedir. Bu bağlamda 50’li

yıllarda da önemli bir rol biçilen Hürriyet gazetesi, çizgi roman yayıncılığında oldukça aktiftir. Hafta içi Fatoş (Blondie), Güngörmüşler (Bringing Up Father) gibi aile çizgi romanlarını, Dedektif Nik (Rip Kirby) başta olmak üzere, popüler macera ve polisiyeleri yayınlamış, bu yönüyle de bütün yayın sektörüne yön vermiştir (Yağlı, 2017, s. 33-34). Bu etkinin tezahürlerinden birisi olarak Hoş Memo (Betty Bailey), Vatan gazetesinde, 1951’de bir ilave olarak yayınlanmaya başlamış ve otuz yılı aşan bir süre boyunca, ülkemizde aralıksız yayınlanmıştır (Cantek, 2014, s. 107). Hürriyet’in bu öncü pozisyonunu kazanmasına gerekçe olarak Levent Cantek, Hürriyet gazetesinin basına Amerikanvari bir gazetecilik anlayışı getirmiş olmasını göstermektedir. Görsel unsur olarak işlev yüklenen yerli ve/veya yabancı çizgi roman örnekleri kısa sürede gazete sayfalarında görünür olmuştur. Gazetelerin çizgi roman sayfalarına tam bir çokulusluluk hakimdir:

Bu yıllarda yerel gazeteler, batıdaki örneklerini takip ederek hafta sonu ilaveleri vermeye başlar. Hürriyet, Yeni Şafak, sonrasında Milliyet ve Akşam gazeteleri pazarları verdikleri ilavelerde hem yerli hem de yabancı çizgi romanları bir arada kullanmaya başlarlar...1950’de Hürriyet renkli bir Pazar ilavesi verir. Bu ilavede Ratip Tahir Burak’ın “Barbaros’un Son Seferi”, Şevki Çankaya’nın aşk öykülerini konu alan “Venedik Aşıkları”(1949) ve “Kanlı Aşk” (1950) adlı çizgi romanları yer alır. Diğer bir önemli çizer Sururi Gürmen’in, Kore savaşındaki Türk tugayından esinlenerek çizdiği “Kunuri Savaşı” (1951)adlı çizgi romanı da yine dönemin gazetelerinde yer alan seçkin örneklerdendir (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 9).

Bu durum her dilden çizgi romanın karşılıklı bir kazanç ilişkisi içerisinde işbirliğine gittiği şeklinde özetlenebilmektedir. Gazete okuruna dokunmuş olan yabancı menşeli çizgi romanların gördüğü ilgi, genel anlamda çizgi romana karşı ilgiyi de tetiklemiş, yerli üretimin var olabileceği bir ortam yaratarak sektörü genişletmiştir. Levent Cantek, bu bağlamda ellili yılları, gazeteler açısından iki döneme ayırmaktadır: “İlk dönem, gazetelerin çizgi roman sayfaları açtıkları, yerli üreticilerine ve yabancı bantların telifine ücret ödedikleri yıllardan oluşur. İkinci dönem, çizgi romanın gördüğü ilgi karşısında yerli üretimin teşvik edildiği yıllardır ki ellilerin ikinci yarısına denk düşer” (Cantek, 2004, s. 24).

Ayrıca bu dönemde Türk çizgi roman tarihine damgasını vuran bir olgunun varlığına değinmek gerekmektedir. Çoğunluğu Amerikan menşeli olan yabancı çizgi romanın hakimiyeti bu dönemde sona ermekte, Türk çizgi romanında İtalyan dönemi başlamaktadır. Yerli üretim dışında kalan üretimin büyük çoğunluğu 50’li yıllarda İtalyan etiketi taşımaktadır. Neredeyse çizgi roman kavramının karşılığı olarak kullandığımız “Texas-

Tommiks” tabirinin kaynağını 1950’lerde yaşanan İtalyan istilası oluşturmaktadır. Güreli, “50’li yıllara gelindiğinde Amerikan hakimiyeti bitmiş ve İtalyan rüzgarı esmeye başlamıştır” der ve ekler; “İtalyanlar Türkiye’ye kovboy kılığında girmişlerdir” (Güreli 1997, s. 50). İçeriğini büyük oranda “western” konulu serüvenlerin oluşturduğu İtalyan çizgi romanları çizgi roman tarihimizde önemli bir yer edinmiştir.

Benzer şekilde Yıldır da 1950’li yıllarda, ülkemizde yayınlanan bütün gazete ve dergileri istila eden batılı çizgi romanlar arasında İtalyan yapımlarına özellikle dikkat çekmiştir: “Günümüzde (1984) çizgi romanın basit bir “Tommiks-Teksas” olarak adlandırılmasına sebep olan İtalyan yapımı “Tommiks” ve “Teksas” (Grande Blek)’ın, bu dönemde en çok satan çizgi romanlar olma özelliği taşıdığını” vurgulamaktadır (Yıldır, 1984, s. 13). Bu bağlamda bahsedilmesi gereken örneklerden ilki “Pekos Bill” olabilir. 1951 yılında Kırıl Neşriyat tarafından piyasaya çıkan “Pekos Bill” dergisi, anında 40 bin tiraja ulaşarak rakipsiz tek dergi olmuştur. Tek bir karakterin maceralarını ele alması bakımından da ülkemizde bir “ilk” olma özelliği gösteren “Pekos Bill”in yayınlanmasıyla İtalyan çizgi roman ithalatı hız kazanmış ve piyasaya hakim olmuştur (Güreli 1997, s. 57). Kuşkusuz Pekos Bill’le önemli bir ilk örneği çizgi roman tarihimize kazandıran Kral Neşriyat, yakaladığı başarı üzerine yerli üretim anlamında da çizgi romanımızın ilk örneklerinden birini Türk çizgi romanına kazandırmıştır: Köroğlu. Bu dergi Cantek’e atıfla; “Türk çizgi roman tarihinin ilk ekip çalışması olarak kayıtlara geçmiştir (1953). Bu yönüyle Köroğlu, daha sonra yayınlanacak tüm tarihi çizgi romanlar için genel geçer kurallar yaratmıştır: Esir pazarında çıplak kızlar, tecavülden kurtarma gibi sahneler” (Cantek, 2014, s. 115-117).



Görsel 51. Galip Bülkat, Şahap Ayhan. Köroğlu. Cilt:1 Sayı:1. 1953. <https://bit.ly/2RwKgpy>

Avrupa'daki gelişmelere paralel olarak ülkemiz çizgi romanında yaşanan bu parlak yıllar, çizgi roman kültürünün yaygınlaşması ve tirajların artmasını sağlarken Yıldır'ın ifadesiyle pek çok orta kuşak çizgi roman sanatçısının yetişmesini sağlamış ve çizgi roman tarihimize kazandırmıştır. Savaşın yaralarının yavaş yavaş kapandığı ve yayıncılık sektörünün toparlanarak çizgi roman üretiminin hızlandığı bu zaman diliminde, Avrupalı gazetelerden aldığı esinle Türk gazetelerinin çizgi romana karşı gösterdikleri ilgi, bu anlamda en önemli itenek olmuştur. Sururi, Oğuz Aral, Altan Erbulak, Turhan Selçuk gibi isimlerin yanında, Eflatun Nuri ve Suat Yalaz gibi, çizgi roman tarihimizin önemli isimleri, ilk çizgi roman çalışmalarına da başlamışlardır (Yıldır, 1984, s. 13). Bu isimlere ek Bedri Koraman, Şahap Ayhan ve Ayhan Başoğlu, 50'li yılların ve çizgi roman tarihimizin en önemli eserlerini vermiş ve orta kuşak Türk çizgi romanını temsil etmişlerdir (Cantek, 2004, s. 23-24). Çoğunluğu İtalyan olmak üzere yabancı menşeli çizgi romanlarla eşzamanlı olarak yerli üretimin daha da artış gösterdiği görülmektedir. "1955 yılında Milliyet gazetesi, Abdi İpekçi'nin öncülüğünde bantlar yayınlamıştır. Bedri Koraman'ın Cicican'ı (1955), Altan Erbulak'ın Cafer ile Hürmüz'ü (1955), sonrasında Oğuz Aral'ın Utanmaz Adam'ı yine Milliyet'te yayınlanmıştır" (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 9).

Yine de Türk çizgi romanındaki İtalyan baskısı sürmektedir. Yerli üretimin henüz yeterli düzeye ulaşamadığı bir ortamda bu yayınlar, halen en çok satılanlar arasındadırlar. Pekos Bill ve Tommiks'in yanında, Teksas ve Kaptan Swing, 1950'lerin en popüler İtalyanları arasındadır (Yağlı, 2017, s. 34). Özellikle Pekos Bill çok tutulmasının yanında bir başka yönüyle de çizgi roman tarihimizde gündem oluşturmuştur. Bu yıllarda ABD'de baş gösteren çizgi roman karşıtlığı ve sansür uygulamalarının bir benzeri ülkemizde Pekos Bill üzerinden yaşanmıştır. "Çok tutulan Pekos Bill 1953'te sansüre uğramış ve yayını durdurulmuştur" (Cantek, 2014, s. 101). Bu durum Amerika'da başlayan sansür uygulamalarının Türkiye'ye ulaştığı tarihlerdir. Pekos Bill'in uğradığı sansür ve okyanus ötesi arasında, gerekçelerin benzerliği açısından ilişki kurulabilir. Bununla birlikte Amerikan çizgi romanlarına karşı Avrupa'da yaşanan hoşnutsuzluğun ve millilik damarının etkisini de göz ardı etmemek gerekmektedir. Cantek çizgi romana karşı bakışın nedenlerinden olarak Amerika'daki Wertham etkisiyle Vedat Nedim Tör'ün Türkiye'deki etkisini kıyaslamaktadır:

Tör, uzun yıllar halk ve çocuk terbiyesi konusundaki hassasiyetleriyle tanınacak, 1945'te Doğan kardeş dergisinin yayın yönetmeni iki yıl kadar sonra da Readers Digest tarzı, Aile adlı üç aylık bir dergi daha çıkartacaktır (Rado, 1990:143-4'ten aktaran Cantek). Her iki dergi de çocuk dergileri ve çizgi roman karşıtlığı konusunda önemli bir ağırlığı vardır (...) Hatta Wertham'ın Amerika'da yayınlanan bir yazısını Türkçe'ye çevirerek kullanmıştır (Cantek, 2004, s. 20).

Buna rağmen İtalyan dergileri ardı ardına yayınlanmaya devam etmiştir. Yine 1955 yılında, Bill Kid dergisi yayınlanmaya başlanmıştır. Kendi başına kayda değer bir hikayesi olmayan bu derginin en önemli hususiyeti, sayfaları arasından doğan bir çizgi roman fenomenidir. Bu fenomenin doğuşunu Güreli şu şekilde aktarmıştır:

1955'de çıkan Bill Kid dergisinin 14 ve 15. sayfasında "Kahraman İzci" adı altında bir dolgu malzemesi vardır. İtalyan orijinalindeki adıyla Miki! (...) Fakat "Kahraman İzci" okur tarafından çok beğenildi ve Miki önce üç, sonra dört ve nihayet beş sayfaya çıktı (...) Nihayet Samim Utkun'un kapak ressamlığı ve isim babalığıyla, Miki'yi çağrıştıran Miks ve kovboy filmlerinden esinle Tom ismi verilerek Tom Miks yayına başladı. Yıl 1956'nın başlarıydı (...) Tom Miks piyasaya çıkar çıkmaz saltanatını ilan etmiş dahası Pekos Bill'in bile pabucu dama atılmıştı (Güreli 1997, s. 64-65).

Amerika'da da "The Yellow Kid" ve "Krazy Kat" gibi örneklerle karşılaşılan bu durumun neticesinde çizgi roman adıyla özdeş Tom Miks, yayınlanmaya başladığı anda büyük bir ilgi görmüştür. Bunun yanında Fransa'dan gelen başka bir fenomen daha yayın hayatına 50'li yıllarda Hamid Şendur'un çıkarttığı ve uzunca bir yaşamı olan Armağan dergisinde yayımlanmaya başlamıştır: Tenten. Aslında, daha önce, orijinal adı (Tintin) ve metniyle Doğan Kardeş'te yayınlanan Tenten bu sefer, uyarılma bir isim ve metinle yeniden karşımıza çıkmıştır (Cantek, 2014, s. 107). İtalyan ekolüne dönüldüğünde ise karşımıza yeniden Bill Kid dergisi çıkmaktadır. Tom Miks'e benzer şekilde 1956'da, derginin 34. sayısında bir dolgu fenomeni olarak ortaya çıkan Kinova, 1959 yılında müstakil dergi olarak yayınlanmaya başlamıştır. Bu noktada oldukça fazla ilgi gören dergi, büyük bir olay olmuş ve müthiş bir tiraj yakalamıştır (Güreli 1997, s. 69). Yerli çizgi roman üretiminde ise 1954 yılı itibarıyla, Bedri Koraman'ın eseri Cem Kurt yayınlanmaya başlamıştır ki bu çalışma yerli dedektif öykülerinin ilki kabul edilmiştir (Cantek, 2014, s. 119). Cem Kurt bu yönüyle sonradan gelecek pek çok dedektif hikayesinin yolunu açmıştır. Kinova ise Ceylan Yayınları'nın amiral gemisi olarak çok büyük bir başarıya ulaşmıştır. Öyle ki İtalyan kaynağı tarafından yayını durdurulmasına rağmen Ceylan Yayınları bu dergiyi basmaya devam etme kararı almıştır. Güreli bunun nedeni olarak Esse Gesse eserlerine büyük ilgi gösteren okurun, "Tex" ve "Zagor" gibi serilerden tatmin olmamasını göstermiştir. Tex'in var olan

popülerliğini yakalaması ancak 1970'li yıllarda mümkün olabilmıştır (Gürel 1997, s. 70). Yerli çizgi roman üretiminde ise bir takım yenilik arayışları yaşanmaktadır. "Cem Kurt" örneğinden hareketle, dedektif türünün beğeni toplamasının yerli gazete ve çizimleri bu konuda cesaretlendirdiği söylenilebilmektedir. Cantek bu yılları (1957), hafiye rüzgarının estiği yıllar olarak niteler ve ekler: "Abdullah Turhan Yeni Sabah'ta Yıldırım Hafiye'yi, Pazar dergisinde "Hususi Dedektif Oğuz"un serüvenlerini, Turhan Selçuk Akbaba'da Komiser Osman'ı çizmiştir. Sonrasında bu tür giderek zayıflamış ve yok olmuştur. Bu örneklerin aksine uzun süre direnen bir çizgi roman örneği ise özellikle önemlidir. Erotik türünün ilk örnekleri olarak ifade edilen Şahap Ayhan'ın çalışmaları, özgün yaklaşımıyla dikkatleri üzerine çekmiştir. Diğer yandan Mustafa Eremektar'ın "Taş Devri" ve Turhan Selçuk'un Abdülcanbaz'ı da bu dönemden itibaren ortaya çıkmış ve uzun süre etkililiğini yitirmemiş eserlerdir (Cantek, 2014, s. 135- 137). Özellikle Abdülcanbaz'ı bu gruptan ayırmak gerekmektedir zira özgün özellikleri bakımından takdire değer olmasının yanında, günümüzde de hala serileri basılmakta ve büyük bir ilgi görmektedir. Yıldırım bu seriyi, özgün yönleri bakımından şu şekilde betimlemiştir: "Abdülcanbaz, gerek sayfa düzeni gerekse çiziminin sadeliği, yazılarla çizimin uyumu ve çizgi romanımızda metin kısmının uzunluğuyla dikkati çeken bir özellik taşımaktadır. Cinselliğin yoğunluğu dönem çizgi romanını da etkilemiştir" (Yıldırım, 1984, s. 14).



Görsel 52. Turhan Selçuk. Abdülcanbaz. 1957. <https://bit.ly/3c0deHL>

Bütün bu yerli üretim çabalarına karşın, İtalyan ekolünün hakimiyetinde geçen 1950'lerin son yıllarında Amerikan süper kahramanları da birer birer Türkiye'de boy göstermeye başlamışlardır. İlk süper kahraman "Superman", "Uçan Adam" adıyla 1957'de Pazar

dergisinde sayfaları arasında ortaya çıkmış ve 1958’de müstakil “Superman” dergisi olarak yayın hayatına devam etmiştir. Amerikan muadilleriyle benzer şekilde Superman’i “Yarasa Adam (Batman)” ve “Örümcek Adam takip etmiştir (Yağlı, 2017, s. 34).

Cantek, 1950’li yıllar çizgi romanının popülerleşmesi ve gelişiminin nedenlerini yaşanan politik gelişmelere ek köyden kente göçerek büyük şehirlerin çeperlerinde yaşattıkları köy kültürünün yarattığı atmosferde aramaktadır. Çizgi roman bu dönemde, sosyal ve politik konulara kulak kabartan ve hiciv içerikli çizgi romanın yanında köy kültürü ve şehir kültürü arasında yoğrulan yeni bir tür kültürü destekleyen bir eğlence ve ifade biçimine dönüşmüştür. Popüler bir tüketim olarak çizgi romanın hedef kitleleri büyük oranda bu kesimin ihtiyaçlarından beslenmiştir. 1960 yılı ise çok farklı bir gelişim seyrine işaret etmemektedir. Yerli çizgi roman üretimi devam ederken bir yandan da yabancı çizgi romanlar gelmeye devam etmektedir. Cantek bu yıllarda çizgi romana dönük olarak yaşanan bir değişime işaret etmektedir; “60’lı yıllar, gazetelerde birkaç yeni deneme ve istisnaya (Abdülcanbaz ve Kaan) rağmen bant karikatürlerin gerilediği, tarihi çizgi romanların kendi dergilerini oluşturacak kadar popülerleştiği bir dönemdir. 80’li yılların ilk yarısına kadar bu ilgi sürecektir” (Cantek, 2004, s. 33). Bu değişimin yaşanması ve dünya çizgi romanında yaşanan gelişmeler kıyaslandığında benzer eğilimler olduğu kanısına varılabilmektedir. Öncelikle gazete bantları olarak var olan çizgi romanın, bağımsız bir dergi olarak varlığını devam ettirebilmesi durumu, çizgi romanın ticari açıdan gösterdiği performansla yakından ilişkilidir. Bu bağlamda yerli ve yabancı örneklerin ortaya çıkmaya 1960’lı yıllarda devam ettiği gözlenmektedir. Çeviker’in ifadeleri, karma bir çizgi roman üretiminin varlığı fikrini desteklemektedir:

1960’li yıllarda çeviri çizgi romanlar Türk basınını bir ağ gibi örmeye başlamıştır. Ayrıca Tom Miks (Capitan Miki) ve Teksas (Grande Blak) gibi dergiler çok satışlı dolanımına girmişlerdir. Bu ortamda, Milliyet’te Bedri Koraman “Cici Can”ı, Hürriyet’te Sezgin Burak “Bizimkiler”i ortaya koyarak yeni bir dönem başlatmıştır” (Çeviker, 1985, s. 69)

Türsel olarak bu üretimin yorumlanması gerektiğinde, başta İtalyan yapımları olmak üzere serüven türü devam ederken mizahi konuların ağırlığını artırdığı tespiti yapılabilmektedir. Yıldır’ın ifadelerine göre; bu türlere ek olarak romantik türde eserler de verilmeye başlanmıştır:

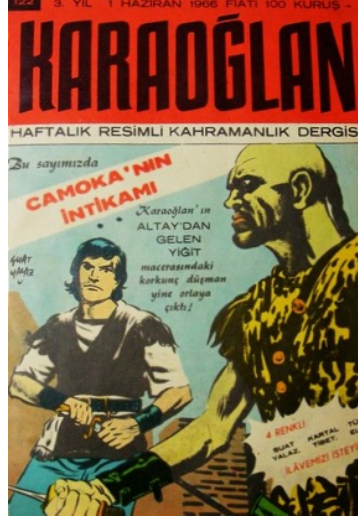
60'lara gelindiğinde çizgi romanımız genelde mizahi konuları işliyordu. Bedri Koraman Milliyet'te All Capp'in "Hoş Memo" benzeri "Cici Can", Sezgin Burak "Fatoş" benzeri "Bizimkiler"i ve "Hüdaverdi"yi çizmekteydi. Mustafa Eremektar (Mıstık) bu yıllarda başlattığı çizimlerini hala başarıyla sürdürmekte "Taş Devri" ve "Alev ile Ateş" mizahi konular haricinde ilk kez romantik-duygusal çizgi roman türü yine bu yıllarda Faruk Geç tarafından başlatıldı (Yıldır, 1984, s. 13).

Bir ilk örnek olması hasebiyle saygınlığı hak eden romantik-duygusal tür çizgi roman tarihimizin bu evresinde genel eğilimden ayrılmaktadır. Dolayısıyla halen mizah ve serüven türünde çizgi romanların çoğunlukla tercih edildiği ve talep gördüğü görülmektedir. Bu duruma bir örnek olarak 1961 yılında "Utanmaz Adam", "Çapkın Hırsız" adlı iki çizgi roman dergisi gösterilebilmektedir ki bu da güldürü içerikli bu türe olan ilgi ve talebin hala diri olduğu anlamına gelmektedir (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 15). Serüven türünde ise bu talebe cevabın, İtalyan ekolünün yanında Franco-Belge'den geldiği söylenilebilmektedir. Franco-Belge ve hatta Frankofon denildiğinde akla ilk gelen örnek olan "Tenten" in 1960'larda Burhanettin Şener tarafından yerleştirilerek bir uyarlama şeklinde yayınlandığı fakat orijinal Tintin üretiminin, ancak 1970'lerde, Milliyet Çocuk'ta ortaya çıktığı bilinmektedir. Tenten'in ardından 60'lı yıllar, diğer Franco-Belge örneklerini vermeye devam etmiştir. Tenten'in ardından ortaya çıkan ünlü Spirou'yu (Türkiye'de bilinen adıyla Sipru), Red Kit (1959), Küçük Prens (1960) ve Asterix (1965) gibi Frankofon örnekleri izlemiştir (Cantek, 2014, s. 149-150). İtalyan ekolünün (Fumetti) en bilinen örneklerinden birisi olan "Tex" ise aynı dönemde yayınlanmaya başlamıştır. Tex'in orijini "Kinova"nın 1959'da çıkan 46. sayısına dayanmaktadır. Bu sayıda "Samim Utkun'un yazıp çizdiği beş sayfalık yerli yapım Kinova ve yeni başlayan 27 sayfa Tex (Totemin Hazinesi) serüveni bulunmaktadır" (Gürel 1997, s. 70).

Bu döneme damgasını vuran en önemli vaka ise yerli sanatçılardan birine işaret etmektedir. Türk çizgi romanının orta kuşak sanatçılarından olan Suat Yalaz'ın müstesna kariyeri başlamak üzeredir. Bu kariyerin merkezinde ise "Karaoğlan" bulunmaktadır. Yıldır, Suat Yalazın kariyerinin başlangıcını şu şekilde paylaşmıştır:

Abdullah Ziya Kozanoğlu öncülüğünde "Kaan" adlı eseriyle 1959 yılında, macera-tarihi türde ilk eserini veren Yalaz, daha sonra (1962) Karaoğlan adını alan bu çalışmasıyla ülkemizde, bu türün ilk örneğini vermiş ve ardıllarının önünü açmış oluyordu. Bu yönüyle Yalaz, ilk yerli çizgi roman çizerimizdir (Yıldır, 1984, s. 13).

Ardından 1963’de müstakil bir dergi olarak yayınlanmaya başlayan Karaoğlan, yayınlandığı anda çok büyük bir ilgiyle karşılanmış, defalarca beyaz perdeye aktarılmış ve kendinden sonra gelecek pek çok örneğe cesaret ve esin vermiştir.



Görsel 53. Suat Yalaz. Karaoğlan. Sayı:1. 1963. <https://bit.ly/32ACNfv>

Karaoğlan’ın ardından ortaya çıkan ve aynı şekilde defalarca sinemalarda boy gösteren “Malkoçoğlu”, Ayhan Başoğlu tarafından 1965 yılında Cumhuriyet gazetesinde başlamıştır (Cantek, 2014, s. 173). Ülkemizde, macera-tarihi türünün yanında -gerek yabancı gerekse yerli- çizgi romanın sevilmesine ve gelişmesine büyük katkı sağlayan bu eserler döneme damgasını vurmuştur. Bu itibarla 60’lı yılların son kahramanını da anmak gerekmektedir: Tarkan. Gerek çizgi roman okurunun gerekse sinema seyircisinin unutamayacağı eserlerden birisi olan Tarkan’la “Sezgin Burak; farklı bir çizgi yaratmaya çalışmıştı. Yalaz, Karaoğlan’da Uygur Türkleri’ni anlatırken; Burak, Attila dönemi Hunlar’ını ele almıştır” (Çeviker, 1985, s. 69).

Türk çizgi romanı denildiğinde akla gelen pek çok örneğe kaynaklık eden 1960’lı yılların ardından Türk çizgi romanı açısından önem atfedilen ender girişimlerden bazıları gerçekleşecektir. Cantek, köşe taşları olarak nitelediği bu gelişmeleri üç başlıkta şu şekilde ifade etmektedir:

Türkiye’de 70’li yıllar çizgi romanda üç köşe taşı barındırır. Birincisi Gırgır’dır. Rakipleri ve taklitleriyle çizgi roman konusunda nicel ve nitel anlamda bir gelişme getirecektir...Bu yılların ikinci önemli olgusu, Ceylan yayınlarını izleyerek yayıncılık işine giren Sezer

yalçiner'in Tay yayınlarıdır. Birkaç istisna dışında İtalyan çizgi romanları yayınlamak olan Tay, özenli sunumuyla çok geçmeden piyasanın büyük çoğunluğuna sahip olacak ticari bir başarı kazanacaktır....Üçüncü gelişme; önceleri gazete ilavesi olarak verilen Milliyet Çocuk dergisidir. Doğan Kardeş ve Çocuk Haftası dergilerinin savunduğu pedagojik biçimi çizgi romanlarla harmanlamayı başarmıştır (Cantek, 2004, s. 40).

Elbette Cantek'in sıralamasında başı çeken "Gırgır" şüphesiz ki bu konumu en fazla hak eden yayınlara başında gelmektedir. İlişkin literatür Gırgır'ın Türk çizgi romanına yaptığı katkıyı içeren ifadelerle doludur. Daha ziyade karikatürlerden oluşan bir içerikle yayın hayatına başlayan Gırgır, yer verdiği çizgi roman örnekleriyle de 1970 yılından itibaren bu tarihin içinde yer almıştır. Gökhan Demirkol, Gırgır dergisi üzerine kaleme alınan tek müstakil eser olan "Gırgır" adlı kitabında, 1973-1989 yılları arasında Gırgır'da toplam 68 çizgi romanın yayınlanmış olduğunu ifade etmiştir (Demirkol, 2018, s. 167-170). Dolayısıyla soluksuz geçen uzun süreli yayın hayatı boyunca Gırgır, Türk mizah tarihine sayısız eser kazandırmış ve büyük katkı sunmuştur. Bu eserlerden bazıları şu şekilde sıralanabilmektedir: "Gırgır'da, "Utanmaz Adam", Galip Tekin'in kurgu bilim çizimleri ve "Gaddar Davut" bulunuyordu. Daha sonraları "En Kahraman Rıdvan" bu örneklerle eşlik etti" (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 20). Gerek mizah gerekse çizgi roman alanında ortaya koyduğu nicel başarı Demirkol'un ifadesiyle; yarım milyonluk bir satış rakamına tekabül etmektedir ki bu tirajıyla yalnız ülkemizde değil dünya genelinde de en çok satanlar arasına giren Gırgır, "1972 yılından 1989 yılına kadar Oğuz Aral yönetiminde mizah edebiyatının önemli bir unsuru haline gelmiş ve kendisinden sonra gelen dergileri gerek içerik gerekse de biçim yönünden etkilemiştir" (Demirkol, 2018, s. 55-56).



Görsel 54. Oğuz Aral. Gırgır. 1972. <https://bit.ly/2ZXrcp9>

Elbette ki Gırgır'ı önemli kılan nicel başarıyı, barındırdığı nitel özelliklerin altında aramak gerekmektedir. 1970'li yıllarda Gırgır'ın ortaya çıkışını, tarihi boyunca bağımlı olduğu koşullar altında ele alan Cantek, bu koşulları yaratan atmosferi şu şekilde ifade etmektedir:

70'li yılları politik ortamı, baskı dönemlerinde her zaman olduğu üzere hep mizah desteklemiş, ona malzeme sağlamıştır. 1955-60 arasında mizaha dayalı bant karikatürlerin kaydettiği büyüme bunun kanıtıydı... 1970 yılında Günaydın'la başlayıp, 1972'de Gün gazetesinde süren Oğuz Aral'ın "Gırgır" köşesi bu koşulların üstüne oturdu. (Cantek, 2014, s. 211).

Var olduğu politik ve sosyal koşullar altında, zamanın ruhunu yakalamayı başaran ve bu itibarla büyük takdir gören Gırgır; pazar başarısıyla pek çok dergi ve yayına ilham verip öncülük ederken bir başka önemli rol daha üstlenerek pek çok sanatçıyı bu alana çekmiş ve var etmiş bir çizgi roman okuluna dönüşmüştür. Diğer bir ifadeyle; yayınlandığı uzun yıllar boyunca büyük bir hayran kitlesi tarafından takip edilmiş, yakaladığı ticari başarı sayesinde de genç çizerleri çizgi romana teşvik eden bir fenomene dönüşmüştür (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 19).

Tüm bu koşullar altında politik meselelerle yoğrulmuş mizah sektörü, Gırgır'ın yanında bazı tanıdık yüzlerle ilgili gelişmelere de sahne olmaktadır. Uzun yıllardır yayınlanan ve çizgi roman tarihimizin en çok bilinen ve basılan eserlerinden birisi olan Turhan Selçuk'un "Abdulcanbaz'ı ve bunun yanında Suavi Sualp'in "Salata"sı, güldürü/mizah türünün bağımsızlaşma sürecini başlatmıştır (Çeviker, 1985, s. 70). Mizahi çizginin ilerlemesinin neticesi olarak ortaya çıkan bu örnekler, "Gırgır" öncesinden gelip bu çizgide ona öncülüğün yanında eşlik de etmektedirler. Çizgi roman cephesinde ise serüven türünde yerli örnekler ortaya çıkmaktadır. Yıldır, Ali Recan'ın "Yüzbaşı Volkan"ını bu dönemde yayınlanan önemli yerli çizgi roman örneklerinden birisi olarak nakletmektedir (Yıldır, 1984, s. 13-14).

Yazının açtığı yol üzerinde ilerleyen bir mizah tarihinin, çizgi romanın üzerine çıktığı bu dönemde aynı yoldan geçen birkaç örnekten daha bahsetmek gerekirse bu yayınlar; Çarşaf ve Mikrop olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu iki örneği yazıyı daha yoğun kullanmaları bakımından ayıran Cantek; uzun süredir varlığını sürdüren ve kapanmak üzere olan Akbaba'nın tarzını sürdürdüklerini ifade etmektedir. Bu iki örnekten "Mikrop" Gırgır'ın tezgahından geçmiştir demek yanlış olmayacaktır zira bu dergideki pek çok çizer Gırgır'dan

ayrılanlardan oluşmaktadır. Cantek'in Gırgır'ın haylaz çocukları olarak nitelediği bu isimler, Gırgır'ın aksine daha solda ve radikal bir hareket yaratmışlardır (Cantek, 2014, s. 221).

Genel anlamda yerli üretimin başarısıyla kayıtlara geçen bu dönemde elbette yabancı çizgi roman örnekleri var olmaya devam etmişlerdir. Gürelinin “bomba” betimlemesiyle üç yabancı çizgi roman bu dönemde patlamıştır: Süper Tex, Zagor, ve Kaptan Swing (Gürel 1997, s. 70). Bütün bu gelişmelerle birlikte Türk çizgi romanı 1980’li yıllarına da girilmiş bulunmaktadır ancak bu yıllar, bir önceki on yıl kadar hareketli olmayacaktır. 1980’ler; gerek çizgi roman sayısında gerek içeriğinde gerekse anlatısında büyük gelişmelerin kaydedilmediği yıllar olarak anılmaktadır. Yıldır, bu yıllara ilişkin olarak; Türk çizgi romanının hala bir benlik arayışında olduğu notunu düşmüştür (Yıldır, 1984, s. 14). Önceki on yılın ve daha öncesinin aktörleri sahne almaya devam ederken Türk çizgi romanı da iki ihtilal arasında sıkışmış bir görüntü çizmektedir. Cantek’in ifadeleriyle; “80’li yıllar 70’li yılların kopyası gibidir; yeni aktörler yoktur, büyük gazetelerdeki çizgi roman ve bantlar azalacaktır. Çizgi roman piyasası düşen satışlar nedeniyle küçülmektedir. Mizah dergileri dışında yerli çizgi roman üreticileri bir çırpıda sayılabilecek kadardır” (Cantek, 2004, s. 42-43). Dolayısıyla kullanmış olduğumuz “sıkışmışlık” ifadesi, bir yenilik arayışının nadir olduğu şeklinde anlaşılmalıdır zira çizgi roman tarihimizin gediklileri, sadık kitlelerinin desteğiyle bu yıllarda da varlığını sürdürmüştür. Genel anlamda kısır bir seyir izleyen çizgi roman üretiminin en önemli itenekleri yine mevcut yayınlardan gelmektedir. Bu örneklerin en bilineni kuşkusuz Gırgır’dır. Bu yayın 1980’lerin ihtilal öncesi yıllarında da varlığını sürdürmekten öte, popüleritesini daha da artırırken benzeri örnekler için ilham kaynağı olmuştur fakat 12 Eylül darbesi her şeyi değiştirecektir. Bu dönemde mizahın beslendiği en büyük kaynak yani siyaset, ihtilal rejimi tarafından kurutulmuştur (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 21). Halihazırda zor zamanlar geçiren sektörün en temel varlık nedeni de elinden alınmış bulunmaktadır. Bununla beraber siyasete fazla bulaşmayan -özellikle yabancı- örneklerin bu durumdan etkilenmediği tahmin edilebilmektedir. Tenten gibi güçlü Avrupalılar halen sıklıkla kopyalanmaya devam etmektedirler ve bunlara ek, nadir gelişmelerden birisi olarak “Conan” efsanesi sahne almak üzeredir. Recan; Conan’ın Türkiye çıkarmasını şu şekilde paylaşmıştır:

1978'de Alfa yayınlarını kurduktan sonra Yüzbaşı Volkan, Kaptan Venüs, Keloğlan gibi yerli çizgi roman dergileri yayınlanırken, bir yandan da yayınlanabilecek yabancı çizgi romanlar arıyordum. 1980 başlarında, Conan'ın bazı sayfalarına rastladım. Amerika'daki ilk sayısı 1 Ekim 1970'de yayınlanan Conan, İtalyan çizgi romanlarına alışkın bizim yayıncıların gözünden kaçmış. Conan'ın Türkiye haklarını satın alarak 20 Haziran 1980'de 36 sayfalık ilk haftalık Conan dergisini yayınladım. Böylece Conan ABD'den 10 yıl sonra Türkiye'de yayına başladı....Conan uzun yıllar (1995'e kadar) Türkiye'nin en çok satan çizgi romanı olarak yayını sürdürdü (Recan 1997, s. 202).

Conan, kelimenin tam manasıyla bir efsaneye dönüşmüş ve Amerikan çizgi romanını Türkiye'de çok uzun yıllar temsil etmiştir. Conan'ın yakaladığı ilgi uyandırıcı başarı ile Gırgır'ın yakaladığı başarı arasında niteliksel bir bağ kurulabilmektedir. Buna ilişkin olarak Cantek'in yapmış olduğu tespitler yerindedir:

Conan'ın 90'lı yılların başına kadar yayını yeni maceralarıyla –satışı düşerek de olsa– sürdürebilmesi ise dönem ruhuna denk düşen özelliklerinden kaynaklanıyordu. Conan krallığını kimsenin yardımına muhtaç olmadan kurmak istiyordu. Bireyciydi. Hep tek başınaydı... Sanki 80'lerin insanıydı... Kazanmanın her biçiminin mübah sayılması dönemin idealiydi ve bu Conan'ın kişiliğinde belirginleşiyordu. (Cantek, 2014, s. 241-242).

Bu özellikler; kapitalizme hemşerilik bağıyla bağlı bir kahramana oldukça yakışan niteliklerdir. Reagen döneminde kristalize olan Amerikan rüyasının, bütün bir ulusla birlikte Conan'a da bu nitelikleri (Cantek'in sıraladığı) yüklemiş olabileceği fikri kıymete değerdir. Yalnızca ABD'yle sınırlı kalmayan 80'ler popüler kültürü küreselleşirken Türkiye'ye de uğramış olmalıdır.



Görsel 55. Alfa Yayınları. Conan, İlkel Çağların Yenilmez Savaşçısı. 1980. <https://bit.ly/2ZFM7fX>

İhtilal sonrasında yasakların da etkisiyle mizah ve çizgi roman sayfalarında görünmez olan siyasi hicve dayalı mizah Cantek'in ifadesinden anlaşılacağı üzere, evrimleşerek zombi

formunda geri gelecektir. Bu konuda Cantek, “Limon”u adres göstermiştir: “1983 sonrası dönemde Limon’un çıkışıyla mizah dergiciliğinde yeni bir sayfa açıldı. Limonla birlikte, öncesinde varolan şaka ve nüktedan çizgi, rahatsız edici, radikal bir eleştiriye dönüştü. Gırgırın tertemiz, saf solcu politikacı tiplerini alaşağı edildi” (Cantek, 2014, s. 247-248).

Çizgi roman tarihimizin 80’li yılları, Amerika’dan gelen esinin yanında 1980 darbesiyle birlikte politik alandan dışlanan bütün bir toplumla benzer bir süreçte evrilmiş görünmektedir. İronik olarak; çizgi romanımızın yakalayamadığı başarı ve Conan’ın yakaladığı başarı arasında bir bağ kurulabilmektedir. Özellikle 80’lerde, Türkiye’de yaygınlaşmaya başlayan renkli televizyon teknolojisi sayesinde bir pencereden dünyayı -en çok da Amerika’yı- izlemeye başlayan Türk seyircisi popüler kültürel bir dönemece yaklaşmıştır. Dolayısıyla Conan’ın kendini kabul ettirebilmesi ve bu olgu arasında bir bağ kurulabilmektedir. Buna mukabil ekranlara kitlenmiş bulunan toplum, okur olma vasfından giderek uzaklaşarak seyirciye doğru evirilmektedir ve çizgi romanımızda ve genel olarak dünya çizgi romanında yaşanan durgunluk ile bu durum arasında bağlantı bulunmaktadır. Akabinde gelinen 90’lı yıllarda da sektörün genel anlamda zayıfladığı fakat buna mukabil çeşitliliğin arttığı gözlenmektedir. Bireyselleşme eğilimleri, çizgi romanı çok daha lokal hedef kitlelere doğru yönlendirmektedir. “1990’lı yılların başında yenilikçi bir yaklaşımla pek çok dergi basılsa da dönemin siyasi ve ekonomik gelişmeleri nedeniyle istenilen sonuca ulaşamadı” (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 23).

Bu yönüyle Türk çizgi romanı ve dünyanın geri kalanı arasında da bir paralellik bulunmaktadır. Yenilikler bireysel çabaların ötesine geçemezken düşen tirajlar pek çok yayının kapanmasıyla sonuçlanmıştır. Piyasada var olan çizgi romanlar, uzun yıllardır var olan başarılı örneklerle sınırlanmış, bunun yanında sayısız bağımsız dergi ve fanzin düşük ve kişisel bütçelerle ortaya çıkmışlardır: “Çizgi Roman Gazetesi (1990), Comic Art (1990), Korsan (1992) ID (1992), Koloni (1992), Yeni Dalga (1994). Fanzin niyetli basılı dergiler de çıktı: AR Çizgi Roman (1987), Darkwood Sakinleri (1994) (Cantek, 2014, s. 290). Okur açısından bir çeşitliliği ifade eden bu durum, ekonomik açıdan çok fazla bir hacim yaratmasa da çizgi romanın okur kitlesini tabana yayma konusunda bir işlev yüklenmiştir. Ticari anlamda bir sektörün varlığına delalet eden, nispeten büyük yayınların tirajları da 90’larda dibi görmüşlerdir. Yaklaşık 250-300 bin arasında satış yapan mizah dergileri, 70

binli tirajlardan yukarı çıkamamıştır. Bu durumun en önemli nedeni ve sonucu olarak televizyonun yaygınlaşması gösterilmektedir (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 23). Çok kanallı televizyon yayıncılığının başlaması ve teknolojinin yurt geneline yayılmasıyla 80’lerde yaşanan dönüşüm, 90’larda kitleleri televizyon karşısına kilitlemiştir. Özel kanalların devreye girmesiyle eğlence ve boş vakit geçirme eylemi büyük oranda televizyon ekranlarına kaymıştır. Cantek, bu durumun çizgi romanlardaki bir eğilimi tetiklediğini, kırmızı noktalı yayınların 1990’larda çizgi romanları da etkilediğini iddia etmektedir: “Hatta, çizgi roman, bu “açılım”ı merkezine almıştır. Penthouse, Milo Manara’nın bir çalışmasını (Deklik) ek olarak verdiği ilgi üzerine “Kırmızı Nokta” adlı bir dizi başlayarak erotik çizgi romanlar yayınlanmaya başlanmıştır” (Cantek, 2014, s. 302-303). Bu örneklerin ardından pek çok erotik çizgi roman yayınlanmaya başlayarak verimsiz geçen bir on yıla gündem oluşturmuştur. Bu eğilimin mizah dergileri özelinde de yansımalarının olduğu görülmektedir. Erotik yayın olmasa da cinselliğin çok yoğun ve kaba biçimlerinin kullanıldığı örnekler azımsanmayacak boyuttadır. Zamanın ruhuna uymak adına şiddet, cinsellik, kaba güldürü, apolitik yayınlar bolca üretilmiştir. “Limon’un halefi addedilen Lemman ve onun yan ürünü olarak yayınlanan L-Manyak da 90’lı yıllar çizgi romanına katkıda bulunan örneklerdir. Bunları sonrasında yine Lemman’dan türeyen Lombak izlemiştir” (Kireççi, 2008, s. 63).



Görsel 56. Lemman. Sayı:1. 1991. <https://bit.ly/3kpNibh>

Cantek’in tabiriyle cinselliği merkezine alan bir mizahi eğilimin temsilcileri olarak değerlendirilebilecek bu yayınlar, yalnızca bu nitelemeyle sınırlandırılmayacak bir çok yönlülük içermektedir. Komik olma kaygısı temelinde şekillenen şiddet ve cinsellik, Lemman

ve L-Manyak'da yine Cantekin deęimiyle; doyumsuzluk boyutundadır. "Bunun yanında; kalabalıklardan kama isteęi, politik aidiyetlere karřı inansızlık, insanlara gvensizlik, paraya olan kayıtsızlık, bu yayınlarda rahatlıkla sezilebilmektedir" (Cantek, 2014, s. 315-316).

Her ne kadar yayıncıların yabancı izgi roman yayınlamaya karřı iřtahi srse de ticari bařarı 90'lı yıllarda sınırlı kalmıřtır. Gerek Amerikan gerekse Avrupalı ekollere ait eserler bu dönemde hem eski servenlerin tekrarı hem de yeni izgi romanlar řeklinde yayınlanmaya devam etmiřtir. Yakalanamayan ticari bařarıya raęmen izgi roman dolařımının canlı tutulması baęlamında bu retime nem atfedilebilir ve bylelikle Trk izgi romanı milenyuma ulařmıř bulunmaktadır. Milenyuma ithaf edilen btn iyi temennilerin aksine aynı eęilimin, 2000'li yılların bařında da devam ettięi ve pek ok derginin bu srete kapandıęı grlmektedir. "Lemanyak ve Lombok dergileri, komik izgili underground bir izgi roman anlayıřı ile geliřmelere uyum saęlarken, televizyonda anlatılamayanları anlatmayı yani televizyonun alternatifi olma yolunu semiřlerdir" (Horzumlu, Tuztař Horzumlu, 2018, s. 23-24). Cinsellik, řiddet ve argonun yoęun olarak kullanıldıęı milenyum trendi, politik ve sosyolojik konuların dıřında eęlence ve mizah adına her yolu denemektedir ancak izgi romanın karřısına televizyondan sonra internet ıkacaktır. 1980'lerden itibaren politik geliřmelerin sosyolojik sonularının yoęun olarak apolitizasyon řeklindeki tezahr, milenyum kuřaklarının internet baęımlılıęıyla birleřmiřtir. Byk oranda sosyal aęlar tarafından retilen ieriklerle beslenen bu kuřaęı, okuma alışkanlıklarından eęlence kltrne ve sosyal iliřkilerine kadar, interaktivite ve hareketlilik ynlendirmektedir. Basılı izgi roman cephesinde ise Cantek'in ifadesiyle; sanata karřı bir duyarlılık geliřmektedir: "Bu dnemle izgi romanın sanat olduęuna iliřkin yazı ve incelemelerin yayımlanması ise ironiktir. nk bir on yıl ncesine kıyasla izgi roman satıřları kırk misli kadar azalmıřtır" (aktaran oruk, 2004, s. 76). izgi romanın sanat olduęuna dair vurgunun bir popler kltr rn olarak gzden dřtę evrede dillendirilmesi, bir ıkar yol arayıřının tezahr olarak da deęerlendirilebilir. Dolayısıyla ortaya konulan durumun ironiklięi bu erevede tartıřılabilmektedir.

Horzumlu ve Tuztař Horzumlu; Trkiye'de izgi roman retiminin azalmasına mukabil albm ve anlatıcı eřitlilięi bakımından gemiřin ok da gerisinde olunmadıęını

vurgulamaktadırlar (Horzumlu, Tuztaş Horzumlu, 2018, s. 34). Sanat vurgusunun dillendirildiği noktada, sanatta var olan çeşitliliğin ve özgür üretim biçim ve içeriklerinin varlığından söz etmemiz de olasıdır. Bu bağlamda ülkemizde çizgi roman raflarının giderek zenginleştiği, çeşitlendiği ve dolayısıyla çizgi romanın daha ulaşılabilir olduğu söylenebilir ancak üretim mantığına aykırı biçimde, maliyet artışı nedeniyle olsa gerek fiyatların yüksekliği göze çarpılmaktadır. Özellikle grafik roman formatında yayınların çokluğu ve hatta ünlü klasiklerin grafik roman uyarlamalarının geniş bir hacme ulaştığı göz önüne alındığında, çizgi romanın sanat yönü, en azından yayıncılar tarafından vurgulanıyor gibi görünmektedir. Bunun temelinde de elbette ticari bir yönlendirme aranmalıdır. Diğer yandan, Amerikan çizgi romanlarının ardı ardına sinemaya uyarlanması ve pek çok promosyon ürünüyle birlikte yeniden popülerlik kazanan “süper kahraman” gibi türlerin çizgi romanları da büyük oranda yeniden basımlarıyla rafları doldurmaktadır.

Dünyadaki muadillerine bakıldığında, internet ve mobil cihazların gelişimine bağlı bir dijitalizasyonun yayın sektörünün tamamında etkili olduğu göze çarpılmaktadır. Bu bağlamda, öncelikle ABD olmak üzere dünya genelinde çizgi romanlar, sanal ortamda var olmaya başlamışlardır. Dijital çizgi roman, interaktif çizgi roman ve son olarak hareketli çizgi roman vb. terimler literatürde yerini alırken ülkemizde bu gelişmelerin takip edildiğine dair fazlaca bir emare an itibarıyla görülmemektedir.

2.4. Çizgi Roman Türleri

Çizgi romanda türler şeklinde bir başlığın yaratabileceği kafa karışıklığının giderilmesine yönelik olarak; “Çizgi romanda türler” denildiğinde, çizgi roman başlığı altında bir tür kategorizasyonundan bahsedildiği söylenmelidir. Dolayısıyla “çizgi romanda türler” denildiğinde anlatının alt türleri anlaşılmalıdır. Bu türden bir giriş cümlesinin gerekliliği sorgulandığında varılmak istenen nokta şudur: Anlatı türleri sınıflandırılırken odaklandığımız “öykü ve söylem” bileşenlerinden “söylem”in bir ayırt edici unsur olarak kullanıldığı görülmektedir fakat bir anlatı türünü, türsel bir sınıflandırmaya tabi tuttuğumuzda ise temel ayıracın ne olduğu konusu daha da karmaşıklaşmaktadır. Bu karmaşanın varlığı, çizgi romanın türsel sınıflandırmasına yönelik öneriler üzerinden gözlemlenebilmektedir. Mevcut önerilerin adedi dikkate alındığında, konuyu makul

düzeyde ele alabilmek üzere bu niceliği bir örnekleme indirgemek gerekmektedir. Bu sınırlandırma, paylaşılacak örneklemin dışında kalan yaklaşımların kayda değer olmayışından kaynaklanmamaktadır. Her bir öneri ayrı ayrı değerli görülmekle birlikte pek çoğu birbiriyle örtüşmekte veya sınıflandırmaya dair yaklaşımlarda gözlemlenen subjektif eğilim dolayısıyla da benzer görülmektedirler. Bu bağlamda yapılan sınıflandırmaların niceliği tahmin edilebilmektedir. Konuya karşı yaklaşım da bu noktadan hareketle ele alınmalıdır zira mevcut durumu yaratan etkenler tespit edilmeden ve tartışılmadan herhangi bir türsel sınıflandırma da önerilemeyecektir. İlişkin yaklaşımlarda gözlemlenecek öznellik ve hatta keyfiliği Abell şu şekilde gerekçelendirmektedir:

Hem film, hem edebi pratik, hem de film ve edebiyat felsefesi ve eleştirisi, bunların ana türlerinin ne olduğunu ve onları hangi özelliklerin farklılaştırdığını açıkça ortaya koyan bir noktaya kadar ilerlemiştir fakat çizgi romanlar nispeten gençtir ve çizgi romanın felsefesi ve eleştirisi onların başlangıç aşamasındadır (Abell, 2012, s. 114).

Dolayısıyla türsel sınıflandırmaya ilişkin olarak halihazırda bir metodolojisi olmayan ki olması da gerekmemektedir, çizgi roman, başta edebiyat ve sinema gibi disiplinlerin yaklaşımlarını göz önüne almak durumundadır. Şu ana kadar paylaşmış olduğumuz türsel sınıf önerilerinin tamamında sezilen keyfilik, çizgi romanın nispeten olgun bir tür olamamışlığına bağlanabilmektedir ki benzeri tartışmalar edebi türler ve hatta anlatı türlerinin oluşma sürecinde de gözlemlenebilmektedir. Bu durumun gözlemlendiği örnekleme doğa bilimlerini dahi sokmak mümkündür. Bu keyfiliğin temelinde de hiçbir kurama dayanmaksızın yalnızca türsel sınıflamayla ilgilenilmesidir. Bu durum Todorov'a atıfla şu şekilde örneklenebilir: "Linnö'den önce yapılan canlılar dünyası sınıflandırmalarında, kendini kaşıyan hayvanları bir kategoride toplamakta hiçbir sakınca görülüyordu (Todorov, 2004, s. 25). Yalnızca biçimsel bir gözleme dayanan bu türden bir sınıflama, henüz bir kuramın oluşmadığı, doğa bilimlerinin erken dönemleriyle açıklanabilmektedir. Bugün doğa bilimleri özelinde, metodoloji olgunlaşmıştır ancak edebiyat ve sinema gibi sosyal bilim disiplinlerinde başka bir hikaye söz konusudur. Bu tespit; edebiyat ve sinemada kuramın olgunlaşmadığı anlamına gelmemekte, yalnızca doğa bilimleriyle arasında var olan bir niteliksel farkı vurgulamaktadır. Öncelikle, "tür" kavramı doğa bilimlerinden alınmıştır ki Propp'un "Masalın Biçimbilimi" adlı eserinde kullandığı benzetmelerde doğa bilimlerindeki türsel sınıflandırmalardan esinlendiği

görülebilmektedir. Bu iki bilim dalı arasındaki nitelik farkına gelindiğinde de yine Todorov'a atıf yapmak gerekecektir:

Türsel sınıflama, doğadaki varlıklara ya da düşünce ürünlerine uygulandığında "tür" ve "örnek" terimlerinin anlamları arasında nitelik açısından bir fark vardır. Birinci durumda yeni bir örneğin ortaya çıkışı türün özelliklerini değiştirmez; sonuçta, örneğin özellikleri ancak türün formülünden çıkarılabilir. Kaplan türünün ne olduğunu bilirsek, her tikel kaplanın özelliklerini çıkarabiliriz; yeni bir kaplanın doğumu türün tanımını değiştirmez...Sanat ya da bilim alanlarında durum farklıdır. Bu alanlarda evrim tümüyle farklı bir ritim izler: Her yapıt olasılıklar bütününe dönüşüme uğratır, her yeni örnek türü değiştirir. Sanatta, her sözcenin sözclem sırasında (sözcenin üretilmesi ya da icra edilmesi sırasında) dilbilgisi kurallarının dışında kalan bir dil vardır önümüzde (Todorov, 2004, s. 13-14).

Todorov bu ifadeleriyle aynı zamanda sanat yapıtının tikelliğinin, türsel sınıflandırmanın önünde bir zorluk oluşturacağını ima etmektedir. Doğa bilimlerinden alınan bir sınıflama metodolojisi bu yönü ihmal etmek zorundadır. Birbirine, değişmeyen, genetik kodlarla bağlı bir yapıt nasıl özgün olabilecektir? Bu türden bir yapıt, yapıt yerine birbirinin aynı seri üretim ürünleri olarak değerlendirebilir ki bu da sanat alanında rastlanılmayan bir durum değildir. Taklit veya özgün olmayan (dolayısıyla sanat da olmayan) üretiler, bu metodoloji üzerinden sınıflandırılabilir ancak bu, yapılmak istenene konu eserlerin dışında yer almaktadır. Todorov'un derdi, edebi yapıtın türsel sınıflamasına ilişkindir. Bu da kendine özgü bir metodolojiyi gerekli kılmaktadır.

Ancak öncelikle bir sorunun yanıtlanması gerekmektedir: Edebi türlerin sınıflamasına yönelik çalışmalar, çizgi roman özelinde yürütülecek bir çalışmada referans alınabilir mi? Bu noktada karşımıza bu soru çıkmaktadır. Hem edebi türler hem sinemanın türleri hem de çizgi roman türleri önemli bir açıdan benzerdir: Anlatı. Dolayısıyla her bir anlatı türünün birbirine referans vermesi mümkündür ki bahsi geçen bu türlere dair sınıflamaların tamamının neredeyse örtüştüğü görülecektir. Anlatıların türsel sınıflamasında, bu türleri birbirinden ayıran yönler odaklanılmış iken anlatının alt türlerinin (edebiyat, sinema, çizgi roman vb. türleri) sınıflamasında, benzer özelliklere ihtiyaç duyulacaktır. "Bütün anlatılarda var olan veya korunan özellik veya özellikler nelerdir?" sorusunun yanıtı da elbette ki "öykü" olacaktır. Öykü yani öykünün varlığı; bütün anlatı türlerini birbirine bağlayan temel unsurdur. O halde, bu aynılık üzerinden, edebiyat ve/veya sinemanın sınıflama metodolojisi ödünç alınabilmektedir.

İlk paragrafa atıfla, anlatının alttürleri olan çizgi roman türlerinin sınıflanmasında “öykü”ye odaklanması zorunluluğunu açıklamak gerekmektedir. Anlatı türleri sınıflamasında odaklandığımız kavram olan “söylem”, anlatıları birbirinden ayırmaktadır. Konumuz özelinde çizgi roman, bu yöntem kullanılarak diğer anlatı türlerinden ayrıştırılmıştır. Çizgi romanın türlerine gelindiğinde, var olan her bir “söylemsel” farklılık, çizgi romanın türlerini, çizgi roman türünden (anlatı türü) koparacaktır. Bu farklılığı içeren hiçbir yapıta çizgi roman denilemeyecek, dolayısıyla çizgi roman türleri belirlenirken “söylem”e odaklanılamayacaktır. Bunun yerine zorunlu olarak “öykü”nün içinde kalınmalı ve öyküye dayalı farklılıklar üzerinden çizgi roman türleri sınıflandırılmalıdır. Gerek edebiyat, gerek sinema gerekse çizgi roman türlerine bakıldığında bu kıstasın varlığı görülmektedir. Bu itibarla Marx’ın önerdiği çizgi roman türleri şu şekildedir:

1. Süper Kahraman - bireyler (Süpermen, Batman, Örümcek Adam, Hulk), takımlar (X Men, Fantastik Dört, Adalet Ligi, Genç Titanlar) ve sıradışı içerikli örnekler (Astro City) arasında değişen en önemli türlerden birisidir.
2. Antropomorfik hayvanlar (komik hayvanlar)’dan (örn.Donald Duck), ciddi kitaplara (Usagi Yojimbo), Teenage Mutant Ninja Kaplumbağalara kadar.
3. Aile eğlencesi (Archie, Scooby-Doo, Disney).
4. Medya bağlantılı (Media tie-ins) (Buffy the Vampire Slayer, Star Wars, The Powerpuff Girls, The Incredibles, Alien, Predator, The Simpsons).
5. Bilim Kurgu/Fantasy (Star Wars, A Distant Soil, Elfquest, Bone, Love & Rockets, Hellboy, Spawn).
6. Güncel (Sin City, 100 Bullets, Strangers in Paradise).
7. Otobiyografik (American Splendor).
8. Manga (Japanese comics).
9. Erotik.
10. Çeşitli türler - savaş hikayeleri, Westerns, korku, romanlar (mevcut piyasada nispeten az bulunan türler).
11. Politik/Modern olay veya olgular (9/11).
12. Fumetti - son derece nadir, bunlar resimler yerine paneller içindeki fotoğrafları kullanan çizgi romanlar, normal çizgi romanlar gibi sözcük balonlarıyla tamamlandı (“fumetti”, balon kelimesinden çıkan duman bulutları gibi görüldüğü fikrinden alınan “duman” anlamına geliyor. karakterlerin ağızları) (Marx, 2007, s. 83-84).

Öncelikle, Marx’ın paylaştığı türsel başlık silsilesi, pek çok öneriyle büyük oranda örtüşmektedir. Dolayısıyla bu öneriye ilişkin olarak yürütülecek bir tartışma, genel anlamda bir geçerlilik arz edebilecektir. Bu bağlamda, konuya ilişkin çok daha teferruatlı, başka bir

örneđi daha paylaşmakta yarar vardır. Rothschild, “*Graphic Novels: A Bibliographic Guide to Book-length Comics*” adlı kitabında, grafik roman türlerini ařađıdaki řekilde sınıflamaktadır ki bu liste, grafik romana özđü olabilecek bazı bařlıkların dıřında çizgi roman türleri olarak deđerlendirilebilmektedir:

1. Aksiyon/Macera
2. Klasikler
 - Genel
 - Operalar
 - Shakespeare
3. Suç ve Gizem
4. Fantazi
 - Uyarlama
 - Genel
 - Kahramanlık
5. Kurgu
 - Antolojiler ve Koleksiyonlar
 - Genel
 - Tarihi
 - Savař ve Silahlı Kuvvetler
6. Komik Hayvan
 - Genel
 - Walt Disney Karakterleri
7. Korku/Büyü
 - Uyarlama
 - Genel
8. Mitoloji ve Halk Hikayeleri
9. Kurgusal olmayanlar
 - Otobiyografi/Biyografi
 - Genel
 - Tarih
 - Müzik
 - Politik
 - Bilim
10. Bilim Kurgu
 - Uyarlama
 - Doctor Who
 - Genel
 - Judge Dredd
11. Süper Kahraman
 - Antolojiler
 - Genel
12. Westernler
(Rothschild, 1995, s. 1-227).

Marx’ın “olası en iyi ve çeřitli” olarak nitelediđi bu türler listesi üzerinden kabaca bir yargıya varılmak istendiđinde, belirgin bir tipolojiye ulařmanın mümkün olmadığı görülmektedir. Önerilen bazı türler arasında -örneđin “süper kahraman”, “Antropomorfik hayvan”, “Erotik”- bu türden bir iliřki kurulabilirken bazıları arasında -“Erotik”, “Manga” ve “Fumetti” gibi- belirleyici bir ayıraç veya tersine, benzerlik iliřkisi kurulamamaktadır. Bu türlerden bazıları, çizgi romanın içeriđini esas alırken bazıları medyaya ve bazıları da yaratıldıđı kültüre gönderme yapmaktadır. Benzeri eleřtiriler Rothschild’ın önerisi için de yapılabileceđi gibi

dahası da söylenebilir. Örneğin Marx'da yer almayan "kurgu" ve "kurgusal olmayan" başlıkları Rothschild'ın listesinde geriye kalan bütün başlıkları kapsar niteliğiyle, üst başlık özelliği taşımaktadır zira bu iki başlık kullanıldığında, bunların dışında başka bir başlık üretilmemektedir. Bu bağlamda, önerilecek bu türden sınıflandırmaların keyfiliği rahatlıkla tartışılabilmektedir. Yine de belirgin bir metodun bulunmadığı böyle bir alanda Marx ve Rothschild'ı keyfilik yönünden eleştirmekte ihtiyatlı olmak gerekir çünkü daha olası bir tür sınıflamasına hiçbir zaman varılamayabilir. Bu yargının kaynağında ise ilişkin bir kuramın inşasının zorluğu bulunmaktadır.

Rothschild'un on iki başlıktan ve bunların alt başlıklarından oluşan önerisi ile Marx'ın türsel başlıkları arasında, aynılıklar olduğu gibi farklılıkların var olduğu görülmektedir. Bu bağlamda, aynılıklar üzerinden türsel sınıflandırmaya dair bir metodun varlığı savunulabilecekken farklar; keyfi bir yaklaşımın varlığını kanıtlamaktadır. Örnekler çoğaltılabilir fakat paylaşılan her bir öneri konuya ilişkin kafa karışıklığının varlığını delillendirir niteliktedir.

Emel Yurtkulu Yılmaz; çizgi roman türlerinin sınıflandırılmasında, yaratıldığı coğrafyanın ki coğrafya burada ekollere gönderme yapmaktadır, etkilerine odaklanmaktadır. Dolayısıyla çizgi romanlar ile doğdukları coğrafya ve buna bağlı olarak kültürel bir sınıflandırma önerisinde bulunmaktadır. Bu bağlamda çizgi romanlar, üretildikleri coğrafyanın etkilerini benliklerinde taşımaktadırlar. Geleneksel sanat biçimlerinde rahatlıkla gözlemlenebileceği gibi coğrafi konum ve bu konumun etki ettiği bütün unsurlar, üretilen çizgi romanın farklılıklarını belirlemektedir. Yurtkulu Yılmaz, iddiasını şu şekilde sürdürmektedir: "Bunların başında gelen kültürün ve ona özgü temsillerin izini; çizgi romanın yalnızca görsel dokusunda değil; öyküde, içerikte, karelerin diziliminde, hatta alt metinde sürmek mümkündür (Yurtkulu Yılmaz, 2011, s. 33). "Coğrafi" adı altında, kültürel değişkenlerin etkisini ifade eden bu yaklaşım, esasen bu etkiye dayalı içerik ve üslup farklılıkları üzerinden türlerin okunabileceğini vurgulamaktadır. Yurtkulu Yılmaz'ın büyük oranda, geleneksel sanat biçimleri üzerinden vardığı bu yargıya, çizgi romanın büyük oranda küresel bir gelişim gösterdiği ve türün, popüler kültürle olan güçlü bağı nedeniyle ihtiyatlı yaklaşılabilir. Ancak yine de çizgi romanın kültürlere göre farklılık gösterebilecek teknik özelliklerini de buna dahil etmek gerekmektedir. Örneğin Manga, batılı ekollerden farklı olarak farklı ebat

ve kalınlıklarda olabilmekte ve en önemlisi Japon alfabesinin özelliklerinden dolayı sağdan sola bir akış seyri izlemektedir. Bu durum mangada, grafik tasarım dilini tamamen değiştirebilmektedir.

Günümüzde popüler çizgi romanın en önemli türleri arasında yer alan Manga; Uzakdoğu geleneği üzerine şekillenen ve söz konusu coğrafyada, onun özelliklerini taşıyarak üretilen bir disiplini tanımlarken, American Comic Strip; adından da anlaşılacağı üzere, 2. Dünya Savaşı'ndan sonra A.B.D.'nin dev sektörlerinden biri haline gelen çizgi romanı, BD Franco Belge ise; Belçika ve Fransa'da üretilen ve Avrupa çizgi romanının sözcülüğünü üstlenen, hatta kimi eleştirmenlerce "çizgi romanın mavi kanı" olarak da adlandırılan türü işaret eder. Avrupa'da, ait oldukları ülkeye göre; Fumetto (İtalyan), Tebeo (İspanyol) gibi isimler...(Yurtkulu Yılmaz, 2011, s. 33-34).

Elbette ki bu yargının desteklenmesi, coğrafi özelliklerin kültürleri şekillendirebilme kabiliyetine koşuttur. Ancak bu iddiaların yarattığı esas soru bu da değildir. Bu noktada sorulması gereken ilk soru; içeriğin yanında üslup farklılıkları ve buna bağlı olarak değişen biçim, tür yaratımında rol oynamakta mıdır? Bu, durumu daha da içinden çıkılmaz bir hale getirmez mi? Öncelikle rüştünü ispat etmiş ekoller olmak üzere, her kültür için çizgi romanının özgül özelliklerinden bahsedilebilmektedir. Abell, çizgi romanda türlerin sınıflandırılmasına ilişkin olarak mevcut önerilerde iki önemli problemin varlığına dikkat çekmektedir:

Bir eserin ait olduğu türü belirleyen tek bir özellik türü yoktur. Daha ziyade, çizgi roman türlerinin belirlenmesinde, her çizgi roman örneğinde, özellikler farklı olabilir. Türleri yalnızca içerikleriyle, ortamları, karakterleri, temaları ve konuları ile değil aynı zamanda yapılarıyla ve izleyiciler üzerindeki etkileriyle de belirlenebilir. Bir çizgi romanın bir bilim kurgu çizgi romanı olup olmadığı, diğer şeylerin yanı sıra, ortamına bağlıdır...Bir çizgi romanın, korku çizgi romanı olup olmadığı, bir izleyicide korku yaratma kapasitesi ile belirlenir. Eğer, fumetti bir çizgi roman türü ise, çizgi roman tür üyeliği de biçimine bağlı olacaktır (bir çizgi roman fotoğraf içermiyorsa, bir fumetti olması olası değildir)... Bir çizgi romanın izleyici üzerindeki duygusal etkileri, bir korku-komik çizgi roman olup olmadığına belirlenmesine açıkça bağlanırken, bilim kurgu bir çizgi roman olup olmadığına belirlenmesi ile açıkça ilgili değildir (Abell, 2012, s. 115).

Bir eser hangi yönden veya yönlerden bir tür başlığına bağlanmaktadır? Yapılan önerilerin en belirgin ortak noktası, sınıflama yapılırken göz önüne alınan sabit kriterlerin olmayışıdır. Her bir türün sınıfının belirlenmesinde farklı bir yönün kriter olarak alındığı görülmektedir. Abell'in, problemlerden ilki olarak ifade ettiği durum budur. Buna ilişkin herhangi bir açıklamanın da var olmadığı görülmektedir ki bu da sınıfların oluşumundaki keyfiliği kanıtlamaktadır. Bu durum, anlatıların türsel sınıflandırılmasının gerekli olup olmadığı üzerine yapılan tartışmayı hatırlatmaktadır. Türsel sınıflamanın zorluğundan ziyade

gereksizliđi düşünöldüğünde, her bir anlatı türünün türlere ayrılması gerekliliđi daha da tartışmalı görölebilecektir. Yine de türsel sınıflandırma yapılırken kullanılabilir kistasların olmadığı iddiasında bulunulamaz. “İnsansı hayvan” veya yalnızca “hayvan” türüne bakıldığında temel dayanak; hikaye kişilerinin en azından ađırlıklı olarak hayvanlardan oluşuyor olmasıdır. Fabllar gibi insana özgü olayların hayvanlar aracılıđıyla anlatıldığı çizgi romanlar dahi bu başlık altına alınabilmektedir. “Korku” türünde ise elbette korkutmaya dönük unsurun baskın olması gerekliliđi vardır. Baskın olma durumu özellikle önemlidir çünkü herhangi bir çizgi roman, pek çok içerik ögesini olasılıkla aynı anda barındırabilir ve dolayısıyla birden fazla başlığın altına doldurabilir. Bu durumda “baskınlık”, tercihin ana nedeni olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktadan hareketle türsel ayrıma giderken bir ayırıcının var olmaması durumu elenmiş bulunmaktadır. Buna mukabil sorun; her bir türsel başlık belirlenirken esas alınan unsurun deđişkenlik göstermesidir. Yukarıdaki örneklerde bu unsur içeriđe dönük iken “Fumetti” veya “Grafik Roman” gibi türsel başlıkların da bulunması durumu daha da karmaşılaştırmaktadır. Bu örneklerde başvuru unsur; medya veya çizgi romanın yapılaş tekniđine dönüktür. O halde türsel sınıflandırma üzerine yapılacak bir araştırma için olası en iyi listeden yani sonuçtan yola çıkılarak bunun nedenleri üzerine tartışmak mantıklı görünmektedir.

Bu “olası” en iyi listeden hareketle türlerin neler olduğunun yanında, nasıl oluştuđu veya oluşturulduđu üzerine de eğilmelidir. McCloud, türlerin izleyici beklentileri etrafında inşa edildiđini savunmaktadır. O’na göre; her mecrada olduğ gibi, çizgi romanlarda da kişisel bir tarz, format veya hikaye türü ortaya çıktığında, taklit edilmesi muhtemeldir. Yeterli sayıda insan bu tür çizgi romanlar hazırladığında, yeni bir “türünüz” var demektir. Bu ifadelerin ardından McCloud, řu listeyi paylaşmıştır:

- Süper Kahraman
- Hayvan
- Suç
- Dedektif
- Eğitsel
- Çocuk
- Bilim Kurgu
- Fantezi veya Kılıç ve Büyü
- Savaş
- Genç
- Güldürü
- Romantik ve Aşk
- Korku

- Polisiye
 - Gerilim
 - Liste uzatılabilir
- (McCloud, 2006, s. 224-225).

Böylelikle Abell'ın türlerin belirlenmesine ilişkin olarak gözlemlediği ikinci probleme gelinmiş olunmaktadır. Problem; bir eserin, bir türe ait olabilmesi için gerek ve yeter koşulların belirsizliği üzerinedir. Bir türe ait olmak için o türün standardı olan özelliklerin ne kadarını taşımak gerekmektedir? Abell'ın ifadesiyle; bir eserin, ait olduğu türün bütün standart özelliklerine sahip olmamasına rağmen yine de o türe ait olabileceğini, diğer yandan ait olduğu türün dışında özellikler taşımasına rağmen de aynı türe ait olabileceğini savunmaktadır: “Örneğin, bir çizgi roman, bir izleyiciyi korkutmasa da, bir korku çizgi roman olarak nitelenebilir” (Abell, 2012, s. 116). Birden fazla türe ait özellikler taşımasına rağmen ve/veya türe ait özelliklerin tamamını taşımayıp olmasına rağmen bir tür tercihinin ne şekilde yapıldığı paylaşılan başlıkların tamamında belirsizdir. Abell'ın “korkutamama”yı bir korku çizgi romanı için karşı özellik olarak sunması, çizgi roman türlerinin geneli için sorunlu bir alan yaratmaktadır. Erotik tür üzerinden de benzer bir saptamaya gidilecek olursa; bu türün okur üzerinde bir takım cinsel duyguları harekete geçirmesi beklenmelidir ve bu olmadığı takdirde tür özelliği yara almış olmamalıdır zira hiçbir türde böyle bir kriterin okur kitlenin tamamında sağlanması mümkün değildir. Abell'ın kaygısı Todorov'a atıfla şu şekilde giderilebilir: “Korku duygusunun da okurda bulunması gerekiyorsa bir yapıtın (edebi yapıttan bahsedilmektedir) türünün, okuyucusunun soğuk kanlığına bağlı olduğu sonucunu çıkarmamız gerekirdi (peki yazarlarımız bunu mu düşünmüşlerdi?)” (Todorov, 2004, s. 41). Korku türünün okur üzerinde bir korku yaratması, her durumda mümkün olmayacağı gerekçesiyle böyle bir kriter gerek koşul olarak öne sürülemez. Abell'ın ifadesi elbette böyle bir zorunluluğun olduğu anlamında açıklanamaz ancak bu durumun bir sorun yarattığı savında bulunmaktadır ki bu kaygı, Todorov'un ima ettiği üzere okurdan ziyade yazar veya yaratıcının niyeti öncelenerek giderilebilir. Yine de Abell'ın örneği üzerinden varılabilecek bu türden bir yargı, genel-geçer bir kıtas olarak önerilebilir mi? Problemin çözümüne ilişkin yaklaşımlar ele alınmaksızın bunu söylemek doğru olmayacaktır. McCloud, türsel sınıflamada kullanılacak kriterin ne olduğuna ilişkin bir ifadeyi şu şekilde paylaşmıştır:

Türler izleyici beklentileri etrafında inşa edilmiştir. Tür, geniş olduğunda, beklentilerin listesi kısadır. Örn: Komediler güldürür, trajediler ağlatır gibi. Tür, çok daha spesifikse beklenti listesi çok daha uzun olabilir. Örn: Romantik komedi (hatta 80'ler romantik

komedî)...Türlerin yaşam döngüleri vardır. Yaşlandıkça, bu listeler daha da uzayabilir. Tür çok fazla formül odaklı beklentinin ağırlığı altında sarkmaya başlar. Bu noktada, izleyicileri serbest bırakmaya başlayabilir ya da yeni bir yaratıcı türü, bu listeyi çöpe atabilir ve temel çekiciliğini yeniden keşfederek, türe yeni bir hayat verebilir. Jack Kirby, altmışlı yıllarda modern süper kahraman türünü tanımlamaya yardım ettiğinde, süper kahraman türü zaten 20 yıldır vardı. Bu türün yıllarca edinilen deneyim ve hatalara dayalı kuralları vardır: bariz (açık), şematik düzenler, tam hareket halindeki figürler, akıcı sıvı hatlar gibi...Fakat Kirby bu kuralların her birini yıktı. Bunu yaparken Kirby, türü kendinden kurtardı (bir süre için, en azından)...ve bu, kendinizin benzersiz olduğunu ve bunun en temel amaçlarında başarılı olup olmadığını anlamak için çok çeşitli türlere bakmak anlamına gelir (McCloud, 2006, s. 224-225).

İlk bakışta Todorov'a yapmış olduğumuz atıfla çelişiyormuş gibi görünen McCloud'un ifadeleri açıldığında, bir çelişkinin var olmadığı anlaşılacaktır. McCloud, türlerin varlığının merkezine izleyici -bu durumda okur da denilebilir- beklentilerini koymaktadır. Bu ifade "okur"u önelememekte, okurun beklentileri doğrultusunda şekillenecek bir üretim sürecini önelemektedir. Bu durumda türlerin oluşumu, yapılacak bir hedef kitle analizinin sonucu olarak ortaya çıkacaktır ve böyle bir analizde, istisnai durumlar göz ardı edilecektir. Örneğin; bir korku çizgi romanının üretim süreci şu şekilde işlemektedir: Korku türünün rağbet gördüğü bilgisinden hareketle yazar ve/veya çizer, okur kitlesinin geneli tarafından korkutucu bulunacağı varsayımına dayalı olarak bir korku çizgi romanı üretir. Dolayısıyla eserin türü, üretim aşamasının en başında yaratıcı kişi veya ekip tarafından belirlenmiştir. Bu durumda tüketici konumunda olan okurun yaşayacağı korku deneyiminin düzeyi ancak bir geribildirim mekanizmasıyla "yaklaşık" olarak ölçülebilecektir. Eserin tirajı bu noktadaki temel ölçüt olacaktır ki burada ölçülen aslında okurun korku düzeyi değil eserin bir korku çizgi romanı olarak beğenilip beğenilmediğidir. Okur, korku türünde bir çizgi romanın, kendisini korkutacağı beklentisiyle eseri satın almaktadır dolayısıyla çizgi romanın türü, eser henüz okurun eline geçmeden önce belirlenmiştir. Sonuç olarak denilebilir ki McCloud'un yaklaşımı ile Todorov'un yaklaşımı arasında bir çelişki bulunmamaktadır ve aslında McCloud'un ifadeleri de dolaylı olarak yazar veya yaratıcıyı önelemektedir.

Diğer yandan; McCloud'un sınıflandırma ölçütünden hareketle daha önce paylaştığımız türler listesine, hemen hemen ulaşılabilir. Hemen hemen olmasının nedeni; uygulanan metot ile tamamen uyumlu olmayan maddelerin varlığıdır. Örneğin "genç", "çocuk" veya "eğitsel" başlıkları izleyicide hangi türden bir beklenti yaratmalıdır? Bu başlıklar, hedef kitlesini gençler veya çocukların oluşturduğu dolayısıyla bu yaş grupları için uygun görüldüğü şeklinde açıklanabilmektedir ancak bu okur kitlesinin beklentileri en

baştan yok sayılmaktadır. Bu durumda kıstas “beklenti” değil “ihtiyaç veya “uygunluk”tur denilebilmektedir. “Eğitsel” başlığı için de benzer bir eleştiride bulunulabilir. Bu noktada söz konusu olan, okurun değil ebeveyninin veya kamu otoritesinin beklentileridir. Korku türünde bir çizgi romandan okurun veya bir korku filminden izleyicinin beklentisi korkmaktır. Bir okurun “gençlik” türünden beklentisi tam olarak ne olabilmektedir? Bu sorunun yanıtı cevapsız kalmaktadır. “Gençlere yönelik bir içerik ve biçim” cevabı verilebilse de gençler için neyin uygun olup olmadığını değişkenliği ve aynı zamanda uygun olanın, listenin geri kalanında belirtilen başlıkların herhangi biri ya da birkaçı kullanılarak verilmesi zorunluluğu da ortadadır. Dolayısıyla McCloud’un odaklandığı “okur beklentisi” ve önerdiği liste arasında bir tutarsızlık görülmektedir. Bu tutarsızlık ancak McCloud’un ifadesinin, okur beklentisini değil de yaratıcı veya üreticinin öncelendiği şekilde yorumlanmasıyla giderilebilmektedir.

Bir dilbilimcinin bakış açısından MacCloud’un öneri ve gerekçesi ile edebi çözümleme metodu arasında bir bağ kurulabilir veya çizgi roman türlerinin sınıflanmasında edebiyat kuramına başvurulabilir mi? Bu uyarılmanın rahatlıkla yapılabileceği daha önce “anlatı” bağlamında delillendirildiği gibi halihazırda edebiyat, sinema arasında bu bağ kurulmuştur ve bunun temeli de doğa bilimlerine dayanmaktadır. Todorov’un “Fantastik” adlı eserinde, fantastik tür üzerinden ki çizgi roman türleri arasında da bu başlık genel olarak paylaşılmaktadır, önerdiği çözüm önerisi önemli bir örneklem sunmaktadır.

Bu eserde Todorov sanatın tekelliği konusunun yarattığı veya yaratması zaruri olan probleme odaklanmaktadır. “Sanat eseri, farklılık yaratabildiği ölçüde değerlidir” tespiti, bu disiplini türsel ortaklıklardan hareketle sınıflandırmayı zorlaştıracaktır. Diğer yandan türler, farklılıkları bakımından sınıflandırılmaya çalışıldığında ise eserlerin tekelliği itibarıyla tür başlıklarının eserler adedince olabileceği gerçeğiyle yüzleşilmektedir. Yine de önümüzde, her ikisi de sorun yaratabilecek iki yol bulunmaktadır. Tamamen örtüştürülememesine rağmen bilimsel yöntemle atıfla ya tümevarımlı bir yol ya da tündengelimli bir yol tercih edilmelidir. Todorov’a göre:

Edebiyat alanına giren her metin için iki yönlü bir gerekliliği göz önüne almak gerekir. Öncelikle o metnin tüm edebi metinlerle ya da edebiyatın alt sınıflarından biriyle (tam da “tür” diye adlandırılan şey) ortak özellikler taşıdığı gözden kaçırılmamalıdır (...) İkinci

noktaysa, bir metin daha önceden var olan bir dizgenin (gücül edebiyat özelliklerinden kurulu bir düzen) ürünü değildir yalnızca, bu dizgenin dönüşümüdür aynı zamanda...Böylece her edebiyat incelemesinin, ister istemez, ikili bir hareket içerdiği söylenebilir: yapıttan edebiyata (ya da türe) ve edebiyattan (türden) yapıta; bu iki yönden birine (farklılık ya da benzerliğe) belli bir süreliğine ayrıcalık tanımak tümüyle meşru bir yaklaşımdır (Todorov, 2004, s. 14-15).

Anlaşılan odur ki; Todorov ayrıcalık tanımakta mahsur görmediği ifadesiyle tündengelimli yöntemi tercih etmektedir. Böylelikle türler, ortak özellikleri bağlamında sınıflamaya tabi tutulurken tümevarım da tamamen ihmal edilmemelidir. Buna ek olarak Todorov, “bir metin daha önce var olan dizgenin dönüşümüdür aynı zamanda” ifadesiyle de durumun varsayımsal yönünü vurgulamaktadır. Dolayısıyla bir “tür” başlığına dahil edilen her bir yapıt, türüyle tamamen örtüşmemektedir ki bu gerekli de değildir. Böylelikle Todorov, Abell’in ifade ettiği ikinci problemin yok sayılabileceği yargısına varmaktadır.

Abell, “Comics and Genre” başlıklı makalesinde herhangi bir tür sınıflaması önermeksizin, çizgi romanın türsel olarak sınıflandırılabilmesine dönük bir öneride bulunmaktadır. Dolayısıyla Abell’in odağı türlerin neler olduğu değil, çizgi romanda “tür”ün ne olduğudur. Bu odak elbette ki “anlatı” konusunda yapılan tartışmaya benzer bir tartışmayı ve sonucunda tespiti gerekli kılmaktadır ki bu tespit, -Todorov’un tercihinin uyumlu olarak- türü bir sınıfa dahil edecek “değişmeyen veya değişmeyenlerin” neler olduğuna dair olmalıdır. Abell’in tespiti bu unsurun; “yorumlayıcı ve/veya değerlendirici beklentiler” olduğunu iddia eder ki bu da McCloud’un yaklaşımıyla benzerlik arz etmektedir. Üç araştırmacının da ittifakıyla yöntem, “aynılıklar” a odaklanmaktadır.

McCloud’un tespitinden hareketle okur merkezli gibi görünen bir yaklaşımın tezahürü olarak Abell da okurun eseri değerlendirmesine tesir eden ortaklıklar kümesine odaklanmaktadır. Abell bunu, bir topluluk içinde, birlikte yaşama öyküsüne benzetmektedir. Hem okuru hem de yaratıcıyı barındırması gereken bu topluluğun her üyesinin diğerleriyle asgari düzeyde bir ittifakının bulunması gerekmektedir.

Yorumlayıcı ve / veya değerlendirici beklentileri ele alma aracı olarak geliştirilen ve çalışmanın üretildiği toplulukta, bir birlikte yaşama öyküsü olan bir takım sözleşmelerin var olması gerekir (...) Buna uygun olarak eserler; hem genel kanının belirlediği özelliklere sahipse ve yapıcı çalışmayı, sözleşmeye uygun şekilde üretmişse, tür niteliği kazanır (Abell, 2012, s. 125-126).

Yani bir tür, çizer tarafından korku türünde üretilmişse ve okurun yorumu ya da

değerlendirmesi de korku olduğu yönüdeyse o bir korku çizgi romanıdır. Her bir okur ki buna eseri üreten kişiyi de dahil etmek gerekir, süper kahraman türünde bir çizgi romanın barındırması gereken özellikleri bilmektedir. Süper güçlere sahip en az bir hikaye kişinin varlığı, bu noktada gerek koşuldur ve okurun beklentisi de bu türde bir eserde süper kahramanın varlığıdır. Bunun dışında kalan unsurlar bu değerlendirmenin dışında kalmaktadır. Okurun okuma sürecinden korkarak, ağlayarak veya gülererek ayrılması bu durumu değiştirmemektedir. Dolayısıyla öykünün başrolü “süper güçler”in ise diğer unsurlar olay örgüsünün tamamlayıcı yan unsurları olarak değerlendirilmektedir. Örneğin, “Spider-man”i süper kahraman türüne dahil eden unsur, Peter Parker’ın bir insandan beklenmedik şekilde, örümcek güçlerine sahip olmasıdır. Bunun dışında, Parker’ın ergenlik sivilceleri ve/veya Gwen Stacy ile yaşadığı romantik ilişki, “Spider-man”i “gençlik” ve/veya “romantik” türe dahil etmemektedir zira bu unsurlar, ana temayı daha ilginç kılan yan olay örgüleridir. Böylelikle Abell’in savı McCloud’unkiyle örtüşen bir düzleme girmiş olmaktadır.

Todorov, “fantastik” tür üzerinden edebi türleri incelerken şu ifadeleri kullanmıştır: “Edebiyat yapıtlarını, türler açısından incelemenin anlamı şudur: Yapıtların her birinin özgül niteliklerini ortaya koymak yerine, birçok metinde geçerli olacak bir kuralı ortaya çıkarmak” (Todorov, 2004, s. 11). Bu da Todorov’un her bir eseri diğerlerinden ayıran özelliklerine odaklanmak yerine ki bu durumda her bir eserin belli yönleriyle birbirinden ayırmak mümkündür ve eserler adedince türden bahsetmek zorunda kalınmaktadır, her eserde var olan ayrımlıklar üzerine odaklandığı anlamına gelmektedir. Her bir eser, sanat olabilmenin koşulu olarak bir diğerinden ayrışmak zorundadır. Bu ayrışmayı sağlayan özgül yönleriyle eser, diğer bütün eserlerden ve hatta kendi türündeki örneklerden dahi ayrışırken tek bir ortaklığı yönünden bir tür özelliği gösterebilmektedir. Tek bir ayrımlığın varlığı onu “tür’e bağlamaya yetecektir ki bu da Abell’in ileri sürdüğü problemi yeniden yanıtlamaktadır. Öyleyse -bilimsel yaklaşımla uyumlu olarak- seçilen bir örneklem üzerinden türe özgü ortaklıkların belirlenmesi (bu durumda buna bir sözleşme olarak da bakılabilir), sonrasında bu ortaklıkların, bütün tür üyelerinde aranması gerekmektedir ancak bu ortaklık, diğer hiçbir türle paylaşılmamalıdır aksi takdirde eser birden fazla türe özgü bir yapı içermiş olacaktır.

Makul görünmesine karşın bu yaklaşımın doğruluğunu sorgulayan görüşler de vardır.

Lewis'a göre; "tür; bir çalışmayı önceden var olan bir şematik içine yerleştirmekle ilgili değildir (Lewis, 2014, s. 18). Todorov'un yaklaşımıyla çelişen bu iddiayı çözümlenebilmek üzere Todorov'un, her bir eserin tür başlıkları arasında akışkanlık gösterme eğiliminde olduğu ön kabulünü hatırlamak gerekmektedir. Belli ki herhangi bir türün bütün özelliklerini harfiyen barındırıp diğer türlere özgü hiçbir yön barındırmayan prototipik örneklerle rastlamak neredeyse imkansızdır. O halde, sınıflandırmaya ilişkin model, toptan dışlayıcı veya tavizkar olmayan çoklu bir model olmalıdır. Diğer yandan çizgi romanı, türlerine ayırma girişimlerinin gerekliliği de tartışılmaktadır zira bu sınıflandırmanın yazara, yapıta ya da okura yönelik ne gibi getiriler sağladığı belirsizdir. Ancak Todorov'a göre bu çaba asla gereksiz görülmemelidir. "Daha genel deyişle, türlerin varlığını tanımamak edebiyat yapıtının, kendinden önce var olan yapıtlarla ilişki kurmadığını ileri sürmek anlamına gelir. Türler, bir yapıtın edebiyat evrenine bağlanmasını sağlayan iplerdir" (Todorov, 2004, s. 16). Bir türün var olması, tanımlanabilmesiyle eş anlamlıdır? Bir yapıtı, bir türsel sınıfa dahil edebilmek, o türe ait tanımlamanın içine oturmasıyla mümkün olmaktadır. Lewis da bu gerekliliğe katılıyor olmalı ki "tür"e ilişkin bir kıstası paylaşmaktan geri durmamıştır. Her ne kadar sınıflamada kullanılan kriterler tamamen uyumlu olmasa da çeşitliliğin ve miktarın fazlalığı bize, "tür"ün gücüne ilişkin fikirler vermektedir. Lewis, süper kahraman türünün bir alt başlığı olan "afterlife" türünü ele aldığı "American Comics, Literary Theory, and Religion" adlı eserinde:

Metnin dünyası, kutsalın kimliğini şekillendirebilir ve insani koşulların boyutlarını ortaya çıkarabilir. Tür, bu boyutların izlenebileceği ve bu izlemenin de bir metnin sosyal önemini ve mesajları nasıl ilettiğini tanımlayabildiği alandır. Bir tür; romanın batılı mı yoksa belirsiz tarzda bir roman mı olduğuna bakılmaksızın, izleyicisine nasıl okunması gerektiğine dair bir sinyal gönderir (...) Bu bağlamda tür, okuyucu ve yazar ortaklığının etkin bir gösterimi olan bir performanstır (Lewis, 2014, s. 19).

İfadelerini kullanarak kıstasın temelini, yaratıcı ve okur arasında kurulan bir sözleşmeye bağlamaktadır. Aynı zamanda bu kıstasın varlığı diğer -görüşlerle uyumlu şekilde- tür üyeleri arasında bir ortak noktanın varlığına dayanmaktadır. Bu ortak nokta yazar ve okur arasında kurulacak bir mutabakata dayanır ki tür; bu mutabakat olmaksızın var olamamaktadır. Aynı mutabakat gerek McCloud gerekse Abell'da da aranmaktadır. Todorov'a döndüğünde, "fantastik" türü diğer türlerden ayrıştırmada kullandığı yöntemle atıf yapılabilmektedir. Todorov'a göre;

Fantastik üç koşulun yerine gelmiş olmasını gerektirir. Metin öncelikle okuyucunun, öyküdeki kişilerin dünyasını, canlı kişilerin yaşadığı bir dünya olarak görmesini ve anlatılan olaylarla ilgili olarak doğal bir açıklama ile doğa üstü bir açıklama arasında kararsızlık duymasını sağlamalıdır. Sonra, bu kararsızlık, bir öykü kişisi tarafından da hissedilmelidir; böylece okuyucunun görevi bir kişiye verilmiş olur, aynı zamanda da "kararsızlık" metin boyutunda ortaya konduğu içindir ki yapının izleklerinden biri haline gelir; saf bir okumada gerçek okuyucu, öykü kişisiyle özdeşleşir. Son olarak, okuyucunun metin karşısında bir tavır takınması gerekir (Todorov, 2004, s. 39).

Todorov'un ifadeleri açıldığında, yerine getirilmesi gereken üç koşulun temelinde, yazar ve okur arasında aranacak bir ortaklığa dayandırıldığı anlaşılmaktadır. Bu ortaklık, hikaye kişisi üzerinden yaratıcıya bağlanmaktadır. Dolayısıyla bir eserin hangi türe ait olduğu, bu ortak kanının varlığı neticesinde bilinebilmektedir. Coogan'ın tabiriyle "bu sözleşmenin belirlediği kurallar, -özellikle konu, düzenleme, karakter, sembol ve tema- eserleri bir tür oluşturmak için birleştirir. Bir türün sözleşmeleri belirlendikten sonra, tanımı ve adı ileri sürülebilir" (Coogan, 2006, s. 24). Dolayısıyla bir türde var olan her bir unsur türün belirlenmesinde rol oynayabileceği gibi bazıları ihmal de edilebilmektedir. Hiçbir şekilde türler arasında farklılık göstermeyebilecek bu unsurlar, ortaklık sözleşmesi çerçevesinde bir araya getirilir ve bu şekilde inşa edilirler ki son olarak da okur anlaşmaya dahil olmaktadır. Abell'in yaklaşımında belirtilen "yorumlayıcı ve/veya değerlendirici beklentiler" kıstası da benzer şekilde bir eserin oluşturucu unsurlarını tek başlık altında bir araya getirmeye dayanmaktadır. "Bir eserin içeriği, yapısı, formatı, anlatı içeriği ve efektlerinin tümü potansiyel yorumlayıcı ve/veya değerlendirici öneme sahip olduğundan, bu unsurların tamamı, yorumlayıcı ve değerlendirici beklentileri ele almak için bir tür sözleşme geliştirebilir" (Abell, 2012, s. 127). Dolayısıyla başat unsurun izleyici ve yaratıcı arasında, eserin türünün ne olduğuna ilişkin yorumsal ortaklık olduğunu tekrarlamak gerekmektedir. Bu ortaklığın sonucu olarak da daha pek çok tür ve alt türün ortaya çıkacağı öngörülebilmekte veya McCloud'a atıfla liste uzatılabilmektedir. Yani; okur veya izleyen kişinin yorum ve değerlendirmesi, eserin içeriği, yapısı, formatı, anlatı niteliği gibi unsurların tesirinden soyutlanamaz. Örneğin; bir aşk hikayesinin var olması, bir türü romantik yapmaya yetmeyebilmektedir. Hikayenin, "söylem" düzeyinde okura farklı fikirleri empoze etmesi mümkündür. Diğer açıdan; aşk hikayesinde "kavuşamama" durumu, türün romantik oluşuna muhalefet oluşturmayabilir. Gelecekte yaşanan bir aşk hikayesinden bahsediliyor ise bu tür bilim-kurgu türüne de göz kırpaabileceği gibi hibrit bir yapı taşıması bakımından, bir alt tür de oluşturabilmektedir veya "güzel ve çirkin" hikayesinde olduğu gibi bir insan ve insansı bir başka tür arasında yaşanan aşktan bahisle olağan üstü veya tekinsiz (bu ikisi

edebi türler arasında yer alır) tür özelliği gösterebilecektir. Yine de romantizmin yokluğu iddia edilememektedir. Önemli olan, her bir türde var olan unsurların ki tamamı olması gerekmez, ortak bir dil oluşturmak amacıyla bir araya getirilmiş ve o şekilde algılanmış olmasıdır. Cawelti'nin "süper kahraman" türü üzerinden ifade ettiği üzere: "Süper kahraman, yaratıcıları ve okuyucular arasında ortak bir para birimi haline geldiğinde, türün kökenini bulmak ve tanımını oluşturmak için geriye doğru çalışabiliriz" (aktaran Coogan, 2006, s. 25). Cawelti'nin ortaya attığı "ortak para birimi" ifadesi, bahsini ettiğimiz ortaklığın olması gerekliliğini açıkça dillendirmektedir.

Türlerin hangi kıstas uyarınca sınıflandırılabilceği üzerine nihayet bir metot geliştirildikten sonra bir soru işareti kaçınılmaz olarak gündeme gelebilmektedir. "Tür"ün tür olabilmesi, hakkında herhangi bir soru işareti bulunmayan yazar veya yaratıcının yanında, okurun yorum ve tutumuna da bağlanmaktadır ki bu kontrol edilemez bir durumdur zira okur bir tercihte bulunacaktır. Korku türü örneğine tekrar dönüldüğünde bir okur, korkmaması durumunda, tür halen sabittir ancak bunun yanında eserin korku türünü örneklediği yargısında bulunabilecek veya kafası karışabilecektir. Bu da her bir eserin farklı türler arasındaki akışkan niteliğiyle açıklanabilmektedir. Bu durumda tür yeniden tartışmaya açılabilir mi? Bunu örnekleyen bir durum Todorov'a atıfla analiz edilebilmektedir:

Fantastik, bir kararsızlık süresi kadardır: algıladıkları şeyin, paylaşılan düşüncenin tanımladığı biçimiyle, "gerçeklik" olup olmadığına karar vermek zorunda kalan okuyucunun ve öykü kişinin ortak kararsızlığı. Öykünün sonunda öykü kişisi değil de okuyucu yine de bir seçim yapar, çözümlerden birini benimser ve fantastiğin dışına çıkar. Gerçekliğin yasaları olduğu gibi duruyor ve anlatılan olayları açıklamaya yarıyorsa yapıt başka bir türe girer: Tekinsiz türe. Ya da tersine okuyucu, olayı açıklamak için yeni doğa yasalarını kabul etmek durumundaysa olağan üstü türe girmiş oluruz (Todorov, 2004, s. 47).

Todorov, "tekinsiz" ve "olağanüstü" tür arasına konumlandığı "fantastik" tür izahında okurun beklenmedik bir tercih yapabileceği durumunu açıklamaktadır. Her tür için geçerli olmayan bu kararsızlık durumu, fantastik tür için zaruridir ve şüphesiz bu durum riski fazlasıyla arttırmaktadır. Todorov'un öykü kişisi ve okur arasında, "kararsızlık" üzerine kurulan ortaklık, doğası gereği pamuk ipliğine bağlıdır. Hikaye kişinin yaşadığı kararsızlık, tamamen yapıtın yaratıcısının tercihine bağlı bir kararsızlıktır ve okurun bu kararsızlığı paylaşıp paylaşmamasından belli oranda bağımsızdır. Belli orandadır zira yazar, okuru yapacağı tercihler bağlamında yönlendirebilmektedir ancak yine de okur aksi bir tercihte

bulunarak fantastiğin dışına çıkabilmektedir. Bu noktada hikaye kişisi ve okur arasında var olması gereken ortaklık bozulur veya zaten hiç kurulmamıştır. Böyle bir durumda, yapıtın “tür” bağlamında konumu tartışmaya açılmış olmaktadır. Yapıt, hikaye kişinin penceresinden bakıldığında “fantastik” fakat okurun gözünden başka bir türe (olağanüstü veya tekinsiz) dahil olmaktadır. Bu ortaklığa bağımlı bir türsel durum her zaman tartışılabilir bir durumdur ve bu durumun giderilmesi ancak hikaye kişisi ya da okurdan birinin öncelenmesiyle giderilebilmektedir.

Kaçınılmaz olarak Todorov’un “korku” türüne ilişkin olarak yaptığı tespiti geri dönülmelidir. Dolayısıyla bir eserin türsel sınıfı, okurun soğukkanlılığıyla ilişkilendirilmemelidir. Böyle bir durumda yaratıcının niyeti öncelenecektir. Abell’in ifadesiyle; “bir eserin tür üyeliği, üreticisinin niyetine bağlıdır, çünkü bir çalışmanın, tür özellikleri göz önüne alınarak, kasıtlı olarak oluşturulması gerekmektedir... Okurun beklentileri, bu genelleştirilmiş konuşma çıkarımlarını yaratmaya yardımcı olur” (Abell, 2012, s. 130). Dolayısıyla temel olarak okur; bir türe ait olduğunu bildiği için eserin o türe ait özellikleri barındırmasını beklemektedir. Okur bu noktadan hareket ederek türün karakteristiklerini denetleyen ve onaylayan ve ayrıca bunu pekiştiren bir konuma sahip olmaktadır.

Okur ve yaratıcı arasında oluşan ortaklığa dayalı bir türsel sınıflama önerisi genel kanıyı oluşturmuştur. Dolayısıyla bu metot, geçmişte ve bugün var olan türlerin yanında, bundan sonra üretilecek yeni türlere de uygulanabilecektir. Paylaşılmış olan türsel sınıflar üzerinden bu tartışmanın yürütülerek mevcut önerilerin tür özellikleri denetlenebilir. Bütün önerilerin ittifak kurduğu “süper kahraman” türü bir örneklem oluşturabilir. Süper kahraman türü, doğası gereği hikaye kişisi veya karaktere odaklanmaktadır. Türün özelliklerini belirleyen şey; kahramanın özelliklerine bağımlıdır. Lewis, Coogan’a atfen süper kahramanın özelliklerini şu şekilde paylaşmaktadır:

- A) Sosyal bir misyona sahip olmak,
- B) Olağanüstü güçler veya beceriler sergilemek,
- C) Alternatif bir kimliği korumak veya bir ayırt edici kişi tarafından tanımlanmak.
- D) Bu kimliği özel bir kostümle aktarmak.
- E) Kaçınılmaz ölümlerin üstesinden gelmek (Lewis, 2014, s. 24-26).

Bütün bu özelliklerin varlığı, türü “süper kahraman” kılmaktadır. Dolayısıyla bu özelliklerin

tamamının korunmadığı süper güçlere sahip karakterlerin varlığı yeterli olmamaktadır. Özetle bu türü belirleyen ortaklığın karakterin ya da hikaye kişinin özellikleri olduğu belirlenmiştir. Bu karakteristiği taşıyan tek tür elbette “süper kahraman” türü de değildir. “Benzer şekilde, polisiye, dedektif hikayesi, gangster gibi türler kahraman tipine odaklanırken, Western, gizem, soap opera gibi türler, unvanını konu, ortam (dekor) ve ilgili kültürden (sponsor) alır” (Coogan, 2006, s. 24). Görüldüğü üzere ortak unsur her bir tür için değişiklik göstermektedir. Korku veya romantik türünde hikaye ve anlatı yapısı, bilim-kurguda ortam, dekor ve hikaye gibi unsurlara odaklanılırken hayvan türünde yeniden karaktere odaklanılmaktadır. Süper kahraman içeren bir bilim-kurgu veya fantezi türü ile de karşılaşılabılır. Bu da başka bir tartışma oluşturmaktadır ki bu noktada zorunlu olarak baskın bir unsurun tercih edilmesi gerekecek ve eser bir alt tür olarak nitelenecektir. Bunun dışında varlığı veya “tür” niteliği tartışılabilir örnekler de bulunabilmektedir.

McCloud’un paylaştığı başlıklardan hareketle; Süper Kahraman, Hayvan, Suç, Dedektif, Eğitsel, Çocuk, Bilim Kurgu, Fantezi veya Kılıç ve Büyü, Savaş, Genç, Güldürü, Romantik ve Aşk, Korku, Polisiye, Gerilim vb. türlerin çoğu, -yaratıcı tarafından saptanmış türler olduğu ön kabulüyle birlikte- okurun yorumu ve değerlendirmeleri tarafından da tayin edilebilmektedir. Daha önceki itirazımızı tekrarlayarak, “Eğitsel”, “Çocuk” ve “Genç” gibi kategorilerin yorum ve değerlendirmesi okur tarafından yapılamamaktadır. Bu türlerin oluşturulma sürecini etkileyen faktör, hedef kitlesinin beklentilerinden ziyade, ihtiyaçları tarafından şekillendirilmiştir. Eğitim türü, eğitmeye dönük olmalıdır ki eğitilmesi gereken bir hedef kitleye yöneliktir ve bu süreçte hedef kitlenin beklentisi, eğitimin doğası gereği, göz ardı edilmek zorundadır. Dolayısıyla bu üç başlık tartışılabilir. Diğer yandan daha önce bahsedildiği üzere, çizgi roman ekollerinin tür olarak anılması durumu vardır. Örneğin; Manga’nın bir tür olup olmadığı tartışılabilir. Abell’a göre:

Manga ve hayvan çizgi romanları gibi çizgi roman türleri, yorumlayıcı ve değerlendirme beklentileriyle ilişkilidir. Bu beklentiler, manga ve hayvan türlerinden oluşan mutabakattan kaynaklanmaktadır (...) Yapımcılar, buna uygun eserler üreterek, okurun beklentilerinin karşılanmasına yardımcı olabilirler (Abell, 2012, s. 131).

Dolayısıyla Abell, “manga” ve “hayvan” başlıklarını tür olarak kabul etmektedir. Manga, Japon çizgi romanı olarak bir coğrafyaya ve bir kültüre gönderme yapmaktadır. Kendine has özgül bir yapısının var olması, mangayı bir tür kılabilmektedir. Bu özelliklerin varlığı konu,

medya gibi açılardan tartışılabilirse de yalnızca Japonya’da üretilen ve Japon dilinin gerekliliklerine göre tasarlanan biçimsel yapısı ve özgül karakter tasarımlarıyla “tür” özelliği göstermektedir. Goody, sözlü anlatı türleri üzerinden, “Herhangi bir literatürü incelerken dikkat edilmesi gereken şey, yalnızca konuşmacıyı değil aynı zamanda dinleyici kitlesini ve durumsal bağlamı göz önünde bulundurmaktır” ifadelerini kullanmaktadır (Goody, 2017, s. 60). Bu bağlamda hedef kitlenin sosyolojisi dahil, okura ilişkin her türlü etkiler bir türün, türe dahil edilmesi veya türden dışlanmasında bir kriter oluşturabilmektedir. O halde Goody’nin edebi türler üzerine oluşturduğu kriterler, “manga”nın bir “tür” olarak anılmasını mümkün kılmaktadır.

Diğer yandan, manganın bu özellikleriyle ilgili olarak “tarz” olduğu şeklinde bir eleştiride de bulunulabilmektedir ancak mangada bu özellikler, kurallara bağlanmıştır ve öncelediğimiz unsur olan “yaratıcı”, bu kurallara bağlı olarak çizgi roman üretmektedir. Eserin manga oluşu, bu kuralları sağlıyor olmasına bağlıdır ki çizgi romanın tarihi ele alınırken Fransız ekolü ve manganın bir araya getirilmesinden doğan bir formun yani “Novella Manga”dan bahsedilmiştir. Novella manga, Fransa’da manga olarak Japonya’da da “Bande desine” olarak pazarlanmıştır. Yani mangaya özgü nitelikler barındırıyor olsa da her bir eser manga olarak kabul edilmemiştir. Tarz ise her bir örnekte farklı şekillerde belirmektedir ve tamamen kurallardan bağımsız olarak ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla yaratıldığı coğrafyanın kültürüne bağlı olarak ortaya çıkan unsur tarz değil, kültürel bir normdur. Ancak bu durum manganın korku, romantik veya erotik türe dahil edilemeyeceği anlamına gelmemektedir. Mangada tür özelliği içeriğin dışında ortaya çıkmaktadır. Yaratıcısının ötesinde her bir okur, manganın manga olduğu konusunda mutabıktır. Aynı şekilde diğer bütün ekoller ile ilgili olarak da benzer tartışma yürütülebilir ancak bu kıstaslara bağlı kalınmalıdır. Dolayısıyla “ekol” olarak nitelediğimiz türlerin tamamı tür olarak değerlendirilememektedir.

Bunun dışında tartışmalı bulunan tür başlıklarından birisi de “grafik roman” ve “fumetti” olabilir. Bu itibarla “fumetti”ye dönüldüğünde Abell, grafik roman ve fumettiye ilişkin olarak şu soruyu sormaktadır: Grafik roman ve fumetti bir medya olarak mı yoksa tür olarak mı algılanmalıdır? Bu soruya ilişkin yanıt da şu şekilde verilmiştir:

Grafik romanlar ve fumettiler, çeşitli yorumlayıcı ve değerlendirme problemlerine uygulanabilecek araç ve tekniklerden oluşmaktadır ki bunlar, sorunların çözümlerine sınırlamalar getirebileceği gibi, türlerden farklı olarak medya, yorumlayıcı ve değerlendirici kaygılara çeşitli şekillerde cevap verme esnekliğini de beraberinde getirmektedir (Abell, 2012, s. 131-132).

“Fumettiler”, hikaye anlatımında, çizginin yanında fotoğraf karelerini de kullanmaktadırlar. Grafik romana ilişkin olarak başvurduğumuz tanım, bu durumu örneklememektedir. Çizgi romana özgü araçların dışında kalan fotoğraf, çizgi romanın içine dahil edilerek fumettilerin çizgi roman olma niteliğini tartışmalı kılmaktadır. Bu durumda çizgi roman ve foto roman arasında bir formdan bahsediyor oluruz ki bu durumda karşımızda çizgi romandan farklı bir anlatı türü var demektir.

Dolayısıyla denilebilir ki; bir yaratıcı, korku türünde bir eser üretirken yaratmak istediği etki; okurun korkmasıdır. Okurun, korku türünde üretilen bir eserden beklentisi de aynı şekilde korkmaktır. Bu durumda eserin üreticisi ve tüketicisi arasında, beklentiler bağlamında bir ortaklık kurulmuş olmaktadır. Adell’in varsayımı ise türlerin bu ortaklıktan doğduğudur.

Bir türü tür yapan özellikleri belirlemek üzere her bir türün kendine özgü yanlarına dayanılarak başlıklar oluşturulabilir ve oluşturulmuştur. Tümevarımlı bir metotla her bir örnek birbirinden bağımsız olarak değerlendirilebilir fakat bunun yaratacağı temel sorun - daha önce de tartışıldığı üzere- her bir yapıtın özgül özellikler barındırma potansiyeline bağlı olarak ortaya yapıtlar adedince -en azından özgün yapıtlar adedince- türün ortaya çıkacağı gerçeğidir. Buna ilişkin örnekler paylaşılan önerilerde görülebileceği gibi çoğaltılabilmektedirler de. Süper kahraman türün bu bağlamda ele alındığında sorulması gereken soru şudur: Süper kahraman türünü farklı kılan unsur veya unsurlar nelerdir? Bu soru; bir takım olağanüstü güçlerin varlığı şeklinde yanıtlanabilir ancak bu unsur, türü özgün kılmaya yetmeyecektir zira olağanüstülüğü barındıran birden fazla tür önerilebilmektedir: Dedektif, fantazi, bilim-kurgu ve hatta bütün kurmaca türlerde bu türden özelliklere rastlanılabilmektedir. Daha da spesifik bir yanıtla; bahsi geçen olağanüstü güçlere sahip, en az bir hikaye kişinin varlığı önkoşulu ileri sürülebilir. Bu önkoşul, net bir çerçeve çizmek için yeterlidir. Bu bağlamda, türsel sınıflandırmada kullanılan ölçüt hikaye kişisi veya kişilerinin niteliklerine bağlanmaktadır ve ilişkin önerilerde de bu durum gözlemlenebilmektedir. Öyleyse bu türden bir özellik arayışı, genele uygulanabilecek bir

örneklem oluşturmakta mıdır? Cevap bazı türler için evet olabilirse de bazılarında hayır olacaktır. “Hayvan” veya “dedektiflik” türünde bu önkoşul aranabilirse de “bilim-kurgu”, “korku”, “erotik” gibi türlerde bu ön koşulu sağlamanın bir yolu yoktur.

Bir kahramanın “süper” olup olmadığı nasıl anlaşılmaktadır. Kimin süper olduğunu kimin olmadığını söyleyebilmek oldukça kolay olmasına karşın bu ayrıma nasıl vardığımızı açıklamak zordur. Buna ilişkin bir yanıt, beklenmedik bir disiplinden gelmiştir: Superman’le ilgili bir telif hakkı ihlali davasında Wonder Man adlı çizgi roman kahramanının, Supermen’i kopyalayarak telif yasasını ihlal ettiği kararını verirken Hakim Learned Hand, süper kahramanın tanımlayıcı unsurlarının ne olduğuna ilişkin bir yanıt sağlamıştır: Misyon, güçler ve kimlik. Bu unsurların benzerliği üzerinden Hand, Wonder Man’ın Süpermen’i kopyaladığına hükmetmiş ve böylelikle bir türün tanımlayıcı özelliklerini de belirlemiştir (Coogan, 2006, s. 30). Coogen bunun ardından süper kahraman türünün ayırıcı özellikleri olarak dört unsur belirlemiştir: Misyon, güçler, kimlik ve kostüm. Bu unsurların varlığı, süper kahraman türünü diğer türlerden ve özellikle de sıklıkla benzerlik içeren bilim-kurgu, dedektiflik, polisiye, fantezi vb. türlerden ayırmaktadır.

Fumettilerde ise karşımıza farklı bir durum çıkmaktadır zira fumettiler, çizili olanın yanında fotoğrafa da yer vermektedirler. Bu durumda bir çizgi roman türü olup olmadığından önce çizgi roman olup olmadığı tartışılmadığı zira çizgi roman ve fumetti arasında, söylem düzeyinde bir ayrışma bulunmaktadır. Fumetti, çizgi romanın çoğu tanımıyla çelişir şekilde araç kutusuna fotoğrafı da dahil etmekte, çizgi roman ve fotoroman arasında melez bir yapı oluşturmaktadır. Yüzeysel bir yaklaşımla çizgi roman olduğu söylenip geçilebilmektedir ancak bu durumda fotoromanın bir çizgi roman türü olmasının veya çizgi romanın yalnızca yazılı ya da görsel bir tür olarak kabul edilmesinin önünde hiçbir engel kalmamaktadır.

3. BÖLÜM: BİR ANLATI BİÇİMİ OLARAK ÇİZGİ ROMAN

Çizgi roman kavramına bir anlatı türü olarak bakıldığında, alıntılanan yaklaşımlarda incelediğimiz metodolojiden yola çıkarak denilebilir ki “çizgi roman”; kendi müstakil alanı içinde bir “tür”dür. Bu tespiti yaparken temel dayanağımız, halihazırda ortaya konulan türsel ana başlıkların hiçbirisinin altına çizgi romanı oturtamıyor oluşumuzdur. Chatman’a ve türe ilişkin diğer yaklaşımlara atıfla türler arasında yapılacak bir ayırım; anlatılar arasındaki önemli bir ortak noktayı gizlemektedir. Bu nokta ise; türler arasındaki söylemsel geçişkenliktir. Bu durumu örneklemek üzere Chatman’a yapılan atfı hatırlatmak yeterlidir; “tüm yazılı metinler sözlü olarak ortaya konulabilirler; şu anda olmasa da her an sözlü olarak sergilenebilirler. Yani doğaları gereği sergilenmeye elverişlidirler” (Chatman, 2008, s. 25). “Yazılı” ve “sözlü” türler arasında var olan bu türden bir geçişkenlik bütün anlatı türleri için bir örneklem oluşturabilmektedir. Chatman’ın kullandığı örneklem; “yazılı bir anlatı, görsel olarak da ortaya konulabilir” veya sinema uyarlamalarından bahisle; “yazılı bir anlatı, görüntüsel olarak da sergilenebilir” şeklindeki -ya da tam tersi de olabilir- örneklemeleri de doğrulamaktadır. Çizgi roman özelinde ise birden fazla söylem dilinin varlığından bahsetmek gerekmektedir. Görsel anlatı türünü karşılayan “görsel” bir dil ve yazılı anlatı türünü ifade eden “yazılı” dil bileşenlerini zorunlu olarak bünyesinde barındırmaktadır. Zorunludur çünkü yazılı veya görsel dil bileşenlerinden birisini çekip çıkardığımızda, “çizgi roman” türü varlığını yitirmekte, yerini “yazılı” veya “görsel” türe bırakmaktadır.

Chatman’ın paylaştığı, görsel anlatının bir alt türü olarak nitelenebilecek bir resimsel anlatı örneğini ve üzerinden yapmış olduğu analizi paylaşmak, konuyu somutlaştırmak anlamında aydınlatıcı olacaktır. Chatman, paylaştığı Frank O’Neal tarafından yapılan “Short Ribs” adlı bant üzerinden, görsel ve yazı unsurlarının yüklendikleri ve yüklenebilecekleri roller üzerine bir örnek analizi sunmaktadır. Bu analiz uyarınca, bantta yer alan her bir unsur, ayrı işlevler yüklenebileceği gibi birbirini tamamlayıcı ve destekleyici rollerde de bulunabilmektedirler. Bu örneğe ilişkin görsel ve Chatman’ın analizi şu şekildedir:



Görsel 57. Frank O'Neal. Short Ribs. 1970. (Chatman, Seymour, 2008, s.31)

Bir karikatür bandı örneğinde, resim anlatıları, modern karikatür bandı tekniğinde olduğu gibi, karelere bölünebilir. Diyalogsuz, yazısız ya da balonsuz karikatür bantları, resim formundaki anlatıların görece saf (ve sıradan) örnekleridir ve anlatı durumu diyagramına uygun bir örnek oluştururlar. Seçtiğim karikatür bandı, 1970 yılında, San Francisco Chronicle gazetesinin Pazar ekinde yayınlandı. Bahsederken kolaylık sağlaması için, on kareyi, sıfırdan dokuza kadar numaralandırdım. 1. karedeki düşünce balonu, 4. 6. ve 7. karelerdeki tabelalar dışında, bu anlatıda sözcükler yer almıyor. Üstelik tabelalardaki yazılar yerine, tefeciye kumarhaneden ayırt etmek üzere, görsel işaretlere yer verilebilir. İlki için geleneksel üç top, ikincisi için iki zar işareti kullanılabilirdi. Ancak görüldüğü gibi bu bir karma ortamdır...Bu öykü, aşağıdaki gibi sözcüklere dökülebilir: Bir zamanlar bir kral varmış. Kalesinin kulesinde dürbünüyle bakınırken, “eğlenceli gibi görünen” bir şey fark etmiş. Merdivenlerden koşturup kalesinden çıkmış ve çok geçmeden kumarhaneye varmış. Zar atmış ve kaybetmiş. Üzüntüyle dışarı çıkmış ve tefeci dükkanına rastlamış. Kralın aklına, kurnazca bir fikir gelmiş. Kral, tacını bir kese para karşılığında rehin vermiş, böylece kumarhaneye geri dönüp biraz daha kumar oynayabilecekmış (Chatman, 2008, s. 31).

Chatman'ın paylaşımı ve üzerine yaptığı analiz, çizgi romanların yazı-görsel işbirliğine dayalı anlatı dilini, en belirgin şekilde ortaya koyan örneklerdendir. Bu örnekte, yazılı unsura havale edilen roller, rahatlıkla görsel unsur tarafından da yüklenilebilmektedir. Bu durumda yazılı unsur tamamen görünür olmaktan çıkmakta ve örnek, görsel anlatı alanına girmektedir. Yine aynı örnek üzerinden, görsel unsur olmaksızın yazılı olarak da hikayenin rahatlıkla anlatılabildiği görülmektedir. Bu durumda da örnek yazılı türe dahil olmaktadır. Ancak yukarıda kullandığımız ifadeyle bu örnek, yazılı-görsel unsurun işbirliğinin en belirgin örnektir. Bu türden bir iş bölümüne bütün çizgi roman örneklerinde rastlamak mümkün değildir. Görsel ve yazı birbirinden farklı şekillerde ilişkiye sokulabilmektedir. Scott McCloud çizgi romanlarda görsel-metin birlikteliğinin kurgusuna yönelik birden fazla alternatifin varlığından bahsetmekte ve bazılarını şu şekilde sıralamaktadır: Kelime merkezli, resim merkezli ve çift merkezli, ilave, paralel, montaj ve en sık kullanılan birbirine bağımlı olanlar (McCloud, 1994, s. 153). Örneğin “çift merkezli” kurguda görsel-metin

Chatman'ın örneğinde olduğu gibi aynı öyküyü anlatmaktadırlar fakat "paralel" kurguda, görsel ve metin tamamen farklı şeylerden bahsedebilmektedir.



Görsel 58. Paralel kurgu örneği. (McCloud, Scott , 1994, s.154)

Dolayısıyla yazılı ve görsel unsurların, yalnızca, birbirinin muadili olarak işlev gördüğünü iddia etmek, konuyu fazlasıyla basite indirgemek anlamına gelmektedir. Bu iki unsur, niteliksel ve algısal olarak tamamen farklıdır. Dolayısıyla okura biçtikleri roller farklıdır. Yazılı dil, tasvirin ve betimlemenin dışında, karakterler ve atmosferin yaratım sürecine okuru dahil etmekten görsel unsurda bu dahiliyet çok daha azdır. Kral'ın fiziksel görünümü ve mekan, sanatçı tarafından belirlenmiştir. Dolayısıyla yalnız yazı ya da yalnız görsel olarak uygulandığında, bir öykü hiçbir zaman aynı olmayacaktır. Bu da çizgi romandaki yazı-görsel işbirliğinin varoluşsal önemini ortaya koymaktadır.

Araştırmamız kapsamında ortaya konulmuş olan ve konulacak bu ve başka nedenlerle kendi başına bir anlatı türü olarak adlandırdığımız "çizgi roman" kavramının ne olduğu, nereden geldiği ve hangi evrim süreci tarafından nasıl evrildiği sorularını yanıtlamak üzere, ilişkin tanımlama önerileri ve tarihi gelişim süreci ele alınmalıdır.

3.1. Çizgi Roman'ın Anlatı Özellikleri

Çizgi romanını bileşenlerinin neler olduğu sorulduğunda akla ilk gelecek seçenekler elbette ki "yazı" ve "resim" olacaktır. İlişkin literatürde de sıklıkla bitişik olarak "image-text" birlikteliği olarak ifade edilen bu disiplin, yalnızca bu iki ögenin birlikteliğiyle açıklanabilseydi, diğer benzer formlardan sıyrılıp "tür" olma özelliği gösteremezdi. Öte yandan "image-text" ikilisinin, anlatı konusunda ele alınırken bir anlatının temel bileşenleri olarak sunduğumuz "öykü-söylem" birlikteliğini imlediği şekilde bir algı oluşabilmektedir. Bu algıyı dağıtmak adına denilmelidir ki çizgi romanda metin unsuru, yazılı unsuru

imlemektedir ve dolayısıyla kendi başına “öykü”yü oluşturmamaktadır. “Öykü yazılı, sözlü, performatif veya herhangi bir şekilde dillendirilebilen, daha doğrusu dillendirilmeyi bekleyen unsurdur. Dolayısıyla çizgi romanda “görsel-metin (image-text)”, anlatma biçimine yani “söylem”e ilişkin unsurlardır. “Öykü” bu iki bileşenin birlikte çalıştığı melez bir “söylem” yapısı tarafından anlatılmaktadır. Buna ilişkin kurgu içinde, metin ve görselin dışında bileşenler de bulunmaktadır.

Öyleyse denilebilir ki resim-yazı (image-text) ortaklığı çizgi roman için gerek koşuldur ancak yeter koşul değildir. Dolayısıyla çizgi romanın bileşenleri olarak paylaşacağımız diğer unsurlar, bu iki ana unsurun ne şekilde bir araya getirildiğine ilişkin olarak veya bu iki ögenin yardımcı unsurları olarak ortaya çıkmaktadırlar. McCloud’a atıfla “artarda dizili ardışık sanat” ifadesinden hareketle görsel unsurların bir araya getirilmesi sürecinde, biçimsel kurguyu şekillendiren paneller kullanılmakta, yazı ise görsel unsura konuşma veya metin baloncukları aracılığıyla eklemlenmektedir. Dolayısıyla her bir bileşen, çizgi romanın inşa sürecinde araçsal bir role sahiptir. Elbette ki amaç bütün anlatı türlerinde olduğu şekilde, hikaye anlatımıdır. Her bir aracın varlığı zorunlu (çizgi romanın tanımlarından hareketle bazıları zorunlu da olmayabilir) olmakla birlikte, var oluş biçimleri, disiplinin sanatsal doğası gereği özgüllük veya tekillik arz edebilmektedir. Örneğin; özellikle Amerikan çizgi romanında sıklıkla kullanılan ses efektleri her bir tekil yapıtta kullanılmayabilir ve zorunlu da değildir. Bu eklemlenmeler tamamen anlatının aktarım kabiliyetini iyileştirmeye dönük olarak sanatçının tercihleri neticesinde ortaya çıkmaktadır. Diğer yandan, üsluba bağlı özellikler de bu türden unsurlar olarak değerlendirilmelidir. Bu bağlamda, çizgi roman türünün anlatısal özellikleri tek tek ele alınmadan önce, anlatı kavramının özünde bağlı bulunduğu kadim kavramlara dönmek yerinde olacaktır. Bu kavramlar kuşkusuz “hikaye” ve “dil”dir.

“Hikaye” kavramı şüphesiz, tarihsel olarak “dil” kavramına koşuttur zira dille birlikte vardır veya yoktur. Bu tarihin insanın tarihine koşut kılınamamasının nedeni “hikaye”nin bir dil aracılığıyla anlatıldığı veya aktarıldığında var olabilmesidir. İnsanın var olduğu anda bir dil yetisine sahip olup olmadığı üzerine tartışılabilirse de “hikaye”nin dile olan bağımlılığı muhakkaktır. Hikaye, aktarılmadığında da insan zihninde var olabilmektedir fakat bu durumda var olup olmadığı asla bilinemez. Dolayısıyla “hikaye” kavramı, “hikaye anlatımı”

ya da “anlatı” kavramıyla varoluşsal bir ilişki içindedir. Tarihsel olarak hikaye anlatımının en kadim aracının “söz” olduğu ileri sürülebilir. Diğer yandan, bunu asla bilinmeyeceği ve dolayısıyla bu aracın, “anlatma”nın bütün türlerine atıf yapan “dil” olması gerektiği itirazı da yapılabilecektir ki oldukça makuldür. Fakat edebi türün perspektifinden inşa edilen bir “dil teorisi” her zaman sözü öncelemiştir.

Dil yetisi, hikaye anlatımı açısından gerek koşul olsa da yeter koşul olarak değerlendirilememektedir zira hikaye anlatımı, herhangi bir dil ediminin ötesinde bir beceriye de ihtiyaç duymaktadır. Barthes’e atıfla anlatı her zaman, her yerde vardır fakat bunun varlığının delili, bir “anlatım”ın var olmasından geçmektedir ki bu bağlamda “anlatma” insana özgüdür. Brooks, Walter Benjamin’e atıfla; “hikaye anlatıcılığı, yaşayan dünyanın dünyasına, deneyimin iletilmesine ve paylaşılmasına bağlı olduğu için, özgün olan ve bu sayede bilgeliğe, bir kişinin birlikte yaşadığı insanlara verdiği nasihate dönüşebilen, bir iletişimin dünyasına aittir” ifadelerini paylaşmıştır (aktaran Brooks, 2016, s. 94). O halde, “öykü anlatma”nın yani “anlatı”nın insana özgü bir edim olduğu bilgisi sabit olduğuna göre, bunun hangi şekillerde var olduğu ortaya konulmalıdır.

Hikaye anlatımı temel olarak iki vasıtaya ihtiyaç duymaktadır: Söz ve görsel. Bu iki araç, “yazı” henüz var olmadan çok önce var olmuşlardır. Dolayısıyla var olduğu andan beri iletişimin doğasında araçsal bir melezlemenin bulunduğu öne sürülebilmektedir. İletişim her zaman duyuların birden fazlasına hitap eden, birden fazla dilin kullanılmasına ihtiyaç duymaktadır. Sözlü dil kullanıldığı anda, aynı zamanda görsel dili de harekete geçirmektedir ki bu çoğu zaman beden dili olarak nitelediğimiz kavramdır. Hikaye anlatımı da temelde iletişim başlığı altına alındığında aynı sonuca ulaşılmış olmaktadır. Bunun yanında yazılı dil nitelemesiyle görsel doğasından ayrıştırılan dil de aynı türün özelliklerini göstermektedir. Yazı, en nihayetinde seslere karşılık gelen işaretlerden ibarettirler. Dolayısıyla sözel ve görsel dilin bir aradalığından doğmuşlardır. Bu bağlamda sözel dil, anlık ve yüz yüze iletişimi mecbur kılan doğasından, görsel dilin varlığıyla azade olmuştur. Görsel dil, şimdinin ötesine ulaşabilen, bu yönüyle de mesajı geleceğe hatta kaynağın yok oluşunun da ötesine taşıyabilme yetisinin dışında, sözlü iletişimin gerçekleşmekte olduğu an itibariyle de sözel dile eşlik etmektedir. Yüz yüze olmayı (elbette ki görsel kitle iletişim araçları buna dahildir) zorunlu kılan sözlü dilin doğası, yüz yüze olmanın mecbur kıldığı görsel dille her

zaman bir arada olmak zorundadır. Birbirini destekliyor olmalarının yanında bu iki dil, çoğu zaman dönüşümlü olarak kullanılmaktadır. Ne olduğunu bilmediğiniz veya açıklayamadığımız bir şeyi gösterme yolunu seçer ve “ne?” sorusunu, bu durumda “bu” şeklinde yanıtlandırırız. McCloud’un ifadesiyle; hepimiz, kelime ve imgeleri değişimli kullanarak işe başlarız (McCloud, 1994, s. 139). Çizgi romanın doğasında var olanı, aslında iletişimin doğasına koşutlandırılan bu durumun tespiti, müstakil bir sanat dalı olarak her daim tartışılmalı ve en iyimser ifadeyle aşağı sanat olarak nitelenmiş çizgi romanın hakkını teslim etmeye dönük olarak da değerlendirilebilmektedir.

“Yazı”ya gelindiğinde ise, söz ve görsel ilişkisinden yaklaşık 150000 yıl, söz ve resim ilişkisinden ise 15000 yıl daha yakına gelinmesi gerekmektedir. Mağara resimlerinin ortaya çıkışının üzerinden bu kadar zaman geçtikten sonra yazı ortaya çıkmaktadır ki çizgi romanın köklerine bakıldığında bu ilişkinin tarihiyle eşleştirilebilir (bazı araştırmacılar çizgi romanın köklerini ilkel mağara resimlerine ve hiyerogliflere kadar götürmektedirler). Anlatıların türsel sınıflarına bakıldığında en genel sınıflamaların yazının varlığı veya yokluğu üzerinden ortaya atıldığı görülmektedir: Yazılı olanlar ve yazılı olmayanlar. Varlığını büyük oranda “yazı”nın varlığı üzerinden okuyan bir tarihi perspektif, bu iki ana başlığın genel kabul görmesinin nedeni olabilir ancak yazılı türü de içine alan bir başlık olarak “sözlü” anlatı başlığını kullanmak daha doğru görünmektedir. Keza Gönenç; genel olarak anlatıları, sözlü (sözcükler aracılığıyla) ve görsel (resimler aracılığıyla) anlatılar olmak üzere iki başlık altında toplamakta ve yazılı türü, sözlü anlatılar başlığı altında değerlendirmektedir (Gönenç, 2005, s. 52). Konuya ilişkin genel yaklaşımlarla paralel olan bu yaklaşım, neredeyse bütün anlatı türlerini iki ana başlıkta toplayabilme imkanı vermektedir.

Dolayısıyla yazı-görsel (image-text) ilişkisi çizgi romanın özgül bir anlatı türü olarak ortaya çıkmasının gerek koşuludur. Diğer yandan, özgüllüğüne koşut olarak var olan bu birlikteliğin dışında çizgi romanın, yazılı ve görsel anlatı türleriyle olan ilişkisini de ayrıca ele almak gerekmektedir ki çizgi roman bu türlerin her birine ilişkin özellikleri bünyesinde barındırmak zorundadır. Bu türler kendi başına çizgi romanı tanımlamaya yetmeseler de tam anlamıyla madalyonun iki tarafını oluşturmaktadırlar. Bu bağlamda madalyonun her iki tarafına da bakıldıktan sonra madalyonun bütünü hakkında bir yargıda da bulunulabilecektir.

Müstakil bir anlatı türü olarak çizgi romanı deneyimleyen birey, bir okur olarak yazılı anlatı ve bir izleyen olarak görsel anlatı türlerinin her ikisinin muhatabı konumundadır. Buna mukabil çizgi romanın, görsel ve yazılı unsurun birlikteliğinden doğan bir “okuma” edimi olduğu fikri de savunulmaktadır. Bu teori, ileride detaylıca ele alınmak üzere ötelenerek denilebilir ki her iki anlatı türünü de barındıran melez bir yapı olarak çizgi roman, hem yazılı olanın hem de görsel olanın ki elbette tamamının görsel niteliğini de belirtmek gerekir, sunduğu olanakların toplamını barındırması bakımından, algı düzeyinde her iki türün de önüne geçmektedir. Bir anlatı yapısının açılması veya bileşenlerine ilişkin yaptığımız kuramsal paylaşıma atıfla ortaya koyduğumuz öykü-söylem bileşeni, türsel anlamda yazılı-basılı olanın yanında görsel olan düzlemine otururken farklı pek çok başlığın altında da yer alabilmektedir. Kurgusal veya kurgusal olmayan gibi başlıklar altında da çizgi romanın bahsinin geçebileceği bilgisini göz ardı etmeksizin, iki ana başlığı temel çerçeve olarak kabul etmek, konunun en kapsamlı evrenini mümkün kılarken konunun gereğinden fazla dağılması olasılığını da ortadan kaldıracaktır. Dolayısıyla çizgi roman anlatısını yazılı-görsel anlatı bağlamında bir incelemeye konu etmek doğru yaklaşım olacaktır.

3.1.1. Yazılı Bir Tür Olarak Çizgi Roman

Çizgi romanın yazılı bir tür olduğu iddiasına dayalı olarak kullandığımız başlık, çizgi romanda yazılı unsurun varlığı ile temellendirilmektedir. Elbette “yazı” unsuru çizgi romanın tanımlarında kullanılan metin-imge (text-image veya word-image) bileşiminden hareketle açıklanmalıdır. Dahası, yalnızca kelimelerin bir aradalığı da çizgi romanın yazılı unsurunu nitelermeye yetmeyecektir zira temelde çizgi roman anlatı türü olması bakımından bir hikaye anlatmak zorundadır. Dolayısıyla çizgi romanın yazılı bileşeni, bir hikaye metni olarak değerlendirilmektedir ki bu yönüyle “edebi” türle irtibatlandırılmaktadır.

Elbette ki bahsi geçen “hikaye metni” ifadesi, yazılı olmayı zorunlu kılmamaktadır ki aksi durumda çizgi romanın “edebi” türle irtibatlandırılabilmesi, hikaye metninin yazılı olarak bulunması durumunu zorunlu kılmaktadır.

Bu iddia, “edebi” türün sözlü ve/veya yazılı medyayı imliyor olmasıyla delillendirilebilmektedir. Aksi halde bütün anlatı türlerinin (resim, müzik, sinema, tiyatro

vd.) “edebi” tür olarak değerlendirilmesi gerekmekte ve bu durumda da “anlatı” kavramının varlığı anlamını yitirmektedir. Bir hikaye metnini barındırmasına karşın “edebi tür” başlığının dışında yer alan anlatı türlerinin (sinema, tiyatro vb.) varlığı ve bizzat “edebiyat” kavramına ilişkin tanımlamalar bu tespiti meşrulaştırmaktadır. O halde denilmelidir ki bütün anlatı türleri; “öykü” anlatıyor olmaları bakımından edebiyat türüne bağlanmaktadır ancak bu öyküyü anlatış biçimleri bakımından farklı türsel sınıflar oluşturmaktadır. Edebiyatın öyküyü dillendirme biçimi yani söylemi ise sözlü/yazılı olanla sınırlandırılmıştır ki “anlatı” bölümünde, edebiyat türüne bağlanmanın temel kriterinin, “edebilik” üzerinden denetlenebileceği hususu ele alınmıştır.

Bu tespitin ardından çizgi romanın yazılı bir tür olması iddiasının iki farklı düzeyi ortaya çıkmaktadır. Birinci düzeyde, çizgi romanın “edebiyat” kavramı üzerinden yazılı tür olduğu iddiaları yer almaktayken ikinci düzeyde, yazılı unsurun varlığı üzerinden, edebi bir tür olduğu iddiası bulunmaktadır. Çizgi romanda yazılı metnin, “bir öykü anlatmak” yönünden edebiyata bağlandığı tezi savunulabilir. Diğer yandan öykü metninin “yazılı” olması yönünden yazılı türe bağlanması da son derece makul görünmektedir. Yazılı metnin “öykü”yü imlediği bilgisinden hareketle de denilebilmektedir ki çizgi romanın yazılı ve/veya edebi tür olması iddiası aynı şeydir. Dolayısıyla bu kafa karışıklığı giderilmiş olmaktadır.

Çizgi romanın yazılı/edebi bir tür olduğuna ilişkin literatürün azımsanmayacak düzeyde olduğu görülmektedir. Öyle ki bu durumu “edebiyat olarak çizgi roman hareketi” terimiyle ifade eden Hutton bunu; ekonomik açıdan en başarılı ve en güçlü sanat olan edebiyatı hedefleyerek hem prestij hem de özgürlük elde etmeye çalışan çapraz bir geçiş hareketi olarak tanımlamaktadır (Hutton, 2017, s.32). Edebiyat kuramcılarının tarafından genellikle yukarıdan bir bakışla yürütülen ve olumlu sonuçlanmayan bu tartışmada, çizgi roman araştırmacıları ve sanatçılarının dahi “edebi” tür ve çizgi roman arasında bir ilişkinin varlığını savunmakta oldukça istekli olduğu görülmektedir. Buna ilişkin savunulardan bahis açmadan önce bu eğilimin arka planının irdelenmesi yerinde olacaktır. Hutton’un iddia ettiği gerekçelerin kayda değer bir arka planı bulunmaktadır: Prestij ve özgürlük ve aynı zamanda, öykü metni.

Tarihsel düzlem bu ilişkide - görsel anlatıyla olan bağı nedeniyle daha kadim bir tür olmasına rağmen- çizgi romanın edebi türe eklemeye çabalarına sahne olmuştur. Çizgi romanın “değer”i sorusu daima, edebi türle olan ilişkisi üzerinden yanıtlanma eğilimindedir. Edebi türün kendini konumlandığı yüksek kültürel alan her zaman çizgi romanın öykündüğü bir uzay olarak kalmıştır ki “grafik romanlar” bu durumun güncel örneğini oluşturmaktadır. Bir popüler kültür ürünü olarak çizgi romanın, kabul edilmesinin mümkün görülmediği bu alana grafik romanlar kendini çizgi romandan ayırıştırarak girme çabası göstermektedir. Çizgi roman ve grafik roman arasında yaşanan kavramsal çekişmenin arka planında bu çaba yatmaktadır. Edebi türün elde ettiği fakat çizgi romanın edinemediği yüksek pozisyonunun kökenleri ise belki de herhangi bir sosyolojik etkenin öncesinde veya dışında, insan doğasında aranmalıdır.

İnsan, doğası gereği ortamı büyük oranda görsel ki konumuz bağlamında yazının da görsel unsur olduğu göz ardı edilebilir, kanallar üzerinden algılamaktadır. Görseller veya kastedilen anlamıyla imgeler, yazıdan farklı olarak doğuştan anlamlandırılabilir. Dolayısıyla örnekleme mağara resimlerine kadar tarihlendirilen “görsel” iletişim “sözel” olanın ardından en ilkel iletişim metodu olarak kayıtlara geçmiştir. Bu bağlamda anlatı türünden bahsederken de aynı tespit yapılabilir. Yazılı unsurun ise temelde imgeye bağımlı bir varoluş sürecinin ürünü olduğu savı bulunmaktadır ki bu konu, bir sonraki başlık kapsamında derinleştirilecektir. Yazılı olana dönüldüğünde, çok daha erken bir zaman dilimine tarihlenmesinin ötesinde bir öğrenim sürecini zorunlu kılmaktadır ki bu tarihi boyunca herkesin sahip olmadığı bir lüks olarak karşımıza çıkmaktadır. Özetle; yazılı iletişim ve konumuz bağlamında yazılı anlatı, doğuştan bir yüksek kültür edimi olarak ortaya çıkmıştır. Dünya genelinde, okuma-yazma oranının günümüzde dahi yüzde yüz olmadığı göz önünde bulundurulduğu vakit, görsel anlatı zorunlu olarak bir popüler kültür tüketimine ve iletişim yöntemine dönüşmektedir. Başta dini mekanlar olmak üzere bütün antik veya modern kamusal alan, görsel anlatılarla donatılmışken yazılı örnekler yalnızca maddi olanaklar ölçüsünde, elit zümreler tarafından üretilip tüketilen bir yüksek kültür ürünü özelliği göstermektedir. Goody’nin ifadesiyle; “yazılı tarihin büyük bir kısmında okuma-yazma, halkın yalnızca küçük ve elit bir kesiminin erişebildiği bir yeti olarak kalmıştır. Dolayısıyla halkın büyük çoğunluğu, özellikle “literatür” bağlamında, yalnızca lecto-oral (sözlü gelenek) iletişime bağımlıdır” (Goody, 2017, s. 55). Buna ek olarak insanın zihinsel

gelişimi de benzer bir seyir izlemektedir. Okuma-yazma öğrenimi süreci ve öncesinde çocuk, büyük oranda resimsel olana bağımlı bir gelişimi takip etmektedir. Gelişim sürecinde ilerlendikçe daha az resim ve daha fazla yazının yer aldığı örnekler ve en sonunda tamamen yazılı unsurlar bu süreci tamamlamaktadır. Böylece çizgi romanın kökeninden hareketle, “çocuklara ve eğitimsiz, aşağı kültür katmanlarına hitap eden bir eğlence biçimi olma” tespitlerinin kaynağına ulaşılmaktadır. Elbette ki yazılı dilin bu bağlamda elde ettiği “yüksek” konum yalnızca bu gerekçelerle açıklanamamaktadır. Dünya tarihi, bu yüksek edimin varlığıyla başlamış ve inşa edilmiştir. “Var olduğu günden itibaren hikayeler üreten insan, tarihini ve kültürel geleneklerini öncelikle sözlü olarak koruma altına almıştır. Yazının gelişimiyle de hikaye anlatımı yazılı bir biçime evrilmiş ve birçok kültür kendi hikayelerini ve tarihlerini bu yolla belgelemeye başlamıştır” (Fenemore, 2017, s. 11). Dolayısıyla insanın tarihi (kayıtlı tarihi) yazının tarihine koşut olarak vardır. Bu bağlamda yazılı olanın görsel olan üzerindeki tehakküm günümüze kadar korunmuştur ki görsel olanın yanında bütün anlatı türleri bu gerçeklik üzerinden “edebi” türle ilişkilendirilmektedir.

Bu durumun bir sonucu olarak hangi açıdan bakılırsa bakılsın, çizgi romanın edebi türe kıyasla “ilkel” olma eleştirileriyle yüzleşilmektedir. Bu durumda çizgi romanın anlatı bağlamındaki yeteneği popüler olmasını sağlamakta ancak sanat bağlamında lanetine dönüşmektedir. Çizgi roman, edebi alana olabildiğince yakın durarak “ilkel” köklerinden uzaklaşmaya çalışmaktadır ki bu eğilim, tarihi sürecinde izlenmektedir. Çizgi roman, doğduğu andan bu güne, sanatsallık bağlamında savunmasızdır. “Bu savunmasızlık, genel olarak, düşük, kültürel çizgi roman saygısı ve 1990'lara kadar, kabaca bu kötü huylu medyanın akademik kabulünü karakterize eden bilimsel ilginin yokluğunda, köklerini taşımaktadır” (Stein ve Thon, 2013, s. 3). Çizgi romanın edebi türle olan iletişiminin yalnızca bir saygınlık arayışından kaynaklandığını söylemek de haklı olmayacaktır zira varlık süreci ekseriyetle yazılı unsurun varlığına bağımlıdır. Sözel alanla birlikte yazısal alan da büyük oranda “edebi” türün tekelindedir. Buna mukabil yine de tartışmanın büyük oranda “yazılı” türden ziyade “edebi” tür özelinde yürüyor olması, Hutton’un iddiasını öncelemektedir. Bu noktadan hareketle çizgi romanın edebi tür olduğuna ilişkin savlar irdelenebilmektedir.

Eckard Sackman, Çizgi romanın ne tür ne de sunum formu (Gattung) olduğunu savunmakta ve çizgi romanı, edebi-sanatsal bir ifade biçimi (Ausdrucksform) olarak

değerlendirmektedir: “Görüntü, metnin üzerinde egemen olmasına rağmen, çizgi roman öncelikle, bir edebiyat biçimi olarak görülmelidir çünkü görsel sanatlardaki durumun aksine, çizgi romanların grafik yönü asla kendi başına bir amaç değildir. Her zaman öncelikli unsurlar drama ve aksiyondur” (aktaran Wildfeuer and Bateman, 2016, s. 73). Anlaşıldığı üzere Sackman, çizgi roman ve edebi tür arasında bir bağ kurmakta fakat bu bağı yazılı unsur veya “öykü” kavramı üzerinden değil öykü anlatımı sürecindeki araçsal benzerlikler üzerinden kurmaktadır. Sackman’ın bu yargıya varırken çizgi romanı hangi bağlamda “tür” kavramının dışına ittiği anlaşılabilir olmasa da “edebi biçim” olduğu iddiasını, “drama” ve “aksiyon” unsurlarının varlığı bakımından ileri sürmektedir ancak iddiasını dayandırdığı unsurların yalnızca edebi türlere mal edilemeyeceği gerçeğini göz ardı etmektedir. Aksi halde pek çok anlatı türü (sinema, tiyatro vb.) edebi tür başlığı altına dahil edilebilmektedir. Dolayısıyla bu iki unsur bir türü, “edebi” olarak tanımlamaya yetmemektedir. Ek olarak görsel sanatlarda grafik yönün her durumda bir amaç olduğu savunusu da sübjektif bir değerlendirmeden öteye geçememektedir zira bu unsurların tamamı iletme dönük araçlar kabilindedir ve anlatıda amaç, mesajın iletimidir.

Edebi tür olma tartışmalarına Aaron Meskin “sanatsallık” kavramı üzerinden dahil olmaktadır. “Edebilik” tartışmasının, sanatsallık üzerine yapılan bir tartışma olduğu varsayıldığında, Meskin’in yaklaşımı tartışmaya değerdir. Meskin, bütün çizgi romanları sanat olmadığı şerhini de düşerek Art Spiegelman’ın “Maus”u, Chris Ware ve Jimmy Corrigan’ın “The Smartest Kid on Earth”ü, Marjane Satrapi’nin “Persepolis”i ve Alison Bechdel’in “Fun Home: A Family Tragicomic”ini sanatsal çizgi roman örnekleri olarak paylaşmaktadır. Sonrasında Meskin, şu soruyu sormakta ve ardından yanıtlamaktadır: Çizgi roman edebi bir sanat mıdır?

Sorunun basit bir şekilde okunması durumunda, cevap açıkça “evet” tir. Bazı çizgi romanlar, edebi eserlerin sahip olduğu çeşitli değerlere sahiptir. Örneğin, en büyük edebiyat eserleri, yaratıcı, orijinal, iyi yapılandırılmış ve birleşmiş olmadaki diğer büyük sanat eserlerine benzer. Bu değerlerin tümü belirli çizgi romanlar tarafından sergilenmektedir. Robert Crumb’un resmi çarpıcı bir görsel yaratıcılık derecesi gösteriyor - sanat eleştirmeni Robert Hughes tarafından “20. Yüzyılın Brueghel’i” olarak tanımlandı. Maus, Yahudi Soykırımı’nın öyküsünü anlatmak için antropomorfize hayvanların çizimlerinin kullanımında orijinaldir. Alan Moore’un Watchman’i kusursuz ve etkili bir şekilde yapılandırılmıştır. Chris Ware’in çalışmaları tipik olarak kayda değer derecede tematik ve tasarım birliği sergiliyor (Meskin, 2009, s. 220).

Elbette ki bu soruya “evet” yanıtının verilebilmesi için çizgi romanın sözel veya yazısal bir nitelik taşıdığını bir ön şart olarak tespit etmek gerekecektir. Bir eserin herhangi bir bileşeninin “edebi” üretim tekniği kullanılarak yaratılmış olması başka, “edebi” olması başka bir şeydir. Edebilik; “sanatsal” değer in ötesinde bir “yapı” soruşturmasıdır. Ancak Meskin’in edebiliği, sanatsallık anlamında kullandığı anlaşılmalıdır ki anlatı başlığında “edebilik”, edebi bir yapı oluşturma ön şartına bağlanmıştır. Meskin’de olduğu gibi “edebilik”, sanatsallık” bağlamında ele alınsa dahi sorun çözülmüş olmamaktadır. Bu noktada Meskin’in sanatsallığa ilişkin örnekleme, tartışılabileceği gibi her hangi başka bir araştırmacı farklı bir örnekleme ortaya çıkabilecektir. Meskin, bu ayırımın dolayısıyla da bir eseri edebiyatla ilişkilendirebilmenin bir ön şartının varlığının farkındadır ve bu bağlamda şu soruyu sormaktadır: Çizgi romanlar dilsel ortam (medium) şartını karşılamakta mıdır? Çizgi romanlar yazılı örnekler midir veya metinler midir? (Meskin, 2009, s. 227). Bu sorunun yanıtı, yazılı unsurun teknik olarak çizgi roman için bir ön şart olmadığı bilgisinden hareketle “hayır” olmalıdır. Resimsiz çizgi romanlar bu bağlamda edebi türün dışına itilmek durumundadır. Ancak çizgi roman örneklerinin çoğunluğu bu unsuru barındırmaktadırlar. Bu örnekler üzerinden Meskin’le de uyumlu olarak bir edebilik tartışmasına girilebilmektedir. Bu durumda karşımıza en azından iki tür çizgi roman çıkmaktadır: Edebi olanlar ve olmayanlar. Peki böyle bir ayrıma gidilmesi mümkün müdür? Gidildiği takdirde çizgi romana ilişkin bir “tür” tanımı yapılmış olunamayacak, yalnızca çizgi romanın olası iki alttürü önerilmiş olunacaktır. Wolk’un ifadelerinde, bu soruların yanıtı bulunabilmektedir. Wolk, çizgi romanların kelimeleri kullanıyor olmaları, kitap formatına sahip olmaları ve anlatı içeriği oluşturmaları ya da öykü anlatıyor olmaları bakımından edebiyatla güçlü bağlar taşıdıklarını fakat film ya da operadan daha fazla edebi biçimler olmadıklarını ifade etmiştir (Wolk, 2007, s. 14). Wolk’un iddiasının temeli, karşılaştırmalı bir metodolojiyi benimsemektedir. Wolk, -bu noktada- çizgi romanın edebi tür olmadığını ifade etmemektedir. “Filmler ve operalar kadar” ifadesiyle bu türlerin tamamının edebi bir yönünün olduğunu ifade etmektedir. Meskin’in kendi sorularına verdiği yanıt ve Wolk’un yanıtı üzerinden konu derinleştirilebilmektedir. Meskin de Wolk’la uyumlu olarak karşılaştırma yöntemi üzerinden bir izah geliştirmekte ve benzer bir yanıt üretmektedir:

Somut şiirin şiirsel yönleri, şiir uygulamasına ilişkin normlar ve stiller ışığında açıklanabilir. Müzikal tiyatroyu, müzik pratiğine eklenmesi ve müzikle olan alakası, kullandığı müzikal unsurlar üzerinden ölçülmektedir. Bir çizgi romanın (comic book) edebi yönleri,

onu edebiyata bağlayan normlar, stiller ve kaygılar ışığında değerlendirilir...Çizgi romanın, edebiyatın sanat biçiminden türetilmiş bir melez olduğunu biliyoruz. Bu bize bilmemiz gereken her şeyi söylüyor. (Meskin, 2009, s. 239).

Öyle anlaşılıyor ki Meskin, dilsel ortam (edebi dil) şartını karşılayan ve aynı zamanda sanat niteliği taşıyan çizgi roman örneklerinin “edebi” olduğu iddiasındadır. Dolayısıyla çizgi roman edebi tür olmasa da edebi çizgi romanların var olduğu savunulmaktadır. Meskin’in, yukarıda paylaştığı sanatsal çizgi roman örneklerinin tamamının “grafik roman” olduğu dikkat çekmektedir ki bu da grafik romanın, edebiyat adına çizgi romandan ayrılmaya çalıştığı tezini güçlendirmektedir. Bu noktadan hareketle çizgi romanların edebi ve edebi olmayanlar şeklinde ayrılabilmesi mümkün müdür? Bu sorunun yanıtı Wolk’un “film ve opera gibi” benzetmesi üzerinden tartışmak gerekmektedir zira yazılı unsurun varlığı bu türlerin tamamının ortak noktasıdır.

Bizim de daha önce ifade ettiğimiz üzere “anlatı” yapısının varlığı eseri “anlatı” türüne bağlamaktadır, “edebi” türüne değil. Kelimeler kullanıyor olmaları yeterli görüldüğünde ise görsel unsur ihmal edilmiş olmaktadır. Edebi türlerde de görsel unsurun kullanıldığı aşikardır ancak bu unsurun olmadığı durumda da edebi eserde bir anlam kaybı yaşanmayacaktır zira yazılı unsur tek başına “öykü”yü anlatabilmektedir. Çizgi romanda ise böyle bir durum söz konusu olmamaktadır. Yazılı unsurun varlığı üzerinden çizgi romanın “edebi” türün tanımlarına uyum sağladığı iddia edilebilse de bu unsur tek başına edebi türün gereklerini karşılamamaktadır zira bu durumda bir anlatı ortaya çıkmamaktadır. Çizgi romanda anlatı, yazılı ve görsel unsurların ortaklığından doğmaktadır. Dolayısıyla çizgi romanda görsel unsurun bir zorunluluk olduğu ve yazılı unsura yardımcı olabilmenin ötesinde hikaye anlatımında, bu unsurun dışında işlevler de yüklendiği göz ardı edilmemelidir. Görselin olmadığı bir çizgi roman tamamen yazılı ve edebi türün konusu dahilindedir ve zaten hiç var olmamış demektir. Bu bağlamda yazılı eserlerde yer yer görsel unsurlara da yer veriliyor olması çizgi romanla bir ilişki kurmasını sağlamamaktadır. Çizgi romanda yazılı unsur, Wolk’un da ifade ettiği film, opera, tiyatro ve hatta video oyunu gibi türlerin tamamında olduğu gibi bir hikaye metninden ibaret değil bir senaryodur. Bu metin performatif, animatif, veya görsel olarak sergilenmek üzere bekleyen, henüz dillendirilmemiş bir metindir. Bu unsurlar dahil olduğunda tamamlanmış bir eserden

bahsedilebilmektedir. Wolk da bazı çizgi romanların “edebi” olduğunu kabul etmekle beraber bu hususu da vurgulamaktadır:

Çizgi roman senaryoları, film ve tiyatro senaryolarının olduğu gibi edebi formlardır ama bir senaryo bitmiş sanat eseri ile aynı şey değildir. Bazı çizgi roman türlerini “edebi” olarak adlandırmanın uygun olduğunu düşünüyorum (edebi kurgu ile aynı tematik kaygılara sahip olanlar) ama bu hala tehlikeli bir kolaylıktır (Wolk, 2007, s. 14)

Wolk, çizgi romanın senaryodan veya yazılı unsurdan ibaret olarak anlam taşımadığını vurguladıktan sonra “edebi kurgu” ve “tema” üzerinden, bazı türlerin edebi olabileceğini ifade ederek çelişkili bir görüntü çizmektedir. Tema ve edebi kurgunun varlığı -yalnızca yazılı unsura bağlı olarak- bir çizgi romanın bitmiş bir eser olması anlamına gelmemektedir. Bu durumda Wolk’un çelişkili ifadesinin açıklanabilmesi, yalnızca “tema” ve “edebi kurgu” kavramlarının gerek yazılı gerekse görsel, her iki unsurla ilişkili düşünüldüğünde mümkün olmaktadır. Wolk’un kastettiği durumun hangisi olduğu net değildir ancak bahsettiği iki unsurun görsel olarak da aranması ve bulunabilmesi durumu bizi, “edebiyat olarak çizgi roman” hareketinin belki de en bilinen ismi, çizgi roman efsanesi Will Eisner’a götürmektedir. Çizgi romanların “edebi” formlar olduğu tezlerinin büyük çoğunluğunun kaynağını Eisner oluşturmaktadır. Diğer yandan bu ve benzeri tezler yeni de değildirler. Eisner’ın “Comics & Sequential Art” adlı kitabında çizgi romanın edebi formlar olduğu iddiası, çizgi romanın bir “okuma” deneyimi olarak var olduğu günden bu yana tartışılmaktadır. Eisner’a göre:

Resimlerin ve nesrin yapıları benzerdir (...) En ekonomik haliyle, çizgi romanlar bir dizi tekrarlayan görüntü ve tanınabilir semboller kullanır. Benzer fikirleri iletmek için bunlar tekrar ve tekrar kullanıldığında bir dil, bir edebiyat formu oluşturur ve sonunda bu nizami uygulama, sıralı sanatın gramerini oluşturur (Eisner, 1985, s. 8).

Eisner, çizgi romanın edebi bir tür olduğu iddiasını, bu iki türün benzerliklerinden yola çıkarak temellendirmektedir. Başta Eisner olmak üzere “edebiyat olarak çizgi roman hareketi”ne, benzerliklerinin olduğunu reddetmeden muğlak ifadeler kullanarak karşı çıkan Wolk, yukarıdaki ifadeleriyle çelişkili ancak net bir ifade daha kullanmaktadır: “Çizgi roman nesir değildir. Film değildir. Metin odaklı, resimsel bir ortam değildir; nesir anlatısının görsel karşılığı veya bir filmin statik versiyonu değildir. Onlar kendi araçları, kendi yaratıcıları, kendi klişeleri, kendi türleri ve özgürlüklerine sahip bir ortamdır” (Wolk, 2007, s. 14). Bir öncekinden farklı olarak Wolk’un bu ifadeleri, yalnızca tek tek bileşenlerinden yola çıkarak

türler arasında kurulabilecek bağların, türü başka bir türe dahil etmek için yeterli olamayacağını vurgulayan bütüncül bir yaklaşımın ifadesidir. Wolk'un ifadelerinden yola çıkarak Babic de Douglas Wolk'un, "senaryo" kavramı üzerinden Eisner ile çeliştiğini vurgulamakta ve çizgi romanların bitmiş ürününün onu, geleneksel anlatılardan ve kitaplardan farklı, eşsiz bir tür haline getirdiğini ifade ederek edebilik tezine karşı çıkmaktadır (Babic, 2014, s. 4). Wolk'un edebilik bağlamında Eisner ve diğerleriyle çeliştiği doğrudur ancak bu karşıtlığın kaynağı Babic'in ifade ettiği gibi senaryonun niteliği değildir. Babic, Eisner'ın ifadelerinde yer alan önemli bir noktayı ıskalamaktadır. Eisner, edebi tür ve çizgi roman arasındaki bağı yazılı unsur üzerinden kurmamakta aksine görsel unsurun edebi türle olan benzerliklerine dayandırmaktadır. Dolayısıyla Eisner görsel unsuru, yazılı bir hikaye metnini okur gibi okumaya çalışmaktadır. Buna ilişkin olarak Eisner, "Spirit" hikayesinden bir örnek sunarak iddiasını temellendirmeye çalışmıştır:

Çizgi romanlar bir dizi tekrarlayan görüntü ve tanınabilir semboller kullanır. Bunlar benzer fikirleri iletmek için tekrar tekrar kullanıldığında, bir dil haline gelirler - edebi bir biçim, eğer yaparsanız...Örnek olarak, Spirit öyküsünün sayfalarından, sonuç sayfasını düşünün. "Gerhard Shnobble," dünyaya, uçma yeteneğini ortaya koymaya gelen, kararlı bir adamın hikayesi. Başboş bir kurşun tarafından vurularak, sırrı sonsuza dek, anlamsız ölümüyle mühürlenmiştir... Bu paneldeki eylemin açıklaması bir cümle gibi gösterilebilir. Silah atışlarının ve boğuşmanın açıklamaları ayrı cümlelere aittir. Silah atışının öznesi bir sahtekardır. Gerhard (vurulan kişi) doğrudan nesnedir. Pek çok tamamlayıcı zarf (Bang Bang gibi), görsel dilin sıfatlarını içerir (duruş-poz ya da konum, jestler, mimikler vb.). ikinci panel alt konuyu sonuçlandırır ve yine ifadeleri tanımlamak için beden dilini ve grafik tasarımı aşamalarını kullanır (Eisner, 1985, s. 8-10).



Görsel 59. Will Eisner. Spirit öyküsünden bir sahne. 1940. (Eisner, 1985, s. 9).

Görüldüğü üzere Eisner, gerek yazılı gerekse görsel, bütün unsurlarıyla çizgi romanın bir edebiyat formu oluşturduğu iddiasındadır ki Wolk'un çelişkisi, bu temel üzerinden giderilebilmektedir. Bu bağlamda Eisner'ın savı, "senaryo"nun niteliği üzerinden çürütülememektedir. Ancak Eisner'ın kastettiği üzere, görselin bir edebi metinde olduğu gibi açıklanabiliyor olması ya da Meskin'in ifadesiyle "dilsel ortam" şartını karşılıyor olması, edebiyat kavramının tanımlamalarındaki zorunluluklar göz ardı edildiğinde, çizgi romanı edebi türe dahil edebilecektir yani "dilsel ortam"ın sözlü veya yazılı olanla sınırlandırılmaması durumunda. Edebi türe dair tanımlamaların tartışılmazlığı noktasında bu iddiayı desteklemek mümkün değildir ki aksi durumda da bütün anlatı türlerinin "edebi" olarak sınıflandırılmasının gerekliliği ikilemine geri dönmüş olmaktadır. Edebi türün tanımlamalarının esnetilebilmesi durumunda ise şu tespitler yapılabilir: Görseller halihazırda, öykü anlatma kabiliyetine sahiptirler ve bir "anlatı" yapısı oluşturmaktadırlar. Çizgi romanda olduğu gibi bu durum sinema, tiyatro, müzik ve hatta resim sanatında da böyledir. Stein ve Thon'a atıfla dizili görüntüler, konu ve karakterler arasındaki ardışıklığa bağlı olarak birer anlatı yapısı oluşturabilirler; birbirine bu türden bir bağlantı kuran görüntüler, gözle takip edilebilen bir olay örgüsüne dönüştüğünde, ortaya bir anlatı çıkmış olmaktadır (Stein ve Thon, 2013, s. 6). Ancak bu yapının "edebi" türün bağlı olduğu yazınsal medyanın dışında, görsel alanda gerçekleştiğine dikkat edilmelidir.

Diğer yandan Eisner'ın, "edebi" türe atfettiği nesirin yapısına ilişkin unsurlar (özne, sıfat, zarf vb.) esasen "öykü"ye aittirler ve her anlatı yapısında bu unsurlar bulunmak durumundadır ve yalnızca yazınsal olana atfedilememektedir. Ancak herhangi bir görsel unsur, sanatsallığı bakımından edebi unsurla karşılaştırılabilir de anlatı bağlamında kıyaslanabilmesi mümkün değildir. Yani sanatsal resim ve sanatsal yazı, sanat olma ve/veya anlam dışında aynı kefiyi paylaşmamaktadırlar. Barthes'in de dediği gibi:

Bugün kitle iletişimi düzeyinde, dilsel mesajın her görüntüde gerçekten mevcut olduğu anlaşılıyor: başlık, manşet, beraberindeki basın makalesi, film diyalogu, çizgi roman balonu... Biz hala ve her zamankinden daha fazla, bilgi yapısının tüm terimleri olmaya devam eden bir yazı ve konuşma medeniyetiyiz. Aslında bu, basitçe, ne konunun ne de uzunluğunun bir önemi olmadığı anlaşılabilir, dilbilimsel mesajın varlığıdır (Barthes, 1977, s. 38).

Barthes'in ifadeleri, Eisner'ın da edebilikten önce "dil"sel niteliği vurgulamasına benzer şekilde her türde "dilbilimsel" mesajın varlığına dikkat çekmektedir ki bu bağlamda çizgi

romanı diğer türlerden ayırt etmek mümkün değildir. Elbette, dilsel mesaj barındırıyor olmakla dilsel bir yapı oluşturmak yani “dil” olmak arasında çok büyük bir fark vardır. Bu noktadan hareketle çizgi romanın edebi bir tür olduğu iddiasından öte, bir “dil” olduğu iddialarına da kısaca yanıt verilebilir. Neil Cohn, “The Visual Language of Comics” adlı kitabında, “McSweeney”nin 13. sayısının tanıtımında çizgi roman sanatçısı Chris Ware’in, “çizgi roman bir tür değil, gelişen bir dildir” dediğini aktarmıştır (Cohn, 2013, s. 1). Her ne kadar tam olarak karşılamasa da Eisner’in çizgi roman yaklaşımının “dil” kavramını önelediği görülmüştür. Eisner’in kendi ifadeleriyle:

Çizgi romandaki okuma süreci, bir metin uzantısıdır. Sadece metinde, okuma işlemi, kelimedenden resme dönüştürmeyi içerir (...) Düzgün bir şekilde yürütüldüğünde, dönüşümün ve hızın ötesine geçer ve kesintisiz bir bütün haline gelir. Her anlamda, bu yanlış adlandırılmış okuma biçimi, edebiyat olarak kabul edilme hakkına sahiptir çünkü imgeler bir dil olarak kullanılmaktadır (...) Bu dil bir fikir ve bilgi aktarımı olarak kullanıldığında, kendisini akılsız görsel eğlenceden ayırır. Bu, çizgi romanları bir hikaye anlatma aracı yapar (Eisner, 2008, Kindle Locations 267-273).

Çizgi romanın hikaye anlatan araç olması, “dil” olması anlamı taşımaktadır zira anlatı, anlatımın sonucunda ortaya çıkan ürünü imlemektedir. Ayrıca Eisner’in yazılı unsurları da birer imge olarak yorumlama eğilimi vardır. Bir anlatı türü olan çizgi romanda “dil” olan, çizgi romanı ortaya koyan araçlardır yani ortamdır (medium). Aynı şekilde edebiyat, sinema veya müziğin de birer dil olduğu iddia edilememektedir. Dil, bir ürün değil ürünü oluşturan araçtır. Ortaya konulan ve dillendirilmek üzere bekleyen “metin” ve bu metni görünür kılan araçtan oluşmaktadır. Michel Foucault’un ifadeleriyle:

Dil, önce ham ve ilkel varlığı içinde, bir yazının, şeyler üzerindeki bir izin, dünyaya yayılmış olan ve onun en silinmez figürlerinden birini meydana getiren bir işaretin, basit ve maddi biçimi altında var olmaktadır. Dilin bu tabakası, bir bakıma eşsiz ve mutlaktır. Fakat bu tabaka hemen, onu çevreleyen iki söylem biçimini yaratmaktadır. Üstünde, yeni bir söylem halinde verilen işaretleri yeniden ele alan yorum; ve altında yorumun, herkes tarafından görülebilir nitelikteki işaretlerin altında saklı olan, önceliğini varsaydığı metin (Foucault, 2015, s. 80).

Dolayısıyla edebiyatın dili (bir metnin varlığına koşut) yazı ya da söz, sinemanın dili ise hareketli resimlerdir. Çizgi romanın dili ise yazı ve görsel birlikteliğinden doğan melez bir yapıdır. Bu bağlamda Eisner’in çizgi romanı bir dil olarak gördüğü savunulabilmektedir. Ancak yine Foucault’un ifadelerinden hareketle dil olmadığı söylenmelidir. Diğer yandan Neil Cohn da bu fikri desteklemektedir. Cohn, çizgi romanlarda kullanılan ardışık imgelerin, görsel bir “dil” oluşturduğunu savunmuş ve şu ifadeleri kullanmıştır:

“Dolayısıyla, yazma (yazılı / sözlü dil) ve çizim (görsel dil) davranış alanları, “çizgi romanlar”, “grafik romanlar”, “bande dessinée”, “manga” vb. gibi sosyal kategorileri ortadan kaldırarak, bilişsel sorgulamanın nesnesi olmalıdır... Çizgi romanlar, bu görsel dilin (genellikle yazı ile) ortaya çıktığı sosyokültürel bir bağlamdır. Şunu bir kez daha vurgulamak gerekirse: Çizgi romanlar bir dil değildir, sıralı imgelerden oluşan görsel bir dille yazılmaktadırlar” (Cohn, 2013, s. 1-2).

Dolayısıyla çizgi roman, yazılı ve görsel dillerin birleşiminden doğan bir anlatı türü olarak tasdik edilmiş olmaktadır. Ancak yine de diğer cephede, çizgi romanın edebi tür olduğu iddiaları sürmeye devam edecektir. Sonuçta;

genellikle “grafik roman” adıyla, kitap biçiminde kitapçılarda satılmaktadırlar. Zaman zaman edebiyat derslerinde okutulan (en azından kısmen) metinlerdir. Edebiyata adanmış akademik dergilerde, gazete ve dergilerin kitap incelemesi bölümlerinde yer almaktadırlar. En azından bazılarının edebiyat olduğunu düşünmek caziptir (Meskin, 2009, s. 219).

Dolayısıyla bu teze karşı geliştirilebilecek hiçbir karşı tezin yeterli olacağı ve tartışmayı bitireceği düşünülmemelidir. Karşı tezlerin kuvvetli olduğu gerçeğine ve gerek anlatıbilim gerekse dilbilim kuramının ortaya koyduğu metodolojiyle çelişiyor olmasına karşın çizgi romanın edebi türe karşı duyduğu istencin son bulması muhtemelen mümkün olmayacaktır zira günümüzde oldukça alevlenen bu tartışmanın izleri, çizgi romanın köklerine kadar götürülebilmektedir.

Çizgi romanın temel bileşenlerinden biri olarak yazılı unsur ile olan ilişkisi yazının tarihinin başlangıcına kadar götürülemez şüphesiz ancak bir hikaye anlatım aracı olarak yazılı dilin kullanımıyla eşzamanlı olduğu savunulabilir. Çizgi romanda “ilk” tartışmalarına dönüldüğünde, yanıtın ekseriyetle yazılı ve görsel unsurun bir aradalığı üzerinden üretildiği görülmektedir. Çizgi romanın tarihinin, Bayeux Dokumaları veya Trajan Sütunu’ndan ziyade Hogarth ve/veya Töpffer’le ilişkilendirildiğini hatırlamak gerekmektedir. Bu zaman dilimlerini birbirinden ayıran unsur “yazı”dır. Buna ek çizgi romanın babası olarak genel kabul gören Töpffer’in esasen bir yazar olduğu notunun da düşünülmesi gerekmektedir.

Bu verilere ek olarak çizgi romanın yazılı veya özel olarak edebi bir tür olmasından ziyade buna ilişkin olarak var olduğu aşık istencin ilkel kaynaklarının ötesinde, güncel kaynakları da tartışılmalıdır. Hutton, edebilik iddiasının örneğinde başı çeken örneklerden birisi olan “Maus”un yaratıcısı Art Spiegelman’ın; “çizgi romanların hayatta kalması, üniversite

çalışmaları, müze gösterileri ve kitapçılarda var olmalarına izin veren edebi saygınlığı içeren bir sistemi benimsemesine bağlı” ifadesinden yola çıkarak çizgi romanların hayatta kalması için şeytanla bir çeşit anlaşma yapması gerektiğini öne sürmektedir (Hutton, 2017, s. 31). Şüphesiz ki Spiegelman’ın ifadeleri bu yorumun önünü açmaktadır. Çizgi romanın sanatsallığı ve hatta varlığı, edebilik iddiasında alacağı mesafeye bağlanmaktadır. Varlığının bu şarta bağlı olduğu kuşkusuz tartışılacaktır zira popüler bir tüketimin nesnesi olarak çizgi romanın varlık iddiası daha kuvvetlidir. Belirtildiği üzere çizgi roman, doğası gereği popüler bir tüketim nesnesi olmuştur ki günümüze gelindiğinde bir çizgi roman endüstrisinin varlığından söz etmekteyiz. Büyük oranda Amerikan eliyle gerçekleşen bu durumun neticesi bize, başta “iki dev” yakıştırmalarıyla Marvel ve DC olmak üzere dev çizgi roman şirketleri hediye etmiştir. Artık çizgi roman sanatçılarından değil şirketlerinden bahsedilmektedir. Dahası bu şirketler diğer disiplinlerden devlerle ortaklıklar kurarak çizgi romanı birden fazla medyanın (transmedial) konusu yapmışlardır. Dolayısıyla bugün pek çok çizgi roman ekonomik gerekçelerle vardır denilebilmektedir. Sinema uyarlamalarının da ötesinde, “bazı çizgi romanlar, ister gizli ister açık bir şekilde olsun, çoğunlukla film olarak gösterilebilmek için var olmaktadır. Elbette ki bu çizgi romanlar berbat olma eğilimindedirler ve sanatla ilişkilendirilmeleri mümkün değildir” (Thon, 2016, s. 16). Dahası bu iddia, günümüz şartlarında edebi tür için de söylenebilmektedir. Bazı edebi eserlerin sinema uyarlamalarının ardından elde edilen ekonomik başarıya koşut serilere dönüşmesi, sinemada gösterilmek üzere üretilen edebi eserler ve hatta sinemadan edebi türe uyarlanan eserlerin dahi varlığının yanında, edebi tür başlığı altında yer alan pek çok popüler yayının varlığı reddedilememektedir. Bu bağlamda yalnızca çizgi roman sektörü değil yayıncılık sektörünün tamamı popüler olanın peşine takılmıştır. Bunun sonucu olarak dev kitabevi zincirleri, satılabilir olanın her türüne raflarında yer açmaya meyillidirler. Çizgi romanların kitabevlerinde müstakil alanlara sahip olmasının ardında bu gerekçe yatmaktadır. Hutton’un ifadesiyle:

Bir kitapçılık ürünü olarak çizgi romanın yükselişi, büyük kitapçı zincirlerinin yükselişiyle ve büyük kitap yayıncılarının az sayıdaki büyük şirketler altında birleştirilmesiyle çakışmıştır. Sonuç, geleneksel prestij nosyonlarına daha az ilgi duyan ve ekonomik karlara daha fazla yatırım yapan, edebi bir pazar olmuştur. (Hutton, 2017, s. 31).

Bu durumda “edebilik” kavramı “sanatsallık” kavramıyla eşanlamli kullanılamamaktadır. Kaldı ki popüler olanın sanat olamayacağı tezi de modernizmden bu güne, bütün sanat disiplinleri genelinde anlamsal bir aşınmaya maruz kalmış ve soluklaşmıştır.

Eğer bahsedilen sanatsal varlık ise durum değişmektedir. Şüphesiz ki Spiegelman, çizgi romanın sanat alanında tutunabilmesini, popülerlik ve ekonomik başarının önünde tutmaktadır ancak bunu çizgi romanın edebi türle olan ilişkisi üzerine temellendiriyor olması tartışılabilir. Elbette ki sanatsal olma özleminin biçimden çok içerikle ilgisi vardır fakat hiçbir çizgi roman yazarı, roman yazmak üzere yola çıkmamaktadır. İçerik çizgi roman olmak üzere üretilmektedir (Thon, 2016, s. 16). Bu türden bir iddianın bizzat Art Spiegelman gibi çizgi roman tarihine kazınmış önemli bir yaratıcı tarafından dillendiriliyor olması ayrıca önemlidir ancak sanatsallık üzerine yapılacak bir tartışmada çizgi romanın bu yaklaşım üzerine bulunacağı hak iddiası ancak edebiyata katkı sağlayacaktır. Böylelikle çizgi roman sanatı diye bir şey var olmayacak, edebi bir sanat olarak varlığını sürdürecektir. Ancak bilinmelidir ki sanatsal varlık, “özgüllük” kavramı üzerinden mümkün olabilmektedir. Dolayısıyla odaklanması gereken husus; çizgi romanın doğal olarak kurduğu edebi bağlarını inkar etmeden, özgüllüğü yakalayıp yakalayamayacağıdır. Çizgi romanın da dahil olduğu “sanatsallık” idealinde yapılacak bir soruşturmanın benimsemesi gereken yöntem, diğer anlatsal sanat disiplinleri üzerinden mümkün olabilir.

Özgül bir tür olma sürecinde verilen varoluşsal mücadelede çizgi romandan çok daha genç bir tür olarak “sinema” başarılı olmuşken aynı tespitin çizgi roman için yapılamamasının nedenlerinin temelinde bu “edebilik” iddiaları aranmalıdır. Günümüzde sıklıkla görülen, edebi türden yapılan gerek sinema gerekse çizgi roman uyarlamaları daima özgün metinle mukayese edilme eğilimindedir ancak üretilen pek çok eserin çizgi roman olmak üzere yaratıldığı gerçeği unutulmamalıdır. Çizgi roman edebi alandan “edebi” yetersizliği gerekçesiyle dışlanmaktadır. Çizgi romanın sürekli edebi türe yaslandığı noktada, bu dışlamanın haklı olduğu da savunulabilir zira edebiyat, mensuplarını edebi açıdan yargılamaya tabi tutma hakkına sahiptir.

Sinema örneğinde özgüllüğe giden yol, bağımsızlığını ilan etmekle mümkün olmuştur. Sinema, edebiyat ya da fotoğraf değildir. Bu türlerin araçsal varlığını devşiren başka bir

şeydir. Benzer güncel bir tartışma, sinema türü ve televizyon dizileri arasında da gözlemlenebilmektedir ki dizi filmler, sinemaya dönük organizasyonlarda asla yer alamamışlardır. Bu dışlanmışlık durumunda dizi sektörü sinema türüne yaslanmak yerine kendi özel alanını inşa etme eğilimine girmiştir. Bu ve benzeri örnekler üzerinden çizgi romanın da münhasır bir tür olma iddiasını dillendirmesi mümkündür. Hutton'un Groth'a atfen ifade ettiği gibi; "Çizgi romanın, edebiyattan özerk ve olgun bir tür olması, bu özerkliği ve olgunluğu garanti eden hem estetik hem de ekonomik modelleri izlemesi gerekmektedir" (Hutton, 2017, s. 27). Öz olarak çizgi roman metni bir hikaye olarak hayatına başlamakta ve senaryolaştırılmaktadır. Dolayısıyla okur, edebi türden farklı olarak (yazılı unsur bağlamında) bir hikaye metniyle değil bir çizgi roman senaryosuyla yani bir uyarlamayla muhatap olmaktadır. Bu yönüyle sinema gibi türlerle bir illiyet bağına sahip olurken edebi türden bağımsızlaşmaktadır. Bir hikaye senaryolaştırılarak sinemaya aktarıldığında ki hikaye her zaman "anlatı"ya aittir, edebi türün dışına çıkarak sinemanın alanına dahil olmaktadır. Bu tespitin çizgi roman için yapılmasında da bir mahsur bulunmamaktadır.

Diğer yandan neredeyse her örnekte, metin ve görsel kombinasyonunun varlığıyla karşılaşılsa da McCloud yazılı unsurun, çizgi romanın gerek koşulu olmadığını ifade etmektedir. Elbette ki bu bir metnin olmadığı anlamına gelemeyecektir zira yazılı olmasa da her hikayede bir metin bulunmak durumundadır ki McCloud da bu tespiti yaparken "kelime" terimini kullanmaktadır. Kelimelerin var olmadığı çizgi romanlar üretmek de mümkündür ancak:

Kelimelerin gücü, çizgi romanların su götürmez bir parçasını oluşturmaktadır. Son yüzyılda üretilen önemli çizgi bant, çizgi roman ve grafik romanların büyük çoğunluğunun başarısında kelimelerin payı çok güçlüdür...Kelimeler, resimin yalnızca dondurabileceği duyguları, algıyı ve soyut kavramları uyandırabilir veya harekete geçirebilir. Kelimeler, çizgi romanların insan sesinin sıcaklığı ve anlamı ile olan geleneksel bağlarıdır ve çizgi roman yaratıcılarına zamanı sıkılaştırma ve genişletme fırsatı sunarlar. Kelimeler ve resimler bağımsız olarak çalıştıklarında, parçalarının toplamının ötesinde yeni fikirler ve duygular yaratabilirler. Aynı zamanda kelimeler, modern çizgi romanın grafiksel evriminde de önemli bir rol üstlenmektedirler; kelime balonları, başlıklar ve ses efektleri gibi unsurlarla pek çok grafiksel zenginliği sağlarlar (McCloud, 2006, s. 128).

Dolayısıyla varoluş sürecinde birbirine eklenen yazı ve görsel birlikteliği çizgi romanın karakteristiği halini almıştır. McCloud'un ifadesinde olduğu gibi görsel ve yazılı unsur birbirinden bağımsız çalıştığında görsel, okuru somut gerçekliğe bağlı tutarken yazılı unsur

görünmeyen bir hayal evreni inşa etmektedir. Yazar tarafından yaratımı başlanan dünyanın eksik olan yapı taşları, yazılı unsur kanalıyla okur tarafından tamamlanmaktadır. Yazılı türle olan kadim birliktelik uyarınca çizgi roman tarihi boyunca edebi türlerle kıyaslanagelmiştir. Bir iletişim aracı olmasının yanında, bir hikaye anlatım aracı ve dolayısıyla anlatı olarak tanımladığımız bu türün yazılı türle olan ilişkisi, özünde var olan olay örgüsü üzerinden “edebilik” tartışmalarına bağlanmaktadır. Bu tartışmanın tarafı olan sanatçı ve araştırmacıların bazılarının da “edebilik” iddialarına anlatı kavramından hareketle yer verdiği görülmektedir. Dolayısıyla;

çizgi romanlar, en fazla, Hollywood filmlerinin sanat tarihine ait olduğu kadar az edebiyata aittir, ya da yağlıboya tabloların iç dekorasyona ait olduğu kadar...Daha sonra, çizgi romanların birçok fonksiyona hizmet edebileceği ve edebiyat, sanat tarihi, grafik tasarım, eleştirel teori, kültürel çalışmalar, görsel iletişim ve daha pek çok açıdan birçok açıdan analiz edilebileceği kabul edilmelidir. Bu disiplin yönelimlerinin her biri, belirli durumlarda yöntem ve kavramsal çerçevede yararlar sağlamaktadırlar (Wildfeuer and Bateman, 2016, s. 74).

Bu bağlamda çizgi romanlar daha geniş bir duyu alanında gerçekleşen “okuma” olarak adlandırılabilir. Bu yaklaşım okumanın; -yazı da dahil olmak üzere- görsel sembollerin çözümlenmesi ve anlamlandırılması süreci olduğu genellemesinden hareketle bütün görsel unsurları bu kavram içinde değerlendirmektedir. Bu yönüyle çizgi roman “okumak” fiilinin muhatabı olabilmektedir ancak kavramın geniş tanımı itibariyle yazılı olmak zorunda değildir. Bu noktada yazı görsel olarak bir işlev yüklenmiş olur ki bu da tipografik unsurların görsel anlam yaratma yeteneğini (graffiti örneğinde olduğu gibi) açığa çıkarmaktadır. Sonuç olarak bu da bizi çizgi roman ve edebiyat arasındaki ilişkinin yazının ötesinde metin temelinde ki bu bağlamda metin de “öykü” yapısı taşımak durumundadır, var olduğu ve görsel unsurun öncelikli konumuna getirmektedir.

Çizgi romana iliştilen aşağı sanat yakıştırmasının temelinde, yazılı tür özelliği göstermesi değil “edebi” türle olan ilişkisi yatmaktadır ancak çizgi romanın edebi bir tür olmadığı tespiti üzerinden denilebilir ki bu türden bir yargılama meşru olmayacaktır. Öncelikle “edebilik” tartışması ancak bu başlığın altında yer alan veya bu iddiada bulunan eserler üzerinde yürütülebilir ki çizgi romanın bu iddiaya yaslandığı bir tarihsel seyrin varlığını kabul etsek de araştırmamız kapsamında bu yalnızca bir meşruiyet arayışı olarak değerlendirilmiştir ve türün özgüllüğünü etkilememektedir. Diğer yandan edebi türlere ilişkin örnekler üzerinden

de “edebilik” denetimi yapmak nesnel olarak mümkün değildir. Sanatsal niteliğe bağımlı olan bu yargılamaya ilişkin bir metodun, sanatın tekilliği uyarınca geliştirilemediği ve geliştirilemeyeceği hususu “anlatı” başlığında irdelenmiştir. Dolayısıyla bir türün herhangi başka bir türe öykünmüş ve/veya öykünüyor olması, o türe mensubiyetini sağlamamaktadır. Çizgi romanda yazılı unsurun varlığı diğer tür özellikleri bağlamında, çizgi romanın yazılı tür olması gerekliliğini doğurmamaktadır. Diğer yandan çizgi romanın görsel bir anlatı türü olma iddiası bulunmaktadır. Bu bağlamda çizgi roman görsel anlatı bağlamında da incelenmelidir.

Çizgi romanın özgül bir tür olmadığı, popüler veya aşağı kültürün dayatması neticesinde, yazılı türde ortaya çıkan bir tür dönüşümün ürünü olarak ortaya çıktığı iddiası, anlatı türlerinde ele alınan tür başlığı önerilerinde, kendisine müstakil bir alan bulamamış olmasının başlıca nedeni olarak görülebilir. Çizgi roman yazılı türden ayrılarak melez bir yapı oluşturmuş fakat yazılı türün gölgesinden kurtulamamıştır zira işlevsel olarak bu türle aynı yörüngeyi paylaşmakta ve bunun sonucunda da bir rekabetin ezilen tarafı olmaktadır. Tarihsel olarak çizgi romanın, yazılı türün yerine kullanılan bir uyarılma ve dolayısıyla aşağı ya da Paul Thomas’ın tırnak içinde kullandığı ifadeyle “Arriviste” yani “sonradan görme” olduğu yargısına varmak mümkündür. Ne de olsa kilise duvarlarını süsleyen fresklerin varlık nedeni, okuma-yazma bilmeyen avam tabakasına İncil’de yazılı anlatıları aktarabilmektir veya çocuklara okuma-yazma eğitimini verebilmektir. Dolayısıyla çizgi roman okuma-yazma bilmeyen veya bundan hazzetmeyen bir kitlenin tüketimine dönük olarak bir işlev yüklenegelmiştir. Yazılı anlatı türleriyle yaşanan rekabetin nedeni de büyük oranda aynı şeyi farklı bir araç-gereç varlığıyla anlatıyor olmalarıdır. Bu yönüyle çizgi roman yazılı olanı anlama ve anlamlandırma amacına hizmet eden bir araç olma statüsüne hapsolmuş durumdadır. Bu yaklaşım, çizgi roman formatında yaratılan hikayelerin varlığını reddetmese de “edebi” türün altında bir konuma indirgemektedir. Bu tartışma, anlatı türleri arasında sanatsal açıdan bir hiyerarşinin var olması gerektiği tartışmasını zorunlu olarak doğurmaktadır ki yapılabilecek her türlü yorum “sübjektif “olarak nitelenmek durumundadır.

“Comics” kavramı üzerinden yapılacak bir okumada, yazın bakımından çizgi romanın yerleştirildiği aşağı konumun gerekçeleri araştırılırken Antik Yunan düşünce tarihindeki

“comedia” ve “tragedia” ayırımına kadar gidilebilmektedir. Platon her zaman, “tragedia”yı “comedia”nın üstünde tutmaktadır zira gülünç olan bir eksikliğe gönderme yaparken ideale ulaşma yolunda tragedya her zaman daha değerlidir. Aristoteles’in Poetika’sı üzerinden yapmış olduğumuz incelemelerden hareketle düşünür; ideal olanla bu iki kavram arasında hiyerarşik bir yaklaşım sergilemese de gönülsüzce, hocasının yaklaşımının karşısına çıkmamakta ve sessiz kalmaktadır. Yani çizgi romanın aşağı konumu, yine büyük oranda yazın türü üzerinden içeriğine de dönüktür. Güldürü değilse de büyük oranda yüksek kültüre yönelen bir kavram olarak “hiciv”, karikatür ve çizgi romanın doğasında vardır. Bu doğanın gereği olarak çizgi roman, kültürel açıdan bir kez daha kendisini aşağı bir konumda bulmaktadır. En azından tarihsel kökleri itibariyle bu tespit yapılabilir zira tarihi boyunca maruz kaldığı sansür ve baskı her zaman çizgi romanın bu doğasını hedeflemektedir ki tamamen olmasa da başarılı olduğu da söylenilebilmektedir. ABD’de Comic Code, Nazi Almanya’sı ve Mussolini dönemi İtalya’sındaki yasaklar hatta Fransa’da De Gaulle ve nihayet Türkiye’de yaşanan sansür uygulamaları gibi zengin bir örneklem karşımızda durmaktadır. Bu bağlamda, çizgi romanın “sanat” kavramına en yakın durduğu noktada “Underground” bulunmaktadır ki rüştünü ispatlama savaşımında, çizgi romanın yüksek kültüre öykünme eğilimini haksız çıkarmaktadır. Bu tarihsel konumun nedenleri üzerine, Goody’nin ifadeleri oldukça açıklayıcıdır:

Çoğu durumda sözlü ve yazılı gelenek bir arada bulunmuştur. Bu durum farklı türlerin analizinde bazı sorunlar teşkil eder, çünkü günümüzde, okur-yazar literatürün (anlatisallık, yani romanda olduğu gibi hikaye anlatımı için gereken ardışıklık gibi) niteliklerini salt sözlü türler üzerine atfederek yorumlamaya yönelik bir yatkınlık vardır...Yazılı literatür (edebiyat olmalı sanırım) asla yalnızca, halihazırda var olanın yazıya geçirilmesinden ibaret değildir. Bir mit ya da hikaye, yazıya dökülürken mutlaka değişime uğrar: Böylece, yeni bir grup tür içinde ve aynı zamanda eski türlerin modifikasyonları arasında bir mevziye yerleşir (Goody, 2017, s. 55).

Dolayısıyla özde görsel olanın “yazı” adını alarak kendisine görsel evrenin içinde özerk bir alan yaratabilmesinin kaynağında “edebi” edim aranmalıdır. Resimden yazıya doğru evrilme süreci, kolaylıkla görülebilir ve anlamlandırılabilir olanın, bir öğrenim sürecini zorunlu kılar biçimde, entelektüel bir niteliğe bürünmesini içermektedir ki bu durumun rahatlıkla bir “gelişim” olduğu kabul edilebilmektedir. Zira yazının mümkün kıldığı dinamizm, dilleri çok daha teferruatlı, dönüştürülebilir ve çoğaltılabilir ifade biçimlerine dönüştürmüştür. Böylelikle dil evrensel olandan toplumsal olana ve nihayet kişisel olana doğru gelişerek kültürleri var eden unsurların başını çekmiştir. Görsel dilin bu niteliği

gösterebilmesi için ise modernizme kadar beklemek gerekecektir. Görsel ve yazınsal olan arasındaki aşağı-yüksek tartışmalarının temelinde bu unsur bulunmaktadır.

Bu noktada belirtmelidir ki çizgi roman, “öykü”nün var olmasından önce var olamamaktadır. Dolayısıyla da gerek sözel gerekse yazınsal, “edebi” türlerden tamamen ayrı tutulması mümkün değildir. Kaldı ki anlatı başlığı altına giren her bir tür için bu ilişkinin varlığı kabul edilmelidir. Elbette ki bu ön kabul, sinema, tiyatro, video oyunları vb. türlere atıfla çizgi romanın yazılı veya edebi bir tür olduğu anlamına gelmemektedir. Tartışmanın temelinde, yazılı ve/veya görsel unsurdan hangisinin öncelendiği sorusu yer almamaktadır. Bu bakış açısından, her bir çizgi roman örneğinin farklı tür başlıkları altında yer alabileceği varsayımına kolaylıkla varılabilmektedir ki bu durum tartışmaya dair bir çözüm içermemektedir. Diğer yandan çizgi romanın yalnızca “edebi” türe ait olduğu da savunulamaz zira görsel unsur, yazının üstlenemeyeceği bağımsız işlevler de yüklenmektedir. Bu iki unsurun yalnızca birbirinin yerine kullanıldığı yargısına varılamamaktadır. Çizgi romanın edebi tür olma iddiası yalnızca, görsel hikaye anlatımının edebi tür olarak kabul edilebileceği bir evrende mümkündür ki literatürde buna ilişkin bir yargı oluşmuş değildir. Dolayısıyla yazılı unsur çizgi romanın bir bileşeni olarak tespit edilmiş ise aynı tespitin görsel unsur için de yapılmış olması gerekmektedir. Şayet çizgi roman yazılı unsur dışında “öykü” üzerinden edebi türe bağlanıyor ise bütün anlatı türlerini edebi tür başlığı altına almak mümkündür. Bu tartışmalara ek, çizgi romanın “görsel anlatı” başlığına ait olduğuna dair güçlü bir iddianın bulunduğunu da hatırlamak gerekmektedir.

3.1.2. Görsel Bir Tür Olarak Çizgi Roman

Çizgi romanın görsel bir anlatı türü olduğuna ilişkin iddialar, bu konunun bir başlık altında ele alınma zorunluluğunu doğurmaktadır. Anlatı türleri üzerine üretilen başlık önerileri arasında yer alan “görsel anlatı” çizgi romanı da içine alan geniş bir örneklem oluşturmaktadır. Bunun yanında güncel literatürde yer alan “görsel okuryazarlık” kavramının da muhataplarından birisi olarak çizgi romanın, “okur-yazarlık” kavramının, anlatı kavramına dair olduğu düşünüldüğünde de görsel bir anlatı türü sıfatı taşıdığına dair iddialar azımsanmayacak düzeydedir. Pimenta ve Poovaiah görsel anlatıyı; görsel hikaye anlatımı, filmler, resimsel hikayeler, illüstratif hikayeler, çizgi roman, sıralı sanat, animasyon

vb. terimlerle ilişkilendirerek bu disiplinleri, öyküyü görseller kullanarak anlatmaları bakımından birbirine bağlamaktadır (Pimenta, Poovaiah, 2010, s. 25). Kaçınılmaz olarak çizgi romanın hikaye bileşeni üzerinden yazılı bir anlatı türü olduğuna yönelik yaklaşımlarla mutabık kalındığında varılabilecek yargılara, çizgi romanın görsel bileşeni üzerinden de varılabilmektedir. Dolayısıyla “çizgi romanda görsel” üzerinden yapılabilecek tek yorum, çizgi romanın görsel bir anlatı türü olduğudur. Bu konuda herhangi bir ihtilaf bulunmamaktadır. Ancak yazılı tür olma iddiaları ele alınırken “görsel unsurun göz ardı” edildiği uyarısı, bu noktada yazılı unsura ilişkin olarak yapılmak durumundadır. Bu durumda çizgi romanın görsel anlatı türü olabilmesi iki şekilde mümkün olabilmektedir: İlk olarak; çizgi romanlarda yazılı unsurun zorunlu olmadığı bilgisinden hareketle yazı barındırmayan örnekler, görsel anlatı türü olarak kabul edilmelidir ki bu durumda ortaya “görsel” ve “görsel olmayan (ya da yazılı)” şeklinde iki tür çizgi romanın varlığı kabul edilmelidir. Diğer seçenekte ise; gerek yazılı gerekse yazılı olmayan bütün bileşenleriyle çizgi roman, görsel anlatı türü olarak kabul edilmelidir ki bu durumda, yazılı unsur göz ardı edilmeli veya yazının da temelde imgelerden oluştuğu yargısından hareketle görsel olarak nitelenmelidir. Çizgi romanın hangi yaklaşım üzerine “görsel anlatı” tür başlığına dahil edildiği tartışılmadan önce görsel anlatının ne olduğunun ele alınması gerekmektedir. John Berger’in şu ifadeleri bu konuda iyi bir başlangıç noktası sağlamaktadır:

Görme, konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir. Ne var ki başka bir anlamda da görme sözcüklerden önce gelmiştir. Bizi çevreleyen dünyada kendi yerimizi görerek buluruz. Bu dünyayı sözcüklerle anlatırız ama sözcükler dünyayla çevrelenmiş olmamızı hiçbir zaman değiştiremez (Berger, 1995, s. 7).

demektedir. Berger’in ifadesi; görsel anlatıya ilişkin bir tespit olarak değerlendirilemez elbette ancak anlatıları yaratan birincil kaynağın adını koymaktadır. Görme; yalnızca “görsel” olanların değil anlatının her türünün kaynağını oluşturmaktadır. “En önce” olmasının yanında “görme”, “en çok” zarfını da hak etmektedir. Bilme ediminde olduğu üzere yazma edimi de çoğu zaman görünüre dairdir. Görünmeyene dair olsa bile “öykü” her zaman görünür olanı anlatmaktadır. Mitler, hiç kimsenin görmediği görünür dünyalar inşa etmektedir her zaman ve böylelikle dinleyenin zihninde bu dünyalar ve bu dünyaların tanrıları görünür olmaktadır. Çünkü anlatılabilir olan, görünebilir olanla sınırlandırılmak zorundadır ki dinleyen ya da okuyanın imgelemi ve imgelemin tamamı görünebilenle sınırlıdır. Anlatı ve görsel arasındaki bu bağ anlatının her türünde vardır. Görsel olarak

anlatılmasa bile her öykü görsel olarak algılanmakta ve vücut bulmaktadır. Konumuz bağlamına döndüğümüzde ise “görsel” gözle görünür olana dairdir.

Görsel hikaye anlatımı söz konusu olduğunda, sözden olmasa bile yazıdan önce ve her toplumda var olduğu bilinmektedir. Bu olguya atıfla literatürün genelinde kullanılan terim olarak “görsel anlatı”; “resimli bir hikaye kitabından, hareketli görüntülere kadar, her şeyi belirtmek için genel anlamda uygulanmaktadır. Önemsiz bir terim olmaktan ziyade, “görsel anlatı” aslında her şeyi kapsayan bir kavramdır. Görsel çalışmaların kendisinin bir alt türüdür” (Pimenta, Poovaiah, 2010, s. 25). Öz olarak, “görsel araçlarla hikaye anlatma” olarak açıklanabilecek olan görsel anlatının, yazılı anlatıdan daha kadim bir tür olduğu açıktır. Dolayısıyla da karşımıza, ilkel mağara resimlerine kadar dayandırılan bir tarihi örneklem çıkmaktadır.

Bu bağlamda “görsel”, anlatı kavramı üzerinden sanata bağlanmaktadır ki bu da kavramın sınırlarını oldukça daraltmaktadır. Böylece “görünür” olanın bir alt evrenine inilmekte ve “öykü anlatan” imgelerle muhatap olunmaktadır. Dolayısıyla örneklem büyük oranda görsel sanatlarla sınırlandırılmış olunmaktadır. “Ağaç” der John Berger; hayal edilmiş ve hatırlanan olaylarla doludur (Berger, 2017, s. 13). Elbette ki “ağaç” (sanat nesnesi olarak) yalnızca seçilmiş bir örnektir ve bütün nesnelere için aynı yargıya varılabilir. Ancak bahsedilen öykünün nesneye yüklenmiş olması gerekir. Bir ağaç, yalnızca var olması nedeniyle anlam taşımaz dolayısıyla anlam kazanması, anlamlandırılmasına bağlıdır. Barthes; Kraliçe Elizabeth ve Prens Philip’in atlattığı uçak kazası üzerine yapılan bir haberde, “ölümün yakınından geçtiler, yüzleri bunu kanıtıyor” başlığına eşlik eden fotoğrafı örnek vererek şöyle demiştir; “fotoğraf çekildiğinde bu iki kişi, atlattıkları kazanın farkında değillerdi. O halde fotoğrafın okunuşu, yananlam kodu sayesinde her zaman tarihseldir; okurun “bilgi”sine bağlıdır, sadece göstergeleri öğrenildiğinde anlaşılabilir olan gerçek bir dil söz konusudur sanki” ifadesini kullanmaktadır (Barthes, 2017, s. 19-20). Sanat eseri var olduğu şekliyle “düzanlam”dan ibarettir. Bir ağaç, gövdesindeki balta izleri sayesinde “düzanlam” barındırabilir ve hepsi bu kadardır. İzleyen varlığıyla “yananlam”lar yüklenir ve bu ön şarta bağlı olarak bir öykü anlatabilir. Bir öykünün ise anlatılmadığı sürece varlığı bilinemez. Öyküyü inşa eden, insanın varlığıdır. Dolayısıyla anlatı, insana özgü bir edimdir. Bu edim de büyük oranda sanatsal edimle ilişkilendirilmektedir.

İnsanın görsel evrendeki evrimi, izlenimsel (günümüzde genellikle ilkel olarak adlandırılmaktadır) olandan ki bu noktada elde edilen birikim ve gelişimin sürece etkisi de göz ardı edilmemelidir, benzerliğe (mimesis) ve sonrasında yeniden izlenimsel veya ilkel olana doğru bir seyir çizmektedir. Gombrich'e göre sanatçılar yalnızca Antik Yunan ve Rönesans Avrupası'nda, sistematik olarak, bir kaç kuşak boyunca, imgelerini, görünür dünyaya adım adım yaklaştırmaya ve gözü aldatabilecek benzerliklere ulaşmaya çalışmışlardır (Gombrich, 2015, s. 11). Sonrasında ki bu zaman dilimi, Rönesans ve izlenimciler arasındaki uzunca bir zaman dilimini kapsamaktadır. Fotoğrafla birlikte söylem değişmiş ve modern sanatı doğurmuştur. Başta Pablo Picasso olmak üzere modern ustaların ilkel olana karşı duyduğu ilgi tesadüfi değildir. Ancak görülen o ki söylem, sürekli bir dönüşüm içinde en ilkel olan ve en gerçeği görünüş ya da taklit arasında gidip gelme eğilimindedir. Hipergerçekliğin pek çok bilimsel araştırmaya olduğu gibi sanat alanına da nüfuz ettiği günümüzde, bu döngünün varlığını gözlemlemek mümkündür. Sanatçının görünen gerçekliği kopya etmekteki teknik başarıdan duyduğu haz, nasıl açıklanabilir? Muhtemeldir ki bu haz yaratıcı ve izleyici ya da seyirci arasındaki etkileşime bağlıdır. Aristoteles, "mimesis"i ele alırken böyle bir hazzın varlığından bahsetmiştir. Kopya edilen şey ve kopyası arasındaki benzerlik ve sonucunda kurulan, tanıdık bulmaya bağlı bir hazdır bu ve bu tanıdıklık hissi, seyreden tarafından da paylaşıldığında sanatçı ve seyirci arasında bir tür biraderlik bağı kurulmuş olmaktadır. Bu noktada haz bağlamında, beğenin evrimi sürecinde ilkel, izlenimsel ya da kavranamaz olana nasıl rastlanılabilmektedir? Bu durum, popüler olana karşı duyulan hazla kişisel ve tikel olana duyulan haz arasındaki hiyerarşiye bağlı olarak gerçekleşmektedir. Elbette ki sanata karşı yaklaşma açısının değişimi, bu hiyerarşik düzeni şekillendiren başlıca faktördür. Sanatın ne olduğu ya da neyin sanat olduğu sorusunun yanıtına ek olarak piyasa veya maddi getiri gibi başka bir takım itenekler de devreye girebilecektir. Çizgi roman özelinde de bu seyri gözlemlemek mümkündür. Hogarth'a karşı Töpffer ve sonrasında Avrupa-ABD çizgi romanının evrimi üzerinden bu süreç okunabilmektedir: Karikatüristik çizgiye karşı gerçekçi çizgi arasında. Smolderen, Gombrich'e atıfla şu ifadeleri kullanmıştır:

Hogarth'ın görüntüleri ile Töpffer'in görüntüleri arasında şaşırtıcı bir boşluk vardır: Birincinin gravürleri asil üsluplara sıra dışı bir özen gösterirken, ikincinin albümleri, klasik çizimin yasaları ile temelde ilgisizdir. Bu fark, romantik dönem resimlemelerinin gösterişli

tadına karşı, Graffiti, çocuk çizimleri, karikatürler, Gotik aydınlatma ve grotesk gibi “ilkel” ifade biçimlerinden kaynaklanıyor. Diğer bir faktör de Hogarth’ın ölümünü Töpffer’in ilk albümlerinden ayıran yetmiş yılda ortaya çıktı. Naif ve arkaik çizim biçimlerine gösterilen ilgi mizahi illüstrasyonun tonunu değiştirdi (aktaran Smolderen, 2014, s. 25).

Bu durumda her sanat eserini “anlatı” kavramı altında değerlendirebilmek mümkün müdür? Anlatmak üzere var olmayan yapıtlar bulunamaz mı? Berger, sanatsal edimi şu ifadelerle betimlemektedir: “İnayet anı gelirse, hayretler içinde, fırçanızın ucundan çıkanın, bir renk değil, hatta bir ton bile değil, bir nesne olduğunu görürsünüz... Kelimelerle betimlenemeyecek, açıklanamaz bir nesne yaratılmıştır renklerden” (Berger, 2017, s. 20). O halde anlatı, yapıt ortaya çıktığında var olmaktadır. Her durumda yapıtta yazılan bir “öykü”nün varlığından bahsedilemez belki fakat her yapıtta, okunabilir bir “öykü” vardır. Bunun tersi de doğrudur. Bugün “yapıt” üzerine konuşabiliyor olmamızın tek gerekçesi bu olabilir. Yalnızca bir nesne barındıran ki Berger’in ifadesinden hareketle nesne barındırmayan bir sanat eseri olamamaktadır, yapıtta dahi bir anlam veya bir “öykü” bulmak mümkündür. Elbette ki bu öyküyü yaratan, sanatçıdan ziyade izleyicidir. Bu öykü, düz anlam ve yan anlamlarda var olur ve yan anlamların kodları, doğal ya da yapay değil tarihsel veya kültürel dir. Oradaki “göstergeler; jestler, tavırlar, ifadeler, renkler ya da etkilerdir, bunlar belli bir toplumun kullanımı gereğince, belli bir anlama sahiptirler: Gösterenle gösterilen arasındaki ilişki, yani daha doğrusu anlamlandırma, nedensiz olmasa da en azından bütünüyle tarihsel kalır” (Barthes, 2017, s. 19-20). Dolayısıyla yapılmamış ya da icat edilmemişler, kültürel ve/veya tarihsel varlık içinde birikmişlerdir. Bu bağlamda, görsel sanatlar özelinde seyirci ya da göstergebilim genelinde alımlayıcı/hedef, “öykü”nün inşa sürecinin parçasıdır. Edebi türün tanıdığı hareket alanından daha dar olsa da görsel anlatı, kendi başına bir “öykü” yaratım alanıdır. Stafford’un ifadesiyle:

Kısacası resim, potansiyel olarak sınırsız sayıda öykünün yeridir ve küçük bir hayal gücü ile onu herhangi bir romanla aynı terimlerle ele alabiliriz. Örneğin, gördüğümüz karakterleri nasıl tarif edebiliriz? Ne hissediyorlar? Bu andan önce ve sonra ne oldu? Sahnenin tonu (tone) nedir? Bize nasıl hissettiriyor ve neden? Öte yandan, Mark Rothko’nun birçoğu tamamen büyük renk bloklarından oluşan ünlü resimler gibi soyut sanat eserlerinden kolayca bir anlatı elde edemeyiz (Stafford, 2011, s. 6).

Belki de Mark Rothko’nun eserlerinden kolayca bir anlatı elde edemememizin nedeni de Barthes’in ifade ettiği yananlam kodlarına aşinalık durumu üzerinden tartışılabilir. Stafford’un resim özelinde sunduğu perspektif, Barthes’e atıfla; çok daha geniş bir örnekleme kapsayabilir. Bir resmin, heykelin, filmin veya tasarımın, benzer terimlerle ve

benzer sorularla muhatap olması, özetle dilbilimsel kavramlarla ele alınıyor olması, bu türlerin tamamının “anlatı” bağlamında ortaklığıdır. Barthes’e atıfla:

Öyleyse ille de sözlü olması gerekmez; yazılardan ya da gösterimlerden oluşabilir: yazılı bir söylem olabilir, ama fotoğraf, sinema, röportaj, gösteri, tanıtım da sözlensel söze dayanak olabilir. Söylen, ne nesnesiyle tanımlanabilir ne özdeğiyle, çünkü her türlü özdek, saymaca olarak bir anlama donatılabilir: bir meydan okumayı belirtmek için getirilen bir ok da bir sözdür (Barthes, 2003, s. 180).

Bu bağlam bize, görsellerin anlamlar ve anlatılar içerebildiğinin yanında bunların açılanmasının sözel yordamlarla uyum gösterdiği bilgisini de sunmaktadır. Buna ilişkin bir okumayı, belki de olabilecek en bariz örneklerden birisini kullanarak Stafford paylaşmıştır.

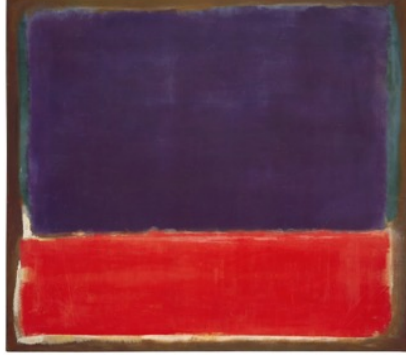


Görsel 60. Joseph Wright. An Experiment on a Bird in the Air Pump. 1768. (Tuvall üzerine yağlı boya).

<https://bit.ly/2RwLKjC>

Joseph Wright’a ait bu eserin üzerine pek çok farklı olay örgüsünün sığdırılması mümkündür. Tek bir olayın parçalarıymış gibi duran karakterlerin her biri aslında birbirinden farklı pek çok öykünün başrolünde yer alabilmektedirler. Odakta dönen bir sihirbazlık gösterisinin etrafında, örneğin sol tarafta, iki gencin birbirini hayranlık ve aşkla süzmekte olan iki genç bir öykü anlatmaktadır. Sağ alt köşede oturmakta olan beyefendinin dalgın bakışları başka bir öyküyü anlatmaktadır. Ortadaki küçük kızın şaşkınlık ve korkuyla karışık bakışları, bir başka öyküden beslenmektedir vb. Görüldüğü üzere, bu eserle ilgili pek çok öykü, pek çok kişi tarafından görülebilmekte ve anlatılabilmektedir. Resim, izleyenler adedince öyküyü barındırabilme potansiyeline sahiptir. Peki var olan her tür resim için aynı tespitler yapılabilmekte midir? Stafford, bu durumu ele almak üzere, Wright’ın karşısına, bu bakımdan olabilecek en iddialı sanatçığı, Mark Rothko’yu koymakta ve şu yargıya

varmaktadır: “Sanat uzmanları haklı olarak, Rothko'nun çalışmalarının gerçekten de anlatıları ilettiğini, sonuçta şüphesiz duygu uyandırma gücüne ve içimizde güçlü duygular uyandırıyor, ancak bu anlatılar (geleneksel anlamda) tartışmasız Wright'inkinden daha belirsiz” (Stafford, 2011, s. 6-7).



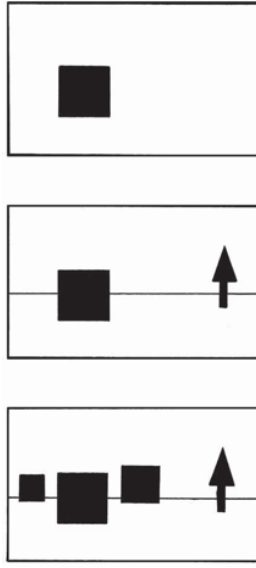
Görsel 61. Mark Rothko. No. 14. 1949-1951. (Tuval üzerine yağlı boya, 143.5 x 165.1 cm).
<https://bit.ly/3izCZAV>

Bir diğer ifadeye Özgür Taburoğlu, Walter Benjamine atıfla; Klee'nin yapıtı “Angelus Novus” örneği üzerinden ifadeci modern resimlerin, kendi tarih anlayışı gibi sadece izlenen, görülen yapıtlar değil, aynı zamanda taşıdıkları simgesellik gereği okunması gereken sanatsal ürünler olduğunu ifade etmektedir (aktaran Taburoğlu, 2016, s. 278). Bu noktada “okumak” sözcüğü, açıklamak yada çözümlmek anlamlarının da dışında birincil yani “okumak” anlamını taşımaktadır. Anlatı veya en ilkel haliyle “söz” hatta “dil” bile daima “yazın” türünün tahakkümünde bir bağlama oturduğundan, bu jargonun kullanılması da doğal karşılanabilir.



Görsel 62. Paul Klee. Angelus Novus (New Angel). 1920. (monoprint). <https://bit.ly/3mpKm0f>

“Angelus Novus”, şüphe yok ki Wright’ın eserinden üretildiği kadar kolay öykü üretmeye müsait görünmemektedir ancak aynı zamanda Rothko’dan daha zor da görünmemektedir. Ancak apaçık gerçekliği sunmuyor oluşuyla izleyenin hayal gücünü, öykü üretimine daha fazla dahil ettiği gerekçesiyle aksi de savunulabilmektedir. Wright, Klee ve Rothko’nun eserleri arasında, okumaya yönelik belirsizlik, aşağıdaki şekiller kümesi üzerinden değerlendirilebilmektedir. Anlaşılacağı üzere en alttaki şekil Wright, ortadaki Klee ve en üstteki şekil de Rothko’yla eşleştirilebilmektedir.



Görsel 63. Three Boxes (Stafford, Tim, 2011, s. 8).

Örnek bir çözümlenme sunmak üzere bu üç panelli görsel şu şekilde okunabilmektedir. “En altta, büyümekte ve her geçen gün doğayı daha da fazla taciz etmekte olan bir şehrin ortada, ıssız yabanda tek başına yaşam mücadelesi veren bir adamın öyküsü yer almaktadır. En üstteki şekili yorumlamak ise daha fazla hayal gücü çabası gerektirmektedir ancak belki de bundan dolayı daha fazla alternatif öyküyü de barındırmaktadır. Diğer yandan üçünün bir araya getirilmesiyle şu okuma yapılabildi: Bir öncü ıssız çorak bir toprağa adım attı (bu kişi Adem bile olabilirdi), bu çorak araziye bir tohum ekerek hayat verdi. Ardından başkaları da geldi ve tek bir ev önce köy, sonra kenti doğurdu ve kent en sonunda doğayı katletti”. Edebiliği tartışılabilir olsa da bu türden bir okumanın yapılabiliyor olması, daha fazlasının yapılabileceği anlamı taşımaktadır ki bu okumaya Rothko’nun eserleri de dahildir. Stafford, Benjamin’e paralel olarak düzeysele farklılıkların olmasına karşın bu okumanın, bütün görsellerde mümkün olduğunu göstermiştir:

Yine de, Rothko'nun çalışmasını yararlı bir anlatı türetemeyecek kadar soyut olarak kabul etsek de etmesek de, ortaya atılan soru ilginçtir: Bir imge hangi noktada 'sadece' bir imge olmayı bırakır ve bir anlatı boyutu kazanır?...Bir grup binaya mı bakıyoruz? Binalar neden farklı boyutlarda? Büyük olan küçük olanlardan daha mı önemli? Garip bir varlık ailesi mi? Bu, nispeten basit çizgi ve şekil düzenlemeleri bile bu nedenle birçok potansiyel öykü veya fikir ortaya attı. Bu göreceli olarak soyut görüntülerin üçü de bir hikayeye ilham verebilse de, orta ve alt görüntülerin anlatı niteliklerini en üst düzeye çıkarmak ve bunlara atfetmek daha kolaydır, çünkü ekstra görsel bilgi görüntüyü ilişkisel bir kalite ile sınırlar ve bir bağlam duygusu sağlar (Stafford, 2011, s. 7).

Çizgi roman özeline dönüldüğünde ise durum karmaşıklaşmaktadır. “Görsel anlatı” adında bir türün önerilebilmesi mümkündür fakat buna mukabil “yazılı anlatı” türünün varlığı bizatihi “görsel” kavramını tartışmaya açmaktadır. Bu durumda yazılı olan, “görsel anlatı” çatısı altında yer almak durumunda değil midir? Eğer değilse, çizgi roman gibi yazılı unsur barındıran bir yapı ne şekilde “görsel” türe dahil edilebilmektedir?

İlişkin yaklaşımlara bakıldığında, çizgi romanlarda “yazılı” ve “görsel” çizgi romanlar şeklinde bir ayırımın yapılmadığı açıktır. Yalnızca yazılı unsur barındırmayan çizgi romanların, “edebi” olamayacağına ilişkin tespitlere rastlanılmaktadır. Dolayısıyla iddia; çizgi romanın görsel tür olduğuna dönüktür. Elbette ki böyle bir iddiada bulunmak, geniş bir “görsel” tanımına dayalı olarak mümkündür ki “görsel” kavramına ilişkin, “görünür olana dair” şeklindeki tanımlamalara dayalı olarak anlam kazanmaktadır. Bu noktada, öncelikle “görsel” kavramı ile ilgili kafa karışıklığını gidermek gerekmektedir. Türkçe’de görsel-metin ya da yazı birlikteliğine dayandırılan çizgi roman kavramı nitelenirken İngiliz dilinde “text-image” veya “word-image” birleşimi kullanılmaktadır ki bu da metin-imge olarak tercüme edilmelidir. Bu bağlamda Türkçe’de sıklıkla “görsel” kavramıyla eş anlamlı olarak kullanılan ve Türkçe’de “imge” terimiyle karşılanan kavramın Türk Dil Kurumu’na göre karşılığı: “Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, hayal, hülya” veya “genel görünüş, izlenim, imaj” şeklindedir. (erişim: 22.08.2019, 17:41, <http://sozluk.gov.tr/>). Kelimenin İngilizce karşılığı ise: “Sanatta bir kişinin veya bir şeyin dış biçiminin bir temsili” veya “zihinde beliren resim ya da fikir” olarak tanımlanmaktadır. (erişim: 22.08.2019, 17:41, <https://www.lexico.com/en/definition/image>). Bu durumda çizgi romandan bahisle Türkçe’de yer alan “imge” kavramı ya da literatürde sıklıkla yerine kullanılan “görüntü” kavramı kullanılmalıdır ancak bu terimin, “image” teriminin Türkçe’de tam karşılığı olmadığı ve sinema disiplinine ilişkin olarak “hareketli resimler (moving image)”i de imlediği bilgisi de göz ardı edilmemelidir. Bu bilgi, konuya ilişkin mesafe almamızda yardımcı olsa da çizgi

romanın imgesel unsur üzerinden görsel tür olarak kabul edildiği anlamına gelmemekte hatta aksine; çizgi romanda imgeselin dışında, yazılı unsurun varlığının kabul edildiği anlamı taşımaktadır.

Görsel tür iddialarına bakıldığında ise “visual” teriminin kullanıldığı görülmektedir ki “görsel” teriminin tam karşılığıdır. O halde bu iddialar çizgi romanı “word-image” şeklinde bir ayrıma tabi tutmamakta ya yazılı unsuru göz ardı etmekte ya da gerek yazılı gerekse imgesel unsurlarının tamamını içine alan bir “görsel” tür iddiasını dillendirmektedirler. Çizgi romanların çoğunluğunun yazılı unsura sahip olduğu düşünülduğünde bu iddiada bulunabilmenin tek meşru yolu budur. Dolayısıyla bu tartışma, çizgi romanda yazılı unsurun gerek koşul olmadığı dolayısıyla görselin öncelenmesi gerektiği ifadelerinden veya “yazılı” olanın da esasen “görsel” olduğu bilgisinden hareketle yürütülebilmektedir. Saf görsel türlerden olan “resim” ve “heykel” ile kurulan örneklem çakışmasının kaynağı da budur. Çizgi romanın köklerine dair yürütülen tartışmalarda, Bayeux Dokumaları’nın, Trajan Sütunu’nun, The Tortures of Saint Erasmus’un örnekleme dahil edildiğini hatırlamak gerekmektedir.

Bu antik örneklemin temel dayanağı, yazılı unsurun gerek koşul olmadığı ve ihmal edilebileceği savıyla uyumludur. Will Eisner’in, çizgi romanın “edebi” bir dil oluşturduğuna ilişkin yaklaşımına geri dönüldüğünde, ironik olarak çizgi romanın yazılı bir tür olduğu iddiasında değildir. Eisner çizgi romanları, imgelerden oluşan görsel mecralar olarak görmektedir. Kelimeler hayati bir unsur olsa da, açıklama ve anlatıma olan temel bağımlılık, gerçeği taklit etmek veya abartmak niyetiyle hazırlanmış tek taraflı olarak anlaşılan görüntüler üzerinedir (Eisner, 2008, Kindle Locations 175-177). Eisner görsel anlatı terimini ise Kelley’in aktarımıyla; görseller ve sözlerle öyküleri ileten metinleri ifade etmek için kullanmıştır (Kelley, 2010, s. 3). Eisner’in 2008 yılında yayımlanan “Graphic Storytelling and Visual Narrative” adlı kitabının yalnızca başlığı dahi bu konudaki yaklaşımını net olarak ortaya koymaktadır.

Görsel dil üzerinden çizgi romanı “edebi” türle ilişkilendiren bu yaklaşımın temeli, bahsini ettiğimiz “görsel okur-yazarlık” kavramına bağlanmaktadır. Eisner’in yaklaşımından hareketle “edebiliği” yazılı olma şartına bağlayan Meskin’den farklı olarak yazılı unsur

barındırmayan çizgi romanların da “edebi” olabileceği yargısına varılabilmektedir. Eisner’den bir örnek:



Görsel 64. Will Eisner. “A Contract With God” Öyküsünden Bir Sahne. (Eisner, Will, 1985, s. 10)

Eisner’ın “A Contract With God” adlı ilk “grafik roman” iddialarına konu olan eserinin, yukarıdaki karesinde, grafiksel veya genel olarak görsel bir işlev yüklenen yazı, imgesel unsurun bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır. “Duygusal tipografi” olarak adlandırılan durumu ve aynı zamanda Fütürist tipografiyi örnekler biçimde, belli bir ruh halini, öykünün sesini yansıtabilmekte veya paneller arasında bir köprü oluşturabilmektedir. Yazının, görsel bloğun bir parçasına dönüştüğü bu örnekte, yazının okunmaya dönük anlamı ve görülmeye dönük anlamı birbirini desteklemektedir (Eisner, 1985, s. 10).

Eisner’ın ifade ettiği, yazılı unsurun görsel rol üstlenmesi durumu, Fütürist Şiir’den bu yana bilinmektedir ve bu duruma çizgi romanda da sıklıkla rastlanmaktadır. Talon’un, çizgi romanlarda yazılı unsurun iki farklı işlev yüklenebildiği ifadesini hatırlamak gerekirse: “Yan anlam ve alternatif okuma üretmekte kullanılabilecek, tipografik veya kaligrafik bir grafik eleman olarak” şeklindeki ikinci işlev, bu durumu örneklemektedir (Talon, 2003, s. 169). Çoğu grafik tasarım üretiminde de yazılı unsurun aynı rolü üstlendiği durumlarla karşılaşılmaktadır ki bu durumun tarihsel arka planı, tipografi kavramına kadar dayandırılabilir. Tipografi esasen, elle üretilmiş her bir yazının ortaya koyduğu kadim bir işlevi kavramsallaştırarak görünür kılmıştır. Bu işlev yazının, yazılandan daha fazlasını yani görsel bir iletişim olanağını nüvesinde barındırdığı gerçeğini ifade etmektedir ki bu da yazının görsel sanatlara en yakın durduğu noktadır. Elbette ki Gutenberg’in bakış açısından, tipografi kavramına bu türden bir işlev yüklenememektedir ancak “yazının düzenlenebilmesi” temeline dayalı olarak sanatçının bu konuda, özgürlüğünü ilan ettiği

anda, tipografinin bu işlevi açığa çıkmaktadır. Madem ki yazı düzenlenebilmektedir, o halde bu düzen Gutenberg’çi olmak zorunda değildir. Fütürist şiirin savunusu bu şekildedir. Uzayda özgürce hareket etmeye başlayan harfler, en ilkel işlevlerini yeniden keşfedip kişiselleşerek sanat alanının içinde seyahat etmeye ve Fütürist şiir örneğinde “okunur” olmanın ötesinde “görünür” olmaya başlamaktadır. Aynı izlek üzerinden grafik sanatlar da görsel sanat alanına dahil olmuş olmaktadır zira grafik sanatlarda yazılı olan her unsur, aynı zamanda görsel bir işlev yüklenmekte ve bu yolla mesaj iletimine katkı sunmaktadır. Dahası, yazının temelde seslere karşılık gelen işaretler olduğu bilgisinden hareketle de yazıyı görsel evrene dahil etmek mümkündür.

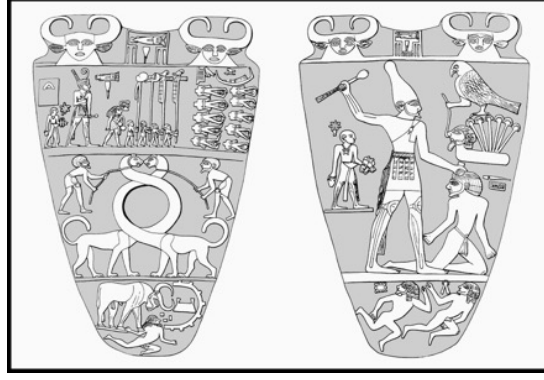
Grafik roman, ikonik görsel dili, el yazısı türünü ve farklı anlatı dizilerini kullanan güçlü bir görsel hikaye anlatım aracıdır. Grafik romanlar görsel düşünürlerin konuyu tarihidan, fantastik olana kadar birkaç kısıtlama ile yeni yollarla yorumlamasına ve keşfetmesine yardımcı olabilir. Tıpkı geleneksel kitapların yaptığı gibi sembolizm, benzetme, alegori ve metafor gibi edebi araçlardan yararlanırlar, ancak onların benzersiz doğası okuyucudan hikayeyi yorumlamak için biraz daha derine inmesini ister (Marks, 2009, s. 70).

Bu tarihsel bakış açısıyla çizgi romanların görsel bir tür olduğunu savunmak elbette ki mümkündür ancak aynı bakış açısı, yazılı olan her üretilmiş görsel tür olarak ifade etmek durumundadır. Bu türden bir eğilim Eisner’in ifadelerinde ve sunduğu ilişkin örnekte görülebilmektedir. Eisner, Çin hanzi veya Japon kanji gibi ikonografik ve logografik (veya karakter tabanlı) yazı sistemlerinde, kelimeler ve ifade ettikleri şeyin resimleri arasında bir ilişki olduğunu savunmuştur (Eisner, 2008, Kindle Locations 270-272).



Görsel 65. Hanzi/Kanji yazı örnekleri (Fenemore, Reuben Satoru, 2017, s.11).

Boltz da Eisner’la uyumlu olarak Çinliler tarafından icat edilen “Hanzi” ve bunun Japon uyarlaması olan “Kanji”nin, resimlerin, basitleştirilerek bir yazı sistemine uyarlanmış halleri olduğunu ve dolayısıyla da bu örneklerin resimsel bir alfabe olduğunu ifade etmiştir. Daha erken bir örnek olarak Mısır Hiyeroglifleri de bu türden bir alfabe sistemidir (aktaran Fenemore, 2017, s. 11).



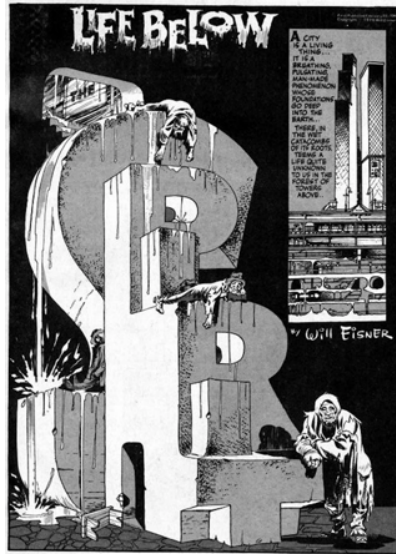
Görsel 66. Narmer Paleti (Great Hierakonpolis Palette- İlk Hiyerogliflerin bulunduğu palet). M.Ö. 31.

<https://bit.ly/2Rry9dn>

Bu örneklerin tamamında, yazı ve temsil edilen anlam arasında bir benzerlik bağının var olduğu inkar edilemez ancak bu örneklerde harflerden değil kelimelerden bahsediyor oluruz. Yazılı dilin öncül formu olarak görebileceğimiz bu örnekler dayalı bir niteliksel yargı, yazılı dilin binlerce yıllık birikimini ve dönüşümünü göz ardı etmektedir. Goody; grafik simgeleme formları olarak sanat ile yazının, yalnızca ilk örneklerinde değil günümüz kaligrafi, illüminasyon, illüstrasyon süreçlerinde de birbiriyle yakın ilişki içinde olduklarını ifade etmekte ve eklemektedir: “Yakın Doğu’daki ilkyazının simgesel (bazen heykelvari) bir karşı emsali vardır; kelime ve imge birbirini tamamlar (Goody, 2013, s. 36). Görüldüğü üzere bahsi geçen örneklerde, yazı ve imge arasındaki görsel benzerlik bağı “kelime” düzeyindedir. İmge ve kelime birbirine benzerdir ancak bu günün yazılı dilleri, bu benzerliğe bağımlı olarak anlam içermenin uzağındadır. Diğer yandan, paylaşılan örneklerin, görsel olandan yazılı olana doğru yaşadığı evrimin ve bugün kullanılmıyor olmalarının bir takım gerekçeleri vardır. Bu gerekçelerden birisi, Johannes Gutenberg’i devrimci kılan ve zengin eden nedenle aynıdır. Gutenberg’ten çok önce baskı tekniği kullanılmaktadır ancak onun devrimi harflerin, tek tek hareket ederek sonsuz kombinasyonlar üretebilen, modüler yapıda olmasıdır. Örneğin; Gutenberg öncesinde bir İncil’in kalıbıyla yalnızca İncil basılabilmektedirken Gutenberg, bastığı kitapların tamamında İncil’i bastığı harfleri kullanabilmiştir. Bu yenilik, modern endüstri çağının anahtarı olmuştur. Konumuz bağlamına döndüğünde, her bir kelime veya cümleye karşılık gelen imgeler üretmek yerine -Latin Alfabesi örneğinde- yalnızca 29 imge üreterek bütün kelime ve cümleleri, bu imgelerin kombinasyonu ile ifade etmek mümkün olmuştur. Dolayısıyla kelimelere karşılık gelen imgelerin yerini, seslere karşılık gelen imgeler almıştır ki bu nokta, “anlatı”nın, görsel

dünyadan uzaklaşarak “söz”sel dünyaya göçtüğü, önemli yol ayrımını teşkil etmektedir. Bu noktada, “yazı”nın, “görsel”den ziyade “sessel” olanla daha yakından ilişkili olduğu tespiti yapılmalıdır ki “sözsel ya da edebi” türün “görsel” tür üzerindeki tahakkümü bu dönemde başlamıştır.

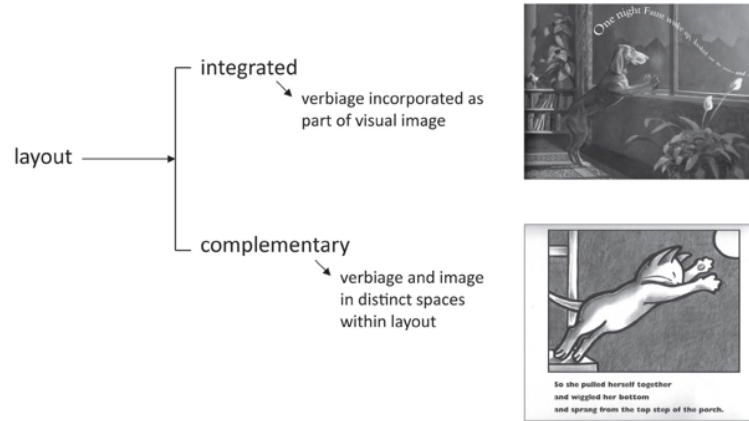
Bu yargıya rağmen, bir görsel olmadığı gerçeğinin ötesinde yazının yalnızca görsel iletişime dair olduğu iddia edilebilir mi? Bu bağlamda çizgi roman da yalnızca görsel anlatı başlığı altında değerlendirilebilmekte midir? İkinci sorunun yanıtı, birinci soruya verilecek yanıtı bağımlıdır. Birinci sorunun yanıtı evet olsaydı; bütün yazılı edebi eserler görsel anlatı olarak damgalanabilirdi. Eisner’ın verdiği durumun tam olarak bu olduğu görülmektedir ve bu örneğe, resime bakar gibi bakılabilmektedir. Ancak herhangi bir roman açıldığında, izlenecek bir şeyin olmadığı farkına varılmış olunurdu. Zira yazılı türde edim okumaktır, bakmak veya izlemek değildir. Tek tek harfler bir anlam taşımamaktadırlar çünkü seri üretilmişlerdir ve tek tiptirler ancak kelimelere ve tümcelere dönüştüklerinde anlam taşımaktadırlar. Bir harf veya işaret, benzerliği bağlamında “ağaç” veya herhangi bir şey olarak anlamlandırılmak zorunda değildir. Yazılı unsur görsel anlam taşıma kabiliyetine sahiptir elbette ancak birincil işlevi okunmaya dönüktür. Eisner’da olduğu gibi bir yazıya imgesel anlamlar yüklenebiliyor olması, çizgi romanın yazılı unsurunun yalnızca bu işlevi yüklediği ve/veya yüklenebildiği anlamı taşımamaktadır. Buna bir örnek Will Eisner’ın “The Spirit” adlı çizgi romanından verilebilmektedir.



Görsel 67. Will Eisner. The Spirit #404. 1948. <https://bit.ly/3kf2Gau>

Bu örnekte “spirit” yazısı, mimari bir yapı olarak yani görsel olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazılı anlamının dışında bu devasa beton blok bize ne anlatmaktadır? Çevre kirliliği, hapsolmuştuk, ağırlık ya da çarpık kentleşmenin doğa üzerinde yarattığı tahribat vb. İmgesel olarak bakıldığında pek çok farklı öykü uydurmak mümkündür. Buna mukabil, “devasa gökdelenler ve müreffeh kentlerin kaldırım taşları altında, fil dişi kulelerde yaşayanların farkında bile olmadığı bir yaşam mücadelesi sürdürülmektedir” temalı bir öykü ancak Will Eisner tarafından yazılabilir. Bu öykünün, okur tarafından bütün detaylarıyla öğrenilmesi yalnızca “life below” yazısının da dahil olduğu yazılı metnin okunmasına bağlıdır. O halde görsel metnin yalnızca yazılı metnin hayat bulmasına dönük yardımcı bir işlevi bulunmaktadır.

Bu türden bir görsel/metin düzenlemesinde yazının yüklendiği işlevler, farklı şekillerde ortaya çıkabilmektedir. Yazılı metin grafiksel bir olarak kullanıldığında, dikkat edilmesi gereken husus yazının, resmin bir parçası olup olmadığıdır. Bu bağlamda yazı, resme “bütünleşik” veya resmin “tamamlayıcı”sı şeklinde iki farklı rol üstlenebilmektedir (Painter vd., 2002. s. 92-93).



Görsel 68. Çizgi Romanda Yazının İki Farklı Rolü. (Painter vd., 2002. s.93).

Esasen her iki durumda da sözel ya da yazılı unsurun birincil işlevi okunmaktır. Buna mukabil ilk görselde yazı, okunmanın yanında “görünmektedir” ve bu yönüyle de anlam taşımaktadır. Bu durumun bariz örnekleri özellikle graffiti gibi diğer sanat disiplinlerinde de gözlemlenebilmektedir ve graffitiler, yazının görsele en yakın durduğu disiplindir ancak yine de yalnızca seyretmeye dönük değildirler. Dolayısıyla çatı ifadesiyle “sözel” unsur, yalnızca

“görsel” kavramı altında değerlendirilememektedir. Çizgi roman özelinde, verili bilgiler ışığında, Eisner’in yaklaşımına tekrar dönüldüğünde şu ifade dikkate değerdir:

Çizgi romanlar iki büyük iletişim aracına dokunmaktadır: Söz ve imge. Kuşkusuz bu ihtiyari bir ayrılıktır. Ancak, modern iletişim dünyasında bağımsız disiplinler olarak kabul edildikleri için geçerli görünmektedir. Aslında, bunlar tek bir kökene ait türevlerdir ve sözcüklerin ve imgelerin ustaca kullanılması, ortamın ifade potansiyelinde yatmaktadır (Eisner, 1985, s. 13).

Bu ifadelerden, Eisner’in “söz” ve “imge”yi gönülsüzce birbirinden ayırdığı anlaşılmaktadır. “Spirit” örneğinde yaptığı görsel okumadan, “sözel” olanı göz ardı ettiği ya da “görsel” olanı önelediği de anlaşılmaktadır ancak yine de kullanmaya ihtiyaç duymuş olması ikinci olasılığı güçlendirmektedir. Eisner’in açıkça, yazılı unsuru görsel olarak değerlendirdiği tezi, “genel literatürle çeliştiği” şeklindeki itirafında yatmaktadır. Benzer şekilde Neil Cohn, ana akım Amerikan çizgi romanının “kral”ı olarak biline Jack Kirby’ye atıfla: “Baştan beri yazıyorum ve bunu resimlerle yapıyorum” ifadelerini ve Japonların “çizgi roman tanrısı” Osamu Tezuka’ya atıfla: “Onları resim olarak görmüyorum... Gerçekte resim yapmıyorum. Benzersiz bir sembol türüne sahip, bir hikaye yazıyorum” ifadelerini paylaşmıştır. Diğer yandan Will Eisner’in grafik imgeleri, görsel bir kelime hazinesiyle karşılaştırarak panel dizilimini yöneten özellikleri “dil bilgisi” olarak nitelendiğini de aktarmıştır (aktaran Cohn, 2013, s. 1). Bir başka paylaşımda Öztekin, bir çizgi roman üretme sürecinin hiç bir zaman aynı şekilde yürütülemeyeceği vurgusuyla şu ifadeleri kullanmıştır: “Bir yazarın kaleme aldığı bir senaryoyu resimlemek, bu işin ilk akla gelen süreci gibi görünebilir ancak Héргеveya Shaun Tan gibi hem yazan hem de çizen sanatçılar için “görsel olarak yazmak” gibi bir teknikten bahsedebilmek mümkündür” (Öztekin, 2017, s. 110). Bu ve benzeri yaklaşımların, büyük oranda çizgi roman sanatçılarından geldiğine dikkat edilmelidir. Bu isimlerin tamamı, yazar kimliklerini çizer kimliklerinin önüne koymaktadır. Art Spiegelman ve diğer grafik roman sanatçılarından da benzeri ifadeler duyulmuştur ki genellikle bu görüşler çizgi romanı “edebilik” bağlamında, “edebi” tür olarak görme eğilimindedir ancak mecazi kullanımının dışında bu yazma eylemi, yalnızca imgelerle yapılmaktadır. Yazılı unsurun varlığı, hiçbirinde reddedilmese de göz ardı edildiği anlaşılmaktadır.

Bunlar ya da benzeri yargılara varabilmenin tek yolu; yazılı unsurun anlam üretimi ve iletiminde yalnızca görsel işlev üstleniyor olmasıdır. Bunun anlamı şudur: Çizgi romanda var

olan bütün yazılı unsurlar okunmakta değil görülmektedirler. Fakat bu tezi doğrulamak mümkün değildir. Özellikle ses efektlerinin yalnızca görsel olarak bir anlam ilettiği savunulabilirse de her yazılı unsur mutlaka belli düzeylerde, okunmaya dönük mesajlar taşımak zorundadır. Aksi takdirde varlık nedeni ortadan kalkacaktır. Bir önceki başlıkta ele alındığı üzere çizgi romanda söz konusu olan yazılı unsur yalnızca anlamsız harfler değil anlamlı “kelimeler” ve “tümceler”dir. Kaldı ki bu tümceler görsel unsurla aynı şeyi anlatıyor olabildikleri gibi görsel unsurdan tamamen farklı bir an veya vakayı da anlatıyor olabilmektedirler. Görsel role en yatkın unsur olan ses efektleri, her zaman görsele bağımlı olarak farklılaşsa da konuşma ve düşünme balonları ve dış ses gibi diğer yazılı unsurlar, görselden kolayca ayrışabilen farklı bir katman oluştururlar ve düz yazıya benzer şekilde tek tiptirler. Bu bağlamda okumaya dönük olanın dışında bir anlam yüklenmeleri zordur.

Özetle; yazılı unsur, kendi başına bir öykü anlatmaktadır ve bu öykü görsel anlatımla tamamen örtüşmeyebilir. Bu özellik ses efektlerinde korunmamaktadır ki bu yönüyle görsel unsurla bütünleşmektedir. Elbette ki bu ifadeler görsel ve yazılı unsurların birbirinden farklı hikayeler anlatmak zorunda oldukları şeklinde açıklanmamalıdır. Yazılı ve görsel unsurlar; anlatımın farklı kısımlarında devreye giren, yer değiştirerek hareket edebilen ve zaman zaman da aynı rolü birlikte üstlenen bağımlı elemanlar olarak değerlendirilmelidir. Bu durumu, değişken iş bölümlü bir ortaklık olarak görmek gerekmektedir. Dolayısıyla “ortaklık” kavramı bizi, çizgi romanı yalnızca yazılı veya yalnızca görsel bir anlatı türü olarak tanımlamanın zorluğuyla yüzleştirmektedir.

Yürütmüş olduğumuz araştırmanın ve paylaşılan bütün yaklaşımların ötesinde, çoğunu çizgi roman yaratıcılarının oluşturduğu bir zümrenin görsel unsuru, çizgi romanın başat unsuru olarak görmelerine rağmen ısrarlı şekilde, yaptıkları edimi “yazmak” fiiliyle karşılımları ilginçtir. Bu da bizi, nedeni her ne olursa olsun çizgi romanı, bir “edebi” tür olarak görme eğiliminin dizginlenemediği gerçeğine vardırılmaktadır. Eisner, yazılı unsur bir yana çizgi romanın “çizili” unsurunda, “edebi dil” yapısı arayışı içindedir. Osamu Tezuka, çizgi romanları resimlerden ayırtırmakta haklıdır ancak bunu yaparken resimlerle “yazdığını” ifade etmektedir ki bu da çizgi romanda, “edebi” bir yön arayışının ifadesidir keza Kirby için de aynı tespit yapılabilir. Kuşkusuz, “yazmak” fiilinden “edebi bir yapı oluşturmak” dışında bir anlam çıkarılamamaktadır. Fakat kastedilen anlamıyla “yazmak” fiili resim,

heykel, sinema, müzik, tiyatro grafik tasarım vb. bütün “görünen, seyredilen ve duyulan” türler için kullanılabilir. Bu durumda çizgi roman resim, heykel gibi saf görsel disiplinlerle aynı kefeye konulabileceği gibi edebiyat da dahil diğer bütün türler de görsel türe dahil edilebilmektedirler. Bunun tersine bütün türler de “edebi” türe dahil edilebilmektedirler. Barthes’ın; “dilsel mesajın her görüntüde vardır” ifadesine geri dönüldüğünde, edebiyat ve diğer türler arasında “dil” bağlamında, “mesaj” düzeyinde bir ilişkinin varlığından söz edilebilmektedir. Bu ifadeler hiçbir zaman edebi biçimi içermemektedir. Bu belirsizliğin altında yatan neden; “dil”, “anlatı” ve “edebiyat” kavramları arasındaki hiyerarşik düzenin belirsizliğidir. “Dil”, bu tartışmada tamamen tarafsızdır. “Anlatı” hiyerarşinin daha üst basamağında olmasının karşın “edebi” türün tahakkümü altında ezilmektedir. Gerek edebiyat veya yazılı türlerin gerekse yazılı olan veya olmayan diğer bahsi geçen türlerin her birinin birer “anlatı” türü olduğu ve bu itibarla “öykü” düzleminde, birbirilerine bağlandıkları gerçeği öncelendiğinde, bu tartışmanın bir anlamı kalmamaktadır. Sinema, edebi bir tür değildir, aynı şekilde çizgi roman da edebi bir tür değildir ancak her biri, varlık nedeni “öykü anlatmak” olan “anlatı” türleridir. Çizgi roman veya herhangi başka bir türde var olduğu iddia edilen “dil ve/veya “edebi” yapıdan kasıt aslında “anlatı yapısı”dır. Böylelikle gerek edebiyat kuramcılarının gerekse çizgi roman yaratıcılarının yanıtlamaya çabaladığı bütün sorular yanıtlanmış olmaktadır.

Öz olarak çizgi roman, yazılı veya yazılı olmayan metin bileşeni üzerinden yazılı tür olarak nitelenemeyeceği gibi görsel unsur üzerinden, görsel bir tür olarak değerlendirilememektedir. McCloud’un da belirttiği üzere; “çizgi romanda, yazılı unsurun zorunlu olmadığı”, şeklindeki yorumların da çizgi romanın evrimi sürecinde geçirdiği aşamalar ve olgun bir tür olarak tasdik edildiği an itibarıyla göz ardı edilmesi mümkündür. Bu bağlamda biz, çizgi romanın olgun biçimini, yazı-imege birlikteliğinin gerekliliğine delil göstermekteyiz. Bu iddia rahatlıkla savunulabilir.

Çizgi roman, görsel okuryazarlığı öğreten tek format olmasa da, diğer yaklaşımlarda bulunmayabilecek ilişkiler sunarlar. Görsel retorik, onlarca yıldır profesyonel iletişimin hayati bir parçası olmuştur ve kompozisyondaki multimodalitenin ortaya çıkmasıyla, görsel söylemin rolü genişlemiştir. Bu amaçla, Ulusal İngilizce Öğretmenleri Konseyi, son zamanlarda alfabetik ve görsel anlam oluşturma sistemleri de dahil olmak üzere sınıfa çoklu iletişim modlarını dahil etmek için eğitimler çağırılmışlardır (Watkins, 2014, s. 10).

Çizgi romanda yazılı ve görsel unsurun, hikaye anlatımında eş işlevli ve eş zamanlı olarak (aynı anda aynı cümleleri kuruyor olmaları) çalıştığı durumda, çizgi romanın görsel bir anlatı türü olduğunu savunmak zor olmayacaktır zira böyle bir durumda bu iki unsurdan birisi gereksizdir. Teamüller göz ardı edilerek çizgi romanda yazılı unsurun bulunmasının zorunlu olmadığı bilgisinden hareketle çizgi roman görsel bir türdür denilmelidir. Buna mukabil yukarıdaki durumun çok sık gerçekleşmediği ve gerçekleşmeyeceği notu düşünülmelidir zira çizgi roman, yazılı ve görsel unsurun çoğu zaman farklı roller üstlenerek birbirini tamamladığı ortak bir yaratımın eseridir. Yazısız çizgi roman örneklerinin varlığı reddedilemese de yazılı unsurun çizgi romana eklemlediği edebi varlık, koparılamayacak bir parçası olarak vardır ki bu “edebi” unsur, çizgi romanın yazılı metninde vücut bulmaktadır. Bu bağlamda, anlatının özünü oluşturan “öykü”, edebi türün birikiminden mahrum kaldığında, çizgi romanın “anlatısal özgüllüğü” tartışmasında büyük bir kayba yol açacaktır. Görsel unsorda var olabilecek her türlü sembolik yaklaşım, hiçbir zaman edebi türün okura tanıdığı özgürlük alanını tanımamaktadır. Elbette ki bu tartışma asla çizgi romana değil çizgi romanın “edebi” yönüne veya genel algılanış biçimiyle “sanatsal” yönüne dairdir. Bir anlatının sanatsallığı, anlatı olmağını etkilememektedir ancak anlatı kuramının temel örnekleme, sanatsal olandan hareketle oluşmaktadır. Diğer yandan, çizgi romanın tarihinin ekseriyetle Bayeux Dokumaları veya Trajan Sütunu’yla değil de Hogarth ve/veya Töpffer’le ilişkilendirildiğini hatırlamak gerekmektedir. Bu zaman dilimlerini birbirinden ayıran unsur yazıdır.

Tiyatrosal yüz boyanmış (düzgün sürülmüş) değil, yazılmıştır. Şu beklenmedik devinim olur: resmin de, yazının da aracı aynı özgün araçtır, fırçadır, yine de yazıyı süssel biçimine, yayılmış, okşayıcı fırça vuruşuna, yansıtıcı uzamına çeken resim değildir, tersine, yazı edimi resim devinisini etkisi altına alır, öyle ki resim yapmak yazıya geçirmekten başka bir şey değildir hiçbir zaman. Bu tiyatrosal yüz iki tözden oluşmuştur: kağıdın akı, yazının karası (Barthes, 2008, s. 91).

Barthes’in savunusu üzerinden denilmelidir ki “yazma” ve “anlatma” edimi eşittir. Özde olan öykü, hangi şekilde dillendiriliyor olursa olsun, yazılmıştır. Boş bir tuvale vurulan fırça darbesi, bir mermer bloğuna vurulan ilk çekiç, kameranın kayıt tuşuna ilk basış, ağızdan dökülen ilk söz veyahut da bir enstrümanın teline ilk vuruş vb. aslında beyaz bir kağıda akıtılan ilk mürekkep damlasıdır. Dillendirilmeyi beklemekte olan “öykü” boş bir kağıda özdeştir, mümkün olan her türlü araçla vücut bulmayı yani “anlatılma”yı ya da “söylem”i beklemektedir. Bu noktada, Cohn’un, tekrar tekrar söylemek zorunda kaldığını ifade ettiği

yargıyı da içeren alıntıyı tekrar paylaşmakta yarar vardır:

Potansiyel olarak, çizgi romanlar, hem görüntülerin, hem de metinlerin (image-text) diliyle yazılabilirler. Bu kombinasyon, insanların ortak konuşma hareketlerinde olduğu gibi, kavramları çoklu modalitelerle ifade etme kapasitesini yansıtır. "Görsel dil", insanların görsel-grafik modalitede, kavramları iletmek için sahip oldukları biyolojik ve bilişsel kapasite iken, "çizgi romanlar" bu görsel dilin (genellikle yazılarak) ortaya çıktığı sosyo-kültürel bir bağlamdır. Şunu bir kez daha vurgulamak gerekirse: Çizgi romanlar bir dil değildir, sıralı imgelerden oluşan görsel bir dille yazılırlar (Cohn, 2013, s. 2).

Cohn'un yaklaşımı, Barthes'ın yaklaşımıyla eşleştirildiğinde, mükemmel uyumun yakalandığı söylenilebilmektedir. Her iki ismin, üzerinde ittifak ettikleri vurgu, bütün anlatı türlerinin esasen "yazılmakta" olduğudur. Gerek görüntülerle gerek metinlerle gerekse her ikisinin kombinasyonu ile olsun, her anlatı yazılmaktadır. Cohn'un parantez içinde kullandığı "genellikle" ifadesi, vardığı yargıyı kendi içinde çelişkili kılsa da son cümlesinden hareketle çizgi roman üretimini "yazma" edimi olarak, yazılı unsur dahil olmak üzere bütün bileşenlerini ise "görsel" olarak nitelediği anlaşılmaktadır.

Bu analojinin bizi vardığı yargı şudur: Çizgi roman, hem görsel hem de yazılı bir tür olarak nitelenebilmekte ve tam da bu nedenle ne görsel tür ne de yazılı tür olarak nitelenebilmektedir. Tıpkı sinemanın ne yazılı ne görsel ne de işitsel bir tür olarak görülebilmesi gibi. Barthes'ın ifadelerinden hareketle, yine Barthes'ın iddialarının tersi de doğrulanabilmektedir ki bu bağlamda, "yazınsal yüz yazılmamış, boyanmıştır". Bu bağlamda öykü anlatmaya yarayan her türlü araç "anlatısal araç"tır. Sözün yazıya olan eşleşmesi, bu edimlerin tamamını, genel olarak "yazma"yla ifade etmektedir. Her ne kadar görsel anlatı adında bir başlık, literatürde sıklıkla ifade edilse de anlatı bağlamında yazılı türle karşılaştırıldığına defaatle şahit olunmuştur. Bunun nedeni büyük oranda, hikaye anlatımının sözle ilişkilendirilmesi ve alana ilişkin kazanımların tamamının, yazın kuramı ile ilişkilendirilmiş olmasıdır. Lewis, Genette, Todorov ve Ricoeur'a atıfla; tür teorisinin, problemleri sadece sözlü olana odaklandığını savunmuştur. Lewis'e göre:

Onlar için tür, sözlü eylemlerden kaynaklanır, bu eylemler kağıda işlenmiş, yüksek sesle ifade edilmiş veya kendi kendine içten konuşulmuş olsun. İşte Miller'in üstün (vazgeçilmez) olduğu yer: 1992 tarihli "Ariadne's Thread" adlı kitabında, tür ve benliği için aynı temele sahip gibi görünüyor yani sadece sözlü dil yoluyla anlaşıldığı gibi...Bununla birlikte, o yılın ilerleyen günlerinde Miller, "Bizimki görsel ve multimedya bir çağdır" itirafında bulunduğu ve edebiyat eleştirmenlerinin analizlerinde, görüntünün temsil gücünün göz ardı edilemeyeceği veya uzak tutulamayacağı illüstrasyonlar yayınlayacaktı (Lewis, 2014, s. 21-22).

“Edebi” türün, gerek kuramcıları ve eleştirmenleri gerekse yaratıcıları tarafından diğer anlatı türleri karşısında konumlandırıldığı yerden bağımsız olarak eğer “edebiyat”, anlatı türlerinin “sanatsal” edime bağlanmasının bir yolu olarak değerlendiriliyorsa ki ekseriyetle çizgi romanın “sanatsallığı”, “edebiliği” üzerinden yapılmaktadır, edebiyat dışında bir sanat formunun var olması mümkün olmayacaktır. Dolayısıyla konunun ele alınması gereken tek düzlem “anlatı” olmalıdır ki sanatsallık meselesi, hiç bir zaman “anlatısallık” meselesiyle ilgili olmamıştır. Bu bağlam üzerine, çizgi romanın yalnızca yazılı olmaması gerekçesiyle yazılı bir anlatı türü olduğu iddia edilemeyeceği gibi yalnızca görsel olmaması nedeniyle “görsel” bir anlatı türü olduğu da iddia edilememektedir. Anlatı açısından bağlayıcı olmamasının yanında, yapılmak istenen bir sanatsallık denetimi, “yazınsallık” üzerinden yapılamayacağı gibi “resimsellik” üzerinden de yapılamamaktadır. Bu denetim yalnızca çizgi romanı tür kılan bütün hususiyetlerin (en başta yazı-görsel birlikteliğinin) varlığını tanıyan, yani “çizgi romanlık” anlamını içeren bir kavram üzerinden yapılabilir.

3.1.3. Çizgi Romanda Özgül Tür Özellikleri

Çizgi romanların, bugün büyük oranda çizgi roman mağazalarından taşıp kitap formunda, kitap mağazalarında satıldıkları, üniversitelerin edebiyat bölümlerinde incelendikleri ve akademik düzeyde, edebi çalışmalara konu oldukları bilinmektedir. Ancak aynı şekilde, birer görsel sanat eseri olarak sanat galerinde sergilendikleri ve sanat araştırmalarına konu oldukları da bilinmektedir. Bu ifade yalnızca Pop Art’a konu ve malzeme olması anlamında değil birer sanat eseri olarak sergileniyor oldukları gerçeğini de kapsamaktadır. Bu bağlamda, gerek çizgi roman dünyası gerekse edebiyat ve görsel sanatlar evreninde karşılıklı bir aidiyet istencinin varlığı belirgindir. Bu varlık daha çok, çizgi romanın kendini “edebi” türle ilişkilendirme çabaları şeklinde ortaya çıkmıştır. Kurulan bu ilişkinin meşruiyeti hali hazırda ortaya konulmuştur. Gerek çizgi roman gerekse diğer anlatı türlerinin tamamının aynı gerekçelerle edebi türe bağlandığı inkar edilememektedir. Seymour Chatman; herkes gibi gündelik yaşantılarında filmler, karikatür bantları, resimler, heykeller, dans hareketleri ve müzik yoluyla öyküler tüketiyor olmalarına karşın edebiyat eleştirmenlerinin, sözlü ortamı özellikle ve fazlasıyla dikkate alma eğiliminde olduklarını iddia etmiştir ki bu çalışmamız kapsamında defaatle delillendirilmiştir. Elbette ki bu eğilimin

haklı nedenleri de mevcuttur ki görünüşte birbirinden farklı olsalar da bu türlerin tamamında bir ortak payda bulunmaktadır yoksa “Uyuyan Güzel”in filme, baleye yada bir mim gösterisine dönüşebiliyor olması açıklanamayacaktır (Chatman, 2008, s. 9). Elbette bu ortak payda, “öykü”nün varlığı üzerinden “anlatı” şemsiyesidir. Bu türlerin farklı görünüyor olmaları ise türsel sınıfların tayininde bize bir ipucu sunmaktadır.

Anlatıların genel olarak “sözel” ve “görsel” olmak üzere iki ana başlık altında toplanabileceğine ilişkin tespitimize “neredeyse” şerhini düşmüş olduğumuzu hatırlayarak konuyu ele almak yerinde olacaktır. Bu şerhin gerekçesi; -anlatıların türsel sınıflandırmasına ilişkin başlığımıza atıfla- bu başlıklar altına alınamayacak türlerin de var olmasıdır. Genel olarak “sessel” veya spesifik olarak “müzik” bu türden bir örnek oluşturmaktadır. Bu başlığın önerilebilir olduğu kuşku götürmemektedir ancak konumuz özelinde, önerilmesi gerekli görülen diğer bir başlık vardır ki “tartışılır” olmasa bile “tartışmalı” olduğunu belirtmek gerekmektedir: Çizgi romanlar.

Çizgi romanları birden fazla türden ödünç aldığı bileşen setiyle (yazı-görsel birlikteliği) bu tartışmanın konusunu oluşturmaktadır. Öyle ki çizgi roman, “yazılı” unsurun varlığı nedeniyle ki bu unsur herhangi bir yazı değil olay örgüsü oluşturan bir hikaye metnidir, “görsel anlatı” başlığına, görsel unsur barındırıyor olmasıyla da “yazılı anlatı” başlığı altına dahil edilememektedir. Elbette çizgi romanın geniş bir alt tür silsilesine sahip bu üç kadim anlatı başlığıyla aynı hiyerarşik konuma oturtuluyor olması, aşırıya gidildiği kaygılarını doğurabilir ancak tersini iddia etmek de anlatı kuramı açısından mutlak bir çelişkiye işaret etmektedir. Anlatıların türsel olarak sınıflandırılmasının gerekli olmadığı savunuyla bu çelişkili durum savuşturulabilir fakat Todorov’un da edebi tür bağlamında ifade ettiği gibi bir yapıt; tür olma niteliğinin varlığı sayesinde edebiyata bağlanır, türler yapıtı edebiyata bağlayan iplerdir. Anlatının alt türleri olarak “edebi” türlere ilişkin bu tespit, anlatının türsel sınıflamasının zorunluluğuna ilişkin olarak daha kuvvetli biçimde dillendirilebilmektedir. Dolayısıyla anlatı, türsel olarak sınıflandırıldığında görülecektir ki çizgi roman türü hiçbir ana başlığın altına konumlandırılmamaktadır. Chute’un çizgi romana ilişkin tanımı bu noktada aydınlatıcı niteliktedir: “Çizgi romanlar, bir sözel ve bir görsel olan iki anlatı izinin bulunduğu mekansal olarak geçiciliği kaydeden melez bir kelime ve imge biçimi olarak tanımlanabilir” (Chute, 2008, s. 452).

Chatman'ın da ifade ettiği üzere, edebiyat arařtırmaları büyük oranda "sözel" olana odaklanmaktadır ancak bu durum bir fark yaratmayacaktır zira bahsi geçen türlerin tamamı "anlatı" bağlamında ortaktırlar. Bu nedenle, "anlatı" özelinde yapılmak istenen "tür" tayininin metodu, anlatıbilim dışında var olamamaktadır. Gérard Genette; "Her şiirin ve diğeri her türlü bilgi aktivitesinin paradoksu şüphesiz; özel olanlar dışında hiçbir nesne (object) olmadığı ve genelin dışında bilim olmadığıdır " ifadesini kullanmıştır (Genette, 1980, s. 23). Genette'in bilimsel yönüme dönük ifadesi ve bilim dalları arasındaki yöntemsel örtüşmenin meşruluğundan hareketle (bu konu çalışmamızda ele alınmıştır), sözlü ortama odaklanmanın meşruluğuna dair soru işareti yaratmaması gerekliliği ortaya konulmuş bulunmaktadır. Chatman'a atıfla denilebilmektedir ki:

Varolan edebi yapıtların, kategorilerimizin pür örnekleri olmasını bekleyemeyiz. Kategoriler tek tek yapıtların yerlerini bulduğu bir soyut ağ çizerler. İster roman olsun, ister çizgi roman ya da epik, hiç bir yapıt belirli bir türün kusursuz bir örneği değildir. Tüm yapıtlar az ya da çok jenerik karakter içinde karışmışlardır...Başka türlü ortaya koymak gerekirse, türler özelliklerin yapıları ya da aşımalarıdır (Chatman, 2008, s. 16).

Chatman'ın kullandığı "jenerik" kavramına dikkat etmek gerekir zira bu kavram üzerinden Chatman, Genette'in tespitine bağlanmaktadır. Genel yapı içinde kalmak kaydıyla her bir tür üyesi, tür dışında özellikler gösterebilmektedir. Bu bağlamda, her tekil yapıtın türler arası nitelik taşıyabileceği dolayısıyla çizgi romanda var olan melezlik durumunu içermesi mümkündür. Ancak bu melezlik durumu, gerek koşulun varlığının dışına taşmamalıdır zira böyle bir durumda, tür başlığının dışına savrulmaktadır. Talon'un ifadeleri dikkate değerdir:

Doğası gereği yazı, bir öyküleme, anlatım ve aktarım aracıdır. Dolayısıyla çizgi romanda edebiyat, grafik tasarım ve resim sanatları iç içe geçmiştir. Amerikalı Çizgi roman sanatçısı Van Fleet, şöyle demektedir; "Öyküleme ve öykünün kendisi, sizin (çizgi roman çizerinin) bir numaralı ödevinizdir; hikaye için ordasınız zaten. Öyküyü okunabilir kılmak, anlaşılır bir biçimde sunmak ve öyküyü kendisiyle ters düşmeyecek bir grafik dilin içine koymak bu işin temelidir" (Talon, 2003, s. 169).

Öykü kavramı üzerinden yapılacak bir ilişkilendirme dahi meşru görünmektedir ki bu illiyet bağı reddedilmiş değildir. Ele aldığımız tarihi bağlılışımın eseri olarak ortaya çıkan bu ilişki "öykü anlatma" bağlamında koparılamayacak türdendir ancak her ne kadar karışmış olurlarsa olsunlar veya hangi unsur baskın olursa olsun bir aşım, bileşenlerinin adıyla

anılmamaktadır. Bu bağlamda, edebi tür de söz ve yazının alaşımı olarak değerlendirilebilmektedir. Goody'nin ifadesi şu şekildedir: "Yazı her zaman söze ilaveten vuku bulan bir olgu olduğu için yazının icadının söz üzerinde engin bir etkisi olmuştur ve söz bir daha asla eskisi gibi kalmamıştır" (Goody, 2017, s. 55). O halde ortaya çıkan ürün ne yazı ne de sözdür, ortaya başka bir tür çıkmıştır. Benzer bir tespiti Marks görsel ve yazılı tür üzerinden yapmaktadır. Marks'a göre öykü anlatma; konuşma, jestler, mimikler ifadeler ve müzik gibi farklı unsurların birlikte çalıştığı sözlü bir gelenek olarak ortaya çıkmıştır. Yazının ortaya çıkışıyla öyküler korunmuş, belgelenmiş ve aynı zamanda resimler kullanılarak daha da zenginleştirilmiştir. Görüntülerin metne eklemlenmesiyle ortaya çıkan dil, kelimelerin ötesine evrilmiştir (Marks, 2009, s. 61-70).

Marks'ın ifadelerinden bahisle var olduğu gündem bu yana karşılıklı bir bağımlılık ve devşirme geleneği geliştiren anlatı türleri, bu bağlamda birbirinden ayırt edilememekte ve konuya ilişkin üretilen metodoloji tamamını bağlamaktadır. Dolayısıyla büyük oranda yazınsal türe borçlu olunması hasebiyle kuram, edebi tür üzerinden yürümektedir.

Schmitz-Emans, halihazırda kurulmuş edebi türler karşısında bu tür bir grafik dünya edebiyatının farklı türlerini sınıflandırır. Bugünün grafik anlatılarını Goethe'nin Weltliteratur nosyonu ile ilişkilendirerek, kültürel sınırların geçişinin ve anlatı stillerinin, konuların ve yayın biçimlerinin çapraz uyarlamalarının yalnızca yeni türler ve grafik hikaye anlatımı modları yaratmadığını, aynı zamanda, giderek artan ve yenilikçi yorumlama ve sürekliliğe açık "olarak ortaya çıkan" kendi kültürel ve edebi miraslarına "da yansıdığını savunmaktadır (Stein ve Thon, 2013, s. 15).

Bariz biçimde, bütün anlatı türleri "edebi" tür üzerinden okunmaktadır zira okumaya ilişkin metodun vücut bulduğu yer, dilbilim üzerinden "edebiyat" alanıdır. Bu noktada tek tek tür üyelerinin farklılıkları, anlatı bağlamında var olan ortaklığa kıyasla ikinci dereceden bir önem arz etmektedir. Bu durumda sorulabilecek soru şudur: Anlatıbilimsel açıdan çizgi roman hangi türe dahil edilmelidir? Metin-imge (Word-image) birlikteliği bize büyük bir ipucu sağlamaktadır. Mevcut literatürün geneli, çizgi romanın metin-imge birlikteliğinden doğan bir füzyon veya melez yapı oluşturduğu konusunda hemfikirdir. Gerek yazılı gerekse görsel tür olduğuna dair iddiaların tamamı, bu özel durumun varlığını reddetmeksizin iddialarını ortaya koymaktadırlar.

İlişkin kuramlardan hareketle hem sözel hem de görsel türe ait unsurları bir arada bulunduran çizgi romanın, her iki tür başlığı altına da alınamayacağı savunulmalıdır. Bu savununun altında da her türlü kişisel iddiadan arınmış bir kuramsal yaklaşımın olması gereklidir ki bu bağlamda “söylem” odaklı bir türsel denetim yapılmalıdır. Chatman’ın da ifade ettiği gibi yaklaşım; öz olarak anlatıbilim kuramlarının genel yaklaşımını yansıtan ve bu sorunları en ilgi çekici biçimde ele alan, Aristocu gelenekten gelen düalist ve yapısalcı yaklaşımdır ki çalışmamız kapsamında bu yaklaşımın genel kabul gördüğü ortaya konulmuştur. Bu bağlamda Chatman; “ben, Roland Barthes, Tzvetan Todorov ve Gerard Genette gibi Fransız yapısalcılarını takip ederek kafamda ne ve hangi yolla sorularını oturtuyorum. Anlatının ne’si, onun “öykü”südür, nasıl’ı ise onun “söylem”i” ifadelerini kullanmaktadır (Chatman, 2008, s. 9). Diğer yandan Bakhtin de; anlatısal söylemin aslında her zaman farklı seslerin toplanma yeri olduğunu ifade etmiştir (aktaran Brooks, 2016, s. 90). Bu “sessel”, dolayısıyla “araçsal” farklılık gerek anlatı türleri gerekse bunların alt türleri arasında dahi gözlemlenebilmektedir. Çizgi romanın araçsal varlığı özelinde de bir “melezlik” veya “füzyon”un varlığı sabittir. Anlatıbilimde, türe dair yaklaşımlar ışığında, bu melezlik durumunun göz ardı edilemeyecek bir “söylem” özelliği olduğu dolayısıyla da türün tayininde bağlayıcı yegane unsur olduğu ortaya konulmaktadır.

Çizgi romanın bir anlatı türü olduğu konusunda bir ihtilafın bulunmaması ve bu bağlamda ilişkin kuramların bağlayıcılığı temelinde, anlatısal olarak çizgi romanın gerek yazılı gerekse görsel anlatıdan devşirdiği araçsal varlığının onu bu iki türe de bağlarken bu unsurların bir aradalığı nedeniyle her ikisinden de ayrıştığı tespit edilmelidir. Bu ayrışma Eisner’in ifadelerinde de yerini bulmaktadır: “Bir öykü anlatmanın farklı yolları vardır. Teknoloji, birçok iletim aracı sağlar, ancak temelde sadece iki ana yolu vardır: Kelimeler (sözlü veya yazılı) ve imgeler. Bazen, ikisi birleştirilir” (Eisner, 2008, Kindle Locations 313-315). Eisner’in yaptığı ayırım gayet nettir. Her ne kadar öyküyü, görseli önceleyerek okuma çabasına girişse de yazılı unsurun varlığını reddetmemektedir ve bu ifadeden bu unsuru, görsel unsurun dışında tuttuğu anlaşılmaktadır. Dolayısıyla ortaya en az iki araç tarafından ortaya konulan bir “söylem” biçimi çıkmaktadır. Lewis Teorisyen Paul Ricoeur’in ilişkin ifadelerini şu şekilde aktarmıştır; “bir söylem tarzı olarak adlandırdığı bir türün, önemli bir şey söylemesi gerektiğini ve bunun analiz etmeye değeceğini çünkü “diğer söylem türleriyle söylenmeyen bir “şey”in söylendiğini belirtmektedir” (aktaran Lewis, 2014, s. 17). Bu bağlamda, çizgi

roman için “sözel” veya “görsel” başlıkları dışında bir başlığın önerilmesi zorunluluğu doğmaktadır. Yazılı veya görsel unsurlardan birisinin öncelenerek diğersinin göz ardı edildiği bir yaklaşım da bu zorunluluğu gidermemektedir zira “tür” mensubiyeti bağlamında ön koşul; “varlık”tır. Yazılı unsur barındırmayan, istisnai örnekler ele alındığında ise çizgi romanın özgül niteliğinden daha önce çizgi roman olup olmadıkları tartışılmalıdır. Watkins’e atıfla denilebilmektedir ki;

çizgi roman en iyi şekilde sözlü ve görsel karışımıyla çalışmaktadır. Lester, çizgi roman ile sözlü ve görselleri harmanladıklarında en iyi sonucu aldığı fikrini kabul etmekte ve “görsellere odaklanmanın, hiçbir zaman kelimelerin gereksiz olduğu anlamına gelmemektedir” ifadesini kullanmaktadır (Watkins, 2014, s. 10).

Görsel odaklı bir pencereden, yazılı unsurun gereksizliği iddiasını reddeden Watkins’ten farklı olarak Roland Barthes, metin odaklı bir yaklaşımla melez yapılarda görsel unsurun gerekliliğini, niteliği üzerinden sorgulamaktadır:

Kitabın ortaya çıktığı andan itibaren, metin ve imgenin birbirine bağlanması, yapısal açıdan çok az çalışılmış gibi görünmesine rağmen sık görülür. “İllüstrasyon”un belirleyici yapısı nedir? Resim, fazlalık olgusuyla metinde verilen bilgilerden bazılarını kopyalıyor mu yoksa metin resme yeni bir bilgi ekliyor mu? (Barthes, 1977, s. 38).

İçerisinde illüstrasyonlara yer veren yazılı eserler üzerine sorulan bu sorunun yanıtı; çizgi roman özelinde “evet” olmalıdır. Çizgi romanda, kurulan ortaklığın koşullarını özetleyen bu ifadeler, çizgi romanda yazılı unsurun gerekliliği üzerine de tekrar düşünmemizi ve “evet” yanıtının izahını zorunlu kılmaktadır.

Edebi türde (sözlü olan haricinde) rolün tamamını üstlenen yazının aksine çizgi romanda bir görev dağılımından bahsetmek gerekmektedir. Metin ve görsel, anlatıyı yaratırken bazen birbirine eşlik etmekte bazen de birbirilerini tamamlamaktadırlar. Bu iki unsur arasındaki ilişkinin kurgusu tamamen yaratıcısının ellerindedir dolayısıyla ortaya sınırsız sayıda seçenek çıkabilmektedir. Scott McCloud “Understanding Comics The Invisible Art” adlı kitabında çizgi romanlarda bu kurguya dönük bazı kombinasyonları paylaşmaktadır: Kelime merkezli, resim merkezli, çift merkezli, ilave, paralel, montaj ve en sık kullanılan birbirine bağımlı olanlar (McCloud, 1994, s. 153). “Kelime merkezli” ve “resim merkezli” kombinasyonları, bahsini ettiğimiz birbirine eşlik etme ve birbirini tamamlama şeklinde gerçekleşmektedir. Bu iki durumu birbirinden ayıran unsur ise “anlatıcı”dır. Birinci durumda

anlatıcı yazar (dış ses) iken ikinci durumda hikaye kişisidir (konuşma veya düşünce balonları). Anlatıcı sinemaya atıfla birinci durumda dış sese, ikincisinde ise diyaloglara tekabül etmektedir.



Görsel 69. Kelime merkezli görsel-metin kombinasyonu. (McCloud, Scott, 1994, s.153).



Görsel 70. Resim merkezli görsel-metin kombinasyonu. (McCloud, Scott, 1994, s.153).

McCloud'un paylaştığı üçüncü durumda ise bu unsurlar tek panelde birlikte kullanılabilir ki bu da iki anlatıcının da (hem birinci hem de üçüncü tekil kişinin ağzından) birlikte aynı şeyi anlattığı bir yapı oluşturmaktadır.



Görsel 71. Çift merkezli görsel-metin kombinasyonu. (McCloud, 1994, s.153).

İlave yani dördüncü kombinasyonunda, görsel unsurun etkisini arttırmak üzere yazılı unsur, yardımcı bir rol üstlenmektedir.



Görsel 72. İlave görsel-metin kombinasyonu. (McCloud, 1994, s.154).

Paralel kombinasyonlar (beşinci); yazılı ve görsel unsurun çakışmaksızın başka konulara odaklandığı ve farklı yolların izlendiği görülmektedir. Montajda ise; yazılı unsur, Painter, Martin ve Unswort'un paylaştığı birinci durumdaki gibi görsel unsurla bütünleşerek hareket etmektedir. McCloud'un en sık kullanıldığını ifade ettiği birbirine bağımlı kombinasyon; her iki unsurun da tek başına öyküyü anlatamayacağı anlamını taşımaktadır. Öykü, yazılı ve görsel unsurun ortaklığından meydana gelmektedir.



Görsel 73. Birbirine bağımlı görsel-metin kombinasyonu. (McCloud, 1994, s.154).

McCloud'un "Understanding Comics The Invisible Art" adlı kitabında pek çok örnek eşliğinde detaylı bir şekilde ele aldığı bu kombinasyonlar, çizgi romanda yazılı unsurun zorunlu olmadığı bilgisinin ötesinde bir tanımlamayı gerektirmektedir. Ekseriyetle "melezlik" durumuna gönderme yapan bir literatür varlığı bu gereklilik üzerine inşa edilmiştir. McCloud tarafından titizlikle yürütülen ve maddeleştirilen metin-imege birlikteliği, çizgi roman anlatısını hem yazılı hem de görsel türlerde var olan zenginliğin bir alaşımı haline getirmekte, bu yönüyle de her iki türe özgü zaafaları bir diğeriyle giderebilme olanağını da çizgi romana vermektedir. Görsel unsur, yaratılan öykü evrenini, somutlaştırıp ete kemiğe büründürürken yazılı unsur, okurun hayal dünyasını öyküye dahil ederek bu evreni genişletmektedir. Böylelikle çizgi roman, "okuma" veya bazı ifadelerle atıfla "entelektüel" edim bağlamında, yazılı olandan daha kolay, görsel olandan daha zor bir konuma yerleşmektedir.

Bu konum her iki tür arasındaki nitel farklardan doğmaktadır. Görünür dünyada olduğu gibi çizgi romanda da "görmek" bilmekle veya anlamakla eş anlamlıdır ki İngiliz dilinde "görmek" sözcüğünün "anlamak"la eş anlamlı kullanımının yaygın olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda görülebilir olan kuşkuya veya hayal gücüne yer bırakmamaktadır. "Dil olarak kullanılan görüntülerin bazı sakıncaları vardır. Her zaman ciddi bir okuma olarak kabul edilmesine karşı direnişe neden olan bir çizgi roman unsurudur. Eleştirmenler bazen onu hayal gücünü engellemekle de suçluyorlar" (Eisner, 2008, Kindle Locations, 328-330). Örneğin bir çizgi roman karakterinin neye benzediği veya benzeyebileceği hakkında fikir yürütülemez zira zaten karşımızda durmaktadır. Bu durumun temelinde her ne kadar görsel niteliği taşısa da yazının, insan zihninde somut bir karşılığının olmamasıdır. Okur, "ağaç" kelimesiyle karşılaştığında zihninde elbette ki bir ağaç imgesi belirecektir ancak bunun, yazarın kastettiği ağaçla eşleşebilmesi mümkün olmayacaktır. Yazar tarafından yapılacak en detaylı ağaç tasvirleri dahi bunu sağlamaya yetmeyecektir. Dolayısıyla her durumda okurun hayal gücüne havale edilen bir alan söz konusu olmaktadır.

Bir ağacın resmiyle yüzleşilmesi durumu ise tamamen farklıdır. Bu durum izleyenin hayal gücüne hiçbir alan bırakmamaktadır ve çizerin kastettiğiyle izleyenin imgelemi bire bir örtüşmektedir. Yazının sahip olduğu -yerine göre avantaj veya dezavantaj olarak yorumlanabilecek- bu nitelik çizgi romanda da korunurken ek olarak görsel yönüyle bir

somutlamayı da içermektedir. Roman türünde hikaye kişilerinden her birisi için her bir okur adedince tiptemenin yaratımı söz konusu olmaktadır. Bu noktada edebi türün yazar ve okurun ortak yarattığı olduğu yargısına da varılabilmektedir. Çizgi romanda ise bu ortaklık bağı daha zayıf olmak zorunda olsa da yine de varlığı yazılı unsurun varlığı sayesinde. Bu noktada çizgi romandaki “ağaç” ve John Berger’in ağaç örneği üzerinden yaptığı okuma birbirinden ayrılmaktadır. Kendi başına ağaç, insan zihninde pek çok imge ve öykü barındırma potansiyeline sahipken herhangi bir çizgi romandaki ağaç, öyküde öngörülen bağlamının dışına taşamamaktadır ve dolayısıyla yazar tarafından okurun hafızasından izole edilmektedir.

Bir çizgi romanda görsel unsur, yazılı unsurla aynı şeyi anlatıyor olabileceği gibi görsel unsurdaki yer almayan anlatarak tamamlayan unsur rolünü de oynayabilmektedir. Bunun yanında McCloud’un varyasyonlarında olduğu üzere bambaşka bir şey de anlatıyor olabilir. Görünür olmayanın var olduğu noktada okurun hayal gücü devreye girmekte ve açık uçları tamamlamaktadır ve bu noktadan hareketle yazılı unsurun ağırlık düzeyince okurun yaratım sürecine dahil olduğu yargısına varılabilmektedir.



Görsel 74. John Romita. The Amazing Spider-Man #121-122’den Bir Sahne. 1973. <https://bit.ly/35Eallu>

Görselde gördüğümüz “The Amazing Spiderman” serisinden “Green Goblin” karakterinin görsel tasviri somut olarak karşımızdadır. Karakterin neye benzediği sorusu bu durumda okur tarafından asla sorulmayacak ve bir yaratım sürecine girilmeyecektir. Görsel unsurun var olmadığı durumda okurlar adedince “Green Goblin” tiptemesinin ortaya çıkacağı ise muhakkaktır ve olasılıkla bu karakterler arasındaki tek ortak nokta karakterin rengini yeşil olması olacaktır. Herhangi bir serinin her hangi bir karesinde benzer tespitleri yapmak

mümkündür. Görsel unsur; bir nesne veya anın anlatıcı tarafından mekanik olarak (fotoğrafçılık) veya elle (çizim) dondurulmasıdır.

Çizgi romanlarda, bu unsur okuma eylemini genellikle izlenimle sınırlamakta ve anlamlandırma sürecini kolaylaştırmaya dönük bir işlev yüklenmektedirler. Bu bağlamda deneyim, analizden önce geldiğinden, entelektüel sindirim süreci, çizgi roman tarafından sağlanan imgelerle hızlandırılmaktadır (Eisner, 2008, Kindle Locations 324-327).

Her anlamda “hız”ın öncelendiği modern çağlar, bu gerekçeyle çizgi romanı popüler kılarken yazılı türün analiz ve düşünme gibi entelektüel edimlerin konusu olma konumunu güçlendirmektedir. Bu tespitlerin ardından Barthes’ın sorusu yanıtlanabilmektedir. Gerek yazı gerekse imge, her halükarda öyküye bir şey eklemektedir. Bunu daha da ötesi yine Barthes’ın ifadelerinde bulunmaktadır:

Bu nedenle, her toplumda, belirsiz işaretlerin terörüne karşı koyacak şekilde yüzen işaret zincirini sabitlemeye yönelik çeşitli teknikler geliştirilmiştir; Dilsel mesaj bu tekniklerden biridir. Kelimenin tam anlamıyla mesajı düzeyinde, metin - aşağı yukarı doğrudan, aşağı yukarı kısmi olarak - şu soruya cevap veriyor: sorun nedir? Metin, sahnedeki ve sahnedeki unsurların tamamen ve basit bir şekilde tanımlanmasına yardımcı olur; Bu, görüntünün (genellikle eksik olan bir tanım) veya Hjelmslev’in terminolojisinde bir işlemin (çağrışımın aksine) belirtilmiş bir açıklamasıdır (Barthes, 1977, s. 39).

Böylelikle imgeye dayalı belirsizlik metinle giderilmektedir. Bu bağlamda, çizgi romanın, metin ya da bu anlamda yazılı unsura karşı bir bağımlılığının olduğu yargısına varılabilmektedir. Yazı ya da metin ve görsel bileşenlerinin işlevlerini “söyleme” ve “gösterme” fiilleriyle ifade eden McCloud, pek çok başarılı çizgi roman örneğinde metin ve görsel arasında devingen (dinamik) bir ilişkinin varlığına dikkat çekmektedir. Bazen metin başrolü üstlenirken bazen de resimler ön plandadır. Ancak her halükarda bu bir iş bölümünü ifade etmektedir (McCloud, 2006, s.128). Anlatıbilimsel açıdan yazının varlığının yeterli olduğuna dair biçimsel tespitimiz göz ardı edilip görsel veya yazının varlık nedeni sorgulandığında da çizgi romanın iki temel bileşenden oluşan bir anlatı türü olduğu tespiti yapılabilmektedir. Bu bağlamda günümüze doğru gelindiğinde, bu yaklaşıma uygun şekilde çizgi romana ilişkin farklı tür başlıklarının önerildiği görülmektedir: Will Eisner’in isim babası olduğu “Ardışık Sanat (Sequential Art)” ve bir diğer öneri olarak Will Eisner’in da kullandığı, “Grafik Anlatı” başlıkları bu bağlamda araştırmamız kapsamındadır.

Ardışık Sanat (Sequential Art)

Eisner “Ardışık Sanat”ı şu şekilde tanımlamaktadır: Ardışık sanat; “sırayla yerleştirilmiş bir görüntü dizisidir...Çizgi roman ise; görüntülerin ve metnin bir hikaye anlatmak için düzenlenmiş olduğu, genellikle bir şerit veya kitap biçimindeki sıralı bir sanat biçimidir” (Eisner, 2008, Kindle Locations 278-282). Eisner’ın “ardışık sanat” tanımının çizgi roman, sinema ve çizgi film arasındaki araçsal paydaşlığı göz ardı ettiği veya bu türlerin tamamını çatısı altında topladığı yargısına varılabilmektedir. Kelley’nin Eisner’a atıfla kullandığı “ardışık sanat” terimine yönelik betimlemesi şu şekildedir; tek bir hikaye taşıyan bir dizi panel içermektedir. Bu paneller, tek bir sayfa veya birden fazla sayfa boyunca devam edebilir ve çerçevelenebilir veya çerçevelenmeyebilir” (Kelley, 2010, s. 3). Bu ifadelerden hareketle bu terimin çizgi romanı imlediği anlaşılmaktadır. Bu noktadan hareketle “ardışık sanat” terimi, çizgi romanın anlatsal tür üyeliğine ilişkin değildir zira Eisner’ın çizgi romanı “görsel anlatı” olarak gördüğü ifade edilmiştir. Dolayısıyla bu terim çizgi romanın sanatsal niteliğine ilişkin olarak önerilmiştir.

Terimin, çizgi romanı da içine alan bir tür başlığı olarak ele alınması durumunun uygun olduğu söylenilebilmektedir. Çizgi romanda melezlik (hybrit), onu yazılı ve görsel türlerden ayırırken ardışıklık, bu yapıyı barındıran diğer türleri (karikatür, grafik tasarım ürünleri vb.) çizgi romanın dışına itmektedir. Böylelikle çizgi romanda özgüllüğün bir aşaması daha kat edilmiş olunmaktadır ancak bu durumda, ardışık tek türün çizgi roman olmadığı sorunu karşımıza çıkmaktadır: Sinema, animasyon ve hatta video oyunları vb. türler de ardışıklık özelliği göstermektedirler. Sinema, içerdiği görüntünün niteliği yönünden çizgi romandan ayrıştırılabilmektedir ancak aynı durum animasyon ve video oyunları için geçerli değildir. McCloud, bu problemi giderebilmek üzere, çizgi romanın tanımlarında yer verdiğimiz bir kıstası önermiştir: “Çizgi film, zaman içinde ardışık ancak çizgi romandaki gibi mekansal anlamda sıralı değildir” (McCloud, 1994, s. 7). Bu kıstas üzerinden çizgi roman diğer ardışık türlerden ayrıştırılabilmektedir. Bu bağlamda, türlerde var olan “söyleme dayalı ortaklığın, tür üyelerinin tamamını kapsayıcı bir özellik taşıması gerekliliği vurgulanmalıdır. Bu bağlamda çizgi roman ve diğer ardışık türler arasındaki söyleme dayalı farklılıklar bir tür başlığı oluşmasının önünde engel oluşturmaktadır.

Grafik Roman

Gerek Will Eisner'ın "ilk" tartışmalarına konu olan eseri "A Contract with God and Other Tenement Stories" gerekse Alan Moore'un ve Art Spiegelman'ın yankı uyandıran eserleri "Watchman" ve "Maus" üzerinden, çizgi romanın tarihi bölümümüzde bahsi geçen "Grafik Roman" terimi, "çizgi roman" kavramına bir alternatif olarak mı yoksa çizgi romanın dışında, yeni bir tür olarak mı üretilmiştir? Yanıtlanması gereken ilk soru bu olmalıdır. Bu belirsizlik bizi "grafik roman" başlığını, "çizgi romanın özgüllüğü" tartışmasının altında ele almaya itmiştir. Bu incelemeye başlanılmadan önce, Türkçe'de "çizgi roman" olarak adlandırdığımız türün İngilizce "comics" olduğu ve tartışmalı durumun "comics" ve "graphic novel" kavramları arasında yaşandığına dikkat edilmelidir. Bu ayırım önemlidir çünkü yaşanan tartışmanın "comic" yani "komik" kavramıyla yakından ilişkisi bulunmaktadır ki "çizgi roman" ve "komik" arasında anlatı üzerinden bir bağ bulunmamaktadır.

Grafik roman, ilişkin tanımlamalar itibarıyla çizgi roman türü olup olmadığı halen tartışılan bir konu oluşturmuştur. Çizgi romanın tanımına ilişkin bütün gereklilikleri karşılıyor gibi görünen grafik roman hangi yönüyle çizgi romandan ayrıştırılabilmektedir? İçerik veya biçim anlamında çizgi romandan ayrıştırılması zor olan grafik roman yalnızca seri oluşturmaması açısından dahi tartışılmaya değerdir.

"Grafik romanlar seri olarak yayınlanmazlar fakat çizgi romanlar seri olarak yayınlanmaktadır" şeklindeki yaklaşımların kayda değer olduğundan bahsetmek gerekmektedir ancak grafik romanları çizgi romanın bir alt türü veya eş anlamlısı olarak değerlendiren kaynakların çoğunlukta olduğu da görülmektedir.

Örneğin Hoppeler, "grafik roman" teriminin pek çok şeyi tanımlayabileceğini iddia etmiştir. Hatfield'a atıfla bir grafik roman, bir roman, birbiriyle bağlantılı bir dizi hikaye, anı, gezi yazısı, tarihi bir yazı, veya bir dergi vb. pek çok şey olabilmektedir. Görsel ve metnin birlikte kullanıldığı bir forma bürünmüş olmasının dışında her türlü içeriği ya da her türlü öyküyü anlatabilmektedir. Bu durum grafik romanı, çizgi romandan başka bir şeye dönüştürmekte midir? Hoppeler, Joseph Campbell'a atıfla; "çizgi romanların eş anlamlısı olarak kullanıldığını" söyler ve ekler;

Terimin, bir çizgi roman derlemesini göstermek için sıklıkla kullanıldığını söylemeyi tercih ederim. Çizgi romanlar, düşük renk kalitesine sahip ucuz kağıda basılmış ince dergilerdir. Bunların bir kısmı toplanıp yeniden renklendirildiğinde, parlak kağıda tekrar basıldığında ve çoğu zaman ciltli bir kitap kalitesine sahip olduklarında, bunlara grafik romanlar denir. Bu sebeple, Watchmen gibi bir eserin, bir ciltlik çizgi roman koleksiyonu ve aynı zamanda bir grafik roman olarak anılması mümkündür (aktaran, Hoppeler, 2013, s. 61).

Herhangi bir yapısal farkın bulunmayışı ve aynı zamanda çizgi romanın hiçbir tanımının ki bütün anlatı türlerinde böyledir, içeriğe gönderme yapmaması, grafik romanın çizgi romandan ayrıştırılamayacağı anlamına gelmektedir ancak bir fark dışında: Seri üretim. Seri olarak yayınlanıyor olmak, medyasal bir zorunluluk olarak çizgi romanın tanımlarına eklendiğinde grafik roman başka bir şey olarak görülmek durumundadır.

Grafik romanda öykü tek bir nüshada başlayıp sonuçlanmaktadır. Arkası yarın formatında yayımlanan çizgi romandan bu yönüyle ayrıştırıldığı görülse de bu durum grafik romanı, çizgi romanın tanımlamalarından dışlamamaktadır. Bu bağlamda temel ayıraç, hikayesinin uzunluğu veya kısalığına bağlanamamaktadır. Bu yönüyle grafik roman “söylem” yönünden çizgi romandan farklı değerlendirilememekte ve dolayısıyla da çizgi romanın dışında bir tür olarak da görülememektedir. Ancak çizgi roman ve grafik roman arasında, sinema filmi ve dizi film arasındakine benzer bir farklılığın bulunduğu göz ardı edilmemelidir. Gerek hikayesi gerekse üretim teknikleri açısından aynı olmalarına rağmen bu iki olgu arasında periyodik ya da tekil olarak yayınlanıyor olmaları bakımından bir fark bulunmaktadır. Dolayısıyla çizgi roman, dizi filmlerde olduğu üzere daha çok popüler kültürle ilişkilendirilirken grafik roman, sinemada olduğu üzere yüksek kültürle ilişkilendirilir ki grafik romana yönelik tanımlama çabalarında bu türden bir öykünme sezilebilmektedir.

Tanımlama anlamında, gözlemlemekte zorlanılan fark yine de grafik romanın bir çizgi roman türü olma veya olmama durumunu belirlememektedir. Grafik romanlar, anlatı bağlamında çizgi romanla eş anlamlı olmak zorundadır. Öyleyse grafik roman, çizgi roman tür başlıklarının ki bu pek çok başlığı içerebilir, altına mı alınmalıdır yoksa kendi başına bir çizgi roman türü mü oluşturmaktadır? Bu sorunun yanıtı elbette metottan hareketle yazar-okur arasındaki mutabakatta aranmalıdır. Bir yaratıcı ister polisiye, ister fantastik isterse korku içeriğinde olsun, bir grafik roman üretirken grafik roman yapmak üzere yola çıkmaktadır. Dolayısıyla grafik romanın (hikayenin tek nüshayla sınırlandırılması) kendine has zorunlulukları bulunabilir veya edebilik iddiası nedeniyle hedef kitle tayini farklılaşabilir.

Böylece, yaratıcı açısından grafik romanın bir tür olduğu sonucuna varılabilmektedir. Okur düzeyinde bu ortaklık teklifinin kabul görüp görmeyeceği ise ayrı sorun oluşturmaktadır zira halihazırda çizgi roman okuru olan bir tüketici, grafik roman ve çizgi roman arasında bir ayrıma gitmeyebilir. Hedef kitlesi edebi türle ilişkilendirilerek belirlendiği takdirde böyle bir türün oluşma olasılığı da kuvvetlenecektir. Coogan türlerin oluşması için bir diğer önemli unsur olarak “taklit” ve tekrar”ı göstermektedir: “Erken deneysel tür ürünleri, kolayca taklit edilebilir ancak daha sonra tekrarlanmadıkça tür olamaz. Kültür endüstrisi çalışanları başarılı örnekleri taklit edemediğinde veya izleyiciler bu tür taklitlere cevap veremediğinde türler ortaya çıkmamaktadır” (Coogan, 2006, s. 28). Popüler tüketim bağlamında yapılan bu tespit, Todorov’un “türler, bir yapıtı edebiyata bağlayan iplerdir” ifadesinden hareketle ister popüler ister yüksek kültür olsun bütün eserler için yapılabilmelidir. Taklit, bu anlamda başarılı örneklerin barındırdığı öze dönüktür. Bu öz, tespit edilip tekrarlandığında tür olarak görünürlük kazanmaktadır.

Bir format olarak grafik romanların bu nitelikleri taşıdığı gerçeği şüpheye yer bırakmamaktadır. Abell, grafik roman ve fumettiye ilişkin olarak şu soruyu sormaktadır: Grafik roman ve fumetti bir medya olarak mı yoksa tür olarak mı algılanmalıdır? Bu soruya ilişkin yanıt da şu şekilde verilmiştir:

Grafik romanlar ve fumettiler, çeşitli yorumlayıcı ve değerlendirme problemlerine uygulanabilecek araç ve tekniklerden oluşmaktadır ki bunlar, sorunların çözümlerine sınırlamalar getirebileceği gibi, türlerden farklı olarak medya, yorumlayıcı ve değerlendirici kaygılara çeşitli şekillerde cevap verme esnekliğini de beraberinde getirmektedir (Abell, 2012, s. 131-132).

Grafik roman, ortam (medium) yönünden çizgi romandan ayrıştırılırken pek çok yönden bu yapı, çizgi romanın sınırlarının içinde kalmak kaydıyla bir açılım olarak da değerlendirilebilmektedir.

Grafik romanın bir çizgi roman türü olduğu iddiası Abell’in de ifade ettiği gibi farklı bir medyada var olmasına dayanmaktadır. Öykünün, bölümler halinde birden fazla nüsha şeklinde yayınlanıyor olmasına karşılık tek bir nüshada başlayıp sonlanması arasındaki fark bu iddiayı doğrulamakta ise grafik roman, bu yönüyle bir çizgi roman başlığı oluşturabilmekte midir? Türe ilişkin yaklaşımlara geri dönüldüğünde, böyle bir sınıflandırmanın

yapılabilmesini mümkün kılan unsurun çizgi romanın içerik özellikleri olduğunu hatırlayabiliriz. Ancak içerikten doğan türsel özelliklerin varlığı hususunda yaratıcı ve okur arasında var olması gereken bir mutabakat bulunmaktadır ki Abell, bu türden bir mutabakatın, grafik romanlar ve fumettiler için de mümkün olabileceğini ifade etmektedir. Dolayısıyla yazar ve okur mutabakat halinde bir eserin grafik roman olduğu yargısına varabildiğinde, grafik roman bir çizgi roman türüdür denilebilmektedir. Ancak odaklanılan unsur bağlamında grafik romana emsal teşkil edebilecek başka bir tür başlığının olmadığını da hatırlatmak gerekmektedir. Buna mukabil, bir çizgi roman serisinin tek bir nüsha halinde veya bir grafik romanın birden fazla nüsha halinde yayımlanmasının önünde hiçbir engel bulunmamaktadır ki buna ilişkin örnekler verilebilmektedir.

Örneğin; Watchman çizgi romanının serileri bir ciltte toplanarak grafik roman adı altında, dünya genelinde olduğu gibi Türkiye’de de yayınlanmıştır ve benzeri örnekler çoğaltılabilir. Ancak çizgi romanların ardışık seriler şeklindeki sunumunun grafik romanlarda bulunmadığı fikri, çizgi roman dili kullanılarak yayınlanan roman türleri, (pek çok roman türü klasik eser, grafik roman olarak basılmıştır) örneklem olarak alındığında anlam kazanmaktadır. Bu anlamda çizgi romanlar, sayısı istenildiği kadar artırılabilen hikayeleri dizi halinde sunarken grafik romanlar, yalnızca uzunluk bakımından farklı tek bir hikayeyi ele almaktadırlar fakat bu örnek, Watchman gibi çizgi roman serilerinin, tek kitap haline uyarlanarak grafik roman adını alması durumunu açıklamamaktadır. Ancak bu ve benzeri kafa karışıklarının ilk defa yaşanıyor olmadığı da açıktır. Çizgi romanın tarihine esasen genişçe bir argüman tarihi eşlik etmektedir. Bu tarih, çizgi romanın nasıl doğduğu, nasıl geliştiği, “çizgi bant (comic strip)”, “çizgi roman (comic book)” ve “grafik roman” gibi pek çok terimin varlığı üzerine yapılan tartışmalarla doludur (Thomas, 2010, s. 3).

Pazarlama terimi olarak şekillenen grafik roman, yirminci yüzyılın ikinci yarısında özel bir tarihe sahip...Birçok kişi Will Eisner'in terimi daha ticari bir bağlamda, A Contract with God'ı (1978) yayıncılara satmak için kullandığı için icat ettiğini düşünüyor...“Tanrı ile yapılan bir sözleşme”, “grafik roman” olarak pazarlanan ilk kitaptı.On yıllar sonra birçok kitapçada "grafik roman" bölümleri bulduk. Oysa grafik roman genellikle bir yanlış isim. Bu semsiyenin altında gruplandırılan birçok etkileyici eser (Spiegelman'ın...Maus da dahil), pek de roman değildir; bunlar kurgusal olmayan zengin eserlerdir (Chute, 2008, s. 453).

Çizgi romanın diğer türleri ve grafik roman arasında hikaye bazında hiçbir farklılık bulunamayacaktır ki paylaşmış olduğumuz, Rothschild’ın önerdiği grafik roman türlerine

bakıldığında çizgi roman türleriyle tamamen örtüştüğü görülmektedir. Stein ve Thon, “grafik roman” tanımını anlatı açısından problemleri bulduklarını ifade ederek sözlerine şu şekilde devam etmektedirler:

Bununla birlikte, anlatı açısından, bu tanımlar biraz problemleri görünüyor. Çizgi romanların prototipik olarak panel dizileri içerdiğini kabul edersek (tek panelli karikatürler hakkında konuşmazsak) ve görüntüleri genellikle kelimelerle birleştirdiklerinde (sözsüz çizgi roman gibi özel durumlar düşünmüyorsak), anlatı özelliklerinin, büyük ölçüde aşikar olması gerekir. Dahası, hikaye uzunluğu bir eserin anlatıcılığını belirlemek için gerekli ya da yeterli bir koşul olarak nitelendirilmez; Aslında, kişi tek panelli çizgi romanların bile hikaye anlattıklarını açıkça iddia edebilir (Stein ve Thon, 2013, s. 4-5).

Bu yaklaşım üzerinden Stein ve Thon, grafik romanların çizgi romandan farklı olmadığına dikkat çekmektedir. Dolayısıyla grafik romanın çizgi romanın dışında bir anlatı türü olduğu iddiası da çizgi romana ilişkin tanımlamalardan yola çıkılarak çürütülmüş durumdadır.

Grafik Anlatı

Çizgi romana ilişkin olarak önerilen diğer başlık olan “grafik anlatı” başlığı ele alındığında, çok geniş bir yelpazeye şemsiyelik yapabilecek nitelikte olduğu görülmektedir. Stein ve Thon, “grafik anlatı” teorisini ilk ortaya atan isimler, Gardner ve Herman’a atıfla bu teorinin ortaya çıkışını, anlatıbilim ve çizgi roman çalışmalarında “disiplin yeniden yapılandırılmalarının” sonucu olarak ortaya çıktığını ifade etmiştir (Stein ve Thon, 2013, s. 3). Şüphesiz ki çizgi roman, grafik bir anlatı biçimi olarak nitelenebilmektedir ancak Eisner’ın grafik anlatıyla ilgili; “bir fikri iletmek için görüntü kullanan herhangi bir hikayenin genel bir açıklaması. Film ve çizgi roman her ikisi de grafik anlatıya giriyor” ifadeleri, görsel anlatıyla eş anlamlılık içermektedir (Eisner, 2008, Kindle Locations 276-277). Bu bağlamda Eisner’ın tanımı, bütün görsel türleri bir potaya sokan “şemsiye” kavramı tespitimize uyum göstermektedir. Grafik anlatıya ilişkin tek tanım Eisner’a ait değildir. Hillary Chute ve Marianne DeKoven’ın iki yıl kadar önce yaptıkları tanım şu şekildedir; grafik anlatı: “çizgi roman ortamında (medium) anlatı çalışmasıdır” (Chute ve DeKoven, 2006, s. 767). Bununla birlikte Chute 2008 yılında kaleme aldığı makalesinde, grafik anlatıyı; “çizgi roman ortamında (medium) kitap uzunluğunda bir çalışmadır” şeklinde tanımlamıştır (Chute, 2008, s. 453). Böylelikle yapılan tanımın, çizgi roman yerine grafik roman bağlamında revize edildiği düşünülebilmektedir. Yapılan tanımlamaların çizgi roman türüyle sınırlandırıldığına

dikkat edilmelidir. Bununla beraber he iki tanımın da “grafik” kavramının içine giren diğer pek çok anlatı yapısını dışarıda tuttuğu anlaşılmaktadır. Bu bağlamda anlatısal açıdan önerilebilir bir başlık değildir zira çizgi romanda var olan metin-imge bileşimi ve ardışıklık gibi söylem özellikleri barındırmayan ve aynı zamanda bir kitap uzunluğunda olmayan pek çok grafiksel anlatı yapısı mevcuttur. Bütün grafik tasarım uygulamaları buna örnek gösterilebilir. Ancak bahsi geçen araştırmacıların diğer ifadelerinden bu önerilerin anlatı bağlamında yapılmadığı ve çizgi roman terimi üzerine yapılan bir isim önerisi olduğu görülmektedir. Fakat diğer yandan bu önerilerin “anlatı” başlığı taşıyor olmaları bağlayıcı bir ifadedir ve bu tespit yalnız anlatıbilimin sınırları içerisinde yapılabilmektedir.

Eisner’ın “grafik anlatı” tanımı, çizgi roman için anlatı bağlamında bir tür başlığı olarak önerilemeyecek kadar geniş bir tanıma sahiptir. Bu başlık veya görsel anlatı başlığı arasında bir farkın gözetilmediği anlaşılmaktadır. “Ardışık sanat” teriminin ise tür üyeleri arasında var olan söylemsel farklılıklar nedeniyle önerilemeyeceği görülmektedir. Diğer yandan, anlatı başlığı taşıyor olmaları nedeniyle bu yaklaşımların anlatı kuramı üzerinden bir eleştiriye tabi tutulmaları gerekmektedir ancak getirilen önerilerin, anlatı kuramının öngördüğü metodolojinin dışında var oldukları ve çoğu zaman “tür”, “ortam” ve “format” kavramlarının tanımları üzerine tartışmalı yaklaşımların varlığı gözlenmektedir. Stein ve Thon bu terimler arasındaki ayrımın; estetik, biçim ve anlatıbilim arasındaki önemli ayrımlar tarafından belirlenmesi gerekliliğine dikkat çekmişlerdir (Stein ve Thon, 2013, s. 6). Dolayısıyla anlatıbilim açısından “tür” kavramına odaklanılmalıdır ve bu noktada “tür” söylem tarafından tayin edilmektedir. Biçim ve ortam (medium) ise “söylem” kavramıyla karşılaştırıldığında, araçlar ya da bileşenler olarak değerlendirilmektedir ki “söylem” bu araçlar vasıtasıyla ortaya konulan edimi yani “anlatım ya da gösterim”i imlemektedir. Chute; “çizgi romanları, genellikle anlaşıldıkları gibi, ortam (medium) olarak (bir aşağı sanat türü olarak değil) ele alıyorum” ifadeleriyle çizgi romanları bir “ortam” olduğunu ileri sürmüştür (Chute, 2008, s. 452). Bu iddia açıkça bizim savunumuzla çelişmektedir zira bir ortamın (medium) anlatı türü olması mümkün değildir. Anlatıda tür olan, ortamda var olan ürünü ifade etmektedir. Bu bağlamda çizgi roman, söylemi tarafından kullanılan bütün araç setiyle (örn. metin-imge, paneller, konuşma balonları, oluklar vb.) ortaya konulan eserdir ki bahsi geçen araç seti, ortama (medium) tekabül etmektedir. Chatman’ın ifadeleriyle:

Anlatıda söylem, yani “nasıl” sorusunun yanıtı iki alt bileşene bölünür. Anlatı formunun kendisi -anlatı aktarımının yapısı- ve -onun ortaya konuluşu- sözlü, sinemasal, müzikal, ya da bale, pandomim vs. gibi belirli bir medyumda (ortam) maddeleşmesi. Anlatının aktarımı, öykünün kaynağı; anlatı sesi; “görüş açısı” vb. ile ve öykünün zamanının, öykünün nakledildiği zamanla olan ilişkisiyle ilgilenir. Doğal olarak medyum, aktarımı etkiler ancak kuram için medyumla aktarımı ayırt edebilmek çok önemlidir (Chatman, 2008, s. 20).

Dolayısıyla mecra veya ortam (medium) ve biçim, söylemin bileşenleri olarak işlev görmekte ve “tür” şemsiyesinin altında yer almaktadırlar. Chute ise; çizgi romanı görsel-sözel melezliği ve zamanın mekansal yapısıyla belirlenen bir biçim olarak algılamaktadır; çizgi bantlar (comic strips), çizgi romanlar (comic books) ve grafik romanlar gibi farklı çizgi roman biçimleri ve süper kahraman öyküleri ya da kurgusal olmayan röportajlar ve tarihsel gibi farklı türler arasında ayırım yapar (Stein ve Thon, 2013, s. 6). Zikredilen türlerin birer anlatı türü değil çizgi roman türü olduğuna dikkat edilmelidir ki konumuz bağlamıyla bir ilişkisi bulunmamaktadır.

Chute, grafik anlatıya ilişkin tanımının ardından, grafik anlatı ve grafik roman kavramlarını karşılaştırdığı sözlerini şu şekilde sonlandırmaktadır: Grafik roman genellikle bir yanlış isimdir. Bu şemsiyenin altında gruplandırılan birçok etkileyici eser (Maus da dahil olmak üzere) pek de roman değildir: bunlar kurgusal olmayan zengin eserlerdir;...Grafik anlatı terimi ise, “grafik roman” teriminin olmadığı şekilde kurgusal olmayan eserleri içerebilmektedir (Chute, 2008, s. 453). Bu ifadelerde de Chute, “roman” kavramından hareketle grafik romanın kurgusal olanla sınırlı olduğu iddiasında bulunmaktadır ki bugün kurgusal olmayan pek çok grafik romanın yanında, Watchman başta olmak üzere, (ayrıca günümüzde, pek çok edebi klasiğin grafik romana uyarlandığının hatırlanması gerekir) kurgusal pek çok grafik romanın varlığı bilinmektedir ve bu itibarla Chute’un tezi reddedilmelidir. Diğer yandan Chute, grafik roman ve grafik anlatı kavramlarını “kitap” formu üzerinden karşılaştırmaktadır ki bu bağlamda da “ortam”ın öncelendiği ve “anlatının aktarılış yapısı”nın göz ardı edildiği anlaşılmaktadır. “Grafik anlatı” kavramı üzerine yoğunlaşan diğer araştırmacılar Stein ve Thon , çizgi roman ve grafik anlatı arasında şöyle bir ayırım yapmaktadır:

Çizgi romandan bahsettiğimizde, genel olarak en azından aşağıdaki anlatı özelliklerinden bazılarını bekleriz; sıralı hikaye anlatımı, çerçeveli panelleri ayıran oluklar, balonlarla temsil edilen doğrudan konuşma, ek kurallar Hareket çizgileri, düşünce balonları ve çok daha fazlası gibi. Bunlardan hiçbiri eserlerde bulunmaya ihtiyaç duymuyorsa, biz bunları “grafiksel anlatı” olarak adlandırırız...“Çizgi roman (comics)” terimi, kültürel kökenleri,

söylemsel kökenleri Anglo-Amerikan olduğu için kültürel olarak özeldir ve çizgi romana odaklanan birçok anlatı kuramı ve tarihsel anlatımı da Amerika merkezli olma eğilimindedir. Aksine “grafik anlatı” terimi çok daha kapsayıcıdır. Gerçekten de, kültürler arasında ve dünyadaki farklı biçimler, formatlar, türler ve hikaye anlatımı geleneklerini kapsayabilir (aktaran Stein ve Thon, 2013, s. 5).

Yani grafik anlatı, çizgi romanları da içine alan bir şemsiye terimdir. O halde Stein ve Thon’un “grafik anlatı” kavramını “comic strips”, “comic books”, “comics”, “fumetti”, “manga” ve “grafik roman” gibi terim ya da kavramların tamamını içine alan bir başlık olarak önerdikleri anlaşılmaktadır. Aynı şekilde Chute ve DeKoven’in de “grafik anlatı” tanımlarının üstüne, grafik romanların aksine; “grafik anlatı”da, romanın ima ettiği önemli uzunluk sağlam kalır ancak terim kurgu dışındaki modlara uyum sağlamak için değişmektedir” (Chute, 2008, s. 453) ifadeleri eklendiğinde aynı fikirde oldukları, diğer yandan gerek Chute ve DeKoven gerekse Stein ve Thon’un “grafik roman”ı, bahsi geçen bütün çizgi roman yapılarına yönelik şemsiye bir kavram önerisi olarak değerlendirdikleri ve bu bağlamda sorunlu gördükleri anlaşılmaktadır.

3.2. Çizgi Romanın İtibarı

Bu başlık, “çizgi roman dışında başka bir şey olarak (örn. edebi veya görsel bir tür, grafik anlatı, ardışık sanat, araç, biçim vb. olarak) var olduğu ve ele alındığı müddetçe değer görebilir” şeklindeki, paylaşılmış olduğumuz yaklaşımlara karşı çizgi romanın, “anlatı” evreninde özgül bir tür olduğu ve bu evrende yer alan diğer bütün türlerle (edebiyat, sinema, resim, müzik, tiyatro vd.) aynı hiyerarşik basamağı paylaştığı yargısının son kez, güçlü bir şekilde vurgulamak ve itibarını teslim etmek üzere atılmıştır.

Anlatı bağlamında, çizgi romanın özgüllüğü, büyük oranda “metin-görsel” birlikteliğine bağlı hibrit yapıdan kaynaklanmaktayken çizgi roman, yazılı unsur üzerinden yazılı türe, bu yazılı metnin bir “öykü” metni olması üzerinden edebi türe dahil edilmektedir. Buna mukabil görsel unsur üzerinden de görsel tür başlığı altına alınma eğilimi bulunmaktadır ancak buna yönelik iddiaların dahi -Will Eisner’da olduğu üzere- çizgi romanda, imgesel boyutta bir “edebi” yön aradıkları gözlenmiştir. O halde çizgi romanın yazılı ve/veya görsel bir tür olduğunu savunan görüşler dahi temelde, “edebiyat” olma iddiasına bağlanmaktadır. Çizgi roman türünü, tamamen sınırları dışında görme eğiliminde olan “yazın” kuramına

karşın bu tür iddiaların, çizgi roman araştırmacıları ve/veya sanatçıları tarafından ortaya konulması ise ilginçtir.

Yazın ya da edebiyat cephesinin reddiyesinin temeli büyük oranda “edebilik” üzerinden yapılmakta ve “comics” terimi ile ilişkilendirilmektedir. Dolayısıyla bu reddiyeci tutumun alt okuması, Platon’un “tragedya” ve “komedy” ayırımına kadar götürülebilmektedir. Stafford’a göre çizgi roman (comics); “Britanya'nın sanatsal kültürünün saygın bir parçası olarak kabul edilmek için her zaman mücadele etmiştir ve genellikle edebiyatın berbat bir çocuğu, romanın yaramaz ve biraz olgunlaşmamış küçük kardeşi olarak nitelendirilir” (Stafford, 2011, s. 54). Bu niteleme üzerinden çizgi roman daima yüksek kültürel düzeyin karşıtı olarak yani popüler kitle kültürünün bir parçası olarak görülmüştür. Kukkonen, popüler kültür vurgusu üzerinden, çizgi romana biçilen rolün izlerini modern zamanlarda şu şekilde sürmektedir:

Popüler kitle kültürünün ürünü olan, ucuz kağıda basılan, haftalık satılan ve dağıtılan ve okuduktan sonra atılmak üzere tasarlanmış çizgi romanlar, aslında “dünyada, en iyi olduğu düşünülen ve söylenenlerden” çok uzak görünüyor. Yaygın ön yargıya göre, popüler kültür formülü, basit ve banaldır; sizi yaşamdaki önemli şeyler hakkında düşündürmez ve aklınızı “mükemmellik”e doğru eğitmez. Aksine, zihninizi potansiyel olarak kötüleştirir ve sizi hayali dünyalara sürüklerken, ideal bir vatandaş olmanızı önler...Frankfurt Okulu, (kitle) kültür endüstrisinin, büyük ölçüde, tüketicileri rahatlatmak, ucuz ve memnuniyet verici bir eğlence sağlamak ve onların, güncel politik tartışmalara katılmalarını önlemek için çalıştığını varsaymıştır (Kukkonen, 2013, s. 116).

Frankfurt Okulu'nun argümanlarının çok başarılı olduğu itiraf edilmelidir. Kukkonen'in bıraktığı yerden devam edildiğinde şu soruyu sormak mümkündür: Aslında Platon, “tragedya” ve “komedy” arasında yapmış olduğu, ideale dayalı ayırımla binlerce yıl sonra ortaya çıkacak bir türün yani çizgi romanın da kaderini mi belirlemişti? Öyle olmalıdır ki Stein ve Thon, çizgi romanın ya da bu kötü huylu medyanın savunmasız ve edilgen konumunu ve bu türe karşı saygı eksikliğini, 1990'lara varıncaya kadar var olmayan akademik ve bilimsel ilgiye bağlamıştır (Stein ve Thon, 2013, s. 3). Her halükarda çizgi romanın, popüler kitle kültürüne dönük bir tüketim nesnesinden öteye geçemediği, gerek anlatı gerekse sanat bağlamında çizgi romana dönük kuramsal çalışmaların yapılmadığı ya da çizgi romanın buna değer görülmediği anlaşılmaktadır. Öyle ki popülerlik yargısı bizzat “Pop Art” tarafından da onaylanmıştır. Bu bakımdan Pop Art sanatçısı Lichtenstein, çizgi romanı, sanatını yaratmak üzere bir malzeme düzeyine indirgediğinde, çizgi romanın

halihazırda ortaya koymakta zorlandığı savunusunu daha da geçersiz kılmıştır. “Bu yüzden tablolarıyla çizgi romana itibar kazandırmak yerine, yüksek sanat dünyasında çizicilere karşı mevcut köklü ön yargıyı pekiştirmekle bütün formun değerini düşürmüş bir kişi olarak görülür” (Beaty, 2017, s. 66). Bu tespitlere paralel olarak Kukkonen’in Pop Art’a yönelttiği ihtiyatlı eleştiriler önemlidir. Kukkonen, Pop Art’ın çizgi romanları, tüketim kültürünün bir parçası, tek kullanımlık, gündelik bir emtia olarak tasarladığını savunmuştur. Pop Art’ın elinde çizgi romanlar, çorba ve deterjan kutuları, temizlik cihazlarıyla bir düzeye indirgenmiştir. Kukkonen, eleştirisini, “Pop art, çizgi romanları bir ortam (medium) olarak geliştirmekle çok ilgilenmiyordu, çünkü onları sanat kurumunun kafeslerini sallamak için kullanıyorlardı”, diyerek bitirmiştir (Kukkonen, 2013, s. 117). İhtiyat ifadesi, Kukkonen tarafından yöneltilen eleştirilerin iki taraflı olduğuna atıf yapmaktadır. Dolayısıyla bu konudaki sorumluluk yalnızca Pop Art’a yüklenmemelidir zira bahsi geçen dönem 1954’ten itibaren çizgi romanın Comic Code tarafından kontrol altına alındığı ve ana akım çizgi roman sektörünün bu kontrolü saygıyla karşıladığı dolayısıyla çizgi romanı var eden “öze” ihanet ettiği süreci kapsamaktadır. Gerek Lichtenstein gerekse Andy Warhol gibi Pop Art’ın önde gelen isimlerinin işlediği temalara dikkat edilebilir ki bunların neredeyse tamamı Mickey Mouse vb. Walt Disney karakterleri veyahut da süper kahramanlar, macera-polisiye, romantizm vb. ana akımın, Comic Code onaylı serilerinden oluşmaktadır. Comic Code öncesi dönem ve sonrası dönemde (özellikle Underground) çizgi roman ve Pop Art’ın ideolojik düzlemde örtüştüğü görülmektedir. Ancak diğer yandan çizgi roman ve Pop Art üzerinden gidilen kıyaslamalar, çizgi romanın konumunun bu süreçte uğradığı aşınmayı delillendirmektedir. Beaty bu durumu, Harold Rosenberg ve Michael Lobel’in çizgi romana ilişkin görüşlerini paylaşarak şu şekilde yansıtmıştır:

Harold Rosenberg, Pop Art ile çizgi roman arasındaki ayrımın ya da bir Mickey Mouse bant karikatürü ile aynı konulu bir Lichtenstein tablosu arasındaki farkın “sanat tarihi” olduğunu, Lichtenstein’in kafasında müze fikriyle resim yaptığını belirterek özetlemişti. Michael Lobel benzer şekilde, Lichtenstein’in eserlerinin semiyotik ve estetik olmak üzere iki kodun işleyişiyle anlaşılabilceğini ileri sürdü. Bu kodlardan birincisi görenekleştirilmiş bir kurallar dizisi, ikincisi ise benzersiz bir yaratıcı öznenin ürünüdür (aktaran Beaty, 2017, s. 65).

İronik olarak başta Pop Art olmak üzere, müzeyi hedeflemeyen pek çok sanat biçimi, popüler olmamaları sayesinde mi Lichtenstein’in elinden kurtulmuştur? Ya da Pop Art’ın yönelttiği eleştiri aslında çizgi romanın da yıllarca mücadele ettiği kurulu düzenin kuralları

değil midir? Elbette Pop Art'ın eleştirisinin yöneldiği yer çizgi roman tarihinin belli bir dönemi olarak algılanmalıdır. Buna mukabil çizgi roman cephesi, bu türden eleştirileri savuşturmak üzere edebi türe yaslanmıştır ki çizgi romandan kastın “comics” olduğunu tekrarlamakta fayda vardır. Bunun gerekçesi olarak Hutton'un sarf ettiği ifade oldukça anlamlıdır: “Özerklik ve kalite birlikte başarılmış ya da hiç yapılmamıştır. Edebi dünya ikisini de sunuyor gibiydi” (Hutton, 2017, s. 32).

Boyd'a atıfla bu yaklaşımın varlığı rahatlıkla gözlemlenebilmektedir. Boyd, avangardın lideri olarak nitelediği Art Spiegelman'ın çizgi romanların, “comics” ve süper kahramanların ötesine geçtiği ve bu sanat biçiminin ifade ve kapsam olarak diğer türlerle eşit olabileceği konusunda büyük bir kitleyi ikna etme çabasında olduğunu ve Maus'un, bu çabadan doğduğunu ifade etmiştir (Boyd, 2010, s. 108). Defaatle belirtildiği üzere grafik roman da bu bağlama hizmet etmek üzere ortaya atılmıştır. Edebi yönü üzerinden grafik romanın “comics”, “comic strip”, “comic book” gibi terimlerden ayrı düşünüldüğü ortaya çıkmaktadır ki bu çabaların tarihi, Töpffer'e kadar götürülebilmektedir. Diğer yandan Abel ve Klein; McCay'in “Little Nemo”sunu, çizgi romanın ilk başyapıtı ve özellikle edebiyata ilk kez yaklaştığı anlatı tutumunda da vizyoner olarak nitelemektedirler (Abel ve Klein, 2016, s. 6).

Çizgi romanın, edebi türle kurduğu ilişkiye dayalı örneklerin ortaya atılması elbette “comics” kavramının yeniden düşünülmesi gerekliliğini doğurmuştur ki “grafik roman” terimi bu yaklaşımın gereği olarak ortaya çıkmıştır. Literatürde buna ilişkin örneklerle sıklıkla rastlanmaktadır. Örneğin Kelley, Carter'a atıfla şu ifadeleri kullanmıştır:

Esasında, edebiyatın tüm unsurları hem kurgusal hem de kurgusal olmayan yaratıcı grafik romanlarda ve geleneksel metinlerde bulunabilir. Grafik romanlar, geleneksel metinlerle aynı edebi unsurlar açısından değerlendirilebilir, eşit edebi değere sahiptir ve arka plan bilgisi oluşturmak ve metinlerarasılığı desteklemek için kullanılabilir (aktaran Kelley, 2010, s. 4).

Çizgi romanı, “öykü” içermesinin veya “öykü anlatma” edimine yönelik olmasının ötesinde “iyi öykü anlatabilme” kabiliyeti üzerinden “edebi” tür olarak ortaya koyma çabalarının yanında, “ardışık sanat” ve “grafik anlatı” önerileriyle özgüllüğünün onaylanmaya çalışıldığı örnekler de bulunmaktadır ki önceki başlıklarda ele alınmıştır. Fakat çizgi romanın özgül bir

tür olduğu savunusundan doğan “grafik anlatı” teriminin, çizgi romanın tarihi dönüşümünde ortaya çıkan bütün isimlendirmeleri (comic strip, comics, comic book, seküenyal art, graphic novel) içine alan geniş bir yelpaze önerdiği anlaşılmaktadır ki bu itibarla da bu terimlerin imlediği formlar arasında bir ayrıma gittiği anlaşılmaktadır. Buna yönelik olarak Stein ve Thon şu ifadeleri kullanmıştır:

"Comic" ve "grafik anlatı" terimleri sıklıkla eşanlamlı olarak kullanılmaktadır. Bununla birlikte, bu kullanım göze çarpan tarihsel, biçimsel ve kültürel farklılıkları marjinalleştirir. Bu nedenle, çizgi romanların (comics) başlangıcıyla ilgili olarak, Rodolphe Töpffer'in 1830'ların başında yarattığı “basılı hikayeler” ya da 1890 ve 1900'lerde, Outcault gibi, Amerikan gazete karikatüristlerinin geliştirdiği pazar sayfaları ve daha sonra günlük şeritler arasında, tarihsel bir ayırım öneriyoruz (Stein ve Thon, 2013, s. 5).

Bu türden bir yaklaşımın kabul edilebileceği aşıkardır ancak “grafik” kavramı çerçevesinde, çizgi roman gibi türlerin yanında pek çok başka anlatı türünün bu başlığa dahil olabileceği dolayısıyla yalnızca çizgi romana özel bir başlık olarak önerilemeyeceği gerçeği ortada durmaktadır. Grafik roman kavramından farklı olarak ve aynı zamanda bunu da içererek çizgi romanı edebi türün tahakkümünden kurtarmaktadır ancak özgül özelliklerini yok sayan bir yaklaşımla çizgi romanın sınırlarını bütün görsel türlere hatta video ve video oyunu gibi hareketli türlere doğru genişletmektedir. Dolayısıyla çizgi romanı herhangi bir tahakkümden kurtarmak, diğer türleri tahakküm altına almak anlamına gelmemelidir. Benimsenmesi gereken yaklaşım, gerek anlatı gerekse sanat kavramları bağlamında çizgi romanı, özgül bir tür olarak kabul etmek üzerine olmalıdır. Bunu yaparken de çizgi romanı temsil eden terim olarak “comic”in kelime anlamının dışına çıkılmalı ve “comics” kavramına odaklanılmalıdır. O halde Wolk’un Fransız eleştirmenlere atıfla çizgi romanları, “dokuzuncu sanat” olarak adlandırdığı ifadesine kulak verilebilir. Her ne kadar keyfi görünse de numara vermek önemlidir zira ortada, kendi lügatına sahip olmayı hak eden, tartışılabilir ve/veya değerlendirilebilir bir formun bulunduğu anlamına gelmektedir (Wolk, 2007, s. 14-15).

Barındırdığı unsurlar ve bunlardan birinin öncelenmesi üzerinden (yazı-görsel gibi), çizgi romanları herhangi bir tarafa çekme eğiliminden de vazgeçilmelidir zira Cohn’un deyimiyle çizgi romanda; “bağımsız bileşenler, bütünsel bir deneyim algısı oluşturmak için karşılıklı olarak etkileşime girer. Bu, daha geniş bir multimodal bütünü birleştiren görsel bir dilin ve yazılı dilin karşılıklı katkılarında da belirginleşir (Cohn, 2018, s. 307). Diğer bir ifadeyle Watkins’in, David S. Birdsell ve Leo Groake’a atıfla söylediği gibi:

David S. Birdsell ve Leo Groake, görsellerin sözlerden daha aşağı ve belirsiz olduğu varsayımının önyargılı, modası geçmiş bir kavram olduğuna ve "Bir görsel argüman teorisinin, hem görsel anlamın olasılığını hem de sözlü anlamın sınırlarını daha iyi değerlendirmesi" gerekliliğine işaret ediyor. Birdsell ve Groake'un ilgisi özellikle bu çalışmayla ilgilidir çünkü politik karikatürleri analiz ederler, burada kelimelerin ve görüntülerin eşit derecede etkili veya belirsiz olabileceği gözlemini sunarlar (aktaran Watkins, 2014, s. 10).

Bu ifadeler ek olarak Stafford'un da resimli kitaplara yönelik olarak söylediği ve çizgi romana ilişkin olarak da okunabilecek ifadelerinde olduğu gibi; "karmaşık bir sanat ve edebiyat füzyonu olduğu fikri, şimdi eğitim çevrelerinde yerleşik bir kavramdır" (Stafford, 2011, s. 26). O halde çizgi romanın bir füzyon ya da daha geniş kullanımıyla "melez" bir yapı oluşturduğu fikri, araştırmamız kapsamında delilleriyle ortaya konulmuştur.

Özetle denilebilir ki; çizgi romanın yazılı veya görsel olandan ayrı müstakil bir tür olduğu anlaşılmaktadır. Buna ilişkin olarak önerilen ve/veya önerilebilecek "ardışık sanat", "grafik anlatı" gibi tür başlıklarının, anlatı bağlamında çizgi romanın özgül söylem yapısını kapsayacak ve aynı zamanda onu diğer türlerden ayırıştırabilecek kabiliyete sahip olmadıkları yargısına varılabilmektedir. Çizgi roman, ardışıklık bakımından pek çok grafik anlatı adı taşıyabilecek türden ayrılırken yapı itibarıyla diğer ardışık türlerden de ayrılmaktadır. Kendine has yapısal ve araçsal varlığıyla özgül olarak nitelenmesi gereken çizgi roman türü, zaman içerisinde edindiği bu varlık üzerine anlatıyı inşa etmektedir ve dolayısıyla türü inşa eden araçlar, edinim süreci üzerinden ele alınabilmektedir. Araştırmamızın ilgisi, tamamen "anlatısal tür" özelliği gösteren yapıdır. Dolayısıyla "comic strip", "comic" "grafik roman", "comic book", "ardışık sanat" veyahut da "grafik anlatı" kavramları, "söylem" temelinde aynı özellikleri gösteriyorsa her biri, aynı başlığı paylaşmalıdır ancak bu özellikleri göstermeyen yapılar bu başlığın dışında kalmalıdır. Biz bu başlığa Türkçe ifadesiyle "çizgi roman" diyoruz ancak evrensel bir başlık önermek çalışmamızın konusu dahilinde değildir.

3.3. Çizgi Romanda Anlatının İnşası

Bir anlatı türünün inşası, onu oluşturan söylemsel bileşenlerin var olarak birbirine eklemlenmesi ve nihayetinde, ortaya olgun bir yapının konması sürecini ifade etmektedir. Çizgi roman özelinde bu inşa sürecinin günümüze kadar devam ettiği görülmekte ve

bugünden sonra da devam edeceği öngörülmektedir. Bu öngörünün temel dayanağı, bu anlatı türünün araçsal varlığının, zamanın ruhuna ayak uydurabilme kabiliyetidir. Bu noktada, bu yetinin temel iteneğinin, popüler tüketim olduğu da belirtilmelidir. Bugünün çizgi romanının söylem yapısı ve bu yapının araç setinde neler bulunmaktadır? Bu soru üzerine üretilecek yanıtlar, tür tayinini ve beraberinde bu türün tanımını da içerecektir. Çizgi romanda anlatının inşası süreci, söylemini oluşturan özgül unsurların ortaya çıkmasıyla başlamaktadır ki bu varoluş, tarihsel evrimi sürecinde izlenebilmektedir. Bu süreç bize çizgi romanın tür özelliklerinin belirlenmesinde bir izlek sunmaktadır. Çizgi romanda “ilk” tartışmalarına geri dönüldüğünde, tartışmanın kaynağının büyük oranda “tür” özelliklerinin ne olması gerektiği üzerinden yürüdüğü görülmektedir.

İlk çizgi roman konusunu ele alan literatürün, bu inşa sürecini, tüm tartışmalı yönlerine rağmen, William Hogarth ve Rodolphe Töpffer’le ilişkilendirmektedir. Bu tartışmanın uzağında durmak üzere, bu kuşağa mensup pek çok isim telaffuz edilebileceği notu düşülebilmektedir. Hogarth’ın yanında, James Gillray, George Cruickshank ve Thomas Rowlandson gibi isimler bu inşa sürecinde telaffuz edilmektedir. Bu sanatçıların tamamını, resimsel hicvi yeni seviyelere çıkarmaktan sorumlu olduklarını söylemek yeterlidir. Karikatüre dayalı abartı, metin-görsel (ya da resim) işbirliğini ve ardışıklığı, ustaca kurgulayabilme becerisi, günümüz çizgi romanını okurken dahi muhatap olunan, estetik bir şablon oluşturmuştur. Bahsettiğimiz isimlerin üçünün (Cruikshank dışında), ardışık bantlar (strip) ve baskıların, yaratım sürecinin ayrılmaz parçaları olduğunu ifade etmeleri çok önemlidir. Hogarth’ın “Rake’s Progress”i, Rowlandson’un “The Tours of Dr Syntax”ı ve Gillray’nin “John Bull’s Progress”i, bu ifadelere örnek gösterilmektedir (Sabin, 1996, s. 12).

Çizgi roman tarihinin başlangıcı olarak, antik çağlara kadar dayanan bir örneklem göz ardı edilerek, Hogarth’a atıf yapılmasının nedenleri Kukkonen’in ifadelerinde bulunmaktadır. Kukkonen, Bayeux Dokumaları’yla ilgili olarak; görüntü dizileri ve yazılı kelimelerin, bu işlemeli kumaşı bir çizgi roman olarak tanımlamak için yeterli kanıt olup olmadığı sorusuna, hayır yanıtını vermiştir. Bu yargının iki bariz nedeni vardır. İlk olarak, Bayeux Dokuması’ndan farklı olarak çizgi romanların paneller kullanıyor olmasıdır ve aynı zamanda yazılı metin konuşma balonları ve/veya başlıklar halinde çizgi romana eklenmektedir. Diğer neden ise; çizgi romanın gerek üretiminin gerekse tüketiminin kitlesel nitelik taşımasıdır ki buna

mukabil, yalnızca tek bir Bayeux Dokuması vardır (Kukkonen, 2013, s. 100). Böylelikle Kukkonen, panel üzerinden ardışıklık, konuşma balonları, başlık vb. unsurlara ek olarak seri üretimi de çizgi romanın kıstasları arasına almaktadır. Ancak, seri üretim dışında kalan unsurların, Hogarth ve Töpffer'den çok daha erken dönemlerde var olduğu bilinmektedir. Bu durumda Kukkonen, seri üretimi, çizgi romanın varlığına bir ön koşul olarak sunmaktadır. Bu yaklaşımın Kukkonen'le sınırlı olduğu söylenememektedir. Bu bağlamda, Chute ve DeKoven; Hogarth'ın, "resimsel bir formata, sıralı, yeni bir yapı kazandırdığını aynı zamanda çizgi romanlara da uygun olarak çoğaltıldığını ifade etmektedirler: Bu eserler önce resim olarak sergilenmiş, daha sonra gravür portföyü olarak satılmıştır" (Chute ve DeKoven, 2006, s. 769). Bu ifadeler ek olarak, basılı çoğaltımın çizgi roman açısından hayatiliğini Ahmed ve Crucifix, şu ifadelerle vurgulamaktadır:

Basımcılık birçok yönden çizgi romanın yaşam gücüdür çünkü medyanın diğer gösterme biçimleri arasında, çizgi romanın öne çıkacağı eğlenceli biçimi, yeniden yapılandırarak görsel kelime haznesini canlandırmasına izin verir...Dahası, bu basılı eğlencelilik, sadece görsel çevresiyle bir etkileşim değil, aynı zamanda bir tür "medya belleği" için de bir potadır (Ahmed ve Crucifix, 2018, s. 6).

Dolayısıyla Kukkonen'in ifade ettiği unsur, görsel okur-yazarlık bağlamı üzerinden çizgi romanın "popüler" olması gerekliliğine bağlanmaktadır. Eisner'ın "çizgi romanın dil olduğu" iddiasında bahsettiği, çizgi roman özelinde bir tür görsel dilin sözlüğü, böylelikle oluşma imkanı bulmaktadır. Bu aynı zamanda, bir seri üretim formu olarak modern çizgi romanın medyasına gönderme yapmaktadır ve bu yönüyle çizgi roman, Hogarth öncesi pek çok örnekten ayrıştırılmaktadır. Bu bağlamda bir eserin tekil niteliği, onu anlatı türünün dışına itmekte midir? Tek nüsha üretilen bir el yazması edebi eser, edebi türün dışında mıdır? Nihayetinde edebi eserler de seri olarak çoğaltılmaktadırlar ancak bu durum bir zorunluluk içermemektedir. Bu noktada, türün varlığı, çoğaltım teknolojilerinin gelişimine koşut bir tarihi izlemek zorundadır. Üretiminin kitlesel boyutlara ulaşması, türün var olmasından önce gerçekleşmemiştir ki bu kitlenin ölçeği bir eseri türe yakınlaştırmamalı veya uzaklaştırmamalıdır.

Bu kriter göz ardı edilerek, panellerin, konuşma balonlarının, başlıkların varlığı kriter olarak alındığında pek çok örnek bulmak mümkündür. Örneğin; Sir Henry Unton'un Anıt 1596'da yapılan portresinde, bir görüntü dizisi (ardışık) görünmektedir. Bu görüntü dizisi nehirler,

odalar ve diğer unsurlar tarafından bölümlenmiştir. Tuvalin, birbirinden ayrı, sıralı görüntülere bölünmesi, panel yapısının erken örnekleri olarak görülebilmektedir ki bunun yanında bu erken dönem resimli anlatı geleneğinde “proto-konuşma balonları” da bulmak mümkündür (Kukkonen, 2013, s. 100).



Görsel 75. Anonim. Sir Henry Unton'un anıt portresi, 1596 dolayları. (Panel üzerine yağlı boya). (Kukkonen, 2013, s. 100).

Kukkonen tarafından paylaşılan, görsel: 75; net bir çizgiyle birbirinden ayrılmamış olsa da panellere ayrılmış ve bu şekilde farklı kesitleri birbirinden ayırmıştır ve iskelet figürünün ağzından, balon biçiminde olmasa da bir konuşma metninin çıktığı görülmektedir. Kaldı ki çizgi romanda “ilk” tartışmaları ele alınırken bu türden pek çok örneğe yer verilmiştir. Ardışıklık kriteri göz ardı edildiğinde de karşımıza, karikatür kavramı üzerinden çok daha büyük bir örneklem çıkmaktadır ki bu örneklerin çoğunun seri üretimden geçtiğini de belirtmek gerekmektedir. Dolayısıyla baskıyla çoğaltılan hicvi-mizahi anlatım yeni bir keşif değildir. 1440’da icat edilen baskı teknolojisinden bu yana ilişkin örnekler bulunabilir. Örneğin; 1500’de, Alman sanatçı Erhard Schön’ün, Martin Luther’i “Şeytanın Enstrümanı” olarak tanımladığı eserinin, ilk politik karikatür olduğu varsayılmıştır. Balonlarla ifade edilen konuşma metinleri de yeni değildir ki bu türden uygulamaların tarihi 18. yüzyıla kadar götürülebilmektedir (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 8).

Hogarth’a kadar gelindiğinde ise, seri üretimin varlığından ve kitlesel bir tüketime ulaştığının unutulmaması gerekmektedir. Hogarth’ın çarpıcı sahneleri, altyazı şeklinde kullanılan metinlerle birlikte sunulmuştur. 19. yüzyılda ise, resimli öyküler, aşına olduğumuz çizgi romana çok daha yakın bir biçimine bürünmüştür (Kukkonen, 2013, s. 102). Sabın’e

atıfla, “Hogarth’ın 1735’te yarattığı, “Rake’s Progress”inin sıralı bir resimli öykü olması yönünden, türünün ilk örneklerinden olduğu tespitini yaptığımızda, Kukkonen’in yaklaşımı ve geniş bir örnek silsilesiyle çelişmiş olunmaktadır (Sabin, 1996, s. 13). Kaldı ki bu bağlamda yine Hogarth’ın 1731’de yarattığı “Harlot's Progress”inin öncelenmesi gerekmektedir zira bu eser de aynı yöntemle çoğaltılmışlardır. Bu gerekçeyle, pek çok eser, çizgi romanın, Hoagart’tan çok önce var olduğu anlamına gelmelidir fakat Kukkonen, şu ifadelerle, bu durumu tekrar yanıtlamaktadır:

Medyanın ve kurumlarının teknolojisi, medyanın üretim içeriği ile birlikte çalışır ve bu üretim içeriği, çizgi roman ve proto-çizgi roman için farklıdır...Bir medya olarak çizgi romanlar, yirminci yüzyılın popüler kitle kültürünün üretim biçimlerine bağlıdır. Çizgi romanlar, resimler, sözler ve panel dizileri aracılığıyla anlatan bir medyadır ve yirminci yüzyılın popüler kitle kültürünün üretim bağlamından doğarlar (Kukkonen, 2013, s.102).

Bunun yanında, çizgi romanın tarihi başlığı altında, Sabin’le uyumlu olarak, ardışıklık ve/veya estetik bağlam üzerinden Hogarth’a “ilk” yakıştırmalarının yapıldığı da görülmektedir. Chute ve DeKoven, bu serileri oluşturan her bir görselin, doğasına uygun olarak seçilen, dramatik bir anın temsilleri olduklarını ifade etmekte ve eklemektedir; “Hogarth’ın görüntüleri, yan yana görüntülenmek üzere tasarlanırken, diğer yandan çizgi romanlar, bir sayfada birden fazla çerçeve sunmasına rağmen Hogarth bugün, çizgi roman hakkındaki tartışmalara konu olmaya devam etmektedir” (Chute ve DeKoven, 2006, s. 769). Bir sayfada tek bir panele yer vermesine rağmen Hogarth, ardışıklık üzerinden “ilk” tartışmalarına dahil edilmektedir ki Chute ve DeKoven, her bir sayfanın kendi içinde ardışık imgeler barındırması gerektiği itirazında bulunmaktadır. Smolderen ise bu tartışmaya daha farklı bir yönden dahil olmaktadır: “William Hogarth’ın “Harlot's Progress”i (1731), tüm kısırlığına rağmen “resimlerde gerçek bir roman” olarak görülmelidir (Smolderen, 2014, s. 3). Smolderen, bu bağlamda, Chute ve DeKoven’in aksine, Hogarth’ın eserinin, görsel bir roman niteliğinde olduğunu yani bir öykü anlatmakta olduğunu vurgulamakta ve bu yönüyle bir değer biçmektedir. Bu ifadeler esasen tartışmanın noktalanamayacağı anlamına da gelmektedir. Öyle ki Rodolphe Töpffer’in “çizgi romanın babası” olduğu iddiaları da Hogarth’tan daha da güçlü şekilde ve sıklıkla dillendirilmektedir. Bu bağlamda Töpffer’in eserlerinde, ardışıklık, çoğaltım gibi unsurların varlığı bir ön koşul olmalıdır ve dahası bu iddia ancak Hogarth’ta var olmayan bir unsurun Töpffer’e atfedilmesiyle mümkündür.

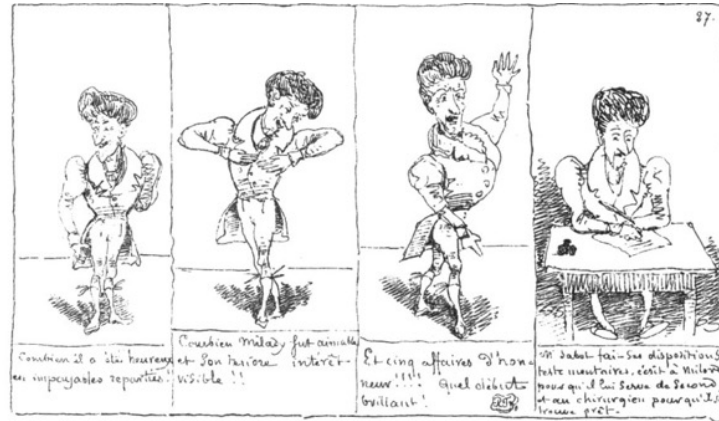
Bu unsurlardan bazılarını Chute ve DeKoven Őu Őekilde sıralamaktadır: “Töpffer, panel sınırları ve sözcüklerin ve imgelerin birlikte kullanımı gibi modern çizgi roman unsurlarını sergilerken, çalışmalarını özellikle iki Őekilde ortaya koymaktadır; “roman” ve Hogarth'ta olduđu gibi "resim hikayeleri" (Chute ve DeKoven,2006, s. 769). Dolayısıyla Töpffer, Hogarth'tan farklı veya yeni olarak tek bir sayfada çoklu panelleri kullanmış ve bu panelleri çizgilerle birbirinden ayırmıştır. Modern çizgi romana dođru atılan bir adım Őeklinde deđerlendirilebilecek bu buluşun haricinde Töpffer'in Hogarth'la olan bađı; imgesel ve yazılı hikayeyi bir arada kullanmasıdır. Elbette ki bu iki sanatçının kullanımı yapısal farklılıklara tabidir. Ancak öz olarak bu unsurların varlığının yeterli olduđu öne sürüldüğünde Hogarth'a yeniden dönölmesi gerekecektir.

Ona has bir nitelik olarak Macdonald Töpffer'in; karakterin resmini sıfırdan, mevcut resimlerden belgelemek yerine “resimde edebiyat”ı icat etmek istediđini savunmaktadır (Macdonald, 2008, s. 194). Esasen bir yazar olduđu bilgisinden ve Goethe'nin, Töpffer'in çalışmalarına ilişkin nitelemesinden (Goethe, bunu yeni bir sanat biçiminin dođuşu olarak nitelemiştir) hareketle Töpffer'in, yeni bir edebi tür veyahut da bir alternatif yaratma çabaları hatırlanmalıdır ki öz olarak Töpffer, yarattığı şeyin “resimle hikaye anlatmak” olduđunun farkındadır. Bu yaklaşımın izleri Will Eisner'e kadar sürülebilmektedir. Hogarth'dan farklı olarak Töpffer, görüntünün kendi başına okunabilen bir hikaye olmasını sağlamaya çalışmaktadır. Bu amaçla, Hogarth'ın birbirinin çok uzağında duran “an”larının yerine panelleri, hareketin devinisini yakalamak üzere -zamansal olarak- birbirine yaklaştırmıştır. Bunu yaparken Töpffer'in, başta pandomim olmak üzere tiyatral söylemden oldukça etkilendiđi bilinmektedir. Smolderen'in ifadesiyle; “bu disiplinler; her bađlantının, figüratif söylemin temel bir özelliđinin, “sözcüğü” izole ettiđi, Őematik bir görüntü zinciri oluşturma meselesidir”. Töpffer, “Bay Vieux Bois”in ilk sekanslarını çizirken Engell'in kitabında (1822) yer alan örneklerden oldukça yararlanmıştırdır (Smolderen, 2014, s. 36-38).



Görsel 76. Gilbert Austin. Chironomia; or, A Treatise on Rhetorical

Töpffer'in Gilbert Austin'in 1806'da çizdiği yukarıda görünen, "Chironomia; or, A Treatise on Rhetorical Delivery" adlı çizimlerinden (1806) istifade ettiği, özellikle "Histoire de M. Jabot"un imge sekanslarında rahatlıkla görülebilmektedir. Hogarth'ın anların dondurulmasına yönelik geniş aralıklı ardışıklığından farklı olarak Töpffer, eylemin veya hareketlerin kaydını tutmuştur ki bu bakımdan gerçekçi hareket algısını, animatif bir sekans aralığına yaklaşılarak yakalama çabasıdır. Bu bağlam elbette ki beklendik şekilde Töpffer'i modern çizgi roman biçimine daha da yaklaştırmaktadır.



Görsel 77. Rodolphe Töpffer. Histoire de M. Jabot. 1833. (Smolderen, Thierry, 2014, s. 39)

Çizgi roman anlatısında sıklıkla sorulan, metin-imge arasındaki önceliğin hangisinde olduğu sorusunun yanıtı Hogarth'ta ve öncesinde; "metin"dir. Töpffer'den çok daha az metine yer vermesine karşın Hogarth'ta öyküyü yönlendiren unsur metin olarak görülmektedir. Metnin olmadığı durumda resim işlevini yitirmekte ve anlatının bütünlüğü bozulmaktadır. Ancak Töpffer, imge ve metnin birlikte hareket ettiği, metnin görsele ve ifadeye uyum sağlamak

üzere zorlanarak görsel kurgunun üstüne eklemlendiği bir anlatı yaratmanın yolunu bulmuştur. Kunzle'in ifadeleriyle:

Töpffer ile başlıklar, çizim yapıldıktan sonra açık bir şekilde oluşturulmuş veya yazılmıştır. Taşmaları, kalabalıkları, boşlukları ve garip kelime aralıkları, taslak defterleri tarafından ortaya konulan birçok işarete rağmen, senaryonun önceden dikkatlice çizilmesi ile resimler anlatıyı yönlendirmektedir (Kunzle, 2007, s. 118).

Belirtilenlerin ötesinde, Töpffer'in bu eşsiz anlatı türünün inşasındaki esas katkısı, yarattığı şeyin "eşsiz" olduğunun farkında olmasına bağlıdır. Bu farkındalık Töpffer'i yalnızca çizer veya yazar olmanın ötesinde bir teorisyene dönüştürmüştür. Töpffer'in, çizgi roman üzerine yapılan ilk teorik çalışma ve resimlerle anlatımın ilk kuramı olarak nitelenen eseri "Essai de Physiognomie (Fizyodomi Testi)"nin önsözünde (1845); "Hem resim hem de metin, bir bütün olarak bir tür roman oluştururlar, demektedir. Hem bir romana hem de başka bir şeye benzediği için her ikisinden de daha orijinaldir" (Abel ve Klein, 2016, s. 3). Benzer bir ifadeyle bu; karma bir doğaya sahiptir ve bir dizi çizimden oluşmaktadır. Metin, bu çizimlerin her birine eşlik etmektedir. Metin olmadan çizimlerin sadece belirsiz bir anlamı olacaktır ve çizim olmadan metin hiçbir şey ifade etmeyecektir. Töpffer'e yakıştırılan "babalık" sıfatının en önemli nedeni de yeni bir ifade biçimi yaratmanın bilincinde olması ve çizgi romanın ilk tanımını bu itibarla yapmış olmasıdır. Anlatısal anlamda bağlayıcılığı olmasa veya özgün bir yön olmasa da Töpffer'in çizim tarzı da ayrıca ilgiyi hak etmektedir:

Harlot'un İlerleyişi"nden bir yüzyıl sonra Töpffer, Hogarth'ın çalışmalarına özellikle meraklıydı, ancak baskılardaki roman formunu tamamen yeniledi. Grafik hibritleşmenin dili, bu buluşta birincil rol oynamaya çağrıldı. O zaman, çoğu hiciv karikatürcüsü bu tekniği benimsemişti, fakat Hogarth'ın 1764'teki ölümünden beri diğer birçok elementin değişmek için zamana ihtiyacı vardı. Endüstri Devrimi, romantizm, resim ve şiir arasındaki ilişkilerin yeni bir anlayışı, İngiliz karikatürünün zaferi ve arkaik ve ilkel biçimlere giderek daha fazla ilgi duyan bir halk tadı, Hogarth'ın mirasıyla ilgili yeni düşünce biçimleri sağlamıştır. Bu ara dönem boyunca, Töpffer üzerinde uyguladığı etki nedeniyle, İngiliz sanatçı Thomas Rowlandson özellikle öne çıkıyor (Smolderen, 2014, s. 22).

Görünür veya görünmez olsun paneller, Töpffer veya Hogarth'dan çok daha önce kullanılmıştır. Dolayısıyla ardışık öykü anlatımı hali hazırda icat edilmiştir. Tek sayfada çoklu panel kullanmamış olmasına rağmen Hogart, bu kriterlere seri basımı eklemekte ve bu yönüyle tarihe geçmektedir. Ardılı olarak Töpffer, bu unsurların tamamını bir araya getirmiş ve tek bir yüzeyde çoklu panelleri kullanarak birbirinden ayırmıştır ancak şüphesiz Töpffer'in en önemli buluşu; dramatik anlatıdır. Ancak ilk çizgi romanın hangisi olduğu

tartışması bununla kalmamaktadır. Lente ve Dunlavey, Outcault'un "The Yellow Kid"inin ilk çizgi roman olduğunu savunan araştırmacılardan yalnızca ikisidir. Lente ve Dunlavey, şu ifadelerle iddialarını temellendirmektedirler:

Önceki "proto-comics"ler birbirini izleyen imajlara ve/veya diyaloglara sahip olmuş olabilir. Outcault'un yeniliği, ikisini birlikte bir anlatı ritmi (ses uyumu) içinde birleştirmek oldu. Bu, onun okuyucusu tarafından yaşandığı gibi, gerçek hayatın bir kopyası yaptı veya en azından, o günlerde, vodvil tiyatrosunda yaygın olan "kapı vurulması", "ileri-geri hareket" gibi komedi rutinlerini kopyaladı (Lente ve Dunlavey, 2012, s. 8).

Bu türden bir gerekçenin Töpffer'e atıfla reddedilmesi mümkündür ancak bunun dışında pek çok gerekçe, araştırmacılar tarafından "The Yellow Kid"ın lehine sunulmaktadır. Outcault, "R.F. Outcault's the Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics" adlı kitabında çizgi romanın; "devamlı bir hikaye anlatan art arda çekilmiş resimlerdir. Diyalogun, panellerde veya altında yazılı metin blokları halinde yerleştirilmesi önemli değildir", şeklindeki geniş bir tanımının, "Bayoux Goblen", "Biblia Pauperum" veya "Arena Şapeli"ndeki Giotto freskleri gibi farklı eserleri kapsayan Avrupa sanatındaki çeşitli anlatı biçimlerini içerebileceğini belirtilmekte ve başka bir tanım önermektedir:

Çizgi roman şeridi drama ve illüstrasyon arasında yarı yarıya kompozit bir sanattır. Seri yayınlanmış, epizodik (ayrı ayrı olaylardan meydana gelmiş), açık uçlu dramatik bir anlatı olarak veya yinelenen, adlandırılmış karakterleri içeren bir dizi bağlı hikaye olarak tanımlanabilir. Ardışık çizimler düzenli olarak balonlu diyalog içerir ki bu, hikaye anlatmak için çok önemlidir. Dramada olduğu gibi anlatı temel olarak karakterlerin diyalogu yoluyla inşa edilirken diğer metin türleri minimum veya yok sayılır. Bu tanım, bugün çizgi roman olarak bildiğimiz eserlerin çoğunu içerir (Outcault, 1995, s. 70).

Bu tanım, günümüzde de pek çok çizgi roman örneğini kapsıyor olması bakımından makul görünmektedir ancak grafik roman gibi bazılarını da dışarıda tuttuğuna dikkat etmek gerekmektedir. Buna mukabil, yazının tamamlayıcı bir unsur olduğu anlaşılmaktadır ki modern çizgi romanın ünlü isimlerinden Eisner'ın yaklaşımıyla bu anlamda da uyusmaktadır. Dolayısıyla bu yapıyı oluşturan ilk çizgi romanın Outcault'un "The Yellow Kid and His New Phonograph" adlı eseri olduğu iddiaları, Outcault'u "ilk" tartışmalarının tarafı yapmıştır.



Görsel 78. Randolph F. Outcault,. The Yellow Kid and His New Phonograph. 1896.

<https://at.virginia.edu/3hE5uMx>

Dramatik anlatı metnin, görsel unsur tarafından yönlendirilmesi, metin-imegin devingen uyumu vb. unsurların tamamı üzerinde Töpffer'in de oldukça vakit harcadığı bilinmektedir. Esasen Outcault'un bahsettiği form ne roman ne de resimsel anlatı olarak değerlendirilebilecek orijinal bir anlatı türüdür ve bu türün gerçek doğası, roman formunu nesir değil imgeler aracılığıyla inşa etmektir. Goethe'nin Töpffer'in yeniliğini; "yeni bir sanat formunun doğuşu" olarak nitelemesinin temelinde de bu yön yatmaktadır. Diğer yandan metnin, konuşma balonlarıyla sınırlandırılması denildiğinde ise akla ilk gelen isim Outcault değil Rowlandson olmalıdır. Güreli'nin ifadesiyle; "Thomas Rowlandson'un, bugünkü modern çizgi roman şablonuna çok yakın bir çizim tarzı vardır. Bu örneklerde çerçevenin yanı sıra hem konuşma hem de düşünce balonu bulunmaktadır (Güreli, 1997, s. 43). Rowlandson'un 1799 tarihli eseri "An Irish Howl", bugünün konuşma balonlarına çok yakın bir biçim özelliği göstermektedir.



Görsel 79. Thomas Rowlandson. An Irish Howl. 1799. (Ahşap gravür). <https://bit.ly/3izGxmJ>

Ancak Outcault; bu unsurların tamamının öncesinde var olduğunu reddetmemekte fakat “The Yellow Kid” üzerinden, her bir unsurun bazılarını barındırırken bazılarını içermeyen örneklerin aksine toplam varlığıyla, bugünün çizgi romanına en yakın formun icat edildiğini vurgulamaktadır. Dolayısıyla “The Yellow Kid’in etkisi, bu unsurların tamamına en yakın kombinasyonu oluşturmasından kaynaklanmaktadır. Buna ilişkin ifadeler Outcault’da bulunabilmektedir:

Çizimde, balonlarda, sembollerde (sign) veya başka yerlerde olsun, metin her zaman görsel bileşene ikincildir ve sanatın grafik noktasını etkilemeden tamamen ihmal edilebilir. Yüzyıl boyunca veya Outcault devriminden önce yayınlanan sürekli panel anlatılarında genellikle baskıdan ziyade, kitap biçimindedir. Metin paneldeki sahneleri ve karakterleri anlamak için genellikle çok önemlidir ancak her zaman sıralı çizimlerin altına basılır veya yazılır ve tüm önemli diyalogları içerir. Bazen balonlara dahil edilen az miktarda metin genellikle bir karakterin tepkisini canlandırmak için eklenen bir ünlemden veya küfürden biraz daha fazladır. Outcault’dan önce Cruikshank, Rowlandson, Phiz, Doré ve Daumier gibi parlak yetenekler tarafından üretilen mizahi anlatı ve karakter merkezli grafiklerin zenginliğinde, çizgi roman formunun özgürleştirici potansiyelini ortaya çıkarmak için gerekli basit format ayarlamaları asla görünmez (Outcault, 1995, s. 71).

Yine de Outcault’u Töpffer’den ayıran tek gerekçenin formata dayalı olduğu anlaşılmaktadır. Sıralanan diğer tüm gerekçelerin aksine bu ayırım kayda değerdir zira çizgi romanın var olduğu medyanın, tanımı üzerindeki bariz etkisi bu teoriyi güçlendirmektedir. Abel ve Klein; “The Yellow Kid and His New Phonograph”da, konuşma balonlarının belirginliğini vurgulamakta ve tarihçilerin çoğunluğunun bu eseri, en temel duyarlılığı metin imajı oluşturma ve sıralı anlatım olan modern çizgi romanların doğuşu olarak belirlediğini ifade etmektedirler. “Kısmen bu özelliklere sahip, orijinal bir metin-görüntü kombinasyonu ve halk olgusu olarak çizgi roman, ancak, “The Yellow Kid”le ile başlamıştır” (Abel ve Klein, 2016, s. 5). Bu ifadelerde de en kayda değer ayırımın, “halk olgusu” ifadesi üzerinden seri basım yani kitlesel medya olduğu anlaşılmaktadır ki benzeri ifadeler Outcault’da da bulunmaktadır: “Bu icadı açıklamak için, “çizgi roman” terimini, tarihini ve sahip olduğu dünya popülarlığını tam olarak dikkate alacak şekilde tanımlamak gerekir (Outcault, 1995, s. 69-70). Dolayısıyla Outcault’un en büyük yeniliği, ilk popüler çizgi romanı yaratmış olması olarak karşımıza çıkmaktadır. Yine de Töpffer ve Outcault arasında yapılacak serilik unsuruna dayalı bir ayırım, çizgi roman ve grafik roman kavramlarını da birbirinden ayırtmak zorundadır. Anlatı bağlamında böyle bir ayırımın yapılamayacağı ise çalışmamızda ortaya konulmuştur. Bu iddiayı meşrulaştırmak üzere, sonu gelmeyen gerekçelerin tamamının tartışılabilir olduğunu not etmek gerekmektedir zira on dokuzuncu

yüzyılın ikinci yarısında en büyük iki İngiliz gazetesi; “The Graphic” ve “The Illustrated London News”, yüzlerce sayfa çizgi roman dizisi yayınlamıştır ancak bu durumdan çizgi roman tarihi içinde pek bahsedilmemektedir. Bu gazetelerde yer alan çizgi romanlar bir çok yeni yazarın varlığını da ortaya koymaktadır: Frederick Barnard, Harry Furniss, Randolph Caldecott, AC Corbould, William Ralston, JC Dollman, Joseph Nash, Reginald Cleaver. Dolayısıyla farklı açılardan farklı isimlerin öne çıkarılması mümkündür:

Knutsson; forma dayanarak, bunun Rodolphe Töpffer olması gerektiğini savundu. Karakterlere göre, Wilhelm Busch olmalıdır. Ayrıca, düzenli yayınlamaya dayanıyorsa, Ally Sloper olmalıdır. Knutsson daha sonra “The Yellow Kid”den önce gelen ya da aynı zamanda yayınlanan birçok Avrupa çizgi romanını savunmuştur. Diğer yandan Berggren Diğer yandan Berggren, çizgi romanın, bir çizgi roman şeklinde (form) yapılması, konuşma balonları ve bir veya birkaç tekrar eden karaktere sahip olması gerektiğinden hareketle, Max und Moritz’in dünyanın ilk çizgi romanı olduğunu savunmuştur(1972a, 3). Knutsson, bu tanıma göre, Rowlandson’un 1820’den Dr. Syntax’in dünyanın ilk çizgi romanı olarak nitelendirileceğini söylemiştir (1972a, 14). Berggren önerisini gözden geçirdi ve şimdi Hogarth, Rowlandson ve Töpffer’e atıfta bulunarak, çizgi romanların ABD’de icat edilmediğini ve ilk Amerikan çizgi romanının da “The Yellow Kid” değil, James Swinnerton’un “Little Bears and Tigers” olduğunu söylemiştir (aktaran Krantz, 2018, s. 271-272).

Oldukça fazla tartışmaya sahne olan çizgi roman tarihinde her bir tezin geçerli gerekçelerinin olduğu savunulabilmektedir. Bu konu üzerine ulaşılabilecek tek net yargı; her disiplinde olduğu üzere tarihsel süreçte pek çok sanatçının çizgi romanın doğumu ve olgunlaşmasına katkı verdiğidir. Örneğin; Richard F. Outcault’un karakteri “The Yellow Kid”in maceraları (1895-98) gazetelerde (Pulitzer ve Hearst), çeşitli dizilerde yayınlanmış, McCay’ın "Jungle Imps"i gibi çizgi romanlar, metin ve görselleri bir araya getirirken “The Yellow Kid”den esin almışlardır. Ancak sonrasında aşına olunan yazılı metnin, konuşma balonları ve altyazılarla iletildiği panel sistemi (panel-by-panel) geliştirilmiştir (Kukkonen, 2013, s. 103). Kukkonen bunu, çizgi romanın gelişim evreleri olarak yorumlamakta ve doğru bir yaklaşımla “ilk çizgi roman” önerisinde bulunmaktan kaçınmaktadır. Grennan, çizgi romanın yaratım sürecinin tarih yazımının belli oranda içerilen yenilikten bağımsız olduğunu, bu konuda sıklıkla rastlanılan sübjektif yaklaşımları eleştirmiştir. Mevcut kanon büyük oranda yenilikleri, sanatçıların biyografileriyle ve statüleriyle birleştirerek bir hiyerarşik düzen içinde ele alma eğilimindedir. Yenilikçi yaklaşımların, Avrupa ve Amerika'daki görsel kültürlerde yarattığı tarihi değişimlerin açıklaması kısmen bu yaklaşım üzerinden yapılmıştır. Bu nedenle mevcut kanon, Töpffer’i çizgi romanın babası ve Kirby’yi de kralı yapmıştır (Grennan, 2018, s. 256). Töpffer’in çizgi romanın babası veya Hogart’ın

büyük babası olması makul önerilerdir ve hiçbir ismin tek başına bu yaratımı ortaya koyduğu öne sürülmemelidir. Pek çok ismin yaratıcı ediniminin sonucu olarak çizgi roman var olmuştur demek yeterli olmalıdır. Aksi takdirde literatür uyarınca pek çok açıdan pek çok esere benzer payeler biçilebilmektedir. Örneğin Kukkonen; Birleşik Krallık'ta Charles Ross'eun "Ally Sloper's Half Holiday"inin (1884-1916) ilk tam çizgi roman dergisi olduğunu ifade etmektedir ki doğrudur. Diğer yandan çizgi roman tarihi içinde Winsor McCay'in "A Tale of the Jungle Imps (1903)"ini ki bu eser, panel düzenleme ve katmanlamanın erken örneklerini sunmaktadır ve "Little Nemo in Slumberland" (1905-14)'den söz etmemek mümkün değildir. Keza Kukkonen, yirminci yüzyılın başında çizgi romanlar bir medya olarak var olduğunu vurgulamakta ve bu var oluşta McCay'e önemli bir rol biçmektedir.

Little Nemo in Slumberland" (1905-14) dizisi, panel düzenleme ve sayfa düzeni olanaklarını genişletmiştir. Pazar gazetelerinin geniş formatı, McCay'in muhteşem ve ayrıntılı çizimleri, panel boyutları, kadrolar ve sayfadaki düzenlemeleri ile neler yapılabileceğini keşfetmek için çok fazla alan sağlamıştır. Slumberland'daki Küçük Nemo, kesinlikle ilk gazete çizgi romanlarının en yüksek noktalarından biri ve bugün çizgi roman hikaye anlatımının bir mihenk taşı olmaya devam etmektedir (Kukkonen, 2013, s. 103-104).

McCay'in dehasının ötesinde Kukkonen, onun yaratımı açısından, mevcut sayfa formatının sağladığı esnekliği vurgulamaktadır. Bu ön koşul gerçekleşmediği takdirde bugünün sınırsız sayfa düzeni ve panel çeşitliliğine ulaşamayabilirdi. Bu noktadan hareketle Hogart'ın tek panellik gravür baskılarından, Töpffer'in çizgilerle ayrılan çoklu panellerine ve nihayetinde McCay'in yaratıcı, akışkan ve katmanlı panel yeniliğine kadar medyanın çizgi romanın yaratımında oynadığı rol gözlemlenebilmektedir. McCay'le birlikte çizgi romanlar sadece yirminci yüzyıl popüler kitle kültürünün bir aracı değil aynı zamanda bu sosyal ve politik bağlamlarda yaşama deneyimini paylaşmışlardır. Anlaşılan o ki çizgi roman kendi yaratımının ötesinde, var olan bir medyanın çizdiği sınırların içinde var olmuş ve bu çerçevenin genişlemesi ve gelişmesi nispetinde yaratıcılığını ortaya koyabilmiştir. Ek olarak Gaudreault ve Marion'un bize hatırlattığı gibi, "bir anlatı projesi olarak, "fabula", metin yoluyla ve ayrıca yapı aracılığıyla tezahür ettirilen bir ortamla etkileşim yoluyla somutlaştırılır" (aktaran Ty, 2018, s. 127). Dolayısıyla var olduğu günden bu yana medya, çizgi romanın bir "söylem" özelliğine dönüşmüştür.

Çizgi romanın resim anlatısıyla eşleşen bir tarihi kökten yazının icadıyla ayrılarak ilk melez yapıyı oluşturmasının ardından geçen uzun bir zamansal çizgide, her zaman diğer anlatı

türleriyle etkileşim halinde araçsal varlığını çeşitlendirerek modern çizgi romanı inşa etmiştir. Edebi türle olan ilişkisi Töpffer tarafından ifade edilirken tiyatro, fotoğraf ve sinemayla olan iletişimi de yine Töpffer'in eserlerinde kendini ele vermektedir. On dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru oldukça yaygınlaşan bu anlatı türünde resimler artık yalnızca bir olaydaki belirleyici anları sahnelemeyi amaçlamıyor, görüntü dizisi sayesinde hareketi taklit ediyor ve zamanın akışını öneriyordu. Lascaux Mağarası'ndan bu yana, bu türden bir çabanın var olduğuna dair kanıtlar vardır ancak bunun başarılabilmesi Töpffer sayesinde olmuştur. Töpffer bu arayışa bir görüntü dizisinin iki anı arasındaki süreyi azaltarak son vermiştir. 28 Aralık 1895'te Lumière kardeşler, Paris Grand Café'de Boulevard des Capucines'te ilk gösterimlerini yaptıklarında, yaşam yansımasının yaratımı gerçek olmuştur. Abel ve Klein'in ifadesiyle: "Kısa filmlerden birindeki, saniyede 14 kare hızla bir tren izleyiciyi doğru geldiğinde, izleyiciler korku içinde kafeden dışarı fırlamışlardı" (Abel ve Klein, 2016, s. 4). Dolayısıyla herhangi bir metinden yoksun görüntülerin bir anlatı oluşturabileceği fikri elbette ki yeni değildir ve sinemada yaşanan esasen izole şekilde art arda izleyicilere gösterilen resimlerin bir hareket illüzyonu oluşturmasıdır ancak temelde bu bir öykü anlatma yöntemi olarak çizgi romanla yakın bir ilişki içindedir. Çizgi roman tarihinde, Outcault'un Lumière kardeşlerden bir yıl önce 1894'te yarattığı "Origin of a new species, or The Evolution of the Crocodile Explained" adlı eserini hatırlamak yeterlidir. Bu eser öz olarak herhangi bir yazılı unsura ihtiyaç duymaksızın uygun bir zamansal sıklıkla, art arda gelen resimlerin, bir öyküyü kesintisiz biçimde anlatabileceğini önermiştir. Ayrıca 1911'deki bir diğer örnekte McCay; "Little Nemo"yu dört bin çizimden oluşan, dört dakikalık bir çizgi filme dönüştürerek yalnızca çizgi filme değil sinemaya öncülük etmiştir. O andan itibaren, çizgi roman ve sinema her zaman birbirlerine ilham vermiştir (Abel ve Klein, 2016, s. 6). Böylelikle Eisner'in önerdiği "Ardışık Sanat" bağlamında çizgi roman ve sinema anlatıları, Töpffer'den başlayan bir gelişim evresinde birbirine bağlanmıştır. Sonuç olarak "film, aynı zamanda "movie" veya "Motion Pictures" olarak da adlandırılmaktadırlar. Filmler, her biri yansıtıldığında hareket halinde hafif bir değişiklik gösteren, bir dizi fotoğraftan oluşur ve böylelikle hareketli bir görüntü yansıması oluştururlar" (Pimenta, Poovaiah, 2010, s. 25). Bu yöntemle filmlerin öyküyü anlattığı düşünüldüğünde çizgi roman ve film arasında tek bir fark kalmaktadır. Dizi fotoğraflar uzam üzerine ardışık olarak sıralandığında çizgi roman, zaman üzerine yayıldığında film olmaktadır. Stafford'un ifadeleriyle:

Paneller; çizgi roman içindir, nesirlerin roman için olması gibi. Onlar, metnin temel yapı taşlarıdır, hikayeyi sıralamayla anlatan statik imgelerdir. Genellikle dikey veya yatay dikdörtgenler şekli alırlar, ancak aynı zamanda kare, dairesel veya hayal edilebilecek herhangi bir şekilde olabilirler en basit karikatür metinlerinde bile olabilirler, çizgi romanın ya da bir sayfanın rotasındaki biçimini değiştirmekle yükümlüdürler... Bununla birlikte, panellerin en heyecan verici ve özgürleştirici yönü, yazarların ve sanatçıların geleneksel formatı ve mizanpajları sayfadan sayfaya değiştirmeyi seçebilmeleridir (Stafford, 2011, s. 56).

Dolayısıyla paneller anlatının iskeletini oluşturmaktadır ve dilin yapısı uyarınca, herhangi bir yöne doğru akabilmektedirler ancak yaratıcı, bir nesirde olduğu gibi okumanın gidişatını belirlemek zorundadır ki bu çerçevenin dışına taşılmaksızın her türlü üslup özelliğini panellere yükleyebilmektedir. Var olduğu düzlemde bağımsız olarak gerek sinema gerekse çizgi romanda paneller (ya da frame), zamanın aktığı yerdir.

Çizgi romanda anlatı; öngörülen zamansal akışa uygun olarak art arda sıralanan “paneller” ve bu iskelet üzerine inşa edilen imge, konuşma, düşünce balonları, metin kutucukları ve ses efektleri vasıtasıyla aktarılmaktadır. Bu vasıtalar, sinemada karşımıza fotoğraf kareleri, ses ve diyaloglar olarak çıkmaktadır. Paneller, zaman akışının var olduğu alandır ve okuma, panellere eklenmiş imge ve metinlerin yarattığı anlarda gerçekleşmektedir. Eisner’a atıfla:

Geçen zamanın büyüklüğü panel tarafından kendiliğinden ifade edilmez çünkü seri halinde boş kutuların incelenmesi, çabucak ortaya çıkar. Görüntülerin paneller çerçevesine yerleştirilmesi katalizör görevi görür. Sembollerin, görüntülerin ve balonların birleştirilmesi bu ifadeyi yapar. Aslında, çerçevenin bazı uygulamalarında, kutunun ana hatları tamamen eşit etki ile elimine edilir. Çerçeveleme eylemi sahneleri birbirinden ayırır ve noktalamacı olarak işlev görür. Kurulduktan ve sıraya konulduktan sonra, kutu veya panel zaman yanılması yargılamak için, bir kriter haline gelir (Eisner, 1985, s. 28).



Görsel 80. Will Eisner. Eylemler, bir saat gibi hareket etmektedir. (Eisner, Will, 1985, s. 32)

Tek tip pek çok panelin art arda gelmesi, bir ritim duygusu yaratarak paneller arasında var olan zamanın eşitliği algısını yaratmaktadır. Bu durumda zamansal sıçramaların aksine durağan ve periyodik bir zaman akışı önerilmektedir. Bunun yanında imgeleri takip eden göz, deneyim yoluyla kazanılmış bir zaman tayininde bulunmaktadır. Her şey, lavabodan bir damla su dökülene kadar meydana gelmiştir veya dişlerin fırçalanması süresinde. Zihin bu donelerin toplamından, zamansal bir anlam çıkarmaktadır. Paneller; satırlar ve sütunlardır, imge, balon ve efektler ise bunların üzerine oturan kelimeler ve tümcelerdir. Çizgi roman, bu yönüyle yazılı türle ilişkilendirilebilmekteyken zamanı yaratan olgu olarak sinemada resim kareleri (frame) ile eşleşmektedirler ki çizgi romanda panel, "frame" terimiyle de karşılanmaktadır. Sinemada da kareler kendi başına, fotoğrafın ötesinde değildir. Art arda dizildiklerinde oluşan hareket algısı ve görüntünün üstüne binen diyalog ve ses, bir bütün olarak zamanı yaratmaktadırlar. Fakat çizgi romanın aksine sinemada izleyici, bir yön bulma (navigation) becerisine ihtiyaç duymamaktadır zira her seferinde tek bir panelle yüzleşmektedir. Çizgi romanda paneller tek bir zeminde çok sayıda olabilmektedir. Bu durum, filme nispetle okuma anlamında bir direnişe neden olduğu gibi bir faydayı da barındırmaktadır. Zimmermann, konumuzla bağlantılı olarak Walter Benjamin'e atıfla şu ifadeleri paylaşmaktadır:

Filmin oynadığı beyaz perdeyle, resmin bulunduğu beyaz örtüyü karşılaştırın. Sonucusu, izleyiciyi derin derin düşüncelere davet eder. O anda izleyici kendini resmin çağrışım akışına bırakır. Ama film seyrederken bu durum geçerli değildir. Daha film karelerinin birine tam bakmadan, ardından yenisi gelir. Bu kareler tamamen belirlenemez. Filmden nefret duyan, anlamından hiçbir şey ancak yapısından bazı şeyler çıkararak Duhamel bu durumu şöyle özetler: "Düşünmek istediğim şeyi düşünemez oluyorum. Düşüncelerimin yerini hareketli resimler geçiyor" (aktaran Zimmermann, 2001, s. 120).

Bu bağlamda çizgi roman, resim ve sinemanın arasına tekabül eden bir konumda yer almaktadır. Çizgi romanda zaman ne resimdeki kadar hızlı ne de sinemadaki kadar yavaş akmaktadır. Elbette burada söz konusu olan zaman görecelidir. Görelilik Teorisi, zamanın göreliliğini yani izleyen ya da gözleyen durduğu yere ve baktığı açıya göre değiştiği fikrini savunmaktadır. Bu bağlamda çizgi romanda zaman, paneller tarafından tayin edilmektedir. "Aksiyonu panelize etme veya kutulama eylemi yalnızca çevresini tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda okuyucunun sahneye göre konumunu belirler ve olayın süresini belirtir. Aslında, zamanı söyler" (Eisner, 1985, s. 28).

Sinemada akmakta olan görüntü, izleyiciyi beraberinde sürüklemekte ve sindirimi zorlaştırmaktadır ancak çizgi romanda, zamanın durduğu ve okumanın izleyiciye bırakıldığı anlar söz konusudur. Panellerde dondurulan anların sıklığı-seyrekliliğine bağlı olarak öykü, sinemadan çok daha hızlı akmaktadır ancak zaman durdurulabilir. Bu bağlamda izleyicinin resimde olduğu gibi bir okuma yapması mümkündür ancak resimden farklı olarak öykü, tek bir çerçevenin içinde yer almaz. Öykünün tamamını okuyabilmek, sinemaya benzer şekilde resim kareleri ve yazılı unsurlar üzerinden ardışık bir hareketin takip edilmesine bağlıdır. Bu da izleyiciyi, zamanın akışına zorlamaktadır.

Ancak akış -McCloud'a atfen bahsedildiği üzere- sinemadakinden farklıdır: Sinemada zaman geriye doğru yürütülemez veya dondurulamaz. Çizgi romanda ise geçmiş ya da gelecek aynı anda karşınızdadır. Zamanın akışı uzamda gözlemlenebilmektedir. Dolayısıyla yazılı ve görsel türler arasındaki alışım durumu, görsel ve sinemasal türler arasında da bulunmaktadır. Bu bağlamda, Hogarth'dan Outcauld'a ve günümüze gelinceye kadar pek çok yönden çizgi romanın sinematografik veya dramatik olana duyduğu ilgi gözlemlenebilmektedir. Daha doğru bir ifadeyle medyatik farkın ötesinde, drama temelinde var olan ortaklık gerek erken dönem gerekse günümüzde çizgi roman ve sinema arasında sıklıkla denenen adaptasyonlarda, bu ilişkinin somutluk kazandığı görülmektedir. Örneğin; çizgi romanlar diyalog (konuşma balonları), sahne, sahneleme araçları, jest, zamanı sıkıştırma gibi uzlaşımları, dram sanatıyla paylaşmaktadır. "Çizgi roman, montaj (Eisenstein'den önce), çarpıcı açılar, aynı sahneyi farklı açılardan gösterme, yakın gösterim, kupür, çerçeveleme gibi teknikleri sinema sanatından önce kullanmıştır" (Inge, 1997, s. 79-80).

Sinemayla karşılaştırıldığında, teknik karşılığının dışında paneller, sahneler gibi işlev görmektedirler ki esasen sinema kurgusu sahneler üzerinden yürümektedir ve sahne geçişleri paneller arasındaki boşlukları taklit etmektedirler. Yine de ifade edildiği üzere çizgi romanda paneller tek parça statik görüntülerden ibaretken sinemada yüzlerce resim karesi bir sahneyi ortaya koymaktadır. Yine de bu paneller veya sahneler ister zaman üzerine ister uzama yayılmış olsun, oluşturdukları düzen öyküyü tamamen değiştirebilmektedir.

Tek bir panelin eklenmesi veya çıkarılmasıyla, metin (cinayete teşebbüs hikayesinden arkadaşlar arasında basit bir toplantıya), türü (uğursuz bir gerilimden hafif bir dramaya, hatta belki bir sosyal komediye), ve karakterleri (bir kötü adamdan gayretli bir hostese) tamamen değiştirilebilmektedir. Dolayısıyla paneller anlatının nötr bir teknik özelliği değildir. Düzenli olmaları ve yapılandırılmaları, metni bir bütün olarak anlamamız için kesinlikle çok önemlidir ve genellikle hikayenin tonu ve duygusal etkileri ile ayrılmaz bir şekilde bağlantılıdır. Örneğin, hikayenin hızı çılgınca bir heyecan verici ise, bir kitaptaki cümleler gibi paneller okuyucunun hız ve eylem izlenimi oluşturmak için hızla tarayabildiği bir dizi görüntüyü gösteren küçük ve sayısız olabilir. Tersine, daha rahatsız edici bir ton gerektiren bir sahnede daha az panel kullanılabilir, ancak her birini daha büyük hale getirerek, okuyucunun her birine daha uzun bakması için zorlar ve böylece anlatının hızını yavaşlatır. Ek olarak, panelin şekli kendi hissini yaratabilir. Belirli bir şiddet veya saldırganlık momenti, bir patlama veya kırık camı çağrıştıran pürüzlü bir çerçeve içerisinde tasvir edilebilir, oysa daha yumuşak bir görüntü, daha yumuşak, eğri ve seyrek çizgilerle kaplanabilir. Benzer şekilde, süper kahramanlar gibi karakterlerin gücü ve güçlülüğü, sanatçılar kendilerini panelin içermediği sanki etraflarındaki çerçevenin sınırını geçerken resmettiğinde, güçlenebilir (Stafford, 2011, s.57).



Görsel 81. Mark Kneece ve Rebekah Isaacs. Twilight Zone: TheAfter Hours'dan Bir Sahne. 2008. (Kelley, Brian, 2010, s. 5).

Görsel 81'deki örnekte imge ve metin bir aradalığı sayesinde anlam oluşturmaktadırlar. İmgede görünen yüz ifadesi, alınan kötü bir haber sonucunda yaşanan bir korku veya şaşkınlık hali olabilmektedir ancak metin okunduğunda böyle bir durum olmadığı ve konuşmanın henüz başlamadığı anlaşılmaktadır. Bu tek panel, metin olmaksızın bir anlam taşımaya karşın bu tek görüntüye dair doğru tespit, bu sahneden önce meydana gelen olaylara dayanarak yapılabilir. Dolayısıyla “bağlam”, görsel anlatım/sıralı sanatta (konumuz özelinde çizgi romanda), edebi türde olduğu kadar önemlidir (Kelley, 2010, s. 5).

Paneller, anı donduran fotoğraf kareleri gibi çalışmaktadır. Dolayısıyla filmdeki fotoğraf kareleriyle teknik açıdan bir aynılık taşımaktadırlar. Görsel ve yazılı unsurlar, dondurulan bir

zaman diliminin üzerine, bir başka zamana sıçramaksızın serpiştirilmektedir. Zamansal ve mekânsal bir sonsuzluğun içinden çekip çıkarılan ve dondurulan imgelerdir. Okur bu adacıklar üzerinde seyrederek hikayenin sonuna doğru yolculuk halindedir. Böylelikle paneller arasında yer alan ve onları birbirinden ayıran “oluk”lar, uzay-zamanda birer sıçramadır. Bu anlamda oluklar, sinemadaki sahne geçişlerinde olmayan fakat edebi türün tamamına yayılan ortak üretinin var olduğu alanlardır. Brooks’un ifadesiyle; “bir anlatının sahip olduğu aralıklar, boşluklar, geçiş anları, bir aktarıma şahitlik eden bir şeyin sessizleştiği anlar ve birinin kendisine karşılık veren öteki sesleri duyabilmeye başladığı anlardır” (Brooks, 2016, s. 98). Edebi türe ilişkin olarak ifade ettiğimiz üzere, edebi türde okurun hayal gücüne havale edilen görünür evren, çizgi romanda yaratıcı tarafından hali hazırda inşa edilmiştir. Görsel anlamda yazılı türle benzer bir ortaklığın varlığını sağlamak veya yazılı olana özgü bu niteliğin görsel olanda bulunabilmesi mümkün müdür? Walter Benjamin, “göz ve kameraya gözüken doğalar gerçekten de birbirinden farklıdır” demektedir. “Basitçe bile olsa yürüme işinin nasıl yapıldığını biliyoruz ama o birisi bir “adım” attığında, o anlar içinde yürüyenin hangi konumda olacağını bilmiyoruz. Fotoğraf ise ağır çekim, merceklendirme gibi yardımcıları sayesinde merakımızı bu noktada giderebilir” (Benjamin, 2014, s. 15-16). Bu bağlamda yazılı tür sürekli bir merak ve hayal evreni yaratmaktayken sinema da tam aksine meraka fırsat tanımayan bir gerçeklik yanılması yaratmaktadır. Bu durum çizgi romanı her iki türün arasında bir yerde konumlandırmaktadır. Gözün algılayamayacağı hızların aksine çizgi romanda zaman görülebilirdir ve durdurulabilmektedir. Edebi türe dönüldüğünde ise görsel unsur, görünür gerçeklikten uzaklaştığı oranda hayal gücünün veya zihinsel faaliyetin hareket alanı genişleyecektir. Edebi tür, görülemeyen bir görünür dünya inşa etmektedir ki bu yönüyle çizgi romanda oluklar ya da kanallar, söz de dahil hiçbir görüntünün evi değildir. Oluklar, maddi unsurların ön bilgilendirmesi ışığında, okur tarafından doldurulmayı bekleyen bomboş bir uzaydır ve bu yönüyle yazılı türün de ötesine geçme potansiyeline sahiptir. Uyumlu olarak Scott McCloud, okuyucunun hayal gücünü öne çıkarmasını sağlayan şeyin paneller arasındaki boşluklar olduğunu savunmuştur. Her iki panelin arasında var olan boşluk, boşluk olarak algılanmamaktadır. Okurun zihni, iki sekans arasında hareket ederken bunu engelleyen boşluğun üzerine bir köprü inşa etmekte ve böylelikle zaman akmaya devam etmektedir. O köprünün üzerinde ne tür bir evrenin var olduğu okura bırakılmıştır. “Çizgi roman panelleri, hem zaman hem de mekanı parçalayarak bağlantısız anların pürüzlü, kesintili ritmini

sunuyor. Fakat kapatma, bu anları birleştirmemize ve zihinsel olarak sürekli, birleşik bir gerçeklik kurmamıza izin veriyor” (McCloud 1994, s. 67). Bu yargıyla örtüşür şekilde Chute ise çizgi romanda paneller ve olukların işlevlerini şu şekilde izah etmektedir:

Çizgi romanlar, zaman içinde sayfanın alanı boyunca, varlık ve yokluk noktası üzerinden kademeli olarak hareket eder: Oluklarla birbirinden ayrılan paneller üzerinde...Bir çizgi roman okuyucusu sadece paneller arasındaki boşlukları doldurmakla kalmaz, aynı zamanda öyküyü anlamak üzere, "okuma" ve "bakma" arasında gidip gelmektedir (Chute, 2008, s. 452).

Dolayısıyla okur öyküyü anlamak üzere, söyleme dair pek çok aracı kullanabilme yetisine sahip olmalıdır yada başka bir deyişle yazılı ve görsel okur-yazarlığın yanında, etkin bir hayal gücüne sahip olmalıdır ki bu yolla anlatı üretimine katkı sağlamalıdır. “Çünkü okur, paneller arasındaki olukları hayali olarak doldurarak ve sayfadaki resimsel ve sözel bilginin karmaşık etkileşimini, sıralı görüntüleri sürekli bir anlatıma çevirmek zorundadır” (Stein ve Thon, 2013, s. 6).

Uzamda, paneller ve olukların var ettiği zamansal bir düzlemde, yazılı türde nesir, sinema türünde sözle vücut bulan metin, çizgi romanda konuşma balonları, metin kutucukları veya ses efektleri şeklinde vücut bulmaktadır. İmgesel bir rol üstlense de üstlenmese de çizgi romanda metin, okumaya dönük bir işlev yüklenmek durumundadır. Bu işlevin yanında biçim ve konum itibarıyla akışı desteklemektedirler. Eisner, balonlar için “bir çaresizlik aracı” nitelemesinde bulunmuştur. “Bir eterik (elle tutulamaz) öğeyi yakalamaya ve görünür kılmaya çalışır: Ses. Konuşmayı çevreleyen balonların düzenlenmesi, birbirleriyle veya harekete göre konumlarını veya konuşmacıya göre konumlarını zamanın ölçülmesine katkıda bulunur” (Eisner, 1985, s. 26). Bir balonun içine hapsedilen ses ancak okurun zihninde duyulabilir olmaktadır. Balonların yalnızca konuşulan diyalogu temsil ettiği düşünülmemelidir, balonların ve yazılı unsurun biçimi, sıklığı, konumu, eylemi, duyguyu ve zamanı taklit etmektedir. Stafford’un ifadesiyle:

Çizgi roman gibi görsel bir ortamda, resimdeki diğer simgelerin dünyadaki “gerçek” görünür unsurlar olduğu varsayılırken (örneğin bir köpek), konuşma balonları ve içindeki kelimeler değildir ve aslında sadece duyulabilecek, görülmemiş olanı temsil ederler. Paneller gibi konuşma balonları da görünüşte değişebilir, böylece okuyucu için ek bilgi sağlanabilir. Pürüzlü bir balonun ana hatları, yüksek ses veya gürültülü bir çığlık yaratabilir ve balonun içindeki büyük ya da küçük yazı tipi boyutu genellikle karakterin bağırıp ya da fısıldadığını bize söyler (Stafford, 2011, s. 58).

İlişkin bir örnekte Marvel çizgi romanı, “The Ultimates”te Captain America birliklerine bağırılmaktadır: “Ne bekliyorsunuz bayanlar? Noeli mi?”. Bağırılmakta olduğu ve ne şekilde bağırıldığı imge tarafından ortaya konulmaktadır. Ancak ne söylediğini bilmek yalnızca konuşma balonunu okumakla mümkündür. Metin okunmaya ilişkin işlevini yerine getirmiştir ancak balonun şekli ve balondan dışarı fırlayan “Christmas” yazısı okunmanın ötesinde görülmeye dairdir. Farklı font ve renkte, devasa puntolarla yazılmış olması nispeten yumuşak bir ses tonuyla “Neden bekliyorsunuz bayanlar?” dedikten sonra karakterin birden hiddetlenerek bağırıldığını göstermektedir. Bu noktada ses, “göz”le duyulmaktadır.



Görsel 82. Bryan Hitch. Captain America, The Ultimates #1. 2002. <https://bit.ly/3kpzX31>

Bu bağırma anı, imge ve metnin veya konuşma balonunun kesiştiği noktayı ifade etmektedir. Karakterin önceki veya sonraki eylemi ve ruh hali ancak diğer paneller tarafından kurulan bağlam tarafından çözümlenebilmektedir. Diğer yandan bu metnin sembolik metinler içerdiği de ayrıca görülmektedir. Kırmızı renkte dış çizgiyle çerçevelenen beyaz konuşma baloncuğunun içinden çıkan mavi renkte diğer bir metin: Açıkça Amerikan bayrağının ve karakterin üniformasının renkleri kullanılarak vatanperverlik vurgusu yapılmaktadır. Böylelikle balonların ve metnin ikincil işlevi görünür olmuştur.

Paneller ve konuşma balonları dışında, büyük oranda aynı işlevi yüklenen bileşenler olarak “düşünce balonları”, “anlatı kutuları” ve “ses efektleri bulunmaktadır. Düşünce baloncukları, akıldan geçirilen veya iç ses olarak sessiz bir medyanın sessiz elemanlarıdır.

Konuşma balonlarının ötesinde bundan daha farklı bir işlevlerinin olmadığı görülmektedir yalnızca biçimsel olarak birbirinden ayrıştırılarak ses yerine düşünme eylemi olduğu vurgulanmaktadır. Ses efektleri ise büyük oranda söz içermeyen yansıtma seslerinin görsel temsilleridir. Stafford ses efektlerini, yazarın ve sanatçının çizgi romanların hiçbir şekilde işitsel unsurları olmadığı (filmlerin aksine) gerçeğini telafi ettiği yollar olarak yorumlamaktadır (Stafford, 2011, s. 59). Asla duyulamayacak olsa da sesle yazılı metnin görsel işlevine eş bir deneyimsel özdeşlik kurarak okur zihninde duyulabilir nitelik kazanmaktadırlar.

“Bu arada, başka bir galaksidede!”. Bu replik çoğu çizgi roman okuru veya sinema izleyicisi tarafından oldukça tanındığı ve tam olarak çizgi romanda “anlatı kutuları”nın işlevini yansıtmaktadır. Sinemadaki dış sese veya açıklayıcı altyazıya tekabül eden bu yapı unsuru konuşma, düşünme balonları veya imgenin içermediği açıklamaları içererek mekan veya zamanın tayinine yardımcı olmakta ve açık uçları kapatmaktadırlar. Öykünün girizgahında, okurda bir tür hazır bulunuşluk durumu yaratmaya dönük oldukları da söylenmelidir.

Sonuç olarak, çizgi romanda anlatı inşası, yüzlerce yıl süren mimari eserlerde olduğu gibi, bir süreci ifade etmektedir. Bu bağlamda mecranın sürekli değiştiği, geçirdiği değişim evrelerine başlı olarak çizgi roman biçiminin daha da olgunlaşmasına katkı sağladığı anlaşılmaktadır. Var olduğu yüzey, tür özellikleri bakımından bir zorunluluk olarak öne sürüldüğünde denilebilmektedir ki çizgi romanın tanımı da aynı düzeyde değişken olmak zorundadır ya da çizgi romanın teknik gelişmelere karşısında gösterdiği uyum sağlama kabiliyeti, bir tür özelliği olarak kabul edilmelidir. Bu asla çizgi romanın dezavantajı olmamalıdır ki çizgi roman, bir kitabın sayfaları arasında var olabileceği gibi, kil tabletlerde, duvarlarda ya da bilgisayar ekranında var olabilmektedir. Koşul, uzama yayılan paneller vasıtasıyla işleyen ardışıklıktır. Dolayısıyla paneller, çizgi romanın bir söylem özelliği haline gelmektedir.

Yazılı unsurun gerekli olup olmadığı veya çoğaltılmış olup olmadığı, anlatı bağlamında çizgi romanın tür özelliklerini etkilememektedir. Bu yalnızca Hogarth ve Töpffer’e atfedilen sıfatları etkileyecektir ki bu sıfatlar halihazırda tartışmalıdır. İlk çizgi romanın hangisi olduğu asla tespit edilemez. Ardışık resimlerin birlikte bir hikaye anlattığı yapıyla

sınırlandırıldığında da çizgi romanın özgüllüğü sabittir. Panellerin varlığı dolayısıyla imgenin çerçevesi ve kanalların oluşması, yazılı unsurları var eden baloncuk ve/veya kutucuklar, tarihi süreçte çizgi romanın olgun formuna bürünmesini ifade etmektedir. Dolayısıyla çizgi romanın tür özellikleri ilk örneklerinde değil güncel örneklerinde aranmalıdır ki bu bağlamda yalnızca çizgi romana ilişkin olan değil mevcut literatürün tamamı, sürekli hareket halindedir. Bu bağlamda mecra, sürekli bir dönüşümün nesnesidir ki anlatı bağlamında mecradan ziyade bu mecranın “söylem” yapısı üzerine etkileri baz alınmalıdır. Tür tayininde esas olan; söylemi oluşturan yapı ve bu yapının hareketini sağlayan araçlardır. Ardışık öykü anlatımı (bu ardışıklık, yapısal olarak filmsel olandan ayrılmaktadır), tek kıtas olarak ele alındığında dahi çizgi roman diğer anlatı türlerinden ayrıştırılabilmektedir.

Dolayısıyla mecra (bunun yerine sıklıkla ve yanlış olarak medya kavramı kullanılmaktadır) değişimi üzerinden bir tür değişimini önermek sakıncalı görünmektedir zira edebi türün yaşadığı bu türden bir dönüşüme karşın yazılı tür, sözel türle eş anlamlı olarak kullanılmaktadır. Aynı şekilde yeni medyaya dayalı olarak yaşadığı dönüşüm, yazılı türün “yazılılık” niteliğini etkilememiştir. Tür halen yazılıdır ancak basılı değildir. Bu bağlamda çizgi romanda var olduğunu aktardığımız basılı çoğaltıma dayalı zorunluluk, tarihsel bağlamı içinde değerlendirilmelidir.

4. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMANDA ANLATISAL DÖNÜŞÜM: HAREKETLİ ÇİZGİ ROMAN

Bir anlatı türü olarak oldukça sancılı olduğu iddia edilebilecek bir doğum sürecini 21. yüzyıla kadar taşıyan çizgi romanın, bir anlatı türü olarak herhangi bir başlığa dahil edilemediği ve özgül bir tür olarak da ne çizgi roman dünyası ne de ilişki kurulan türler tarafından onaylanmak istendiği anlaşılmaktadır. Diğer yandan, henüz tür tartışmalarının sonu gelmemişken çizgi romanı da yakından etkileyen pek çok değişim ve gelişimin yaşandığı ve bunun, çizgi romanın türsel karmaşasını daha da içinden çıkılmaz hale getirdiği gözlenmektedir.

21. yüzyıl, sözlerin ve görüntülerin yakın bir bağlantı kurduğu görsel bir zamandır. Bu ilişkiye bir teknoloji bolluğunu eklerseniz, “okuryazarlık” terimini düşünmenin yeni yollarını bulacaksınız. Sonuç olarak, geleneksel okuma ve yazma kavramlarının değiştiği, sanatçı ve tasarımcıların görsel kültürümüzde okuma, yazma ve yayınlama hakkında düşünceleri için yeni fırsatlar yarattı (Marks, 2009, s. 60).

Esasen bu durum, bir krizin fırsata çevrilmesi anlamında açıklanmalıdır zira gümüş çağın ardından günümüze gelinceye kadar çizgi romanın yaşadığı süreç, medya bağlantılı pek çok dönüşüm örneğini içermektedir. Şüphesiz ki bu değişim, toplumsal dönüşümün zorunluluklarına bağlı olarak zamanın ruhunu yakalama girişimi olarak da yorumlanabilmektedir. Basılı medyanın tamamının ortak paydası olarak var olan dönüşüm ihtiyacı, 20. yüzyıl sonu ve 21. yüzyıl başında, sanal ortam teknolojisinin gelişimi ve yarattığı yeni medya olgusuna ilişkin olarak ortaya çıkmaktadır. Yeni medyanın vaat ettiği maliyetsiz, demokratik ortam, kitleleri tüketici olmanın ötesinde üretici bir pozisyona getirmekleyen yayıncılık endüstrisi de hakim konumunu korumak üzere sanal ortama taşınmaktadır. Yazılı anlatı, elektronik kitap formatında pazarlanmaya başladığında, çizgi romanın yönü de tayin edilmiştir. Dahası, görsel niteliği üzerinden çizgi roman, yeni medya ortamı için yaratılmış gibi görünmektedir zira çizgi roman yaratıcıları ve araştırmacılarının inkar çabalarına karşın çizgi romanın kitlesel tüketime dönük olduğu gerçeği kabul edilmelidir. Yeni medya teknolojileri, yeni bir tüketim kültürünü yaratmaktayken bu tekeli elinde bulunduran endüstri, tüketimin devamlılığını sağlamak üzere yeni medyayı araçsallaştırmaktadır.

Sanayi devrimine gönderme yapan modernizmin ardından, hizmet sektörünü önceleyen post-modern çağ ve Gutenberg’in ardından ikinci bir devrimi işaret eden yeni medya,

iletiřim ve tüketime kùltürünü dönüřtürürken tüketici odaklılık (kullanıcı dostu!), bu devrimin merkezine oturmaktadır. Popüler bir tüketime nesnesi olarak çizgi roman, bu yeni paradigmaya uyumlu olarak basılı evrenden sanal evrene taşınmak ve uyum sağlamak durumundadır. Taşınmanın ötesinde çizgi romanın yeni medyaya uyum sağlamak üzere yaşadığı dönüşüm, medya temelinde, çizgi romanın “anlatı yapısı”nı ve dolayısıyla da “tanımını” yeniden tartışılabilir kılmaktadır. Yeni medyanın tarihine bağımlı bir süreç olarak ortaya çıkan çizgi romanın yakın tarihi, bu tartışmalara neden olan pek çok terime ve bunlara ilişkin tanımlama çabalarına sahne olmuş ve olmaktadır.

4.1. Çizgi Romanda Yeni Medya Etkisi

İletişimde demokratik bir devrimin ifadesi olarak bilgisayar, internet teknolojisi ve akabinde mobil teknolojiler ki bu bağlamda ortaya “rich media”, “hyper media” alternatif terimler çıkmıştır, aracılığıyla var olan “yeni medya”, geleneksel medyanın aksine karşılıklı bir etkileşimin ve bu bağlamda iki yönlü bir iletişim kanalıyla tüketiciye sunulan müdahale yetkisinin dahası bireyi tüketici konumunun ötesinde üretim süreçlerine dahil etmenin vaadini taşımaktadır. Bu müdahale elbette ki imalata konu tüketimle ilişkili olarak düşünülmemeli, mallar yerine hizmetlerin domine ettiği bir üretim ve tüketim kültürüne dönük olarak açıklanmalıdır. Bu bağlamda yeni medya, modernite ve post-modernite arasındaki geçiş dönemine rastlayan bir evrede ortaya çıkmaktadır.

İmalata dayalı sanayi devrimiyle ilişkili olarak düşünülen modernizmin ki bu bağlamda Fordizm’le eş anlamlı kullanılabilir, yerini sanayi devrimi sonrası gelişmelerle daha yakından ilintili olan hizmet üretimi öncelikli, postmodernizme bırakmaktadır. Öyle ki günümüz üretim ve tüketim endüstrisi, ne ürettiğinden tam olarak emin olamadığımız dev şirketler tarafından domine edilmektedir. Bu yeni ekonomik model uyarınca elle tutulur olmayana dönük bir tüketim kültürünün geliştiğine şahit olunmaktadır. Bilgi teknolojilerinin yükselişi, finansal piyasaların küreselleşmesi, hizmetin ve beyaz yakalı emeğinin büyümesi, ağır sanayinin gerilemesiyle belirlenen bir toplum tarafından üretilen bu kültür ve politikaların, modernizmin endüstriyel bağlamında egemen olandan, belirgin şekilde farklı olacağı görülmektedir. Creeber’in ifadesiyle:

Bu kültürel değişimler, tüketim ve boş zamanların iş ve üretimden ziyade, deneyimlerimizi belirlediği tüketici toplumunun kaçınılmaz yan ürünü olarak anlaşılabilir. Bu, “tüketici kültürü” nün kültürel alana egemen olduğu anlamına gelir; pazar, günlük hayatımızın dokusunu ve deneyimlerini belirler. Bu “postmodern” dünyada, emtianın ötesinde bir referans noktası yoktur ve teknolojinin kendisinin, deneyimden ayrı bir şey olduğu hissi yavaş yavaş yok olmaktadır (Creeber, 2009, s.15).

Barınma, beslenme, ulaşım, iletişim gibi insan ihtiyaçlarını gidermeye dönük olarak üretilen malın yerini, bizzat teknolojisini deneyimsel tüketime sunan mallar almaktadır. Örneğin; mobil cihazlar yalnızca iletişim kurma amacına hizmet etmemekte aynı zamanda teknolojisinin deneyimlenmesine dönük bir fonksiyon da yüklenmektedir. Sosyal medya araçları iletişimin dışında, zamanın tümünü içine alan bir boş zaman etkinliğinin nesnesine dönüşmekte, hayatın tamamına nüfuz ederek varlığı sanal evrene taşımaktadır. İletişimin kurulabiliyor oluşunun yanında, biçimi bizatihi bir tüketime dönüşmüştür. Bu bağlamda “yeni medya” geleneksel medyadan farklı olarak iletişimden ziyade, deneyime aracılık etmek üzere ortaya çıkmıştır. Bu ortaya çıkış büyük oranda, bilgi teknolojilerinin gelişimine bağlıdır ki “yeni medya” hali hazırda, bilgisayar ve internet teknolojisinin gelişimiyle ilişkilendirilmektedir.

Bu kavramın ortaya çıkışı daha geriye götürülebilse de etkin olarak 1990’larda, yayıncılık sektöründe yaşanan gelişmelerle ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda, etkileşimli CD-DVD’ler ve web siteleri gibi yeni araçları gazete, radyo, TV gibi, nispeten daha geleneksel platformlardan ayırt etmek üzere ortaya atılmıştır. Böylelikle “Yeni Medya” ifadesi, dijital medyaya yakından bağlı, daha spesifik bir anlama sahip olmuştur (Quaranta, 2013, s. 27). Geleneksel medyayı da kısmen içeren, çoklu bir model oluşturmasına bağlı olarak ortaya çıkan gri alan, sahip olduğu bu spesifik anlam tarafından kristalize edilmiş, böylelikle yeni medya selefinden ayrıştırılmıştır. Dolayısıyla sonrasında ortaya çıkan dijital medya, zengin medya (rich-media), hiper medya (hypermedia) gibi kavramlarla çakışan bir tanıma doğru evrilmiştir. Örneğin zengin medya (rich-media); deneyimi iyileştirmeye dönük olarak gerek statik gerek hareketli grafikler, ses ve video, etkileşim ve diğer multimedya biçimlerini kullanarak tüketiciyi sanal ağa çekmeye çalışmaktadır. “Çoklu algı kanallarına hitap eden mesajların, tek veya daha az algısal bir sisteme çağrı yapanlardan daha iyi algılandığı ve yüksek kaliteli mesajların düşük kaliteli mesajlardan daha etkili olduğu varsayımıyla çalışmaktadır” (aktaran Ayer, 2014, s. 44).

Medya ve kültür arasındaki karşılıklı bağımlılık, “yeni”nin göreceliliğine de bağlı olarak “yeni medya”nın tanımını sürekli güncel tutarken tartışılır da kılmaktadır. Böylelikle zengin medya ve yeni medya arasındaki tek ayrıma “daha yeni” üzerinden gidilebilmektedir. Her ne kadar araçsal varlığını büyük oranda dijital olanaklardan devşiren ve bunları geliştirerek etki alanını genişleten bir kavram olarak ortaya çıksa da zengin medya yine de “yeni” sıfatının içinde kalmak durumundadır. Hiper medya terimi ise kendisini “dijital” kavramıyla sınırlandırarak yeni medya şemsiyesinin altında kalmaktadır. Diğer yandan, iletişim ve medya devriminin merkezine oturan, radikal yeni bir medya olarak nitelenmiştir. Baştan sona, yeni yollarla iletişim kurmak ve heyecan verici olanaklar yaratmak için baskı (print), film ve televizyondan alınmış pek çok elementi kullanan dijital bir ortamdır (medium) (Cotton ve Oliver,1993, s.7). Bu yönüyle dijital medya ile arasında bir ayrım yapmak zordur ve yeni medya - zengin medya arasındaki ayrıma benzer türden bir yoruma gidilebilmektedir. “Dijital medya”ya bakıldığında ise bütün medya ekolojisinin bir parçası olduğu görülmektedir ki kitaplar, gazeteler, televizyon, film ve radyo gibi "geleneksel" medya da dönüşüm geçirmiş olsa da günlük yaşamın bir parçası olmaya devam etmektedir. Bu dönüşümün merkezine oturan dijital medya, geleneksel medyaları da içine alan çoklu bir medya biçimi olarak görülmektedir (Dena, 2008, s.1). Ancak Dena tarafından yapılan tespitlerin gerek yeni medya gerek hiper medya ve gerekse diğer terimler için de kullanılabilir olduğu anlaşılmaktadır. Bu terimlerin tamamı, her halükarda yeni medyanın türevleri olarak işlev yüklenmektedirler ki aynı tartışmalar “sanat” kavramı üzerinden de yürütülmektedir. Örneğin:

Yeni Medya Sanatı” terimi, neredeyse Darwinist bir doğal seçim sürecinin ürünüdür ancak yine de “Dijital Sanat” ve “Medya Sanatı” gibi terimlerin varlığını engellememiştir...Aslında, bu terimle ilgili karışıklık, aynı metinde bile, aynı şey olmasalar bile farklı terimlerin sıklıkla eşanlamlı olarak kullanıldığı bir duruma yol açmıştır. Örneğin; “Dijital Sanat” ifadesi, alanı dijital ortama daraltırken, özellikle Alman akademik literatüründe popüler olan Medya Sanatı ifadesi, tüm medyaya erişimi genişletmektedir...Altmışlı ve doksanlı yıllar arasında öne çıkan pek çok alternatif için de durum farklı değildir: Electronic Art, Computer Art, Multimedia Art, Interactive Art, Virtual Art, Cyberart, v.b. (Quaranta, 2013, s. 23-24).

“Medya” kavramı üzerinden medya sanatının, bütün bir insanlık tarihini içine alabilen geniş yelpazesi, yeni medya ve sanatını yalnızca bir evrim sürecine indirgemek durumundadır. Dolayısıyla medya ve yeni medya arasında, bir bitiş ve bir başlangıç noktası belirlemek olanaksızlaşmaktadır. Bu bağlamda yeni medyanın, medyayı sonlandırandan ziyade dönüştüren doğası ortaya çıkmaktadır. Ancak bu doğa, medya kavramının dışında bir

kavramsallaştırmaya ihtiyaç duymamaktadır. Dolayısıyla Gutenberg’i ya da Nicéphore Niépce’yi dışlayan bir “yeni”den bahsedilmiş olunmamaktadır. Bilgisayar teknolojisi var olduğunda “yeni”nin gereksinimini karşılayacak düzeyde değildir zira birtakım matematiksel hesapların yapımını hızlandıran bir hesap makinesinden öte değildir. Ancak cihazın evrime yatkın doğası, medyayı işleyebilir hale geldiğinde, “yeni”nin başlangıç noktasını oluşturmaktadır: “Bilgisayar artık sadece rakamları işlemeye uygun bir analitik motor değil, bir medya sentezleyici ve manipülatör olan Jacquard’un (bkz. Joseph Marie Jacquard) tezgahı olmuştur” (Manovich, 2001, s. 26). Bu bağlamda bilgisayar teknolojisi, medyanın “yeni”sini imlerken ironik şekilde ortaya koyduğu çoklu model sayesinde bütün medyayı, yeni medyanın evreninde yeniden inşa etmiş ve medya ile yeni medya arasındaki gri alanı da yaratmıştır.

Ancak bu inşa yetisi bilgisayara, medya işlemenin veya bir tezgahın ötesinde “medya” olma niteliği kazandırmamaktadır ve bir şekilde bu teknolojinin başka bir teknolojiyle çarpıştırılması gerekir: Kitle iletişim araçları. Quaranta, Manovich’e atıfla yeni medyanın; bilgisayarların bir üretim aracı olmasının ötesinde, içerikleri depolamak ve dağıtmak için kullanılan birer araca dönüştüğü noktada, kavramsal olarak var olduğunu savunmuştur ki bu da internet teknolojisi ve bu kavram arasındaki bağlantıyı ifade etmektedir. Dolayısıyla kitle iletişim araçları ve veri işleme teknolojisi karşılaştığında, medyanın kimliği, tıpkı hesap makinesinden bir “medya işlemcisine” dönüşen bilgisayarın kimliği kadar değişmiştir (Quaranta, 2013, s. 27-28). Bu çarpışmanın sonucu olarak bilgisayar, medyanın tamamının işlendiği, depolandığı ve dağıtıldığı kombine bir platforma dönüşmüştür. Diskler ve sonrasında CD-ROM veya DVD gibi maddi depolama ve dağıtım kanalları, görece inanılmaz bir hızla yerini kablolarla dahi ihtiyaç duymayan, tamamen sanal bir iletim ve depolama ağına bırakacaktır: İnternet.

İnternetin şu andaki gelişimi, bilgisayar bilimi, yeni bilgi ve iletişim teknolojileri, ekranın dijital görsel-işitsel medya için bir ekran aracı olarak kullanılması dijital içeriğin oluşturulmasını ve dağıtımını kolaylaştırmıştır. İnternetin yaratıldığı 60’lardan bu yana, bu teknoloji kitlesel bir yayılma aracı haline geldiğinde daha fazla büyümeyle bilginin yayılması konusunda bir evrim aşaması geçirdik. Bilgisayar, her türlü bilgiye, özellikle de multimedya içeriğine erişmek için çok yönlü bir ortam haline gelecektir (Curiel, 2013, s. 26).

1994’te Netscape Communications Corporation, web tarayıcısı Netscape Navigatör’ü piyasaya sürerek kopyalarının, internette ücretsiz olarak indirilmesine izin verdiğinde

hypermedia devrimini başlatmış oluyordu (Cotton ve Oliver,1993, s. 29). Bu dönüm noktası esasen yeni medyanın “hiper medya” adı altında, altın çağına girmiş olduğu şeklinde de yorumlanabilmektedir. Terimler arasındaki karşılaştırma ve tartışmaların uzağında kalarak bu andan itibaren “web”in, “world wide” niteliği kazandığı ve yeni medyanın küreselleşeceği görülecektir. Yeni teknolojiler her zaman, yaratılmış eski teknolojilerin sınırlılıklarından kurtulmak üzere var edilmişlerdir. Dolayısıyla insan, yeni bir teknolojinin ortaya çıktığı anda, yarattığı sınırları aşmak üzere tekrar iş başındadır (Dena, 2008, s. 4). Dena’nın ifadelerinden hareketle DVD gibi izole ve sınırlı bir evren içinde dolaşıma mecbur kalan medya, sonsuz gibi görünen, sanal bir evrende internet sayesinde yol almaya başlamıştır ki şüphesiz bu medya tarihinin en büyük devrimidir. Manovich’in ifadesiyle;

matbaanın icadı, kültürel iletişimin sadece bir aşamasını etkilemiştir; dağıtım. Fotoğrafın icadı ise yalnızca bir tür kültürel iletişimi etkilemiştir: İmgesel. Buna karşılık, bilgisayar medya devrimi, satın alma, manipülasyon, depolama ve dağıtım dahil olmak üzere iletişimin tüm aşamalarını; ayrıca tüm medya türlerini etkilemiştir: Metin, hareketsiz imge, hareketli imge, ses ve uzamsal yapılar (Manovich, 2001, s. 19).

Böylelikle bütün iletişimsel edim, anlatı yapıları ve sanat, yeni medya içinde var olmuştur zira yeni medya, mevcut evrenin tamamını bükmekte ve evirmektedir. Yeni medyayla birlikte var olan ve zaman zaman eş anlamlı kullanılan dijital, hiper, zengin medya gibi terimler, bu varoluş sürecinde ortaya çıkan ve medyaya eklemlenen yeni teknik, biçim ve yöntemleri imlemektedirler. Dolayısıyla bu terimler üzerinden yapılabilecek herhangi bir okuma, yeni medya bağlamında yapılabilecektir. Bahsi geçen yenilik gerek geleneksel gerekse yeni araçların tamamını kullanan çoklu (multimodal) ve geçişken (intermodal) bir modeldir. Cotton ve Oliver’ın hiper medyaya dönük olarak paylaştıkları; “sanat, film, televizyon, telekomünikasyon ve bilgisayar biliminin gelişimine paralel olarak genişleyen hibrit bir ortamdır” ifadesi bu bağlamda önemlidir (Cotton ve Oliver,1993, s. 11). Genel olarak internet bazlı bir evrim olarak nitelenebilecek bu terim ve ifade ettiğimiz diğer terimler, yeni medyayla iç içe geçmektedir ve onun şemsiyesi altına girmektedirler. Dolayısıyla pek çok benzeri terimin daha ortaya çıkacağı varsayımında bulunulabilir. “Yakın bir gelecekte, medyanın farklı teknolojik platformlarda, farklı medya formatlarında ve farklı ağlarda özgürce hareket edeceğini varsayabiliriz. Medya bu anlamda katıdan daha fazla sıvı gibi görünecektir” (Dena, 2008, s. 8).

Bu tespitlerin ardından, yeni medyanın içerdiği vaatten bahis açılabilir. Yeni medya vaadi öz olarak; kitlesel iletişimi iki yönlü bir yapıya kavuşturmadır. Öyle ki bu ortamın, izler veya hedef kitleyi, bir alıcı konumundan çıkararak katılımcı ve hatta kaynak ya da üretici konumuna yerleştirdiği varsayılmaktadır. Levinson'un, Digital McLuhan'da belirttiği gibi; "çalışmalarının çoğu Yeni Medya'nın; bir kitlenin elektronik bilgi ile etkileşimini bir bütün olarak güçlendirmesini ve hepimizi "röntgenciden katılımcılara" dönüştürmesini bekliyordu" (aktaran Creeber, 2009, s. 15). Bu dönüşümün tam olarak her yönüyle gerçekleştiğini tespit etmek mümkün değildir ancak bu olanağın, yeni medya tarafından tüketiciye verildiği iddia edilebilir. Ardevol, "web siteleri" üzerinden yeni medyanın, kitle iletişim araçlarının klasik yayın modeline bir meydan okuma oluşturduğunu ve bunun iki ana nedeni olduğunu ifade etmiştir. İlk nedeni; kullanıcı konfigürasyonlarıdır ki bunun sağladığı etkileşim ortamı, merkezi olmayan ve/veya yöneticiden bağımsız yönetilebilir işlem deneyiminin sunulmasıdır. Diğer nedeni ise; dijital teknolojiler yoluyla insanlara tahsis edilen alana dayanmaktadır ki böylelikle bireyler, kendi içeriklerini üretebilmekte ve dağıtabilmektedirler (Ardevol vd., 2009, s. 259-260).

Etkileşim yoluyla mevcut içeriklerin, tüketici tarafından -belirlenen nispetle de olsa- şekillendirilebiliyor oluşu ve bunun yanında tüketicinin, üretebilmesi ve üretimini paylaşabiliyor olması fikri, kendi başına bir devrim olarak nitelenebileceği gibi bir kaosun varlığı endişesini de doğurmaktadır. Sınırsız ve denetlenemez bir özgürlük ortamı kuşkusuz denetlenemeyen sayısız odağın varlığına işaret edecektir ancak aynı nispetle iletişim ve paylaşımı sınırsız kılacaktır ki bu bağlamda yeni medya "Underground"un mirasıdır denilebilir. Marks'a atıfla internet (konumuz bağlamında yeni medya da denilebilir); "düşüncelerimizi, ifade etme biçimimizi değiştirmiş, yazma ve yayınlama fırsatını, her zamankinden daha büyük oranda genişletmiştir. Web siteleri, bloglar, videolar ve podcast'ler dahil sesin bu şekilde demokratikleşmesi, bireysel üretim için bir pazar yaratmıştır" (Marks, 2009, s. 83).

Underground'un mutlak zaferi veya endüstriyle rekabet edebileceği bir evren kaçınılmaz olarak gerek sanatsal gerekse endüstriyel bir devrimi de beraberinde getirecektir ve bu devrim her iki açıdan da çizgi romanı ilgilendirmektedir. "Bu yeni ortam, yalnızca kurumsal kültürel ürünleri değil aynı zamanda çeşitli ve karmaşık -ve eğlenceli - ev üretimi ve kendi

kendine dağıtım örneklerini göz önünde bulundurarak, medya tüketim uygulamalarının yeniden tanımlanmasını gerektirmektedir” (Ardevol vd, 2009, s. 260). Zira yeni medya uygulamaları, boş zaman etkinlikleri, sosyal aktivite dolayısıyla bir kimlik inşası ve kültürel dönüşümü tetiklemektedir. İlk adım medyanın, yeni medyaya adaptasyon sürecini kapsayacaktır. Bu bağlam, basılı yayının yok olacağı, sanat dahil her türlü insan ediminin dijitalleşeceği sanal bir evreni öngörmektedir. Mobil cihazların insanın birer uzvuna dönüşeceği öngörüsü ise günümüzde, rahatsız edici olmaktan çıkmıştır. Dijital teknoloji, sanat dahil pek çok edimi daha hızlı daha kolay daha çeşitli ve daha yaygın kılma potansiyelini kuşkusuz taşımaktadır. Gherman;

dijital sanatın, çağdaş sanatın vazgeçilmez bir parçası haline geldiğini ve sunduğu araçlarla, sanatçıların, düşünce ve yaratma biçimlerinde devrim yarattığını ifade etmekte ve eklemektedir; geleneksel olarak üretilmesi mümkün olmayan sanatsal üretim, bilgisayarlı arayüzler aracılığıyla mümkün olmuştur. Sanal müzelerin ve sanat galerilerinin ortaya çıkmasıyla sınırlar ortadan kalkmakta, sanat eserleri, dünyanın her köşesine hızla nüfuz etmekte ve izleyiciler tarafından anında erişilebilir olmaktadır (Gherman, 2018, s. 14).

Sanal evrende üretilip sanal evrende iletilen ve maddeten hiç var olmayan sanat, böylelikle dünyanın atmosferinde serbestçe seyahat ederek tüm uzayı çevrelemektedir. Bu sanatın niteliği ve değerinin ne olacağı sorusuna verilecek yanıt, bu bağlam üzerinden çizgi romanı da etkileyecektir. Tartışma yalnızca, sanatın sanal ortama taşınıyor ve orada sergileniyor olmasına değil aynı zamanda sanal ortamda, dijital olanaklarla üretiliyor ve vücut buluyor oluşu ya da esasen hiç vücut bulmuyor oluşudur. Dijital veya yeni medya sanatında sanat eseri “ağlar” olarak adlandırdığımız yapının içine eklenmektedir dolayısıyla eser artık uydulardan, kablolardan, uydu çanaklarından, optik fiberlerden geçen ve bu ağa yayılmış “birler” ve “sıfırlar”dır. Doğrudan maddesiz “tuval” için tasarlanmış, “her yerde” oldukları için “konumsuz” bu yeni yapımların etkisi ne olabilir? Her şey sanki görüntünün kendisi, etini, pigmentlerini, doku ve yoğunluğunu kaybedecekmiş gibi gerçekleşmektedir. Görüntü bir hayalet olmaktadır (aktaran Gherman, 2018, s. 14). Kuşkusuz sanatta, malzeme veya sergilemeye dair herhangi bir kısıtlama bulunmaz ve yeni medya sonrası, araçsal olarak “geleneksel” ve “yeni” ayrımı yapılabilmektedir. Yanıtlanması gereken soru, bu “yeni”nin kavramsal bir değişime neden olup olmadığı ve sanatçı ile eseri arasındaki ilişkidir. Bu bağlamda, yeni medya ve/veya eş anlamlı diğer terimleri, sanat olmağı yönünden tartışmak zordur. Tartılabilir görünen esas nokta, günümüzde sayısız alternatif ve varyasyonu an içinde karşımıza koyabilen ve ileri düzeyde otomasyon yetisiyle kullanıcıya

minimum düzeyde ihtiyaç duyan bir sanal zekadır. Bu olgu, edebiyat üzerinden bir “hayalet yazar” olarak değerlendirilebilir mi? En sorulabilir soru budur.

“The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction” adlı makalesinde Benjamin, teknik yeniden üretilebilirlik çağında sanatın fonksiyon ve ontolojisinde bir değişiklik yaptı. Fotoğraf gibi mekanik prosedürlerle yeniden üretilebildikten sonra, sanatın, tek bir zamana ve konuma bağlı, benzersiz bir nesne olarak statüsünü (“aura”sını) kaybettiğini ancak yeni bir esneklik kazandığını iddia etti: Daha büyük bir kitleye ulaşma ve şimdiye dek hayal edilmeyen bir politik etki yaratma kapasitesi (aktaran Hansen, 2004, s. 1).

Bu ifadeler elbette ki yeni medya bağlamında da işlevseldir. World wide web, otomasyon, yeniden üretilebilirlik ve çoğaltılabilirlik gibi terimlerin tamamı bu bağlamda yeni medya sanatı özelinde kullanılabilir. Fotoğrafın sanat olarak kabul edilmesi, yeni medya sanatının, sanat olma tartışmasına bir yanıt olarak görülebileceği gibi, günümüz sanat algısı üzerinden bu tartışmanın yapılması da gereksizdir.

Sanat bağlamında çizgi roman özeline dönüldüğünde ise bir yanıt üretilmiştir denilebilir ancak ele alınması gereken yegane bağlam bu değildir. Çizgi roman, sanat olma iddiasından önce, kitlesel bir popüler tüketim nesnesi olarak vardır. Bu bağlamda, Hogart ve Töpffer’den yeni medyaya kadar, basılı medyayla özdeşleşmiştir. Dahası, yaşadığı bütün kavramsal dönüşümler bu medya üzerinden okunmaktadır ki yeni medyanın çizgi roman üzerindeki etkisi de bu bağlamda çok tartışmalı olmuştur. Ele alındığı üzere yeni medya ve basılı medya arasındaki ilişki, yalnızca aktarıma veya taşınmaya değil aynı zamanda uyarlamaya dayalıdır. Taşındığı büyük potansiyelin görülmesinin ardından, basılı yayına dair unsurların tamamı hızla yeni medyaya taşınmış, üretim ve dağıtım aktiviteleri büyük oranda dijitalleşmiştir. Bunun altında, sanal evrenin üretim ve iletme dönük iştah kabartan potansiyelinin yanında, zamanın ruhunun dayattığı zorunluluklar da yatmaktadır. Böyle bir ortamda internetin gelişimine dönük öngörüler, basılı yayının bu süreçte yok olacağı fikirleriyle birlikte dillendirilmiştir. Görme yetisi ve körlük üzerine araştırma yürüten bilim insanı Ray Kurzweil, 2030 yılına kadar molekül boyutundaki beyin implantlarının, metne olan bağımlılığımızı sonlandıracağını iddia etmiştir ki yakın geçmişte Elon Musk, beyine yerleştirilmesi planlanan bir tür çip teknolojisini tanıttı. Bagdikian’ın paylaştığı bir diğer örnekte, Image Source Company CEO’su Ted Padover; 2001’e dönük öngörüsünde: “Çoğumuzun yaşamındaki basılı eserlerin neslinin tükenmesinin yakın olacağına inanıyorum” ifadesini kullanmıştır (Bagdikian, 2004, s. 114). Ted Padover’ın iddiasının

üstünden yaklaşık on sekiz yıl geçmesine karşın henüz basılı yayın yok olmuş değildir ancak basılı olan her eserin dijital versiyonlarını bulmak mümkündür ve bu eserlerin üretimi aşaması da neredeyse tamamen dijitalleşmiştir. Basılı yayını ayakta tutan unsurun, insan fiziğinin henüz dijital dönüşüme adapte olamamış olması muhtemeldir zira göz, okuma edimini basılı sayfalar üzerinde gerçekleştirmeye yatkın görünmektedir ki bu da bir tür evrim süreci olarak değerlendirilebilir.

Çizgi roman özelinde de benzer şekilde, basılı yayıncılığın devam ettiği fakat üretimin büyük oranda sanal ortama kaymasının yanında, sanal ortam uyarlama faaliyetlerinin sürekli artış gösterdiği gözlemlenmektedir. Bu itibarla temeli iletişime dayalı bütün disiplin ve sektörlerde olduğu üzere çizgi roman endüstrisinde de yeni medyanın yankılandığı görülmektedir. 1980'lerin ortalarından itibaren, masaüstü yayıncılığın ortaya çıkması ve buna dönük yazılım ve donanım teknolojilerin gelişmesi yeni bir tasarımcı kuşağı yaratmıştır. Öyle ki mevcut teknolojiler, klavye ve mouse dışında herhangi bir araca ihtiyaç duyulmaksızın tasarım üretmeyi mümkün kılmaktadır. Bu teknoloji sadece geleneksel tasarım sürecini kolaylaştırmakla kalmayıp aynı zamanda tasarımcıların bir iş kavramının sayısız çeşitliliğini yaratmalarına olanak tanıyan fikir, çizme ve oluşturma aşamalarına yepyeni bir boyut kazandırmıştır (Gherman, 2018, s. 14).

Bugünün teknolojilerinin çok uzağında, basılı yayının ötesinde bir etkileşimi mümkün kılan yeni medya (ya da elektronik veya dijital) yayıncılığının emekleme dönemi, yazılı türün elle tutulabilir sayfalar yerine bir bilgisayar ekranında görünür olmasından ibarettir. Bu noktada tüketiciye sağlanan en büyük fayda, düşük maliyet ve kolay ulaşılabilirliktir. Johannes Gutenberg'in yarattığı devrimin bir uzantısı olarak var olduğu bu bağlamda savunulabilir. Bütün unsurlarıyla basılı yayıncılığa dair eserler zaman içinde bu mecraya taşınmışlardır ki buna bireysel üretim de dahil edilmelidir. Underground'ın çizgi roman dünyasında yarattığı çeşitlilik de bu bağlamda yeniden dirilmiştir. Halihazırda yaşanan ve çizgi romanın tarihi başlığında ele alınan ticari krizden kurtulmak üzere, diğer medyalarla sıkı bir ilişki kurma geleneğine sahip çizgi roman endüstrisi de bu evrende yerini almak üzere evrilmiştir. Göneç, öykü anlatımının üç unsuru üzerinden şu özeti yapmıştır: "Anlatan, anlatılan, ve anlatılanı anlatmak için kullanılan araç. Çizgi romanın üretim ve tüketimini de açıklamak için kullanılabilir "anlatan - araç - anlatılan" üçlüsü, dijital çağda farklı bir görünüm kazanmış

bulunmaktadır” (Gönenç, 2005, s. 52). Bu ifadeyi “pek çok farklı görünüm” şeklinde düzeltmek de mümkündür. “Önce” ve “sonra” ifadelerini kullanmanın zorluğundan hareketle bu görünümeler şu şekilde sıralanabilmektedir: Dijital çizgi roman, web çizgi roman (web comics), interaktif çizgi roman ve hareketli çizgi roman. Bu listeye dahasının da ekleneceğini öngörmek zor değildir.

Dijital ya da sanal ortam üzerinden birbirine bağlanan bu terimlerin tamamı için, sıralanabilecek olanakların pek çoğu internetin sunduğu fırsatlar sayesinde var olmuştur. Bu sayede çizimleri video, ses ve animasyonlarla birleştiren multimedya kompozisyonları daha yaygın hale gelmiştir. Dijital ve basılı çizgi roman arasındaki temel farklardan biri sayfa düzenine dayanmaktadır. Dijital çizgi romanlar artık fiziksel sayfalarda sunulmamakta ve yeni hikaye anlatımı biçimlerine (form) yol açmaktadır (Dittmar 2012, s. 83).

Bu terimlerden bağımsız olarak yeni medyada çizgi romanların ilk olarak elektronik kitap formatında ortaya çıktığı bilinmektedir. Esasen bu biçimin neredeyse bütün örnekleri geleneksel medyada var olanın, yeni medyaya taşınması olarak ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda sinema uyarlamalarıyla karşılaştırılmazlar zira beyaz perdede var olanın çizgi roman olduğu savunulamazdır. Çizgi romanların ilk yeni medya deneyimleri ise her haliyle geleneksel niteliğini korumaktadır. Fakat bu terimlere dair bir tanımlama dolayısıyla bir sınır tayini yapılmış değildir. “Web comics” terimi literatürde sıklıkla kullanılıyor olmasına karşın dijital çizgi romana kıyasla konumunun ne olduğu belirlenmemiştir. Benzer şekilde “interaktif çizgi roman” terimi içinde benzer cümleler kurulabilmektedir. Dijital çizgi roman ve web çizgi roman terimleri medyaya atıf yapmakta iken interaktif çizgi romanlar, yapıya atıfta bulunmaktadır ve bu iki terimin başlığı altına rahatlıkla alınabilmektedir. Etkileşim (interaktivite), dijital veya web çizgi romanlarını dışlamamaktadır ve çoğu zaman her üç teriminde eş anlamlı olarak kullanıldığı görülmektedir. Gönenç, “dijital anlatı” önerisi üzerinden, dijital çizgi romanlarla ilgili şu ifadeleri kullanmaktadır.

“Dijital anlatı” (ve bunun tipik bir örneği olan dijital çizgi roman) teknolojinin sunduğu yeni olanaklar sayesinde, çizgi romancılara yeni kapılar aralamakta ve roman ya da çizgi romanın dolduramadığı boşlukları doldurmaya talip olmaktadır. Kuşkusuz dijital çizgi roman sınırları tam olarak çizilmiş, içeriği tam olarak tanımlanmış bir alan değildir (Gönenç, 2005, s. 52).

Bu noktada dijital çizgi romanın ayrı bir tanıma ihtiyaç duyup duymadığı sorulabilir. İhtiyari bir betimlemeyi işaret eden bu terimsel öneriler, çizgi romanın kuramsal zayıflığından doğan boşlukta ortaya çıkmaktadırlar. Bu noktada, bu terimlerin tamamı için ortak bir tanım yapılabilmektedir: Sayısal ortamda var olan ve bir etkileşimi mümkün kılan çizgi roman yapısıdır. Bu tanımın, en güncel terimlerden birini dışladığı söylenilebilmektedir: Hareketli çizgi roman (motion comic).

Hareketli çizgi roman, vadettiği nitelik bakımından diğer başlıklardan ayrıştırılabilmektedir. Dijital, web, veya interaktif olanların hareketli olması gerekmemektedir. Fakat hareketli çizgi roman (motion comics) teriminin de genel kabul görmediğini belirtmek gerekmektedir zira bazı internet kaynaklarında “animated comics” teriminin kullanıldığı da görülmektedir. Hareketli çizgi roman teriminin aksine “animated comics” tam bir kararsızlığın ifadesidir; çizgi roman veya animasyon arasında.

Tarihi boyunca, medya ve bugün çok daha fazla bir etkileşim ve kullanıcı merkezliliği vadeden yeni medyaya karşı belirgin bir duyarlılık sergileyen ve bu bağlamda pek çok defa yeniden tanımlanan çizgi roman, yeniden bir dönüşümün eşiğindedir. Bu dönüşüm, çizgi romanda halihazırda bitmemiş olan “tür” ve “tanım” tartışmalarını daha da karmaşık bir hale getirmektedir. Medyaya dayalı olarak süregelen sorulara ek yeni medyanın yarattığı yeni sorular yanıt beklemektedir: Hareketli çizgi roman nedir? Hareketli çizgi roman bir çizgi roman türümü yoksa animasyon türümüdür? Ya da tıpkı çizgi roman gibi eşsiz bir melez yapı mı oluşturmaktadır? Bu soruların yanıtı genel olarak anlatı türlerinin yeni medya karşısındaki durumu üzerinden verilebilir. Bu bağlamda, tarihi boyunca yaşanan dönüşümlere benzer fakat çok daha büyük bir dönüşüm süreci “anlatı”yı yeniden şekillendirmektedir.

Yalnızca çizgi roman değil, anlatının tamamı, görsel, işitsel ve kinestetik duyuları kapsayan sözlü bir gelenekten, yazılı ve görsel biçimlere doğru genişlemiştir. Yazarlar, hikayeler yaratmak için sözcükler örüyor, dansçılar bedenlerini, ifade için tuval olarak kullanıyor, fotoğrafçılar zaman içinde hikayeleri ve anları donduruyor, film görsel bir deneyim yaratıyor ve müzik soyut bir işitsel yolculuk uyandırıyor. Her medya kendi haklarında güçlü olsa da, medyaları birleştiren aşkın bir etkiye şahit oluyoruz. Bu sözlü gelenekler tamamen ortadan kalkmamıştır, bunun yerine, gelişmiş ve diğer sanat formlarıyla işbirliğine girmiştir (Fenemore, 2017, s. 13).

Anlatının tamamında doğal olarak görülen işbirliğinin yeni medya evreninde disiplinlerin tamamı arasında var olduğu görülmektedir. Bu bağlamda türler, yeni medyanın akışkan evrenine uyumlu olarak modüler yapılar kazanmakta ve her türden tüketiciyi yakalamak adına çeşitli biçimlerde karşılıklarına çıkarılmaktadır. “Multimedya firmaları, diğer medyaları arasında tekrar kullanılmak üzere kolayca dönüştürülebilen mülkleri tercih etmektedirler; filme dönüştürülebilen romanlar ve videoya dönüştürülen filmler gibi” (Bagdikian, 2004, s. 115). Edebiyat ve sinema veya çizgi roman arasında uyarlamaların tarihi yeni değildir ancak burada bahsedilen, her bir yapının önceden planlanarak dönüştürülebilir üretimidir: Film olmak üzere üretilen edebi eserler, video oyunu olarak pazarlanmak üzere üretilen filmler. Bu evrende her bir anlatı türü birbirine atıf yapmaktadır ve birbirinin reklam mecrasına dönüşmüştür. Hareketli çizgi roman (motion comic) özelinde de aynı referanslar iş başındadır.

Hareketli çizgi romanda okur seyirciye dönüşmüştür. Gerek görsel gerekse yazılı unsurlarıyla çizgi romanının geleneksel formu, okunmaya dönüktür. Film ise izlemeye veya seyretmeye dönüktür ancak bu ifade film formunun okumaya uygun olmadığı anlamına gelmemelidir. Bu okuma, art arda seyreden, hareketli görüntülerin takip edilmesine dayalı olarak zamansal düzlemde gerçekleşmektedir. Bu bağlamda hareketli resimlerin taşıdığı olumsuz yönler sinemayı yazılı türden ve çizgi roman türünden ayırmaktadır. Benjamin’e atıfla “belirlenemez kareler”in varlığı, okumayı engellemekte ve bir seyire dönüştürmektedir. Anlam, bakıldığı anda yoktur, seyir edimin neticesinde gerçekleşmektedir ki bu anlamda bakmak ve görmek yeterli olmayacak seyretmek gerekecektir. Dolayısıyla okunmaya dönük statik bir tür, hareketlenmiş ve seyredilmeye dönük bir forma bürünmüştür. McCloud, çizgi romanların dijital dünyaya sızmasını veya tersine dijital dünyanın, çizgi romana sızmasını şu şekilde tartışmaktadır: Teorik olarak baskıdan dijital çizgi romanlara geçiş, çizgi roman oluşturma, üretme ve tüketme şeklini kökten değiştirecektir. Özellikle sayfa, yalnızca basılı ortama bağlı bir bileşendir ki dijital veya web çizgi romanlar bu bileşenden tamamen bağımsızdır (aktaran Kirchoff ve Cook, 2019, s. 2). Dolayısıyla sayfalar ekrana dönüşmektedir. Bu ekran, sinema perdesinin ötesinde McCloud’un “sonsuz tuval” olarak nitelediği, sınırları olmayan bir uzaydır ve sonsuz sayıda ve kombinasyonda paneller, metinler, imgeler barındırabilme potansiyeline sahiptir. Gönenç, çizgi roman açısından düşünüldüğünde, dijital olanakların, (özellikle

internet teknolojisi) öncelikle hikaye anlatma faaliyetinin iki unsurunu, anlatan ve anlatılanı radikal bir şekilde etkilediğini savunmaktadır (Gönenç, 2005, s. 52). Anlatan ve anlatılan, interaktivite tarafından bir işbirliğine girişmiş, çizgi romanı ortak üretimin konusu yapmıştır.

Çizgi roman yalnızca yeni medyanın, basılı medya karşısında yarattığı baskıdan mustarip değildir. Bu baskı, çizgi roman üretimi ve dağıtımını sanal ortama adapte edilerek büyük oranda aşılabılırdi. Eğer tüketicinin talebi bu yönde ise çizgi romanın basılı sayfalar yerine monitörlerden veya ekranlardan okunması bir sorun teşkil etmezdi hatta böylelikle basılı yayının ulaşamayacağı pek çok yere ulaşılabilir ve aşılmasını engelleyen sınırlar aşılabılırdi. İnternet yayıncılığının ortaya çıkmasından sonra, üretilen CD-DVD formatlarının pek çoğu ortadan silinmesine karşın yapımcı şirketler karlılıklarını artırarak sürdürmektedir vb. pek çok örnek verilebilmektedir. Çizgi romanı sanal ortamda da bir mücadele beklemekteydi. İster dijital olarak isterse basılı olarak var olsun, çizgi romanın eğlenceye dönük bir popüler tüketim nesnesi olması sorunun kaynağını oluşturmaktaydı zira bilgisayar ve internet, eğlenceye dönük pek çok alternatifi sunmaya başlamıştı. Önce video oyunları ve günümüze gelindikçe bir bağımlılığa dönüşen sosyal medya platformları, boş zaman aktivitesi olarak görülegelen her bir edimin yerini alarak ve hatta boş zamanın ötesinde dolu zamanların da çoğunu işgal etmeye başlamıştır. Bu bir sosyal aktivitenin ötesinde takıntı ve bağımlılık yaratan bir olguya dönüşmüştür ki halihazırda “sosyal medya bağımlılığı” psikiyatrik bir vaka olarak tanınmıştır. Sanal ortama adaptasyon konusunda sorun yaşamasa da çizgi roman; eğlence, boş zaman ve/veya entelektüel faaliyet gibi bütün bir gündelik hayatın tamamını kapsayan bir eyleme dönüşen sosyal medyaya bir alternatif üretebilmeli veya ondan çalarak kendine bir cep edinebilmek üzere dönüşmelidir. Dittmar’ın çizgi romana ilişkin ifadeleri bu bağlamda bir öngörü sunmaktadır:

Yeni medya her zaman, yerleşik formlardan saptırır ve yeni anlatım biçimlerine yol açar (eğer bunlar belirlenmiş formlara uyacaksa). Kendi dramaturjik sınırlamalarını, tercihlerini ve olanaklarını ve kendilerine en uygun anlatı stratejilerinin geliştirilmesi için, taleplerini tanımlarlar. Bazıları, McCloud tarafından önerilen uzun yan yana ya da dolambaçlı dizilerle çizgi roman olacak, diğerleri anlatı unsurlarından biri olarak çizgi roman içerebilecek yeni bir resimsel ortam türünü oluşturacak ve bazıları, okurların farklı etkinlik biçimlerini ve okurların katılımını gerektiren, nesirleri, şiirleri, filmi ve oyun öğelerini çizgi romana harmanlayan, gerçekten çok dilli bir hikaye anlatımı sunacak. Bunlar şu anda dijital çizgi roman olarak adlandırdığımız hikayelerden çok farklı olacaktır (Dittmar, 2012, s. 90).

Popüler bir tüketimin konusu olarak çizgi roman, yeni medyayla karşılıklı bir bağımlılık geliştirmiş, yeni nesil tüketicinin ihtiyaçlarına karşılık vermek üzere basılı (McCay'ın denemelerinden bahisle) veya sanal, statik evrenden kurtularak hareketin ritmine uyum sağlamalıdır. Bu bağlamda, türün anlatısal yapısı da dahil olmak üzere her türlü dönüşüm denenecektir. Bu yargının yalnızca olumsuz çağrışımlar üzerinden değerlendirilmemesi gerekmektedir zira çizgi roman da birden fazla anlatı türünden devşirdiği araçsal varlığıyla var olmuştur. Günümüze gelindiğinde ise yeni medya evreninde interaktif, dijital, online, veya hareketli olsun fark etmez, bu gerekçelerle çizgi roman anlatısının dönüşümüne şahit olunmaktadır.

4.2. Hareketli Çizgi Romanın Kısa Tarihi ve Terminolojik Belirsizlik

Hareketli çizgi romanın, tarihi olarak nitelenemeyecek bir terim olduğu gerçeğinin ötesinde, yeni medya tarihiyle eşzamanlılık içeren bir gelişim evresinin sonucunda ortaya çıktığı görülmektedir. Dolayısıyla bu tarih, çizgi roman tarihinde görüldüğü üzere, formun ortaya çıkışının hikayesi olarak değerlendirilmelidir. Bu hikaye büyük oranda yeni medya ve yeni bir tür tüketim kültürü tarafından yönlendirilmektedir. Bireysellik, etkileşim ve daha fazla demokratik bir üretim-tüketim kültürü vaadini taşıyan yeni medya, çizgi roman özelinde de endüstriyi değişime zorlamıştır. Mancheno'nun ifadeleri, çizgi romandaki dijital dönüşümün nedenlerine dair doneler içermektedir:

Video, çizimler, metin ve animasyonlar gibi farklı unsurları bir araya getiren dijital çizgi romanlar basılı çizgi romanlardan daha çeşitli izleyicilere ulaşabilir. İnsanlar farklı uyarılara maruz kaldıklarından, çeşitliliğin yakınsamaları, tek bir parçanın farklı motivasyonlarla okur bulmaya yardım ettiği anlamına gelirken, geleneksel çizgi romanların kaynakları daha sınırlıdır (Mancheno, 2019, s. 28).

Hareketli çizgi roman ise hedef kitleyi yakalamak adına, çizgi romanın sınırlarını zorlamak - belki de aşmak- anlamına gelen çabaların ulaştığı son noktayı ifade etmektedir. Bu bağlamda hareketli çizgi romanın tarihi, ilk dijital çizgi roman örneklerinin, yeni medya etkisi altında ortaya çıktığı andan bugüne uzanan bir zaman dilimini kapsamaktadır ki bu süreç, terminolojik bir karmaşaya da sahne olmaktadır. Genel anlamda, yeni medya evreninde çizgi romanın var olma hikayesi olarak da adlandırılabilir bu süreçteki ilerlemeye koşut olarak bir önceki başlıkta ifade edilen yeni terimler ortaya çıkmış ve çizgi roman terimi

üzerine yaşanan tartışmaların bir benzerini yaratmıştır. Bahsi geçen terimler üzerinden üretilen literatürün, tamamı üzerinde bağlayıcı nitelikte olduğu görülmektedir. Bu terimlerin tamamı, ortaklıkları ve farklılıkları bakımından ele alınarak bu belirsizliğin giderilmesi için konumuzu oluşturan “hareketli çizgi roman” terimi bir şekliyle bu belirsizlikten kurtarılmalıdır.

4.2.1. Dijital Çizgi Roman

Dijital çizgi roman terimi, basılı yayınların, e-kitap formatında yayınlanmaya başladığı, sayısal ortam uygulamalarının ortaya çıktığı 90’lı yılların başından bu yana kullanılmaktadır ki bu bağlamda, basılı çizgi romanların yanında, sayısal ortamda yayınlanan ilk çizgi roman örneklerini de kapsamaktadır. 1994’te çizgi roman yayıncısı olan Ultraverse of Malibu, CD ROM’u optik ve dijital bir medya aracılığıyla ilk defa yayınladığında dijital çizgi romanın kapısını da aralamıştır (Curiel, 2013, s. 13). Bu bağlamda internet öncesi, bilgisayar teknolojisinin gelişimine bağımlı olarak CD-ROM veya DVD gibi dağıtım ve çoğaltım kanalları üzerinden, bilgisayara bağlı okunabilen, basılı selefinden çok da farklı yenilikler barındırmayan ilk örnekler, “dijital çizgi roman” terimiyle karşılanmışlardır. Bunun yanında, bütün farklılıklarından bağımsız olarak gelişimi sürecinden bu güne kadar, sayısal ortamda üretilmiş bütün gelişkin örnekler de aynı terimin kapsamı içinde kalmaktadır. Dolayısıyla çizgi romana dair en güncel terim olan hareketli çizgi roman da dahil olmak üzere, dijital çizgi romanın ardılı olarak ortaya çıkan bütün terminolojik yaklaşımlar, bu terimle karşılanabilmektedir zira ortamın dijital olma özelliği korunmaktadır. Böylelikle terim, sayısal ortamda var olan tüm örnekleri içine alan bir şemsiye başlık özelliği göstermektedir. Dittmar, dijital çizgi romanları, McCloud’un çizgi romana ilişkin tanımında kullandığı “resimsel ve diğer imgelerin planlı olarak yan yana sıralanması” (McCloud, 1994, s. 9) ifadesinden hareketle dijital çizgi romanların, çizgi roman tanımıyla uyumlu olduğunu savunmakta ve eklemektedir; “hareketli görüntüler içerebilirler, ses eşlik edebilir veya hatta gerçek multimediyasal anlatılar olabilirler yani bir öykü anlatmak için bir tür medya dayanışması kullanırlar” (Dittmar, 2012, s. 83). Elbette ki bu ifadelerin, yine McCloud’un çizgi film üzerinden, zamansal ve mekansal ardışıklık ayırımına giderek hareket olgusunu çizgi romandan dışladığı gerçeğiyle çeliştiğini hatırlamak gerekmektedir (McCloud, 1994, s. 7). Dolayısıyla çizgi roman ve dijital çizgi roman tanımları, hareket olgusunun ortaya çıktığı

noktaya kadar örtüşebilmektedir. Dijital çizgi romanların ilk örnekleri olarak ortaya çıkan “CD-Romix” olarak adlandırılanlar, yalnızca can alıcı noktaların canlandırıldığı hareketli çizgi romanlardır. Yalnızca bilgisayar vasıtasıyla görülebilen bu örneklerde harekete sesler ve ses efektleri eşlik etmektedir (Curiel, 2013, s. 13). Bu nedenledir ki çizgi roman tanımının içinde kalan dijital çizgi roman örneklerine çok sık rastlanılmamaktadır. Çizgi romanın tanımı içerisinde kalıp kalmadığından bağımsız olarak, Dittmar’ın ifade ettiği özellikleri barındırmayan, basılı muadilinin sayısal ortamda var olan kopyasından ibaret örnekler de bulunmaktadır. Dittmar, bir olasılık ve kabiliyet olarak varlığını ifade ettiği özelliklerin her biri, ortaya çıkan terminolojik karmaşanın nedenidir. Bu bağlamda, dijital çizgi roman terimini şemsiye bir terim olarak, “sayısal ortamda var olan her türden çizgi roman” şeklinde tanımlamak yeterli görülmelidir.

Bu terim, Scott McCloud’un “Reinventing Comics”te kullanmış olduğu “sonsuz tuval” ifadesi üzerinden okunagelmıştır. Bu ifadeye göre; “dijital bir ortamda, 500 panellik bir hikayenin neredeyse her boyut ve şekilde dikey - veya yatay olarak [...] veya [...] söylenememesinin bir nedeni yoktur” (McCloud, 2000, s. 223). Böylelikle çizgi roman, hiçbir mekânsal sınırlılığa maruz kalmadan sonsuz biçim ve boyutta var olabilecektir. Ayrıca, “sonsuz tuval” veya dijital ortam, en azından ABD’de baskın yayıncılar açısından, dağıtım ve pazarlamaya ilişkin, olası bir sıçramanın ifadesi olarak da değerlendirilmiştir.

Mancheño, basılı ve dijital çizgi roman arasındaki ilişkiyi “sonsuz tuval” kavramı üzerinden okumaktadır. Bu noktadan hareketle basılı çizgi romanda genel olarak karşılaşılan çoklu panelli sayfa düzeni, dijital ortamda tek paneli içeren bir ekran düzenine yerini bırakmaktadır zira ekran boyuttu sınırlı olsa da kaydırma çubukları kullanılarak sonsuz gibi algılanan bir sayfa üzerine paneller yayılabilmektedir. Her seferinde tek bir panelin görünür olması elbette olukların niteliği ve işlevini de etkileyecek, filmsel bir kapanma (kapatılma) olgusu yaratılacaktır. İki kare arasındaki sınırları belirleyen kapanma, çizgi romanda görünür oluklar sayesinde gerçekleştirilirken animasyon ve sinemada görünmezdir. Bu nitelik çizgi roman ve sinema ya da animasyon arasındaki en önemli farlardan birini oluşturmaktadır. Bu fark, okurun paneller arasında aktif bir rolü olduğu anlamına gelmekteyken seyirci bu bağlamda edilgendir. Dijital çalışmalara, sinemasal kapanma niteliği atfeden bu durum Mancheño tarafından bir zaaf olarak değerlendirilmektedir:

Gömülü malzemeden dolayı, (dijital çizgi romanda) kapatma işlemi farklıdır; bilgi boşlukları multimedya ile karşılanmakta, çok fazla bilgi sağlanmakta ve kullanıcının hayal gücünü yer bırakılmamaktadır. Her iki form arasındaki okuma işleminin değişimi, analog ve dijital çizgi roman arasındaki temel farklardan biridir (Mancheño, 2019, s. 28).

Herlander Elias, dijital manga, dijital grafik roman ve anime ilişkisi üzerinden, dijital çizgi romanlar ve çizgi film arasında bir bağ kurmaktadır. Elias, dijital mangayı ve dolayısıyla dijital grafik romanı, manga ve animenin birleştirici formatı olarak değerlendirmektedir:

Yeni bir multimedya ürünü olan “dijital grafik roman”, “katılım”, “öznellik” ve “ulaşım” kavramları arasındaki karışımı temsil eder... Hibrid manga ve anime sahnesi, video oyunu konsolu olan Sony PlayStation Portable’da yaşamak için tasarlanmıştır. Bu, konsolun kullanıcısının dijital manga ile etkileşime girebildiği anlamına gelmektedir. Oyun şirketi Konami’nin efsanevi vizyon sahibi Hideo Kojima tarafından tasarlanan Dijital Grafik Roman; Metal Gear Solid, Ashley Wood’un sanat konseptine dayanan dijital çizgi roman versiyonudur (Elias, 2012, s. 86).

Dolayısıyla dijital çizgi romanlar, hareket olgusunun varlığıyla çizgi romandan ve etkileşimin varlığıyla da çizgi filminden farklı bir yola doğru yönelmiş görünmektedir. Yine de etkileşimin varlığı, bir çizgi romanın “dijital” sıfatını taşıması için önkoşul olarak sunulmamaktadır. Bu bağlamda, bu terimin ardılı olarak Etkileşimli Çizgi Roman (Interactive Comics) önerisi ortaya atılmıştır.

4.2.2. Etkileşimli Çizgi Roman (Interactive Comics)

Dijital çizgi romanların ardından, okura çok daha kişisel bir deneyim sunma vaadiyle ortaya çıkan etkileşimli çizgi romanların ilk örnekleri, ifade edildiği üzere CD-ROM’lar ve bilgisayar ya da video oyun konsolları aracılığıyla okunabilen formatlarda piyasaya sürülmüştür. Etkileşimli grafik roman üzerinden Ayer, etkileşimli örnekleri “benzersiz” olarak nitелеmekte ve eklemektedir: “Etkileşimli grafik romanlar; “kullanıcılara paralaks kaydırma teknikleri veya basit tıklama özellikleri kullanarak hikayenin hızını kontrol etme yeteneği vermektedir. Araştırmalar, kullanıcıların kontrol edilen bilgiyi hatırlamada kontrol edilmeyenlerden daha başarılı olduklarını tespit etmiştir” (Ayer, 2014, s. 44). Büyük oranda, yeni medya etkisiyle geleneksel çizgi romanın yöneldiği hedef kitle kültürünün yaşadığı değişime bağımlı olarak ortaya çıkan bir yenilik ihtiyacının neticesinde çizgi roman, önce dijital ortama taşınmış ve ardından etkileşimli formatlara evrilmiştir. Temelde, daha kişisel ve eğlenceli bir deneyim sunmayı amaçlayarak video oyunların evrenine girmiştir

denilebilmektedir. Smith, akıllı telefonlar gibi mobil platformların ve dijital tabletlerin artan popülaritesinin, son yıllarda interaktif anlatıların üretilmesine yönelik çabaları teşvik ettiğini ileri sürmektedir. Bu “dokunma tabanlı” cihazlar, izleyicilerin yeni ve yenilikçi yollar kullanarak, anlatılarla etkileşime girmelerini sağlamaktadır (Smith, 2015, s. 14-15). Tüketici odaklılık üzerinden, ticari kaygılar tarafından yönetilen bu süreçte, çizgi romanın sanatsal varlığı ya da üzerine bir tartışmanın yürütülmediği, görsel çekicilik ve eğlencenin öncelendiği de belirtilmelidir. Etkileşimli grafik roman konseptinin, yaratıcılık ve web teknolojilerinin gelişimine bağlı olarak gelişmeye devam edeceğini vurgulayan Ayer, görsel çekiciliğin ve hareketin bu süreçte etkin olacağını ifade etmektedir (Ayer, 2014, s. 44). Son olarak belirtilmelidir ki bu terim, “etkileşim” kavramı üzerinden diğer türlerden ayrıştırılabilir gibi görünse de dijital çizgi romanların etkileşim içermesinin önünde bir engel bulunmamaktadır. Bu bağlamda, bütün etkileşimli çizgi romanlar birer dijital çizgi romandır ancak bu ifadenin tersi doğru değildir. Bu bakımdan daha spesifik bir alanı kapsamaktadır. Web teknolojilerinin, sabit bilgisayarlardan sıyrılıp taşınabilir cihazlara uyarlandığı günümüzde, çevrim içi veya değil, etkileşimli çizgi romana ilişkin yeniliklerin süreceği öngörüsünde bulunmak zor değildir.

4.2.3. Web veya Çevrimiçi (Online) Çizgi Romanlar

Web veya çevrimiçi (online) çizgi roman teriminin kapsamı, medyaya bağımlılık bağlamında net olarak çizilmektedir. Dijital çizgi romanların yapısal özelliklerinin tamamını barındırabilmesinin yanında internet ortamında yayınlanıyor ve dağıtılıyor olması gerek koşuldur. Web teknolojisini kullanan her türlü cihaz üzerinden tüketilebilmekte ve bu cihazların elverdiği ölçüde etkileşim özelliği gösterebilmektedirler. İnternet teknolojisine bağımlı bir gelişim içeren terim bu yönüyle yeni medyanın ruhuna en uygun çizgi roman formudur denilebilir.

Dittmar, var olduğunu savunduğumuz terminolojik karmaşaya ve bir ayırımın yapılması gerekliliğine dijital-web çizgi roman terimleri üzerinden dikkat çekmektedir:

“Dijital çizgi roman tartışması, web çizgi roman ve dijital çizgi roman arasında ayırım yapmak zorundadır çünkü tüm web çizgi romanlar dijital çizgi romandır ancak tüm dijital çizgi romanlar web çizgi roman değildir. Kesinlikle dijital çizgi romanın alt biçimleri vardır

ancak bir kural öne sürmek gerekirse: web çizgi romanları doğrudan internette yani çevrimiçi olarak okunan çizgi romanlardır. İndirilmeleri gerekmez ve indirilmeleri bile amaçlanmayabilir... Bununla birlikte, şu anki baskın ve dar tanımlara göre, dijital çizgi romanlar dijital olarak dağıtılan ve taranan ama genellikle çevrimiçi olarak okunmayan çizgi romanlardır (Dittmar, 2012, s. 85).

Görüldüğü üzere çevrim içi olarak dağıtılıp okunabiliyor olması yönünden web veya online çizgi romanlar dijital çizgi romandan ayrıştırılabilmektedir ki bu da bir ayrışma olarak yorumlanamaz zira genel durumun dışında dijital çizgi romanın çevrimiçi yayınlanmasının önünde bir engel yoktur. Dolayısıyla gerek web-online çizgi roman gerekse konumuzu oluşturan hareketli çizgi romanın da dahil olduğu bütün yeni medya tabanlı üretim, dijital çizgi roman çatısı altına alınabilmektedir zira dijital, sanal ortamı yani bu terimler arasındaki en temel ortaklığı ifade etmektedir. Bazı kaynaklarda web bazılarında ise online (çevrim içi) çizgi roman olarak adlandırılan çizgi romanların en erken örneklerinden birini Scott McCloud üretmiştir. Öne sürdüğü “sonsuz kanvas” kavramı açısından bir tür deney alanı olarak da değerlendirilebilecek olan “Zot” halen çevrimiçi olarak görülebilmektedir.



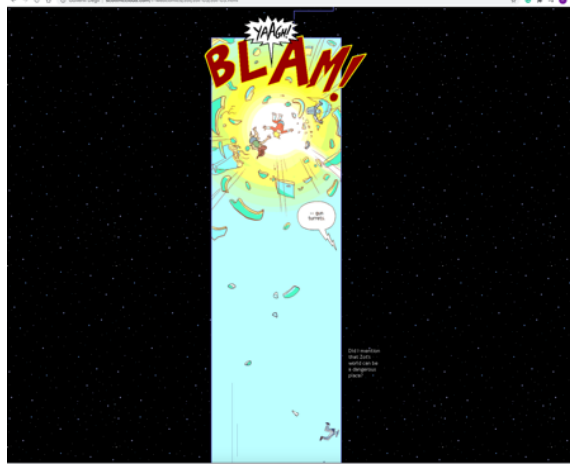
Görsel 83. Scott McCloud. Zot. Sayfa:1 (bölüm). 2004. <https://bit.ly/2RBc63H>

McCloud, “sonsuz kanvas”ın yaratıcılara ve aynı zamanda okura sağlayacağı yeni bakış açıları ve çizgi romanın geleceği açısından ifade ettiği önemi “Zod”la ilk elden tecrübe etme olanağına sahip olmuştur.

Anlatı bağlamında dijital çizgi roman veya etkileşimli çizgi romanlardan daha fazla tartışma yaratmamış olmasına karşın, internet teknolojisine entegre niteliğiyle, basılı türün ve çevrim içi olmayan dijital üretimin egemenliğinin dayattığı erişilebilirlikle ilgili sınırlılıkları

ortadan kaldırma potansiyeli göstermiş, bu yönüyle de çizgi romanın geleceğine dair bir öngörü sunmuştur. Bukatman, McCloud'un, Zot'un çevrimiçi versiyonu aracılığıyla bu potansiyelin bir kısmını açtığını iddia etmektedir:

Fütüristik destanın her bölümü, her ikisi de kullanıcının kendi hızına göre ekrandaki boşlukta dikey olarak akan çizgilerle ('izler') bağlantılı ayrı panellerle tek bir tarayıcı penceresinde görünür. Yaptığı birçok öneriden biri olan bu yapılandırma, bağlama ve kaydırma gibi en bilinen çevrimiçi okuma stratejilerini çoğaltma avantajına sahiptir (Bukatman, 2002, s. 139).



Görsel 84. Scott McCloud. Zot. Sayfa:3 (bölüm). 2004. <https://bit.ly/2RuoH91>

McCloud'un kesintisiz okuma alanı ifadesinin en net örneği Görsel 84'te görülmektedir. Zot'un üçüncü kısmında yer alan bu panel "sonsuz tuval"i örnekliyor gibidir. Zot'un eriklerinin, basılı sayfada gösterilemeyecek kadar uzun bir 'panel' boyunca gökten dünyaya doğru düştüğü görülmektedir. Kaydırma çubukları kullanılarak panelin tamamı ancak görülebilmektedir. Ekranın boyutu sınırlı olsa da açıldığı evren sınırsızmış gibi algılanmaktadır ancak kaydırma ve tıklama fonksiyonunun ötesinde "Zot" yine de basılı çizgi romanların biçimsel dilini korumaktadır. Hareket, ses veya paralaks gibi geleneğe uymayan unsurlar eserin dışında tutulmuştur. Dittmar bu durum üzerinden, web çizgi romanlarına ilişkin bir genellemede bulunmaktadır. Ona göre; "web çizgi romanları; dijital olarak yürütülüp dağıtılan, ancak genellikle basılı çizgi romanlardan farklı olmayan içerikler sunan örneklerdir" (Dittmar, 2012, s. 85). Dolayısıyla Dittmar'ın web çizgi romanlarını genel olarak daha önce bahsedilen internet üzerinden erişilebilen e-kitap formatıyla sınırlandırdığı yargısına varılabilmektedir ancak günümüzde etkileşimli, hareketli veya değil, bütün çizgi roman içeriklerinin internet teknolojisi üzerinden var olduğu gerçeği ortadadır. Örneğin, Morton, "çevrimiçi çizgi romanların sınırlı animasyonu, izleyiciyi içine çekmede başarısız

olsa da, ortamın -en azından Bukatman tarafından analiz edilen metinde (When I Am King, Demian.5)- "Kitabın hakimiyetinin başlangıcından bu yana daha az erişilebilir okuma protokollerini geri yükleme potansiyeli ve fırsatı sunabileceğini" ifade etmektedir (Morton, 2015, s. 349). Dolayısıyla çevrimiçi ya da web çizgi roman, Morton'un bahsettiği ve Bukatman'ın da örneklediği bir animasyon içeriği barındırabilmektedir. Ancak konumuz bağlamının dışında olsa da Morton'un dikkat çektiği, ulaşılabilirlik konusunda bir devrim yarattığı gerçeği de unutulmamalıdır. Halihazırda bu terime ilişkin bir tanımsal çerçevenin olmayışı, diğer terimlerde olduğu gibi bu terimin de gerekliliğini tartışılabilir kılmaktadır. Diğer yandan, hareket içeren örneklerin ortaya çıkışıyla birlikte, yeni terimlerin ortaya çıktığını da unutmamak gerekmektedir.

4.2.4. Hiper Çizgi Roman (Hipercomics)

Hiper Çizgi Roman terimi ve dijital çizgi roman veya ilişkin diğer öneriler arasındaki ayrım; yeni medya ve hiper medya terimleri arasındaki ayrıma koşuttur. Dolayısıyla diğer terimler ile arasındaki ayrıma net olarak varabilmek mümkün değildir. Ancak "Hyper çizgi roman, çok yönlü bir anlatı yapısına sahip bir web çizgi roman olarak düşünülebilir. Bir çizgi romanı hyper yapan şey okura sağlamış olduğu özgürlük alanı ve etkileşimin niceliğidir" (Smith, 2015, s. 20). Dolayısıyla hiper çizgi roman ve interaktif çizgi roman terimleri arasında kavramsal bir ayrım yapmak mümkün olmamakla beraber yalnızca "daha" interaktif olması yönünden bir ayrıma gitmek mümkündür. Bu interaktivite, basılı çizgi romanlarda dolayısıyla çizgi roman geleneğinde var olmayan bir özelliği de içermektedir. Bu özellik; Goodbrey'in "multicursal" dediği, kullanılan yola ek olarak birden fazla yolun var olduğu bir yapıdır. Bu da okuma deneyiminin her safhasında çoklu olasılıkların var olduğu, labirent kavramından yararlanan bir kurgu anlamına gelmektedir. Goodbrey'in ifadeleriyle:

Unicursal bir labirentin ne kadar kıvrımlı olursa olsun tek bir yolu varken, multicursal bir labirentin gezinmek için birçok farklı olası yolu vardır. Bir anlatı boyunca birden fazla yol, okuyucu tarafından hangi yolun izleneceği konusunda bir seçim yapılması gerektiği anlamına gelir. Bu nedenle, çok dizili bir anlatı, okuyucunun seçiminin önemini ön plana çıkarır. Bir hiper-comic'te, okuyucu tarafından yapılan seçimler, olayların karşılaştığı sırayı, olayların sonucunu veya olayların görüldüğü bakış açısını belirleyebilir (Goodbrey, 2013, s. 291).

Terimsel kafa karışıklığına fayda sağlamayacak şekilde, farklı bir terim önerisi olarak Smith'in "etkileşimli dijital çizgi roman" olarak da adlandırdığı hiper çizgi roman, "geleneksel medya biçimleriyle elde edilmesi zor olan bir dizi kontrol ve anlatı karmaşıklığını kolaylaştırmaktadır. Hiper çizgi roman (hypercomic) terimi, hipermetin (hypertext) veya hipermedia (hypermedia) ile ilişkilendirilebilir", şeklindeki ifadeleri, bahsini ettiğimiz terimsel belirsizliği daha da derinleştirmektedir (Smith, 2015, s. 20). Bu da tartışmamızı, yeni-hiper medya arasındakine benzer hatta bağımlı bir ayrım ancak yapılabileceği noktaya getirmektedir. Smith'in hiper çizgi romana alternatif olarak kullandığı "etkileşimli dijital çizgi roman" terimi ise önceki başlıklarda ele alınan bütün terimleri kapsar nitelik taşımakta ve bir ayrım yapmanın gerekliliğini de sorgulatmaktadır. Konumuz bağlamında, kullanılan en güncel terim olarak "hareketli çizgi roman (motion comics)"ın da bu terimsel karmaşadan nasibini aldığını bir ön bilgi olarak belirtmek gerekmektedir.

4.2.5. Hareketli Çizgi Roman (Motion Comics)

Terim olarak hareketli çizgi romana gelindiğinde ve en kapsayıcı terim önerisinin "dijital çizgi roman" olduğu tespitinden hareketle tezimizin konusunu oluşturan terimin gerekliliği tartışılabilir görünmektedir. Bu türden bir tartışmaya verilecek en ikna edici yanıt; konumuz bağlamında, çizgi roman anlatısında bir dönüşümün yaşandığı ve bu dönüşümün merkezinde "hareket" olgusunun yatıyor olduğu tezidir. Dijital mecrada vücut bulan her çizgi roman örneği hareket içermek durumunda değildir ki birçoğu içermemektedir. Dolayısıyla anlatısal dönüşümün örneklemini yalnızca hareketli çizgi romanlar verebilmektedir. Gerek dijital çizgi roman gerekse diğer ilişkin terimler, hareket içermediği müddetçe anlatısal dönüşümün konusu olamamaktadır. Bu durumda nitelikleri bakımından birbirleriyle çakışan ve bazen de birbirini karşılayan pek çok terimin kullanılması tartışılmalıdır.

Öncülü olarak telaffuz ettiğimiz terimlerin sahip olduğu araçsal varlığın neredeyse tamamını kapsayan ve bu bağlamda dijital çizgi roman, etkileşimli çizgi roman, web çizgi roman ya da hiper çizgi roman terimleriyle örtüşen "hareketli çizgi roman (motion comic)", hareket olgusunun varlığı önkoşuluyla hareket içermeyen örnekleri dışarıda bırakmaktadır. Ancak sanal ortamda (medium) var olan çizgi romanların tamamını kapsayan bir terim saptamak gerektiğinde, bütün ilişkin terimleri kapsayan "dijital çizgi roman" terimini önermek en akla

yatkın seçenektir. Bu durumda “etkileşimli (interaktif) çizgi roman”, “web ya da çevrimiçi (online) çizgi roman”, “hiper çizgi roman” ve son olarak “hareketli çizgi roman” terimlerinin tamamı dijital çizgi romanın alt başlıkları olarak saptanabilecektir zira çevrim içi olsun veya olmasın ya da hareketli olsun ya da olmasın bütün örnekler sanal ortamda var olmaktadır. Diğer yandan Morton’un; “hem geleneksel çizgi romanlar hem de hareketli çizgi romanlar çevrimiçi olarak dağıtıldığı ve sergilendiği için “çevrimiçi çizgi roman” ve “hareketli çizgi roman” terimleri arasında bir ayırım yapılması gerektiğini savunuyorum” şeklindeki ifadelerinden, bütün çizgi roman biçimlerinin potansiyel olarak çevrimiçi yayınlanabileceği anlamını içermektedir (Morton, 2015, s. 349). Bu terimsel karmaşanın içinden çıkabilmek adına, “hareketli çizgi roman”ı kavramsal olarak diğerlerinden ayırmanın en kestirme yolu, “hareket” olgusunun öncelenmesinden geçmektedir. Böylelikle, “hareket” unsurunun varlığı temelinde bütün ilgili üretim, “hareketli çizgi roman” başlığı altında kendisine yer bulabilecektir. Elbette ki ses ve paralaks gibi hareket olgusuna neredeyse bağımlı unsurlar da hareketli çizgi romanın elementleri arasına dahil edilmelidir.

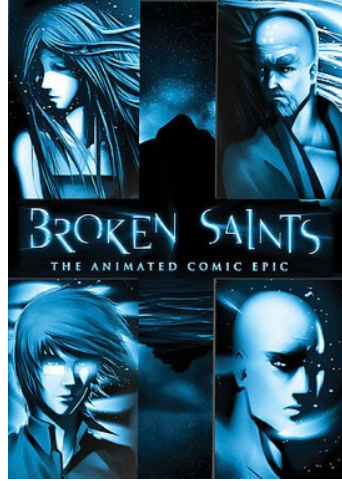
Hareketli romanın tanımlanmasına yönelik önerilere gelindiğinde ise kullanılan terimlerin belirsiz niteliği, bu noktada da kendini göstermektedir. Curiel, Craig Smith (2011)’e atıfla hareketli çizgi romanları; ekran tabanlı, canlandırılmalı (animated) bir anlatım içinde var olan bir çizgi roman anlatısı ve sanatını temel alan ve yeni ortaya çıkan bir dijital animasyon biçimi olarak tanımlamaktadır (aktaran Curiel, 2013, s. 9-10). Bu tanımda ilk dikkati çeken tespit, hareketli çizgi romanın, bir çizgi roman değil animasyon türü olduğudur. Benzer şekilde Miller (2005), hareketli çizgi romanı (motion comic); hareketli görüntüler, sesler, metinler ve film konsepti gibi multimedya öğelerinin bir birleşimi olarak tanımlamıştır (aktaran Hashim ve Idris, 2016, s. 152). Olgun bir tanımlama olarak nitelenebilmesi zor olan bu ifadeler, çizgi romanın tanımına eklemlendiğinde anlam kazanabilmektedirler. Aksi takdirde çizgi roman kavramı çerçevesinde değerlendirilmeleri mümkün olmayacaktır.

Kuşkusuz, çizgi romanda hareket olgusunun varlığı bugüne veya hareketli çizgi roman terimine has bir özellik değildir. Yeni medya evreninde ortaya çıkan örneklerin çok öncesinde tartışılmaya başlayan bu olgu konumuz özelinde, dijital devrimle ilişkilendirilecektir. Dolayısıyla hareketli çizgi roman, terimsel belirsizliğin son halkasını oluşturmaktadır. Hareketli çizgi roman zorunlu olmamakla birlikte, terimin kullanıldığı

zaman dilimi itibariyle dijital ortamda var olan, etkileşimli ve hareketli imajlar vasıtasıyla öykü anlatan anlatı biçimi olarak özetlendiğinde, bu belirsizliğin bir parçası olmuştur. Hareket olgusunu önceleyen bir terim olarak diğer bütün terimlerden daha fazla animasyon ve sinemayla ilişkilendirilmiş ve bu bağlamda da anlatısal tür tartışmalarının konusu haline gelmiştir.

Bu tartışmaların uzağında, 20. yüzyılın sonu, 21. yüzyılın başında, popüleritesini yeniden kazanmaya çalışan çizgi romanın -diğer türlerde de gözlemleneceği üzere- yeni medyaya kayıtsız kalması mümkün olmamıştır. Bağımsız ve bireysel üretim açısından hayati bir zorunluluk olarak görülen yeni medya dönüşümüne çizgi roman endüstrisi de kayıtsız kalamamıştır. Bu süreç Curiel tarafından şu şekilde özetlenmiştir:

1994 yılında CD-Romix'le dijital üretim-dağıtımın başladığı sürece Marvel, 1996 yılında, American Online (AOL) ile bir anlaşma yapıp, Cybercomics adlı tamamen dijital bir dağıtım platformu oluşturarak dahil olmuştur. 1997'de Marvel, Webisodes olarak platformu yeniden adlandırmış ve yayını tüm internet kullanıcılarına açarak web sitesine taşımıştır. 2001 ve sonrasında, Broke Burgess, Ian Kirby ve Andrew West'in "Broken Saints" gibi bağımsız çalışmaları kayda değerdir. Bu eser, tamamen canlandırılmış ve çevrimiçi olarak dağıtılmıştır. 2003'e gelindiğinde, Intec Interactive şirketi "Digital Comic Book Series" adıyla, Marvel ve CrossGen ortaklığıyla hareketli çizgi roman üretimine başlamıştır. Bu içeriklerin tamamı herhangi bir dijital donanımda oynatılabilmekteydi (Curiel, 2013, s. 13-14).



Görsel 85. Brooke Burgess, Ian Kirby ve Andrew West. Broken Saints. 2001. <https://bit.ly/3kljkVV>

Bu örneğe ek olarak, "Saw: Rebirth" (Shuter ve Viney 2005), Dave Gibbons ve Alan Moore'un Watchmen'in (Hughes, 2008) iTunes mağaza ve DVD çizgi roman uyarlama sürümü, çizgi roman alanını o zamana kadar herhangi bir başlığın ötesinde halkın dikkatine sunmuştur" (Smith, 2015, s. 2). Özellikle Watchman gibi yüksek üne sahip bir eserin

hareketli çizgi romana uyarlanması endüstrinin ve okurların dikkatinden kaçmamıştır. Watchman'le aynı yıl "The Dark Night"ın hareketli çizgi roman uyarlaması piyasaya giriş yapmıştır. Elbette ki çizgi roman endüstrisinin bu türe gösterdiği ilgi, üretim ve dağıtım süreçlerinin gelişmesi ve yaygınlaşmasını da sağlamıştır. Bu örneklerin yanında, eşzamanlı olarak Japon kökenli örneklerin sunduğu katkılar da unutulmamalıdır.



Görsel 86. Alan Moore, Dave Gibbons. The Watchmen: Motion Comic. 2008. <https://bit.ly/3molfen>

Bütün bu örneklemin tamamı hareketli çizgi roman adıyla piyasaya çıkmış olsa da unutulmamalıdır ki diğer terimler de bu örnekleme kendine yer bulabilmektedir. Görüldüğü üzere, ortaya çıktıkları andan itibaren, iç içe geçmiş bir yapı gösteren terim haznesi, bu üretimin tamamını, çoklu medya temelinde birbirine bağlamaktadır. Dolayısıyla hareketli çizgi romana ilişkin tanımlama çabaları ve terimi imleyen araçsal varlıktan hareketle diğer terimler üzerine üretilmiş literatürün, hareketli çizgi roman özelinde de işlevsel olduğu görülmektedir. Örneğin Mancheño'nun dijital çizgi romanla ilgili olarak sarf ettiği ifadeler, müdahale edilmeksizin hareketli çizgi roman için de kullanılabilir:

Dijital çizgi roman okurları, fare ile tıklayarak bir hikayenin parçaları (ya da sayfaları) arasında geçiş yapabilirler. Okuyucuların bu parçalardaki boşlukları doldurma biçimleri de değişmektedir çünkü çerçeveler arasındaki boş alanlar sıklıkla okuma deneyimlerini zenginleştirmeye yardımcı olan multimedya elemanları ile değiştirilmektedir. Metinler, resimler ve videolar veya sesler gibi diğer multimedya bileşenleri, duygularını kaybetmeden birlikte veya ayrı ayrı keşfedilebilecek bağımsız anlam birimleridir (Mancheño, 2019, s. 28)

Bu ifadelerden yola çıkarak denilmelidir ki hareketli çizgi roman başta olmak üzere yeni medya döneminde, çizgi romanı tanımlamada kullanılacak anahtar kavram "çoklu

medya (multimedya)” olacaktır. Bu tespitten hareketle çizgi roman tarihinde şahit olunan tür tartışmalarına geri dönülmektedir zira çoklu medya doğası gereği, melez türlerin varlığına atıf yapmaktadır. Birden fazla ortamın (medium) konusu olan her tür doğal olarak çoklu ya da melez yapılar barındırmak durumundadır. Örneğin “hareketli çizgi roman; kaydırma ve yakınlaştırma, canlandırma, ses efektleri, dublaj, müzik ve özel efektler içeren çizgi roman panelleri gibi dijital çizgi romanların özelliklerini karşılamaktadır” (Hashim ve Idris, 2016, s. 151). Dijital, interaktif veya hiper çizgi romanlarda da bu unsurların varlığı görülmektedir. Dahası Smith, etkileşimli bir hareketli çizgi romanın, statik çizgi roman sanat eserini tahsis ederek kullanıcı tarafından kontrol edilen bir dijital ortamda yerleştirdiğini, hareketin, gezinme geçişlerinde veya statik etkileşimli öğeleri tamamlayan belirli hareketli görüntülerle var olduğunu ifade ederek “etkileşimli hareketli çizgi roman” adında bir alt başlık önermektedir. Ona göre; “her iki tür de statik çizgi roman sanatının tahsis edilmesine dayanır ancak etkileşimli hareketli çizgi roman, anlatıyı ilerletmek için ilave kontrol-temelli etkileşim modları ekleyerek geleneksel hareketli çizgi roman biçimlerinden farklılaşmaktadır” (Smith, 2015, s. 15). Bir hareketli çizgi roman geleneğinden bahsetmek için erken olsa da alanda yaşanan değişimin hızını takip edebilmek çok zordur. Diğer yandan, “hareket” temelinde “yeni medya çizgi romanı” olarak değerlendirilip genel bir çerçeveye alınabilecek bu ve benzeri pek çok öneri arasındaki geçişkenlik “çizgi roman” ve animasyon ve/veya sinema gibi anlatı türleri arasında da yaşanmakta ve araçsal ortaklıklar yeni melez yapıları yaratmaktadır. Curiel’in ifadesiyle; “hareketli çizgi romanın ortaya çıkması, çoğunlukla çizgi roman ve animasyon melezi olarak kanıtlanmış birçok görüşe yol açmıştır. Hangi noktadan itibaren çizgi roman olarak kabul edilebilir? Yoksa bir animasyon stili olarak mı düşünülmelidir?” (Curiel, 2013, s. 10).

Bütün bu belirsizlik ortamında, hangi terimin kullanılması gerektiği tartışmasının dışında kalarak denilmelidir ki her türlü terim önerisi bir diğerinden daha uygun veya uygunsuzdur tespitinde bulunmak mümkün görünmemektedir. Konumuz bağlamında, “çizgi roman” ve “hareketli çizgi roman” ilişkisine odaklanılarak bu tartışma hareketli çizgi roman genellemesi üzerinden yürütülmelidir ki yürütülebileceği ortaya konulmuştur. Curiel tarafından dillendirilen soruların yanıtını, “hareketli çizgi roman (motion comic)” özelinde verebilmek üzere öncelikle hareketli çizgi romanı gerek çizgi roman gerekse animasyon ve sinemaya bağlayan ve bu türlerden ayıran niteliklerin ortaya konulması gerekmektedir.

Tartışma süredursun, hareketli çizgi roman, sektörel bir büyüklüğe ulaşma yoluna girmiştir. Endüstri devlerinin de desteğiyle ilişkin teknoloji geliştirilmeye devam etmekte, örneklerin çoğalması ve yayılması, pek çok bağımsız ve bireysel çalışmaların ortaya çıkmasını sağlamıştır. “Son uyarlamalar arasında YouTube'da 1.000.000'den fazla izlemeye sahip Örumcek Adamın Ölümü (Bates, 2011) ve YouTube'da 800.000'in üzerinde izlenen Angry Birds: The Motion Comic (Kareranta, 2011) bulunmaktadır” (Smith, 2015, s. 3) Özellikle popüler serilerin ve video oyunlarının da aralarında bulunduğu uyarlamalar arttıkça, hareketli çizgi romanın okur kitlesi daha da genişleyecek ve çok daha nitelikli eserler vermeye doğru süreç evrilecektir. Uyarlamaların dışında, hareketli çizgi roman olarak yaratılan orijinal örnekler günümüzde ortaya çıkmaya başlamıştır.

4.3. Hareketli Çizgi Romanı Bileşenlerine Ayırmak

Hareketli çizgi romanlar yapısal açıdan, yeni medya etkisiyle ortaya çıkan diğer terimlerle büyük oranda ortaklıklar taşıırken geleneksel çizgi romanın araçsal varlığını da korumaktadır. Bahsedildiği üzere, bu terimlerin çoğunlukla birbirinin araçsal varlığını paylaşmaları bakımından net olarak çizilemeyen sınırları, kapsar kümeler ve ara kesitlerin oluşmasına neden olmaktadır. Örneğin, dijital ortamda var olan bütün çizgi roman türlerinde, farklı düzeylerde etkileşim ki bu özellik basılı medyada da bulunabilir, olmasına karşın “interaktif çizgi roman” şeklinde bir terimin kullanılmakta olduğu hatta “interaktif hareketli çizgi roman” şeklinde önerilerin olduğu görülmektedir. Bu türden öneriler, diğer bütün terimleri içine alan bir şemsiye oluşturmaktadır ve aynı tespitin “dijital çizgi roman” içinde yapılması gerekecektir.

Öncelikle, hareketli çizgi romanın kuramsal olgunluğa erişememiş bir disiplin üzerine üretilen pek çok terminolojik öneriden biri olduğunu kabul etmek gerekmektedir. Dolayısıyla “web veya online çizgi roman”, “hiper çizgi roman” “etkileşimli çizgi roman” veyahut da “interaktif çizgi roman” terimleri arasında ayırım yapmak zordur. Bu bağlamda önerilen en güncel terimlerden birisi olarak hareketli çizgi romanın, anlaşılacağı üzere, hareket temelinde terimselleştirilmiş olması gerekmektedir. Bu bağlam da hareketli çizgi romanı, çizgi romanın animasyona en yakın durduğu konuma yerleştirecek hatta ötesine

geçirecektir. Bu terimin dışındaki bütün terimlerde de hareket olgusunun varlığından söz etmek mümkünken hareketli çizgi romandan farklı olarak zaruri değildir. Yeni medyanın, “hareket”e yaptığı atfın tezahürü olarak hareketli çizgi roman, çizgi roman olgusunun gidişatının bizi getirdiği son noktayı teşkil etmektedir. Bu noktadan hareketle hareketli çizgi romanın araçsal varlığını ve özgüllüğünü, yeni medya ortamında ortaya çıkan terminolojik karmaşadan yalıtarak yapmak gerekir. Dolayısıyla özgüllük denetiminde hareketli çizgi romanı, yeni medya öncesi, geleneksel, basılı çizgi romanla olan ilişkisine odaklanılmalıdır zira hareketli çizgi roman, yeni medya evreninde vücut bulan terminolojinin tamamını kapsar bir nitelik taşımaktadır.

Hareketli çizgi roman, geleneksel çizgi romana ait her türlü araçsal varlığı barındırmanın yanında bunlara hareket, ses, müzik, alan derinliği (parallax), etkileşim (sanal ortamda etkileşim) gibi yeni araçlar ekleyerek gelişimini sürdürmektedir. Bu durumda, halihazırda melez (hibrit) bir tür olan çizgi roman, yeni bir melezlemeye maruz kalmakta veya çoklu (ya da karma) modele (multimodal) doğru evrilmektedir. Büyük oranda anlatsal bir dönüşümü ifade eden bu durum tartışılmadan önce, hareketli çizgi romanı, çizgi romandan farklılaştıran araçsal varlık ele alınmalı ya da hareketli çizgi roman, bileşenlerine ayrılmalıdır.

4.3.1. Hareket

Çizgi romanda “hareket” olgusu, konumuz özelinde hareketli çizgi romanın bir bileşeni olan canlı hareket algısı olarak anlaşılmalıdır. Öyle ki “hareket, çizgi roman olarak adlandırılın veya adlandırılmasın, bugün çizgi romana atfedilen bütün yaratım süreçlerinde, en azından arzu edilen olarak var olmuştur. Bugün hareketli çizgi roman olarak adlandırılan türün var olmasının tek nedeni, ilişkin teknolojinin olanaklarına bağlanabilmektedir. Töpffer veya Hogarth’tan çok daha öncesine dayandırılan bir tarihi düzleme yayılan geniş bir örneklem, bu istencin izlerini taşımaktadır. Hatta bu izler disiplinlerarası bir tarih okumasında da rahatlıkla gözlemlenebilmektedir. Modern sanatın doğuşuna kadar, büyük oranda hareket üzerinden bir hayat yanılması, sanatın en büyük ideallerinden birini oluşturmuştur. Fakat en başında bunun bir “yanılsama” olduğu gerçeğine vurgu yapmak gerekir. Tiyatro vb. canlı icra edilen sanat biçimlerini bir kenara koyarsak bu yanılsamanın üretilmesinde ve

kaydedilmesinde gelinen son noktayı sinema oluşturmaktadır. O halde anlatı veya sanatta “hareket” olgusundan bahsederken sinemaya referansta bulunmak zaruridir. “Hareket” yanılması üzerine yapılabilecek her analiz, bu noktadan başlayarak karşılaştırmalı olarak yapılagelmiştir.

Çizgi roman ise tarihsel olarak, bir hareket yanılması yaratma yolunda, istikrarlı bir yörüğe izlemektedir. McCay’in animasyon denemeleri, çizgi roman ve hareket ilişkisinin de bir yeniliği haber vermekteyken “gerçekçi hareket”, önce animasyona ve sonra da sinemaya havale edilmiş ve böylece çizgi roman ve gerçekçi hareket arasındaki ilişki kesintiye uğramıştır. Öyle ki Mancheño, Gravett’e (Gravett 2014, 28) atıfla; “bazıları için, çizgi roman şeridinin ilk film şeridi için ilham kaynağı olduğunu ve çizgi roman ve film şeridi arasındaki paralelliği vurguladığını söylemektedir. Çizgi roman ve sinema, gerçeği uyandırmak için birlikte çalışmıştır” (Mancheño, 2019, s. 8). Ancak McCay’den yeni medyaya kadar geçen süreçte üretilen hareketli çizgi roman örnekleri, animasyon veya sinema uyarlamaları olarak anılacaktır. Elbette bu ifadeler, bu örneklerin çizgi roman oldukları ve yanlış tanımlandıkları anlamına gelmemeli, yalnızca çizgi roman, animasyon ve sinema arasındaki iç içe geçmiş tarihsel düzlemi vurgulamalıdır. Bu ilişkinin temelinde de “hareket” olgusu yatmaktadır.

Dolayısıyla İngilizce karşılığıyla “motion picture” ve “motion comic” arasında, “hareket” temelinde bir ortaklık bulunmaktadır. Bu ifade, “hareketli çizgi roman”, animasyon ve/veya sinema arasındaki araçsal değiş-tokuşu vurgulamaktadır ancak tarihsel olarak çizgi roman ve “motion picture” anlamıyla hareket olgusu arasındaki ilişkinin izleri 20. yüzyılın başlarına, Winsor McCay’in ürettiği canlandırma çalışmalarına kadar sürülebilmektedir. Fischer, bu süreci şu şekilde özetlemektedir:

“McCay “Little Nemo In Slumberland”i hem bir gazete şeridi (1905’te başlayan) hem de çizgi film (Küçük Nemo, 1911) olarak çizdi ve sonra çizgi filmi vaudeville rolüne dahil etti. 1940’larda ve 1950’lerde izleyiciler, Dick Tracy ve Captain America (1944) gibi çizgi roman karakterlerine dayanan filmler ve diziler izlediler. Bugün Disney, yaz ve tatillerde gişe rekorları kıran filmleriyle sinemasal bir “Marvel Universe” kurarken, DC Comics ve ana şirket Time-Warner farklı medya ve izleyicileri kapsayan bir Batman markasını sürdürüyor. Çizgi roman ve filmin birbirine bağımlılığı, sıklığı tahmin edilebilecek ve özelliklerinde hesaplanamayacak kadar uzun süredir kanıtlanmış bir olgudur” (Fischer, 2017, s. 1086).

Yalnızca animasyon ve çizgi roman arasında “uyarlama” örnekleri olarak telaffuz edilen bu eserler, çizgi roman ve beyaz perde arasındaki ilişkinin ilk halkalarını oluşturması bakımından önemlidir. Günümüze gelindiğinde gerek animasyon gerekse sinema sektörünün çizgi roman üzerinden elde ettiği ticari başarı, özellikle Amerikan çizgi romanı ve Hollywood arasında organik bağlara dönüşmüştür. “Hareketli çizgi roman”dan ziyade çizgi roman ve “hareket” arasındaki bağa dikkat çeken bu tarihi örneklem yine de çizgi romanda “hareket” fikrinin, çizgi romanla popüler kültür arasındaki bağın ve bu bağın dönüştürücü gücünün kökenlerini ortaya koyması bakımından bahse konu olmaya değerdir. Bir gerçeklik olarak çizgi romanın, animasyon ve filminden çok önce var olduğunu göz önüne aldığımızda, Eisner’ın “ardışık sanat” ifadesinin ilk muhatabının çizgi roman olduğunun kabul edilmesi gerekmektedir.

Çizgi roman ve hareket olgusu arasındaki istence dayalı ilişki, çizgi romanla anılan ilk örneklerden Töppfer’e, Kirby’ye ve günümüze kadar gözlenebileceği gibi yeni medyayla birlikte, canlı hareket yanılışmasını nihayet türe dahil etmiştir. Bu bağlamdan ortaya çıkan hareketli çizgi roman, McCay’in öncü çalışmalarından farklı bir sıçramayı ifade etmektedir. Hareketli çizgi roman ilk bakıldığında, çizgi roman ve animasyon arasında bir niş oluşturuyor gibidir. Dolayısıyla hareketli çizgi roman; çizgi roman ve animasyon arasındaki zincirin kayıp halkası olabilir mi sorusunu doğurmuş ve yeni bir türsel tartışmanın odağını oluşturmuştur. Hem çizgi romandaki varlığı hem de bu hareketin niteliği tartışma konusudur. Bir taraftan ilk örneklerden bu yana çizgi romanın önerdiği statik hareket algısı, diğer taraftan sinemadan ödünç alınan gerçekçi hareket yanılışması.

Ancak animasyon ve sinemada “hareket” denildiğinde bile, esasen iki farklı şeyden bahsediyor olduğumuza dair, fotoğraf ve sinema üzerinden ayrı bir tartışma yürütülmektedir. Dolayısıyla hareketli çizgi romanda “hareket” denildiğinde karşılaştırma, animasyon ve sinema ile değil animasyon veya sinema ile yapılmak durumundadır. Hareketli çizgi romanda hareketin niteliğini kavrayabilmek için öncelikle bu iki hareket türünün (animasyon ve sinema) birbiriyle olan ilişkisini çözümlenmek gerekmektedir.

Sinema esasen, fotoğrafın gelişimine koşut olarak var olmasına ve içerdiği hareketin niteliğini yine fotoğraf üzerinden okuma eğiliminde olmasına rağmen animasyon gibi bir

diğer hareketli görüntü biçiminde hareketin niteliđi, sinema üzerinden okunmakta ve konumlandırılmaktadır. Bu iki farklı disiplin (belki de aynı) arasındaki hareketin niteliđine dayalı ayrışma, aynı şekilde “gerçeklik” kavramı üzerinden açıklanagelmıştır. Bu bağlamda sinema ari form olarak sivrilirken animasyonun statüsü bunun aşağısında bir yere konumlandırılmıştır.

Sinema bir teknoloji olarak stabilize edildikten sonra, kökenine yapılan tüm referansları yapay olarak kesti. Yirminci yüzyıldan önce hareketli resimleri karakterize eden her şey - görüntülerin manuel inşası, döngü eylemleri, mekanın ve hareketin ayrık doğası - bunların hepsi sinemanın piç akrabasına, onun tamamlayıcısına, gölgesine devredildi; animasyon. Yirminci yüzyıl animasyonu, sinemanın geride bıraktığı on dokuzuncu yüzyıl hareketli görüntü tekniklerinin deposu haline geldi...Sinema, gördüğümüz görüntülerin kaydedilmek yerine inşa edilmiş olabileceğine dair herhangi bir gösterge de dahil olmak üzere, kendi üretim sürecinin izlerini silmek için çok çalışıyor (Manovich, 2001, s. 298).

Manovich’in ifadelerinden de anlaşılacağı üzere sinema, ifade ettiğimiz, sanata dair tarihsel sürecin büyük bölümünü kapsayan istencin, “gerçeklik” yanılısamasının büyüüne kapılarak kendisini, var olan gerçekliğin kaydından başka bir şey olmayan araç konumuna itme eğilimine girmiştir. Dolayısıyla Manovich’in de ifade ettiği gibi sinema, aygıt dışında görüntüye yapılan her türlü insan müdahalesini ki bu müdahale sanatsal edimi de kapsar, animasyonun sınırlarına sürmüştür. Bu bağlamda sinema, canlandırmayı (animasyon), resim ve fotoğraf arasındaki niteliksel fark üzerinden sınırlarının dışına itme eğilimindedir. Ancak iddia edilebilir ki bir gerçeklik yanılısaması her halükarda bir yanılısamadır. Yalnızca nicel farklılıklar üzerinden bir ayrıştırmanın yapıldığı anlaşılmaktadır. Bu noktada, sinemanın yalnızca bir kayıt altına alma süreci olmadığı tezleri ile karşılaşılmaktadır. McKenna’nın ifade ettiği gibi;

bir Disney prodüksiyonunda animatörün, resmi olarak manipülatif olan elini, kimsenin inkar edemeyeceği gibi, o zamanın benzersiz bir resmi seçimi (dış müdahale bakımından en saf örnek) olarak Lumièr kardeşlerin Ciotat’ındaki tren imajının köşegen kompozisyonuna işaret edilebilir. Gunning’in bize hatırlattığı gibi, “aygıt kendi içinde yalan söyleyemez ya da gerçeği söyleyemez”. Hem yazarın hem de izleyicinin aracılık ettiği imgeyi ifade ve izlenimle üretir. Bu nedenle, animasyon “kopya olarak indeks”¹

¹ Belirti (İng. Index); “Nesnesi ortadan kalktığında kendisini gösterge yapan özelliđi hemen yitirecek olan ama yorumlayan bulunmadığında bu özelliđi yitirmeyecek olan bir göstergedir. Sözelimi: İçinde, ateş edilmiş olabileceğine gösteren bir kurşun deliđinin bulunduğu bir mulaj; eđer ateş edilmemiş olsaydı, delik olmayacaktı; ama burada bir delik var, herhangi biri bunu ateş edilmiş olmasına bağlasın ya da bağlamasın” (Peirce). Bir başka deyişle, belirti, dinamik nesnesiyle kurduđu gerçek ilişki geređi bu nesne tarafından belirlenen bir göstergedir. Demek ki belirti, varlığına işaret ettiği nesne ile bir bitişiklik, bir yakınlık ilişkisi kurar. Sözelimi, duman ateşin belirtisidir, bulut da yağmurun (Rifat, 2013, s. 118).

argümanına toptan süpürülemez veya sadece farklı bir indeksleme biçimine indirgenemez (McKenna, 2013, s. 6).

Özetle sinema ve animasyon arasında, gerçeklik yanılsamasının gerçeklik derecesi üzerinden bir kıstas önermek mümkün görünmemektedir. Bu bağlamda sinemanın yaslandığı temel olan fotoğraf dahi fotokimyasal işlemin ötesinde, gerek sanatçının müdahalesine gerekse izleyicinin algısal öznelliğine açıktır ki buda tekil bir ifade ve izlenimi yaratmaktadır. Kaldı ki yalnızca teknik düzeyde yapılacak bir tartışmada da durum değişmemektedir. Animasyon ve sinemada hareket, gerçeklik algısının niceliği bakımından daima denk olmuştur. Sinematik hareketin öncülü kabul edilen tekniklerin tamamı bir takım ortak özellikleri paylaşmışlardır.

Sinemanın kamusal imajı, filmde "yakalanan" gerçekliğin aurasını vurguladı, bu da sinemanın özel efektlerin "asla" olmayışını "yaratmaktan ziyade, kameradan önce var olanı fotoğraflamakla ilgili olduğunu ima etti. Ardından, projeksiyon ve mavi ekran fotoğrafçılığı, mat resimler ve cam çekimler, aynalar ve minyatürler, itme geliştirme, optik efektler ve film yapımcılarının hareketli görüntüleri oluşturup değiştirmelerine olanak tanıyan ve böylece sinemanın animasyondan gerçekten farklı olmadığını ortaya çıkaran diğer teknikler, pratisyenleri, tarihçileri ve eleştirmenleri tarafından sinemanın çevresine itildi (Manovich, 2001, s. 299).

McKenna ise, müdahale olsun ya da olmasın her görüntünün gerçekçi bir algı yaratabileceği durumuna odaklanmıştır. Nihayetinde konunun özü gerçekliğe değil, gerçeklik algısına dayanmaktadır. Algı söz konusu olduğunda da yaratmanın yöntemleri sınırsızdır. Dolayısıyla "algı" boyutundaki "gerçeklik", film ya da herhangi bir ürün ile izleyen arasında var olan bir ilişkiden doğmaktadır. Bu durumda görüntünün, kurgusal veya kurgusal olmayan bir temele dayanıyor olması önemsizdir zira kurgusal görüntü gerçek olarak algılanabileceği gibi gerçekçi bir görüntü, bu şekilde algılanmayabilmektedir (aktaran McKenna, 2013, s. 8). Yani üretilmiş veya kaydedilmiş olması, gerçekliğin niteliğine zarar vermez ki buna en erken örneği McCay vermiştir. Bu noktadan hareketle sinema ve animasyon arasında bir ayrıma gidilemeyeceğini McKenna, *The Sinking of the Lusitania* (McCay 1918) örneği üzerinden şu şekilde izah etmektedir:

The Sinking of the Lusitania (McCay 1918), canlandırmanın, bireysel bir öznellik merceğiyle dışsal bir tarihsel gerçekliği ifade ederek elde ettiği canlandırılmış bir gerçekliğin doğruluğuna tanıklık etme yeteneğini gösterir. Bu yeteneği, fotokimyasal nostaljinin çağdaş ortaya çıkışından çok önce gösterdi. Bu, McCay'in çalışmalarının kendine özgü özelliklerini sergilerken, animasyonun gerçekliğin içselleştirilmiş bir izlenimini alma ve ona

görünür bir estetik boyut kazandırmadaki tekinsiz yeteneğini etkili bir şekilde gösteren bir filmidir. Nihayetinde, bu yeteneğin etkisi, özellikle canlandırılan görüntüyü gerçek dışı olarak kodlama eğilimindeki fotoğrafa olan hakim güven karşısında, animasyonun gerçek değerini nitelemektir (McKenna, 2013, s. 19)

Bu bağlamda McCay'in eserleri, erken dönem sinema ve dijital üretim teknolojilerini içeren güncel sinema arasında ve aynı zamanda animasyon arasında var olduğu savunulagelen farklılıkların esasen pek de fark yaratmadığını göstermesi açısından önemli görülmüştür. Animasyonda var olamayacağı iddia edilen ve yalnızca sinemaya atfedilen unsurların animasyonda var olduğunu göstermiştir ki bunun tersi de doğrudur. Başka bir deyişle animasyonun, gerçekçi bir hareket yaratma yeteneğine sahip olduğu gibi sinema da bir ifade ve izlenim yaratma kabiliyetine ve hürriyetine sahiptir.

Bunun ışığında, animasyon tarihindeki baskın bağın gerçekliğin hem izlenimi hem de ifadesi olarak hareket olduğunu öne sürmek isterim. Hareket bunun anahtarıdır çünkü o, hareketsiz görüntüde "gerçek" olarak algılanan bir canlılık duygusu uyandırır. Buna "yaşam yanılması" deniyor, Cholodenko'nun oluşturduğu şeyi tanımlamak için ortaya koyduğu bir cümle "Bir aygıtın insanların ve nesnelerin görüntülerini canlandırma -hareket ve hayat veriş- biçimine duyulan hayranlık". Ancak bu yaklaşımda iki yönlü bir sorun ortaya çıkmaktadır. Birincisi, bu "yanılmanın", kendi koşullarında var olan bir gerçekliğe benzemeyi amaçlayan bir şeyin aksiyomatik (doğruluğu apaçık ortada olan, kanıtlanması gerekmeyen) gerçeğin üretimine olan borçlülüğüdür. Bu daha doğru bir şekilde "yaşamın taklidi" olarak ifade edilebilir ki bu, canlı aksiyon görüntüsünden oldukça farklı estetiği göz önüne alındığında, animasyonu sadece canlı aksiyon sinemasını taklit etme girişimi olarak konumlandırıyor, başka bir şey değil. Bununla bağlantılı olarak, aygıtı hayat veren güçler atfetmenin ikinci sorunu; operatörünün ifadesini üreten şeyin, temelde inorganik bir mekanik nesne olduğu gerçeğidir (McKenna, 2013, s. 5)

Sinemanın, gerçeklik bağlamında tutunduğu dal yani fotoğraf bizatihi bu iddiayı yalanlamaktadır zira orda olanı görmekle orda olanın fotoğrafını seyretmenin ne kadar aynı şey olmadığı ayrıca düşünülmelidir. Fotoğrafın zamanı dondurmak olarak ifade edilebilecek temel fonksiyonu, gerçeklik iddiasında, gerçekliğin zamana olan bağımlılığını göz ardı etmektedir. Gerçek hareketin akışkan doğası dondurulmaya izin vermez ve eğer sinema bu akışkanlığı yakaladığını iddia ediyorsa ardışık fotoğraf dizisi olduğu gerçeğini göz ardı ediyor demektir. Sinema da fotoğraf gibi yalnızca zaman düzleminde bir kesit olarak var olabilir ancak gerçek hareket bütün zamansal boyuta yayılır. Gerek sinema gerek animasyon gerekse diğer bütün hareketli görüntü türleri, kapatılmayla yüzleşmek zorundayken gerçek hareketin kapatılması, zamanın bitişini ima etmektedir.

Bu bağlamda sinema, yalnızca bir ayna nosyonu ile sınırlandırılmaz ki esasen gerçeklik bağlamında aynanın rolünü üstlenmesi de mümkün değildir. O halde sinemanın özgül bir

tür olarak varlığı yalnızca gerçekçi hareket algısı yaratabilme kabiliyetiyle açıklanamamaktadır. Aksi takdirde daima tiyatro, mim gibi türlerin karşısındaki hiyerarşik konumu bellidir. Bu yetersizlikten hareketle ortaya sanat olarak film (ya da sinema) olgusu çıkmaktadır. Bu olgunun temelinde de filmin sanatsal edim içinde, kendini var eden özgün araçlara sahip olmasa da nevi şahsına münhasır özellikleri ve etkisinin olduğu savunusu bulunmaktadır. Böylelikle sanatsal film, özgül bir ortam (medium) olarak nitelenmektedir. “Başka bir deyişle, film yalnızca bir kutunun içindeki tiyatro değildir. Film, kendine özgü ortamı sayesinde, kendi benzersiz kapasitesi ve yasaları olan, ayrı bir estetik sistem imkanı sağlamıştır” (Carroll, 2003, s. 1). Bu durumda animasyon ve sinema arasındaki farkın “hareket” ve gerçeklik üzerinden yapılamayacağı açık olmalıdır. Zira sanat olma iddiasında olan her türün, özgün ve yaratıcı edime karşı sorumlulukları vardır ki yalnızca apaçık gerçeği yansıtmaya iddiası bu gerçeklikle çoğu zaman çelişmektedir. O halde denilebilir ki sinema, gelişim süreci içinde kavramsal olarak sürekli güncellenmektedir fakat esas sorun bu güncellenmenin animasyon alanıyla ne kadar çakışıp çakışmayacağıdır. Bu gün böyle bir soruyu sormak dahi anlamsızken sinemanın kendini animasyondan soyutlaması pek de mümkün görünmemektedir.

Yeni medya ekseninde, güncel sinema ve/veya dijital sinema bağlamında, sinemanın tanımı üzerine yeniden düşünülmektedir. Lev Manovich dijital çağda, geleneksel anlamda sinemanın yeniden tanımlanması gerektiğini savunanlardandır. Manovich’e göre; “geleneksel sinema için istisna olan teknoloji, tasarımının kendisinde gömülü olan normal ve amaçlanan dijital film yapım teknikleri haline gelmiştir” (Manovich, 2001, s. 307). Dijital evrende film bir kolaj olarak anlaşılmalıdır. Kamera tarafından kaydedilen görüntü bu bağlamda bir tuvale dönüşmüş, sinema çoklu medyaya (multimedia) evrilmiştir. Carroll da benzer şekilde video ve bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülemenin hem şu anda film dediğimiz şeyin bileşenleri olmaları açısından hem de mantıklı insanların film olarak adlandırmaya istekli olacağı tüm çalışmaların araçlarla yaratılabilmesi anlamında, film medyası olduğunu savunmuştur (Carroll, 2003, s. 8-9). Yeni medyanın demokrasi, katılım ve çoğulculuk vaadi diğer bütün türlerde gösterdiği etkiyi sinemada da göstermiştir. İstisnaların olabileceği göz önünde bulundurularak ana akım sinema endüstrisinin bu fikri saygıyla karşıladığı ise rahatlıkla görülebilir. Manovich, dijitalizasyon sürecinin sinemanın geleneksel kimliğini sorgulamaya açtığını savunmaktadır. Ona göre; “birlikte bakıldığında,

bu özellikler ve metaforlar, dijital hareketli bir görüntünün mantığı, fotografik ve sinematığı ressamlığa ve grafiğe tabi kılar, sinemanın bir medya sanatı olarak kimliğini yok eder” (Manovich, 2001, s. 295). Bu savunu uyarınca dijital evrende saf gerçeklik iddiası beyhudedir. Yeni medyanın hakimiyeti düzeyinde bu ideal soluklaşır. Çoklu medya sinema, müzik ve konumuz özelinde çizgi roman gib tekil idealleri potasında eriterek birbiri içinde geçiren, akışkan, sıvı bir forma dönüştürür ki bu da girdiği kabın şeklini alabilme kabiliyetini ima etmektedir. Dolayısıyla sinemanın güncel tanımı -belki “dijital” veya yeni medyaya atıfla “yeni” tanımı demek daha doğrudur- animasyonun en ilkel tanımlarıyla bile örtüştürülebilir. Bu itibarla oluşacak tek bir şemsiye altına -örneğin, Eisner’ın yarattığı “sıralı sanat” gibi- bütün hareketli görsel türleri girebilir. Böylelikle animasyon ve sinema arasında ve hatta çizgi roman arasında var olduğu iddia edilen ki akla yatkın olmadığını söylemek zordur, halef-selef ilişkisinde zamansal ve ortamsal (medial) bir bükülme ve tekerrür ortaya çıkar. 20. yüzyılda birbirinden kopan ip uçları yeniden birbirine bağlanarak Manovich’e atıfla tam bir çember oluşturur:

Dijital sinemada, canlı çekim görüntülerinin birçok kompozisyon unsurundan yalnızca birisidir: İmgelerin manuel olarak oluşturulması ve canlandırılması sinemayı doğurmuştur...ancak dijital sinemanın temeli olarak yeniden ortaya çıkmıştır. Hareketli görüntünün geçmişi böylece tam bir çember oluşturur. Animasyondan doğan sinema, animasyonu kendi sınırlarına itti, ancak sonunda kendisi de belirli bir animasyon durumu haline geldi (Manovich’ten Akt. McKenna, 2013, s. 4).

Bu noktadan hareketle Carroll; benzeri özelliklerin bütün hareketli görüntü biçimlerinde var olduğunu savunarak iddialı bir çıkış yapmış ve bu formların tamamı için kapsayıcı bir terim önermiştir. Carroll sinema, animasyon film, hareketli kitap vb. bütün türlere “hareket” temelinde bir yaklaşım önermekte ve bu türlerin tamamını hareketli görsel (moving image) olarak adlandırmaktadır zira ifadelerinden de anlaşıldığı üzere sinema var olan gerçekliğin, gerçekçi bir temsili olma nosyonunun dışına çıkmıştır. Carroll’ın odaklandığı “hareket” temeli, sinemanın geleneksel dayanağını oluşturan “gerçekçi” hareket olarak algılanmamalıdır zira kendi ifadelerinden de bunun video ve bilgisayar ortamından doğan “yeni” hareket kavramı olduğu anlaşılmaktadır.

Karışıklığı gidermek için, alanın alternatif bir kavramsallaştırmasının, araştırma nesnemizi hareketli görüntü (moving image) olarak adlandırmak olacağını öneriyorum. Bu, moving pictures ve motion pictures gibi sıradan dil ifadelerini hatırlatır. Bununla birlikte, bu sıradan dil ifadeleri resimlerle, yani referansları bakılarak tanınabilir sembollerle sınırlı olduğundan, sorgulama alanımız ayrıca soyut, yapılandırıcı olmayan ve nesnel olmayan

görüntüleri de kapsadığından "hareketli görüntüyü (the moving image)" tercih ederim...Teşebbüsümüzü tutarlı kılan prensip, ayırt edici bir ortamla (medium)(sinema gibi) ilgili değil, incelenen çeşitli medyanın (media) tümünün hareketli görüntünün (moving image) örnekleri olduğu olacaktır... Şimdiye kadar film dediğimiz şey, aslında en iyi ihtimalle hareketli görüntünün tarihinde bir andı; sözde film tarihinin -video, TV, CD-ROM'un evrimi ile ilgili- bir parçası olduğu bir gelişme (Carroll, 2003, s. 9).

Carroll, flip book”tan animasyona, videodan filme kadar bütün hareketli görüntü biçimlerinin, türün gelişim sürecinde ortaya çıkan, teknolojik olanaklılığa bağımlı sızramalar olduğunu savunmuştur. Carroll’ın iddialı olarak yorumlanabilecek bu ifadeleri hareketi, ortamın (medium) bir bileşeni olarak görmediği şeklinde yorumlanabilse de genel olarak “ortam (medium)” yerine daha spesifik bir kıstas ve ortamın bileşeni olarak harekete odaklanılması gerektiği şeklinde de açıklanabilmektedir. Animasyon, sinema vb. üzerinden “ortam” ve “hareket” kavramlarını çatıştırmanın, “medium” kavramı üzerinden mümkün olmadığı gerçeği göz ardı edildiğinde, Carroll’ın önerisi kayda değerdir denilebilir.

Konumuz özelinde hareketli çizgi roman açısından, yürütülen bu tartışma ne anlam ifade etmektedir? İlk olarak; hareketli çizgi romanın “hareket”i ele alınırken kullanılan örnekleme, sinemasal veya animatif şeklinde bir ayrıma gidilmesine gerek kalmamıştır. O halde kıyas, her iki terim üzerinden yapılabilmektedir. İkincisi; yeni medyayla ortaya çıkan bir olgu olarak hareketli çizgi romanda “hareket”in yaratım ve gösterim teknikleri bu disiplinlerle aynılık içermektedir. O halde hareketli çizgi romanın “hareket” bileşeni niteliksel olarak animasyondaki ve sinemadaki muadilinden ayırtılamamaktadır. Bukatman’ın ifadesiyle; “gelişen dijital medya teknolojileri, çevrimiçi çizgi romanlar, sinema veya animasyon arasında yeni ortaya çıkan ortamsal bir kesişme alanı yaratmıştır” (Bukatman, 2002, s. 137). Bu kesişme alanında çizgi roman, animasyon, video oyunları ve sinema vb. türlerin ötesinde çoklu medya içerikleri ortaya çıkmıştır ve çıkmaya da devam etmektedir. Bundan sonra yapılacak tartışmalar, yeni formların ortaya çıkıp çıkmayacağı üzerine değil bu formların türsel sınıfları ve sanatsal değerleri üzerine odaklanacaktır. Bukatman, “hareket” unsuru üzerinden, hareketli çizgi romanlarla film ve animasyonu şu şekilde karşılaştırmaktadır. Hareketli çizgi romanlarda:

Hareket daha sınırlıdır; Flash animasyonlarının estetik açıdan ilkel döngüleri, derinlikteki hareketlilikten ziyade yanal hareketlere yönelme eğilimindedir ve bu nedenle, buradaki animasyon, McCay’in flip (bir şeyi bir veya daha fazla kez hızlıca çevirmek) hareketi yoluyla hacim, varlık ve karakter çağrışımına radikal bir şekilde, üçüncü boyutu kapatma eğilimindedir. Hızlı yüklenen çevrimiçi animasyon araçlarının sınırlamaları, mekanik bir

dönüş ve tekrar üretiyor, ancak yirminci yüzyılın başlarında hem çizgi roman hem de filmi tanımlayan çığırılık veya akışkanlıktan hiçbiri yok (Bukatman, 2002, s. 138).

Sınırsız örneklem denizi içinde, hareketli çizgi romanın bu türden bir eleştirisi ve/veya genellemesi mutlaka yapılabilmektedir ancak unutulmamalıdır ki bu yargı, esere ilişkin estetik değerle ilgilidir. Yine bu denizde hareketin akışkan olmayışı, bir sunu gösterisinin ötesine geçmeyen yanal kayma hareketleri vb. gibi olumsuz eleştirilerin yöneltilebileceği adresler bulmak zor da değildir. Örneğin; Alan Moore ve Dave Gibbons'ın ünlü eseri "The Watchmen"ın hareketli uyarlaması "The Watchmen: Motion Comic (2008)", hareketli paneller, konuşma balonları gibi unsurlara ek olarak içerdiği karakter animasyon, dublaj gibi unsurlarla çok başarılı bir örnek olarak değerlendirilebilmektedir ancak yalnızca bir animasyon olarak. Bu çalışma, konuşma balonlarının içine gömülü dublajıyla ve hareketli karakteriyle bir çizgi roman okuma deneyimi yaşatmaktan çok uzaktır. Okumak veya seyretmek arasında bireye yaşattığı kararsızlıkla beraber, çizgi romanı filminden ayıran en temel unsuru, okurun dahiliyetini ve hayal gücünü elinden almaktadır. Dolayısıyla estetik değer üzerinden yapılan eleştiriler, hareket olgusunun niteliğinin dışındadır.

Hareketli çizgi romanı, çizgi romandan ayırıştıran olarak "hareket" olgusu ele alındığında ise; "gerçekçi" kavramı vurgulanmalıdır. Çizgi roman geleneğinin önemli bir parçası olan hareket statiktir. Hareketli çizgi romanın hareketi ise canlandırmacı ve sinemadaki muadiline denktir yeni hareket eden bir harekettir. Hareketli çizgi roman hareketi, yalnızca panelden panele geçişi öngören bir sunu mekanizması olarak sınırlamaktan uzaktır. Panel üzerinde, panelle birlikte çalışan gömülü hareket, geleneksel çizgi romandaki panelden panele var olan hareketi her bir panelin içine tekrar ve tekrar eklemektedir. Böylelikle her bir panel içinde bir animasyonun varlığı, paneller içinde sınırsız panellerin var olabileceği anlamı taşımaktadır ki bu durum kapanma (panelin sınırlarıyla belirlenir) ve olukları yırtarak işlevsizleştirir. Bu durumda, çizgi romana atfedilen en önemli meziyet yani okurun dahiliyeti sınırlandırılır veya yok edilir. Öykü-zaman ve öykü-mekan daralır, yalnızca yaratıcının hayal gücü ve gösterim yeteneğine indirgenmiş olunur. Bunun ötesinde bir evren var olmayacaktır. Böylelikle McCloud'un "sonsuz tuval" kavramının sonsuzluğu tartışmaya açılmaktadır. Zot örneği prototipik olarak bu kavramın olumlu yönlerini işaretliyor olsa da sanal ortamın potansiyeli ve ticari kaygılar çizgi romanın (tabiri caizse) namusunu göz ardı edebilmektedir ki günümüzde buna ilişkin pek çok örneğe rastlanılmaktadır.

4.3.2. Ses

Hareket olgusu ele alınırken animasyon ve sinemadaki muadili üzerinden yapmış olduğumuz okuma, “ses” için de yapılabilmektedir. Temelde “canlılık” hissini yakalamaya odaklı fonksiyonlar olarak hareket ve ses birbirine eşlik ettiğinde ve uyumlu çalıştıklarında, canlılık ya da gerçeklik yanılsaması en iyi şekilde çalışmaktadır. Animasyon ve sinemada ses, görüntü teknolojisine sonradan eklenmiş bir unsur olarak vardır ve bu nedenle, sinemanın ulaşmak istediği temel idealin gerçeklik yanılsaması olduğunu vurgulamaktadır. Groensteen, sinemanın gelişinin, hareketin eklenmesiyle fotoğrafçılığın zenginleşmesi olarak tanımlanamayacağını ifade etmektedir. Bu ifade, özgül bir tür olarak sinemanın tanınmasını, var olanın gerçekçi bir kaydı olmanın ötesine geçip, hareket ve ses gibi unsurları bünyesine katarak medya ortamında yeni bir yer edinmesine bağlamaktadır. Bu bağlamda Groensteen, hareketin ardından sesin sinemaya dahil olmasını ve sessiz filmde sesli filme (talkie) geçişi (The Jazz Singer, 1927), sinemanın, bir araç (medium) olarak potansiyelini başarması şeklinde değerlendirmiştir (Groensteen, 2013, s. 69). Bu bağlamda ses, sinemaya ve gerçeklik idealine hayati bir algısal boyut eklemektedir. Böylelikle yalnızca seyirci olarak var olan birey, dinleyici olarak da var olmuştur ki bu işleviyle müzik ve sinema arasında medyasal bir ortaklık oluşturmuştur. Hareketli çizgi roman ise bu unsuru sinemadan devşirerek çoklu medyaya yeni bir halka daha eklemektedir.

Sinema ve animasyonda ses, diyalog, müzik ve ses efektleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Başlangıç aşamasında yalnızca müzik içeren unsura, gerek sanatsal bakış açıları ve üslupsal yaklaşımların gerekse teknolojik gelişmelerin etkisiyle diyaloglar ve ses efektleri eklenmiştir. Dolayısıyla sinemada “hareket” olgusunun gelişimiyle bir paralellik çizmekte, gerçekçi aktarım ideali, sanatsal müdahalelerle birer ifade biçimi ve izlenime dönüşmektedir. Yeni medyayla birlikte gerçek seslerin kaydı, harekete paralel olarak sanal müdahalelerle yeniden yapılandırılmakta ve yerini dijital olarak üretilen muadilleriyle paylaşmaktadır.

Çizgi romanda ses unsuru ise yalnızca temsili olarak vardır. Diyalog kutucukları veya baloncukları, karakterlerin sesini taklit ederken ses efektleri, duyulamayan fakat görsel temsillerin yardımıyla okur tarafından yaratılan unsurlardır. Denilebilir ki fiziken sessiz olan

bir ortam olarak çizgi romanın sesi, okurun zihninde inşa edilmekte ve yankılanmaktadır. Bu açıdan çizgi romanda ses, sessiz sinemaya eşdeğerdir. Kitap okuma deneyimine benzer şekilde, karakterlerin sesleri duyulamaz ancak hayal edilebilir ve bu da okur veya izleyiciyi yaratıcı biçimde üretim sürecine dahil etmektedir. Curiel'in ifadesiyle;

bir kitap okurken, okuyucunun araya giren hikayenin tüm unsurlarını -karakterlerin seslerinin sesini, konuların görünümünü ve daha fazlasını hayal etmesi beklenir. Kitabın yazarı bazı temel talimatlar verir ancak metnin herhangi bir yönünün tam olarak uygulanması okurlara bırakılır (Curiel, 2013, s. 10).

Benzer şekilde, üretim ve tüketim süreçleri bakımından hareketli çizgi roman da dijital sinemayla benzeşiklik içindedir. Hareket başlığında paylaştığımız "The Watchman: Motion Comic" örneği üzerinden gidersek karakterlerin sesleri belirlenmiştir. Hiçbir yaratıcı çaba veya şaşkınlık unsuruna yer bırakılmamıştır. Lefevre, ses üzerinden sessiz filmi çizgi romanlarla karşılaştırmıştır. "Çizgi romanlarda olduğu gibi, bir okuyucu karakterin seslerinin sesini asla duyamaz [...] bir karakterin sesini hayalinde oluşturan okurların bazıları, bir oyuncunun karakteri oynarken ki sesini duyunca şok olmuş gibi görünür" (aktaran Smith, 2012, s. 372). Dolayısıyla hareketli çizgi roman ve sesli sinemada ses, izleyicinin hayal ettiğine daima ters düşecek biçimde sabitlenmiştir. Benzer bir şok etkisi, yabancı dillerden, dilimize uyarlanan filmlerde görülebilmektedir. Dublörün sesinin ardından duyulan, karakterin kendi sesi şok etkisi yaratır ki bu durum genellikle bir hayal kırıklığı yaratmaktadır. Curiel, sesin niteliği üzerinden çizgi roman ve hareketli romanı karşılaştırarak şu tespiti yapmaktadır:

Çizgi roman her zaman, sesin sembollerle ve simgelerle (onomatopoeia) temsil edildiği, diyalogların formlar ve yazıyla ifade edildiği (konuşma balonları ve seslendirme) tamamen grafik bir ortam olmuştur. Sembollerin, simgelerin ve görüntülerin bu yorumu sayesinde, çizgi roman okumak sinema ve animasyondan farklı olarak aktif bir deneyim haline gelir. Yukarıdakileri göz önüne alarak, Hareket çizgi romanının, çizgi romandan ziyade animasyonla benzerliklerinin olduğunu görebiliriz...Başlıca özelliği, mevcut bir çizgi romanın orijinal sanatını esas olarak olağanüstü bir başarı ile çizgi roman çizimini ve grafiklerini, kaydedilmiş sesler, ses efektleri ve müzik gibi animasyona özgü unsurlara uyarlayarak canlandırmaktır (Curiel, 2013, s. 11).

Dolayısıyla hareket unsuruyla birlik de "ses" de hareketli çizgi romanın türsel özelliklerine dair tartışmanın dayanaklarından birisi olmuştur.

4.3.3. Paralaks

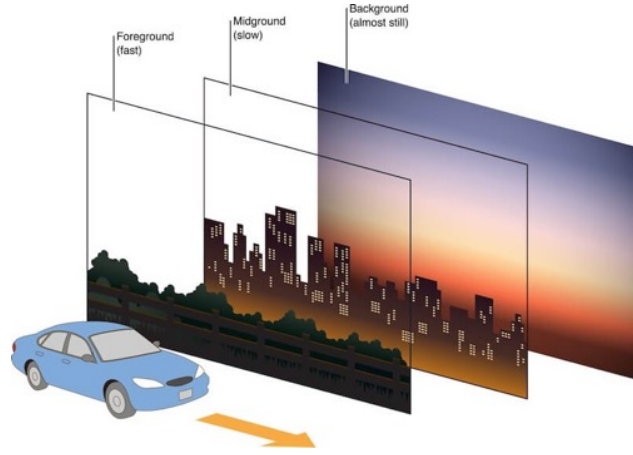
Hareketli çizgi romanlarda, alan ya da uzay, geleneksel çizgi romanla uyumlu şekilde iki boyutludur. Üç boyutlu olmasının önünde herhangi bir engel yoksa da çizgi romanın hayati bir bileşeni olan panellerin korunumu, iki boyutlu düzlemde mümkündür. Hareketli çizgi romanlar da hem çizgi roman olma iddiası hem de gerçekçi bir uzay yaratma çabası nedeniyle, bu iki boyut arasında asılıdır. Mason bu durumun halk arasında 2,5. boyut olarak adlandırıldığını ifade etmiştir. Yalnızca hareketli çizgi romanlarda değil bütün hareketli grafiklerde bulunan paralaks; “tek boyutlu bir görüntüye hacim, derinlik veya kamera hareketi hissi vermek için kullanılmaktadır. Görsel düzlemler arasındaki simüle edilmiş kaymalar, düz bir görüntü üzerinde, bir hacim yanılsaması yaratmaktadır” (Mason, 2014, s. 35). Animasyon ve sinemadaki kamera hareketlerinin karşılığı olarak paralaks, bu disiplinden farklı olarak iki boyutlu düzlemi koruyarak bu etkiyi yaratmaktadır. Üç boyutlu animasyon ve sinemada, gerçek zamanlı kamera hareketinde doğal olarak var olan bu etki, hareketli çizgi romanda oluşturulmuştur.

Hareketli çizgi romanın çıkışının, basılı çizgi roman ve hareketli görüntü kültürü arasındaki ilişkiyi değiştiren bir nitelik taşıdığını savunan Smith bu niteliği, gerçekçi harekete ve buna bağlı olarak ortaya çıkması beklenen kamera ya da bakış açılarının değişimine bağlamaktadır. Hareketli çizgi roman, esasen anlatı ve özgün çizgi romanı, orijinal kaynağından (hipotekst), doğrudan alarak sayfa yüzeyine yayılmış görsel ve yazılı unsurları, katmanlar halinde birbirinden ayırmaktadır. Ardından bu katmanlar, kesik-kağıt (paper-cut) animasyonuna benzer bir şekilde, After Effects gibi hareketlendirme yazılımları vasıtasıyla manipüle edilmektedir (Smith, 2015, s. 2). “The Adventures of Prince Achmed” gibi animasyon filmleri, amaçlanan algının yaratımına örnek teşkil etmektedirler. Smith’e göre paralaks, hareketli çizgi romanları diğer dijital çizgi roman türlerinden ayıran bir özelliktir.

Temelde iki boyutlu düzlemde üçüncü boyutu simüle eden bu yapı, birden fazla görsel katmanın, alt alta veya üst üste bindirilerek farklı hareket hızında yönlendirilmesiyle çalışmaktadır. Hareket unsuruna ve perspektif kısaltıma dayalı olarak ön-arka plan veya mesafe yanılsaması yaratılmaktadır. Zivadinovic, paralaksın yarattığı algıyı bir mekan üzerinden şu şekilde örneklemektedir:

Paralaks, mesafelerle ilgilenmez, vektörlerle ilgilenir. Önceki örnekten kameranıza bakarsanız ve bir metre kenara adım atarsanız, kitap görüntü alanınızdan tamamen çıkmış olacak, kanepenin yaklaşık üçte ikisini göreceksiniz ve ev zar zor hareket etmiş olacaktır...Duygu, bir dizi koridora bakma duygusudur (Zivadinovic, 2011).

Birbirinden bağımsız katmanlar olara, nesnelere, yatay olarak hareket etmekte ve bakış gerçek bakış açılarının etkilerini sanal olarak yaratmaya çalışmaktadır. Değişen; nesnelere konumu olmasına karşın, algı; kameranın veya gerçeklikteki karşılığı olan gözün konumunun değiştiğidir.



Görsel 87. Paralaks Kaydırma. <https://bit.ly/2FB1tvo>

Mason'un ifadesiyle; "optik bir fenomen olan paralaks, nesne hareketinin değil kamera hareketinin sonucu olduğundan, birincil işlevi, okuyucuya hareketi simüle etmek değil, zaman içinde bir anın daha dinamik bir görüntüsünü vermek olmalıdır" (Mason, 2014, s. 35). Dolayısıyla paralaks, hareket içeriğiyle uyumlu olarak ve diğer katmanların (ya da nesnelere) konum değişikliğine göre, konumunu yeniden belirlemek üzere hareket etmekte ve bu hareketi saklamak zorundadır. Bunu iki boyutlu düzlemin kısıtlılıkları çerçevesinde yaptığı içindir ki Bukatman'a atıfla "hareket daha sınırlıdır; flash animasyonlara benzer, estetik açıdan ilkel döngüleri, derinlikteki hareketlilikten ziyade yanal hareketlere yönelme eğilimindedir (Bukatman, 2002, s.138). Bu bağlamda hareketli çizgi romanın bir animasyon ya da sinema deneyimi yaşatması zordur. Temelde, kendisini çizgi romana bağlayan ipler, hareketli çizgi romanı, animasyon ve sinemanın sınırlarından uzak tutma eğilimi göstermektedir ki sorun; hareketli çizgi romanın bir seyir değil okuma deneyimi sunması gerekliliğidir. Bu zorunluluğun yok sayıldığı durumda hareketli çizgi roman, animasyonun kötü bir örneğini sunuyor olmaktadır.

4.3.4. Etkileşim (İnteraktivite)

Etkileşim (interactivity), genel kullanımının dışında, yeni medyayla birlikte gelen ve öz olarak bilgisayar-insan etkileşimine atıf yapan anlamıyla kavramsallaşmış ve varlık bulmuştur. Etki-tepki yasası uyarınca hayatın daimi bir parçası olmasına rağmen ekseriyetle yeni medyaya dair bir kavram olarak algılanmaktadır. Yeni medyasal anlamıyla da “etkileşim” kavramı McLuhan’ın ünlü deyişi “araç (ya da ortam) mesajdır”ın izahında kullanmış olduğu, “uzva dönüşen araç “ metaforunu anımsatmaktadır. McLuhan’a göre; insan, vücuduyla yaptığı her şey için araçlar geliştirmiştir. Öz olarak McLuhan “medium”u, insanların uzuvlarına eklenen işlevsel uzantılar olarak görmektedir. Her yeni uzantının ya da her yeni teknolojinin işlerimize getirdiği yeni ölçek, kişisel ve sosyal sonuçlar doğurmaktadır. Her yeni teknoloji, insan tarafından yapılan bir takım işleri ortadan kaldırırken, aynı zamanda yeni roller yaratmaktadır (McLuhan, 1994, s. 7). Hem olumlu hem de olumsuz yönleriyle tartışılacak bu süreç, insan-makine ve hatta insan-bilgisayar ki McLuhan “otomasyon” ifadesini kullanmaktadır, etkileşimi, kişisel ve sosyal rolleri hatta fizyolojik yapıyı dahi etkilemektedir. Yaptığı bir takım işleri otomasyona devreden birey, işleri yapması için otomasyon ya da bilgisayarlar (güncel olarak yapay zekayı), üreten ve bunları kontrol eden rolüne bürünmüştür. Hansen, etkileşimli ortamda, makine-insan iş bölümünü şu şekilde betimlemektedir:

İzleyici, aracı dijital verilerin algılanabilir bir resme dönüştürüldüğü sürece katılmalıdır: medial arayüz ile birlikte, izleyicinin somutlaştırılmış faaliyeti, imaj arayüzü ve dijital veriler arasında bir tür "motivasyon"u (ek bir motivasyon) yeniden kurma işlevini yerine getirir çünkü medial arayüzün dayattığı seçimler, vücut tarafından yapılan seçimlerle rezonansı ile doğrulanmalıdır. Basit bir ifadeyle, medial arayüzleri bilgilendirenin; beden (bedenin algısal ve duyuşsal olasılıkları kapsamı) olduğunu söyleyebiliriz. Bu, dijitalleşmenin getirdiği esneklikle, medial arayüzlerin çerçeveleme fonksiyonunun, kendilerinin başlangıçta doğdukları gövdeye geri döndüğü anlamına gelir (Hansen, 2004, s. 22).

Yeni medyasal anlamıyla etkileşim ise insanı yönetici olarak bilgisayarı ya da sanal ortamı, verilen komutlar uyarınca işleyen ve tepki veren araçlar olarak konumlandırmaktadır. Konumuz bağlamında etkileşim (interaktivite), bu şekilde açıklanabilmektedir. Sanal ortam kavramı özellikle vurgulanmaktadır zira verilen komutların karşılığı elle tutulur işler değil büyük oranda sanal işlevlerden oluşmaktadır. Video oyunları veya mobil cihazlardaki boş zamanı doldurmaya yönelik uygulamalar bu durumun en bariz örneğini oluşturmaktadır. Sanal gerçeklik ise etkileşim ölçeğinin günümüzde geldiği son noktadır.

Sanal gerçeklik, sanal ortamda, üç boyutlu -günümüzde dördüncü beşinci boyutlar da eklenmiştir- gerçek bir dünya simülatörüdür. Çeşitli araçlar vasıtasıyla bireyin algı kanalları gerçek dünyadan koparılarak sanal dünyaya adapte edilir ki bu dünya “ikinci hayat (second life)” olarak adlandırılmaktadır. Tercihe bağlı olarak veya olmaksızın, bazen birinci kişi bazen de üçüncü kişinin duyu organları üzerinden (teknik olarak kamera) sanal bir gerçeklik deneyimi yaşanmaktadır. Etkileşim düzeyleri, çeşitli sınırlılıklar uyarınca değişkenlik gösterebilmektedir.

Üç boyutlu bir ortamda tüm dünya; temelde kullanıcının, bir fikri veya duyguyu sanal dünyadaki olanaklar, görseller ve sesler yoluyla ifade etmesi için oluşturulan görsel bir metafordur. Çevre içindeki etkileşim derecesinin, bireyin mevcudiyet duygusunu ve ardından sanal yerde öznel olma duygusunu etkileyeceği varsayılmaktadır (Schubert ve diğerleri, 2008). Daldırma ve mevcudiyet genellikle etkileşimin işlevleri olarak görülür (Anderson, vd., 2015, s. 110).

Örneğin; bir e-kitap uygulaması yalnızca sayfalar arasında gezinmekten ibaret bir etkileşime izin verirken bir hareketli çizgi roman, çeşitli animasyon öğelerini harekete geçirip yönetebilme imkanı sunabilmektedir. Önceleri klavye, mouse gibi ek araçlar (McLuhan’a atıfla uzuvlarla) üzerinden aktarılan komutlar bugün dokunma, ses, göz hareketleri, mimikler ve hatta beynin yaydığı elektrik sinyalleriyle dahi aktarılabilir.

Gerek kullanılan aktarım teknolojisi gerekse verilebilen komutlara karşı alınan tepkiler anlamında, hareketli çizgi romanların etkileşim ölçekleri de değişkenlik göstermektedir. Bu ölçekle ilgili bir sınır belirlenmiş değildir ki bu da sanal gerçeklikte dahi var olabilecekleri anlamına gelmektedir. Bu bağlamda her türlü opsiyon tüketicinin hizmetine sunulabilir ancak bazı kıstasların belirlenmesi gerektiği de tartışılmaktadır. Bahsini ettiğimiz, ortamın (medium) gerekliliklerinin dayattığı bir takım sınırlılıklar olmalıdır. Herhangi bir tür tanım tartışmasına girilmeksizin hareketli çizgi romanın temelde bir çizgi roman okuma deneyimi sunma gerekliliği vardır. Dolayısıyla hareketli bir çizgi romanın, olabildiğince animasyon veya video oyununun uzağında durması gerekir. Aksi halde hareketli çizgi romanı video oyununa tercih etmenin anlamı yoktur. Herhangi bir türe atıf yapmadan, sanal etkileşim ölçeklerini Ayer şu şekilde sıralamaktadır:

- Düşük düzey etkileşim; bir kullanıcının bir kitaptaki bir sayfayı çevirmek gibi içeriğe tıklamasını veya içerikte gezinmesini gerektirir.
- Orta düzey etkileşim; yakınlaştırma, paralaks kaydırma özellikleri, içerikle bir şekilde

etkileşim kurma yeteneği, ses efektleri, videolar vb. olarak sınıflandırılır.

- Yüksek düzey etkileşim; kullanıcılara anlatı yapısının sonucunu (doğrusal olmayan) değiştirme yeteneği verme olarak sınıflandırılır (Ayer, 2014, s. 46).

Bu düzeyler bütün etkileşimli türler açısından bağlayıcıdır. Bir hareketli çizgi roman bu sıralamada yer alan bütün işlevleri şüphesiz yüklenebilmektedir ancak geleneksel çizgi romanla bağlarını koparmaksızın bunu yapabilir mi? Scott McCloud (2007) için çizgi roman; "bütün bir dünya deneyimini iletmek için tek bir ortamdır, beş duyardan yalnızca birine sahiptir" (aktaran Curiel, 2013, s. 10). Bu bakımdan, bütün duyuları kapsayacak biçimde genişleme eğiliminde olan etkileşim teknolojileri, çizgi romanın bu önemli görülen kıstasını aşındırıyor görünmektedir. Hareketli çizgi romanın tanımlanmasına ilişkin tartışmanın kaynağını da bu oluşturmaktadır. Bu durumda, çizgi roman ve etkileşimli medyayı uzlaştırmanın yolu olarak "hareketli çizgi roman" önerilebilir mi? Smith, Pocom ve CIA: Operation Ajax gibi örneklerin, çizgi roman, animasyon ve genel olarak etkileşimli medya arasında, artan etkileşim ve yakınlaşmaya işaret ettiğini savunmaktadır (Smith, 2015, s. 20-21). O halde etkileşimin artması, çizgi romanın animasyona yakınsandığı anlamında yorumlanabilmektedir çünkü statik bir evrende, etkileşime geçme yolları da sınırlanmaktadır. Yalnızca görmeye dayalı hareketin ötesinde ses, müzik gibi unsurlar, algı kanallarını çoğaltmak adına çizgi romana eklenir ve etkileşimin ölçeğini büyütür. Curiel, yazılı tür ile geleneksel çizgi roman arasında gerçekliğe dayalı bir farklılık gözetmektedir. Çizgi roman gerçekçidir çünkü görsel diliyle algı düzeyine ikinci bir eklemektedir. Görsel unsur, yazılı anlatımın yarattığı olasılıksal evreni yok ederek tek bir görünebilir evrene indirger. Bunun yanında çizgi roman sinemayla kıyaslandığında da gerçeklik anlamında dezavantajlı bir konumda kalmaktadır ancak okurla girdiği etkileşim bu dezavantajın karşısına bir avantaj çıkarmaktadır. Sinemanın sürekli akışkanlığı izleyiciyi edilgen kılarken çizgi roman akışın kontrolünü akura vermektedir. Bu da okura mesajı değerlendirme ve sindirme olanağı vermektedir. Kontrol okurun ellerindedir (Curiel, 2013, s. 10). Okuyucu da bu rolü, etkileşim ölçeği oranında yerine getirmektedir. Dolayısıyla etkileşim çizgi romanın doğasında vardır. Bu etkileşimin ölçeğini de elbette teknolojik olanaklar belirlemektedir. Bugün, gözün haricindeki duyu organlarını da çizgi roman evrenine dahil edebilme olanakları var olduğuna göre beklendik şekilde karşımıza hareketli çizgi roman çıkmaktadır.

Basılı olmayan resimli hikayeler, basılı akrabalarından alıştığımız, bireysel etkileşime izin verir ancak...görüntülerin sıralılığını takip etme veya göz ardı etme özgürlüğünün yanı sıra,

ses parçalarının bir görüntünün okunması gereken hızı belirleyen belirli uzunluklara sahip olması da belirleyicidir. Okuma hızını belirlerler. Dijital çizgi roman örneği, iletişim için kullanılan tüm medyanın, içeriklerini etkilediğini ve anlatı biçimlerinin olasılığını sınırladığını da göstermektedir (McLuhan'ın ünlü sloganında ifade ettiği gibi, "ortam mesajdır" (Dittmar, 2012, s. 89).

McLuhan'ın ifadesiyle otomasyon veya güncel muadili olarak dijital etkileşim, algoritmalar uyarınca hareket etmektedirler. Yönetici konumundaki okur veya izleyici ya da oyuncu, algoritmaların ürettiği seçeneklerin dışına çıkamazlar. Bu da özünde, etkileşimin kontrolünün kullanıcı ya da okurda olmadığı, aracın süreci belirlediği anlamına gelmektedir.

Hareketli çizgi roman süreçlerinin uygunluğu, uyarılma ve görsel estetik, etkileşimli çizgi roman materyallerinin yeni formlarının ortaya çıkmasında, önemli bir rol oynamaktadır. Ayrıca Madefire gibi uygulamaya (app) dayalı çizgi roman yayıncılarının yeni ortaya çıkışı, hareketli çizgi estetiğinin, sınırlı hareket ve mekansal derinlik kullanımıyla, uyandırdığı etkiyi ortaya koymaktadır (Smith, 2015, s. 21).

Hareketli çizgi romanın üretim ve sunum özellikleri, etkileşim formuna elbette uyum sağlayacaktır zira bu özelliği göstermek üzere yaratılmışlardır. Soru, çizgi romanın özelliklerinin, sanal ortamın etkileşim kriterlerini sağlayıp sağlamadığı olmalıdır. Bahsedildiği üzere, basılı çizgi romanın sunduğu etkileşim ortamı, hareketli çizgi roman ve sanal etkileşim teknolojilerinin sunduklarıyla karşılaştırıldığında, ilkel ve yetersiz görünebilir ancak sanal etkileşim ortamının sunduğu seçenekler yaratıcı tarafından seçilmiş olanlarla sınırlıdır. Dolayısıyla sağlanamayan algısal çok boyutluluk, çizgi romanda, okurun hayal dünyasına havale edilir ki bu da sonsuz seçeneğin var olabileceği bir ortamı ima etmektedir. Duyulan ses veya görünen görüntü sabittir, sanal ortam bu segmentlerin sınırlı sayıda alternatifini sunabilmektedir ancak duyulamayan ses ve görünemeyen görüntü ki çizgi romanda oluklara tekabül etmektedir, okurun zihninde sınırsız alternatif üretimini mümkün kılmaktadır. Bu noktada yazın türü ve çizgi roman arasındaki, okurun dahiliyetine dayalı ölçeklendirme, çizgi roman ve hareketli çizgi roman arasında ortaya çıkmaktadır.

4.4. Hareketli Çizgi Roman ve Anlatısal Dönüşüm

Doğuştan melez bir anlatı türü olarak ortaya çıkan çizgi roman, bu melez yapıyı oluşturan iki farklı genetik yapı arasında tarihi boyunca gidip gelmiştir. Yazılı genleri üzerinden edebiyata, görsel genleri üzerinden resim ve/veya sinema gibi türlere karşı gösterdiği eğilim, ırkçı bir yaklaşımı andırır biçimde geri çevrilmiştir. Ancak anlaşılmalıdır ki birbirinden

farklı iki türden gelen genler bir araya gelerek genetik bir dizilim oluşturduğunda, ortaya, bu iki türe de dahil olmayan, yeni bir tür çıkmaktadır. Hareketli çizgi roman özelinde gelindiğinde ise aynı durumun çizgi roman-hareketli çizgi roman arasında var olduğu görülmektedir. Mazur ve Danner, halihazırda tartışılan bu durumun, çizgi romanın geleceğini nasıl etkileyeceği üzerine şu cümleleri paylaşmıştır:

Diller, türler, fiziksel biçimler, okuyucu ve yaratıcı arasındaki engellerin yıkılması, en yeni teknoloji olarak yerini almış olsa da, webcomics'in bir hareket olarak tanımlayıcı mirası olabilir. Taşınabilir cihazlar ve e-kitap formatları yayıncılık pazarının daha büyük bir bölümünü oluştururken, çizgi roman yaratıcıları şimdiden çizgi roman yapmak ve onları okuyucuların eline vermek için yeni yollar deniyor. Bir sanat formu olarak bunun çizgi romanları nasıl değiştireceği görülecek (Mazur ve Danner, 2014, s. 308).

Web çizgi romanları özelinde yapılan bu tespit, çizgi romanın, bütün varlığıyla bir dönüşümün arifesinde hatta içinde olduğu iddiasını taşımaktadır. Kitleyi yakalamak üzere gösterilen -büyük oranda sanal ortama dayalı- her türlü çaba ya çizgi romanın anlatısal yapısının dönüştüğü anlamına gelecek ya da yeni türler doğurarak zenginleştiği anlamına gelecektir. Mazur ve Danner, “bir sanat formu olarak bunun çizgi romanları nasıl değiştireceği görülecek”, ifadesiyle sözlerini bitirirken varlığı öngörülen ve tespit edilen ama adı henüz konulmamış bir dönüşümün haberini vermektedirler. Bu ifade aynı zamanda, çalışmamız kapsamında yürüttüğümüz araştırmanın önemini de ortaya koymaktadır. Var olduğu tespit edilen bu dönüşüm, ne şekilde gerçekleşmektedir ve hangi yöntemle ortaya konulabilecektir? Verdiğimiz yanıt uyarınca yöntem, anlatıbilime dayanmak zorundadır. Bu itibarla araştırma konumuz, dönüşümü örnekleyen bütün terimlerden bağımsız olarak dönüşümün yapısını oluşturan unsurlara odaklanmıştır. Dolayısıyla yeni medya ve çizgi roman ilişkisinin ürettiği, bahsi geçen terimlerin tamamı, hareket ve ses gibi, çizgi romanın geleneksel formuna uyum sağlamayan unsurların, varlığı veya yokluğu üzerinden hareketli çizgi romanın temsil ettiği anlatısal dönüşümün konusu olacaklardır. Bu nedenle belirttiğimiz terimlerin tamamına ilişkin literatür, konumuz bağlamında iddialarımıza dayanak oluşturmaktadır. Örneğin Samancı, çevrimiçi (online/web) çizgi roman üzerinden şu ifadeleri kullanmıştır:

Basılı çizgi roman hareketsizdir. Hareket duygusu, hareket hatlarının düzenlenmesiyle ifade edilir. Geleneksel çizgi romanların aksine, çevrimiçi bir çizgi roman, animasyon ve ses içerebilir. Bir çizgi roman anlatımında, ses ve hareketin kullanımı, hala çizgi roman mı yoksa animasyon mu olduğuna, nasıl karar verileceği sorusunu tetikler (Samancı, 2009, s. 43).

Bu ifadeler üzerinden, hareket ve ses içeren bir çevrimiçi çizgi roman örneği, hareketli çizgi roman (motion comic) açısından da bir örneklem oluşturmaktadır zira araştırmamız, terimsel anlamda var olan karmaşayı çözmek üzerine değil hareket, ses vb. çizgi roman yapısına uymayan unsurların yani bahsi geçen terimlerin özelliklerinin tamamını barındıran şemsiye bir kavram olarak hareketli çizgi romanın, çizgi roman kavramı karşısındaki türsel durumunu tayin etmek üzerinedir. Dolayısıyla varılacak her yargı, bu unsurları taşıyan bütün örnekler açısından bağlayıcı olacaktır.

Bu yargıya varmanın zorluğu, Morton'un, sinema ve hareketli çizgi roman tanımları arasında kurduğu analogi üzerinden de anlaşılabilir. Morton, tarihsel bir benzerlik üzerinden şu ifadelerde bulunmuştur: "2010'ların başında hareketli çizgi romanı tanımlamak, sinemayı 1895 ve 1903 yılları arasında üretilen geniş bir film yelpazesi (Lumière'ler ve Edison'un tek seferlik gerçekliklerinden, Méliès'in fantastik hileli filmlerine ve E.S. Porter'ın ilkel anlatılarına kadar) temelinde tanımlamaya benzer" (Morton, 2015, s. 349). Bu ifadeler, karşımıza seçilmesi gereken iki farklı yol sunmaktadır: İlki; hareketli çizgi roman esasen zamansal düzlemde çizgi romanın geldiği son noktayı ifade eder ve dolayısıyla bir dönüşüm değil bir gelişim söz konusudur. Bu durumda çizgi romanın tanımı yeniden yapılarak tartışma sonlandırılabilir. Diğer ise; yeni medya üzerinden, dijital sinemada da olması gerektiği gibi hareketli çizgi roman, selefinden ayrıştırılmalıdır. Ancak sinemadan farklı olarak hareketli çizgi roman ve çizgi roman aynı üst başlığı paylaşamazlar. Sinema, animasyon gibi türler "hareketli görüntüler" üst başlığının altında yer alabilmektedirler ancak hareket, ses, paralaks gibi unsurlar üzerinden, hareketli çizgi roman da bu başlığın altında kendine yer bulabilmektedir. Çizgi roman ise hareketli (sinema ve hareketli çizgi romanın içerdiği manada) görüntü içermemektedir. Will Eisner'in "ardışık sanat" kavramı üzerinden bir bağ kurulabilse de karşımıza McCloud'un uzay-zaman karşıtlığı çıkmaktadır. O halde animasyonu sinemaya bağlayan ipler, hareketli çizgi roman ve çizgi roman arasında bulunmamaktadır zira hareketin niteliği temelden farklıdır. Roger Sabin, çizgi roman ve tür tartışmasını, çizgi roman tarih yazımı üzerinden şu şekilde okumaktadır:

Çizgi roman tarih yazımı, iki arayıştan oluşan ikili bir girişim olarak okunabilir. Bir yandan amaç; belirli niteliklere uymayan şeyleri (çizgi filmler, resimli kitaplar, karikatürler vb.) dışlamaktır. Öte yandan amaç; o zamanlar farklı adlandırılmasına rağmen (ortaçağ çizimleri, bakır gravürler, mağara resimleri vb.), “aslında” çizgi roman olarak kabul edilmesi gereken her şeyi dahil etmektir. Çoğunlukla bu özellikler sadece göstergebilimsel yönlere dayanır. Sadece, bazen teknolojik ve geleneksel özellikler ilgili olarak kabul edilir. Bunun güzel bir örneği Sean Carney’in “Bir çizgi romanı çizgi roman yapan şey, el yapımı bir görünüme sahip olmasıdır” ifadesidir. Benzer şekilde, David Kunzle, çizgi romanın kitle iletişim ortamı (mass medium) olduğunda (veya en azından, içinde bulunduğu) ısrar eder (aktaran Sabin 2006, s. 11).

Önerilen bu iki kıstas üzerinden çizgi romanın ataları bu türe dahil edilirken gerek Kunzle’in gerekse Carney’nin savı uyarınca hareketli çizgi roman dışarıda bırakılmalıdır. Roger Sabin ise Kunzle’a paralel olarak; kitle iletişimini önelemede ve basılı medya vurgusu yapmaktadır ki bu yaklaşımında yalnız da değildir. Buna paralel olarak Bukatman da “çizgi roman, (veya resimli anlatım, bande dessinée veya diğer tercih edilen terimler) on beşinci yüzyıldan beri Avrupa ve Asya’da basılı bir form olarak var olmuştur” ifadesini kullanmaktadır (Bukatman, 2002, s. 133). Çizgi romanın tarihi ele alınırken paylaşıldığı üzere, ülkemizdeki araştırmacılar arasında da bu görüş hakimdir. Öne sürdüğümüz anlatıbilimsel metod, söyleme dayalı bir analiz ve türsel yaklaşım önermektedir ki ortam ya da araç (medium), bu bağlamda bağlayıcı nitelik taşımaktadır hatta mevcut ortam (medium) tanımlarına bakıldığında, “söylem” kavramıyla örtüştüğü görülmektedir.

Çizgi romanın kendisi on dokuzuncu yüzyılın bir icadı olmasına rağmen, öncülleri Orta Çağ’a kadar uzanıyor. Görüntülerin kitlesel bir izleyici kitlesi için üretilmesi yalnızca, Avrupa’da baskının kökenleri sayesinde oldu. Bundan önce halkın görmesi için tasarlanmış illüstrasyonlar, resimler ve diğer sanat eserlerinin olduğu doğrudur; Roma’daki Trajan Sütunu, Normandiya’daki Bayeux Gobleni gibi ardışık resimlerde bile anlatılar vardı. Ancak bunlara ulaşmak için insanların onlara seyahat etmesi gerekiyordu. Yazılı basının gelişinden sonra, görüntüler insanlara seyahat edebilirdi. Başka bir deyişle, kolay erişilebilirlik gerçeği “kitle aracı” çağını başlattı (Sabin, 1996, s. 11).

Will Eisner, yazılı tür olma iddiası başlığında bahsedildiği üzere, görsellerin yazılı bir dil gibi okunabilmesi üzerinden, çizgi romanı edebi türe bağlamaktadır. Eisner, aynı ilişki mantığı çizgi roman ve sinema arasında da kurmaktadır. Ona göre: “Kelimelerin imge ile ortaklığı mantıksal permütasyona dönüşür. Ortaya çıkan konfigürasyona çizgi roman denir ve baskı ile film arasındaki boşluğu doldurur” (Eisner, 2008, Kindle Locations 258-264). Benzer şekilde, yazılı ve görsel unsurlar üzerinden, iki anlatı türüyle ilişki kuran çizgi romanın ardından, çizgi roman ve sinema türleri arasında bir konuma yerleşen hareketli çizgi roman bulunmaktadır. Eisner’in edebi tür olarak gördüğü çizgi roman çalışmamız kapsamında, Eisner’a muhalif biçimde, özgül bir tür olarak tanınmıştır. Ancak benzer bir tartışma çizgi

roman ve sinema arasında kalan bir form üzerinden tekrar yapılmaktadır: Hareketli çizgi roman.

Bu bağlamda, hareketli çizgi romanın anlatısal olarak türünün belirlenmesi gerekmektedir. Çizgi romanı edebi tür olarak görme eğilimindeki araştırmacı ve yaratıcılar hareketli çizgi romanı, çizgi romanın dışına itmekteler. Bukatman, çizgi roman üretici ve yaratıcıları, Gary Groth ve Art Spiegelman'dan alıntı yaparak şu tespitlerde bulunmuştur:

Fantagraphics Books'un yayıncısı Gary Groth ve Maus'un yaratıcısı Art Spiegelman, çizgi romanları, animasyona yönelik herhangi bir eğilimle etkisi azalacak, baskı tabanlı bir araç olarak savunmaktadırlar...Groth, "Net (internet)" kültürünün "gereksiz dikkat dağınıklığından" yakınıyor: "İnternet, kısa ilgi süreleriyle ilgilidir". Yaratıcılar ve yayıncılar olarak Spiegelman ve Groth, uzun biçimli çizgi romanların geleceğine büyük ilgi duyuyor ve aslında onlara göre milenyumun dönüşü, Chris Ware, Daniel Cloves, Joe Sacco, Art Spiegelman, Francois Mouly ve diğerlerinin cömert, ciltli yayınlarıyla, tür için dikkate değer bir zamandı (Bukatman, 2002, s. 137).

Böylelikle çizgi roman, grafik roman formatıyla edebi türe en yakın konumuna yerleştirilmiş oluyordu. Dolayısıyla bahsi geçen isimler, çizgi romanı bu konumun dışına taşıyacak her türlü müdahaleye karşı görüş bildirmişlerdir. Hali hazırda, çizgi romanın olgun bir tür olarak görülmediği fikirler varlığını korurken bu durumu daha da karmaşık hale getirebilecek deneylerin yapılmasını sakıncalı bulmaktadırlar. Bu bağlamda Gary Groth ve Art Spiegelman gibi isimlerin halihazırda grafik roman olarak bildiğimiz ve çizgi romanı edebilik yönünden çizgi romandan ayrı tutma eğilimindeki terimi benimsemeleri şaşırtıcı değildir. Bu; çizgi romanı, bir aşağı kültür üretimi ve tüketimi olarak göregelen yaklaşımlara karşı edebi türe tutunarak karşı koymaya çalışma durumunu ifade etmektedir. Batinic, bu eğilimi ve mevcut tartışmaların yarattığı sakıncaları şu şekilde ifade etmektedir:

Çizgi roman, bir form olarak meşruiyet kazanması için görsel sanatların yanı sıra edebiyatın da desteğini almaya çalıştı ancak bu, araştırmacılar arasında çizgi romanın kökeni, doğası ve amacı ile ilgili daha fazla kafa karışıklığı ve anlaşmazlık yarattı. Çizgi roman unsurlarını içeren herhangi bir hibrid formun, çizgi roman ortamına (medium) körlemesine yerleştirilmesi, daha sonra konuyu daha da karmaşık hale getirecektir (Batinic, 2016, s. 90).

Ve öyle de olmuştur. Halihazırda, çizgi romanın türsel özgüllüğüne şüpheyile bakan bu kadar araştırmacı ve yaratıcı varken bu türe nüfuz eden çoklu medya etkisi, çizgi romanı, özgüllük iddiasında daha da kırılğan hale getirmektedir. Kaldı ki Will Eisner gibi çizgi romanın melez

bir form olduğunu kabul eden bir yaratıcı dahi çizgi romanın yazınsal bir dil kullandığı iddiasındadır.

Geçtiğimiz 53 yıl boyunca, modern çizgi roman sanatçıları zanaatlarında kelime ve imajın etkileşimini geliştiriyorlar...İllüstrasyon ve düzyazı melezlemesine, başarılı bir şekilde ulaştılar. Çizgi roman formatı hem kelimelerin hem de görüntünün bir montajını sunar ve okuyucunun, hem görsel hem de sözel yorumlama becerilerini kullanmasını gerektirir. Sanat bileşenleri (perspektif, simetri, fırça darbesi vb.) ve edebiyat rejimleri (dilbilgisi, olay örgüsü, sözdizimi vb.), birbirinin üzerine yerleştirilir. Çizgi romanın okunması hem estetik algı hem de entelektüel uğraş eylemidir...İllüstrasyon ve düzyazı yapıları benzerdir (Eisner, 1985, s. 8).

Çizgi romanın melez yapısı, Eisner’ı edebi form olarak görme eğiliminden vazgeçirmemiştir. Ancak Eisner’ın bu yaklaşımında, çizgi romanın bir sanat biçimi olarak var olmasının tek yolu olarak halihazırda sanatsal kimliğini kazanmış bir türe yaslanmayı gördüğü sezilmektedir. Bu; çizgi romanı bir sanat biçimi ve yaratıcılarını da sanatçı olarak görme arzusundaki yaklaşımdan beklenen bir durumdur. Özgül bir tür olarak var olamayan bir sanat formunun ne kadar “var” olduğu da ayrıca tartışılabilir. Ancak konu, sanatsallık bağlamının ötesinde varoluşsaldır. Bu da bir anlatının, türsel tanımı yapılmaksızın yani bir anlatı türü olarak var olmaksızın sanat biçimi olarak var olamayacağı anlamına gelmektedir.

Çizgi romanın kurtuluşunu, bugün bile başka türlere eklememesinde arayan ve özgül bir tür olarak tanınmasını bunun tek yolu olarak gören yaklaşımlar çarpışadursun ki araştırmamız kapsamında bu çarpışmanın galibi ortaya konulmuştur, 1990’ların başıyla birlikte, çarpışma alanında yeni cepheleler açılmıştır. Görsel iletişime karşı her zaman hassas olmuş, kitle iletişim teknolojileri çarpışmaya yeni nesil silahlarla dahil olmuştur. Yeni medya olarak bildiğimiz kavram, yeni nesil popüler kültürü, bu da yeni nesil “yeni medya”yı yada tercih edilen diğer adlarıyla “rich” ve “hiper” medyayı desteklemiştir. Bu çağ görsel iletişim çağıdır ve bu kuşak da görsel iletişim kuşağıdır. Bu çağda ortaya çıkan neslin görsel iletişime duydukları ilgiye ilişkin olarak Eisner şu ifadeleri kullanmaktadır:

Tamamen metinsel anlamda okuma, yirmi birinci yüzyıla giderken, okuma şeklimizi etkileyen ve değiştiren elektronik ve dijital medya tarafından saldırıya uğradı. Basılı metin tekeli başka bir iletişim teknolojisi olan filme kaptırdı. Elektronik aktarımın yardımıyla, okuma için en büyük rakip haline geldi. Bir izleyicinin bilişsel becerilerine olan sınırlı talebi ile film, kelimelerin kodunu çözmeyi ve sindirmeyi öğrenmenin zaman alıcı yükünü modası geçmiş gibi gösteriyor (Eisner, 2008, Kindle Locations 252-257).

Bu çağ uyarınca çizgi roman, görece, ikinci bir altın çağı yaşamak için gerekli ortamı bulmaktadır. Görece çünkü bu çağın çizgi romanın orijinal formunu yok etme potansiyeli taşıdığı da savunulmaktadır. Eisner'ın ifadelerinden, edebi türe bağlı şekilde, çizgi romanın geleceğine yönelik endişeleri sezilmektedir.

Konumuz bağlamında ve bu endişelerin en önemli dayanaklarından birisi olarak hareketli çizgi romana dönüldüğünde, aynı tartışmanın çizgi roman ve animasyon arasında yapıldığı görülmektedir. Bu konuda, genel olarak iki farklı fikir çarpışmaktadır. Bir tarafta McCloud'un başı çektiği, tartışmalı yönlerine rağmen yeni medyanın, çizgi roman için yeni ufuklar açabileceği görüşü dururken diğer yanda, Groth ve Spiegelman gibi, özünde yer almayan yabancı maddelerin çizgi romanın kavramsal saflığını kirlettiği yönündeki görüş yer almaktadır. Her iki görüşün ortak noktası, medial bir dönüşümün varlığını kabul etmektedir. McCloud, hareket ve ses gibi elementlerin varlığından ziyade, "sonsuz tuval" kavramıyla dijital mecra ve sağladığı olanaklara odaklanmaktadır ki bu türden bir dönüşümün çizgi romanın anlatısal yapısını zedelediği fikri ön plana çıkmaktadır.

Öncelikle; McCloud'un "sonsuz tuval"i üzerinden gidersek karşımıza, ilk dijital örnekler çıkarılabilmektedir. Bu örnekler, basılı yayının dijital ortama taşınmasından daha fazlası olmayan e-kitap formatında yayınlanmış, yalnızca eserlerin dağıtım ve dolaşım olanaklarının iyileştirilmesini kapsayan ve ek önerilerde bulunmayan çizgi romanları kapsamaktadır. Bu açıdan yalnızca basılı kağıt-sanal ekran değiş tokuşundan bahsediyor oluruz.

Hem Groensteen hem de Goodbrey için, çizgi romanın analogdan dijitale geçişi ontolojik olarak formu değiştirmez. Groensteen'in yazdığı gibi, bilgisayar "doğası gereği ortamın tanımlayıcı öğelerine karşı çalışmaz; özellikle, ne uzamsal-içeriksel sistemi ne de çeşitli sıralılık işlemlerini etkilemezler (2013, s.64)". Goodbrey'e göre, dijital çizgi romanlar zamanı (sinema veya animasyon gibi mekandan ziyade, zaman aracılığıyla) uzayda geçirmeye devam ediyor ve "basılı atalarından, önemli ölçüde farklı çalışmıyor (2013, s.188)". Groensteen için dijital çizgi romanlar, fiziksel bir nesnenin olmaması ve dijital okuma deneyiminin geçirgen sınırları (bir tablette daha kolay çoklu görev yapabiliriz), uzamsal belleğimizi engellediği için farklıdır. Bununla birlikte, "sayfanın ilkesi korunduğu" sürece (2013, 67), form büyük ölçüde aynı kalır (aktaran. Morton, 2015, s. 362).

Dolayısıyla bu ifadeler; "hareket, ses, paralaks vb. animasyon ve sinemaya özgü elemanları barındırmadığı ve dijital ekranda, geleneksel çizgi roman yapısını koruduğu sürece, dijital çizgi roman; çizgi romandır" şeklinde anlaşılmalıdır. Bu bağlamda McCloud'un "sonsuz

tuval” kavramıyla örtüşmektedir. Buna mukabil basılı-sanal deęiş tokuşunun esasen, bir ortamsal (medial) deęişimi işaret ettiği de savunulmaktadır. Dolayısıyla basılı bir sayfa ve basılı bir sayfaymış gibi görünen “temsil” arasında, fark yaratan farklılıkların olup olmadığı incelenmelidir. Çalışmamız kapsamında bu inceleme, söyleme ve/veya içerdiği bir kavram olarak ortama (medium) dayandırılmalıdır. “Bu farklılıklar, niteleyici özelliklerin retorik etkilerini ve dięer gözlemciler tarafından işaretlenen, farklılaştırıcı biçimleri, karşılaştırma veya ayırım noktaları olarak, dięer medyalara bağımlılıklarını, teknik, geleneksel, kültürel ve göstergebilimsel potansiyellerin gerçekleştirilmesini (veya gerçekleştirilmemesini) içerir” (Wilde, 2015, s. 5). Dolayısıyla dijital ya da sanal ortamın potansiyelinden ziyade bu potansiyeli, söylemde bir deęişimi tetikleyecek biçimde kullanıp kullanmadığına odaklanılmalıdır. Morton’un aktarımında da ifade edildiği gibi sayfanın ve genel manada çizgi romanın ilkelerinin korunup korunmadığı önem arz etmektedir. Elbette bu ilkeler söyleme dair olmalıdır. Jan-Noel Thon’un; “Göstergebilimsel bir kategori olarak, bir ortam, dayandığı kodlar ve duyuşsal kanallarla karakterize edilir...Göstergebilimsel yaklaşım üç geniş medya ailesini ayırt etme eğilimindedir: sözel, görsel ve işitsel ” ki bunlar “çok kanallı medya”da birleştirilebilir” (Thon, 2016, s. 17-18) ifadeleri, bu konuda aydınlatıcı olabilir. İster özgül bir tür olarak ayrı bir yere konulsun isterse görsel bir medya olarak tanımlansın, çizgi romanın medyal yapısı dijital ortamda korunmakta mıdır? Dijital ortama aktarılmış bir çizgi roman herhangi bir uyarılma veya ek fonksiyon yüklenmeden, özgün biçimiyle dijital ortamda var olmaktadır ki buna ilişkin örnekler dięerlerinden daha fazladır. Hitap ettiği duyu deęişmemektedir, duyuşsal olarak “göze” işlevsel olarak “okumaya” dönük bir yapıdadır. O halde denilmelidir ki bahsi geçen örnekler çizgi romandır. Dolayısıyla McCloud’un: “Avrupa kadar geniş bir monitör asla olmayabilir, ancak Avrupa kadar geniş ya da bir dağ kadar uzun bir çizgi roman, herhangi bir monitör yüzeyinde inç inç, adım adım, mil mil hareket ettirilerek görüntülenebilir!” (McCloud, 2000, s. 222) şeklindeki “sonsuz tuval”e dair ifadeleri türsel anlamda bir tartışmaya mahal vermemektedir. Bu ifadelerle McCloud, çizgi romanın antik atalarına atıf yapmaktadır. Sonuçta, baskı teknolojileri ve sayfa ebatları tarafından sınırlandırılan ve şekillenen çizgi roman biçimi, yeni medya evreninde ortaçağ ve antik atalarını dışarıda tutan sınırları yıkabilmektedir. McCloud’un fikirleriyle ilgili en büyük eleştiriler aslında “sonsuz tuval”e karşı deęil daha ziyade bu ifadelerin dışındakilere ses, ve hareket gibi kirletici unsurların da çizgi romana dahil

olabileceği sonsuz olasılıklar barındırıyor olmasına yöneliktir. Bukatman, bu ifadeyi aşağıda doğrulamaktadır:

McCloud'un Understanding Comics'inin devamı niteliğindeki Reinventing Comics, yalnızca siber uzayda ekonomik eşitlikçilik vizyonu için değil, aynı zamanda çevrimiçi ortamın sunduğu yaratıcı olanaklarla ilgili bildirimleri için, çizgi roman topluluğundan sürekli ateş altında alındı. Saldırıları, McCloud'un genel olarak medyada olduğu gibi spesifik önermelerine daha az odaklandı ve en büyük şüpheli ve aşağılamacı ifadeler, hareketli görüntülerin çizgi roman tarzı anlatımlara dahil edilmesi fikrine saklandı (Bukatman, 2002, s. 137).

Groth'un (Spiegelman ve diğerleriyle birlikte) bakış açısının odağı, tam olarak da budur. Bu bağlamda Groth konuyu, -her ne kadar uyumlu da olsa- anlatı penceresinden değil çizgi romanın kültürel konumu üzerinden görme eğilimindedir. Çizgi romanın modern formunu baz alarak hareket ve ses gibi çizgi roman söylemine ait olmayan elementlerin dahil edilmesini, olgunlaşmış ve sınırları çizilmiş bir disipline karşı taciz ve/veya tecavüz olarak görmektedir. Bu bağlamda hareketli çizgi roman, çizgi romanın kapısındaki "yeni" düşmandır. Wilde, bu tartışmayı şu şekilde aktarmaktadır:

Dijital alemle ilgili olarak, çizgi romanların formları ve özellikleri ilginç şekillerde değişiyor. Baskı kültürü içinde yer almayan bir ayrım için en açık örnek, animasyondan bir fark tanımlamak olacaktır. Deneysel web teknikleri ve hareketli çizgi romanlarla karşı karşıya kalan bu teorisyen ve uygulayıcılar için aynı zamanda önemli bir görevdir. Film ve medya uzmanı Scott Bukatman, McCloud / Groth tartışmasının tam olarak 'hareketin olması gerektiği yer' (2011, 137) ve bu yabancı madde tarafından çizgi romanların kavramsal saflığının sözde bir "kirliliği" üzerine yoğunlaştığını gözlemledi (Wilde, 2015, s. 5).

Görünen o ki tartışmanın temelinde, 20. ve 21. yüzyıl çizgi roman nesli arasında bir kuşak çatışmasının yattığı görülebilmektedir. Yeni nesil çizgi romanın evrilme dürtüsü ve/veya ihtiyacına karşı geleneksel formun içinde bulunduğu varoluşsal tehdit algısı, yaratıcı ve araştırmacıları da bölmüş durumdadır. Benzeri kaygı ve çatışmaların bütün basın/yayın sektöründe paylaşıldığı ve yaşandığı bir dönemin içinde bulunmaktayız. Dijital habercilik ve sosyal medya, basılı gazete ve dergi tirajlarının düşmesine neden olurken bu düşüş de çevrimiçi haberciliğin daha da yaygınlaşması sonucunu doğurmaktadır. Basılı yayıncılığın geleceği, büyük oranda sanal ortama taşınan e-kitapların yanında, basılı kitaplara karşı duygusal bağlara sahip okur kitlenin ellerine kalmaktadır.

Çizgi roman özelinde denilebilir ki bu tehdit, sinema değilse de sinemasal olandan gelmektedir. Eisner'ın, paylaştığımız ifadelerinden anlaşıldığı gibi filmsel ya da görsel

anlatının günümüzde geldiği noktayı da ifade eden anlamıyla “hareketli görüntüler” seleflerini, modası geçmiş gibi göstermektedir. Bu noktada yapılması gereken, hareketli çizgi roman gibi türler ve çizgi roman arasında bir fark tanımlamak ya da aynı şey olduklarını ispat etmektir yani kültürel ve sanatsal statü endişelerinden yalıtılarak anlatı bağlamında hareketli çizgi romanın türsel özelliklerinin ortaya konulması gerekmektedir.

Peşinen söylemekte bir mahsur yoktur ki “hareketli çizgi roman” ile birlikte veya öncülü olarak ortaya çıkan yeni yapılar, anlatsal bir dönüşümün yaşandığı tezinin örneklemine oluşturmaktadır. Dönüşümün başlangıç noktasını ise yeni medya ve ortaya koyduğu çoklu ortam (multimedia) modelleri oluşturmaktadır. Neden-sonuç bağlamında karşılıklı bir bağımlılık geliştiren yeni medya ve kültür (özellikle, tüketim alışkanlıklarının dönüşümü bağlamında popüler kültür), gelinen noktada, geleneksel yayıncılık, iletişim ve pazarlama dolayısıyla “anlatı” modellerini değiştirmeye ve göreceli olarak gelişmeye zorlamıştır. “Göreceli” ifadesi çok daha geniş olarak ele alınabilirse de konumuz bağlamında, yüksek kültürel tüketimin nesnesi olarak görülebilen edebi üretimin, çizgi roman gibi ki içerik ihtiyacını gidermek üzere, sıklıkla edebi türe başvuran dizi ve film endüstrisi de örnek olarak paylaşılabilir, bayağı ve/veya eğlencelik bir popüler kültür ürününün yeni medyaya sağladığı uyum karşısında kan kaybediyor olması olarak da yorumlanabilmekte dolayısıyla da kültürel bir seyrelmenin ifadesi olarak görülmektedir. Smith’in ifadeleriyle;

hareketli çizgi romanların ortaya çıkışı, dijital kültürün büyümesiyle birlikte son yıllarda ortaya çıkmaya başlayan çok sayıda kültürel, teknolojik ve ticari faktörden doğdu. Batman: Black and White (2008-2009) canlandırma direktörü ve hareketli çizgi roman ve internetteki flash canlandırmanın ilk öncüsü Ian Kirby, dijital dağıtımın (veya yayılım) potansiyelinin, hareketli çizgi roman uyarlamalarında anahtar faktör olduğunu ifade eder” (Smith, 2012, s. 2).

Kirby’nin açıklaması, teknolojinin rolünü ve dijital formatların erişilebilirliğini ve aynı zamanda, mevcut arşivlerin varlığı ve animasyon tekniğinin basit olmasının, maliyetler üzerindeki etkisini vurgulamaktadır.

Yeni medyayı mal etme konusunda bağımsız sinemaya göre çok daha başarılı olan ana akım sinema endüstrisine benzer şekilde, basın yayın sektöründe yaşanan yeni medya dönüşümüne, yazılı türlerden daha duyarlı olan görsel anlatı türleri ve nihayetinde çizgi roman, yeni bir söylem tartışmasının içine düşmüştür. Bu tartışma, halihazırda melez bir

anlatı yapısına sahip olan çizgi romanın, yeniden bir melezlemeye maruz kalması üzerinden yürütülmektedir. Yazılı ve görsel unsurların yanına ek olarak hareket, ses, müzik gibi çizgi romanın söylemsel araçları arasında yer almayan elemanlar, çizgi romana dahil olmaktadır. Çizgi roman uzmanı Jakob F. Dittmar, özcü bir yaklaşımı savunmaktan ziyade tanımın netliği için şunu belirtiyor: “Bu hikayeler film ve/veya ses unsurları içeriyorsa, bu medya sınıfının yerleşik tanımına göre, artık çizgi roman değildirler” (aktaran Wilde, 2015, s. 5-6).

Özünde bu araçları barındıran türlerin (video oyunları, animasyon, sinema vb.) varlığı, çizgi romanın tanımının yeniden yapılabilmesi yolunu da tıkamaktadır. Yapılacak bir kavramsal güncelleme, bahsi geçen türlerin kavramsal sınırlarının ihlali anlamına gelmektedir. Böylelikle çizgi roman ve animasyon arasında hareketli çizgi roman, kavramsallaşamamış bir terim olarak ortada durmaktadır. O halde, hareketli çizgi romanın yarattığı sorun, araçların değişiyor olması değildir zira sinemanın araçsal varlığı da sürekli bir değişim içermektedir. Asıl mesele; bu değişikliklerin çizgi roman türünü, başka türlerin sınırlarına sürüklüyor olmasıdır. Bu noktada türsel bir karmaşa doğmaktadır. Dittmar bu sorunu şu şekilde dillendirmektedir: “Çizgi roman tanımlarının, çeşitli dijital ve web çizgi roman türlerine uygun olup olmadığı veya ne film ne çizgi roman ne de sesli hikaye anlatımı denilebilecek, yeni bir edebi formun oluşturulmasına tanıklık edip etmediğimizin sorulması gerekir” (Dittmar, 2012, s. 83).

Çizgi roman ve hareketli çizgi roman arasındaki ilişki, fotoğraf ve film arasındaki ilişki üzerinden rahatlıkla okunabilmektedir. Ancak fotoğraf ve sinema arasında, kavramsal bir tartışmanın olmadığı görülmektedir. Animasyon ve sinema temel olarak “hareket” kavramı üzerinden icrai (performatif) türe veya tiyatro gibi icrai türlerden de ayrıştırılarak Carroll’ın önerdiği gibi “hareketli görüntü (moving image)” tanımına bağlanırken fotoğraf hareketin olmaması yönünden görsel tür olarak sınıflandırılmaktadır. Fakat çizgi roman ve hareketli çizgi roman arasında bu türden bir uzlaşıya henüz varılabilmemiş değildir. Dahası; çizgi roman ve sinema arasında dahi net bir ayrıma gidilmiş değildir. McCloud’un iki hareket türü arasında zaman-mekan üzerinden yaptığı net ayrımın dışında, çizgi roman hala pek çok yönden sinemayla ilişkilendirilmektedir. Örneğin:

Belirli bir çizgi roman veya film, hem mimetik hem de diegetik anlatımı kullanabilir. Çizgi romanlarda, diegetik anlatım tipik olarak anlatıcının düşüncelerini (kişileştirilebilen veya edilmeyen) ifade eden kutulu kelimeler biçimini alır. Filmde, diegetik anlatım genellikle seslendirme ve ara yazılar şeklinde gelir. Çizgi roman ve filmdeki diegetik anlatım ise tamamen isteğe bağlıdır. Bu medyadaki tüm çalışmalar ve tek tek çalışmaların tüm anlatı bileşenleri - paneller, sayfalar, çekimler vb. - her ikisinin de göstereceği gibi doğrudan anlatım eylemlerine dayanmaz. Buna karşılık, çizgi romanlar ve filmler ezici bir şekilde mimetik anlatım kullanır: çoğu panel ve çekimde (hepsi değilse de), okuyucuya veya izleyiciye doğrudan anlatı olayları gösterilir (Meskin, Cook, 2012, Kindle Locations 4486-4491).

Henüz çizgi roman animasyon veya sinemadan ayrıştırılmamışken hareketli çizgi romanı sinemadan ayrıştırmak ya da çizgi roman karşısındaki konumunu belirlemek mümkün değildir. Bu bakımdan, anlatı bağlamında, çizgi roman edebi türden ayrıştırıldığı gibi sinemadan da ayrıştırılmalıdır. Meskin ve Cook'un ifadelerinin aksine sinema ve çizgi roman arasındaki fark yaratan farklılıklara vurgu yapmak gerekmektedir. Bukatman, McCloud'un ayrımına ek olarak bir çok yönden sinema ve çizgi romanı birbirinden ayrıştırmaktadır:

Çizgi romanda Oluk (gutter), okuyucunun panel A ve panel B'yi birbirine bağlayan süreklilikleri ve kesintileri aynı anda kavramasını talep ediyor, tıpkı sinematik izleyicilerin iki çekim arasında bir kesikle karşılaştıklarında yaptığı gibi. Zihinsel olarak 'sürekli, birleşik bir gerçeklik' inşa ederiz. Çizgi romanlarda ise A ve B görünür kalır: okuyucu ileri geri hareket edebilir. Filmin aksine, çizgi roman sayfası zamanın boyutunu görünür bir doğrusal süreklilik üzerinde ortaya koyar. Okuyucu resimden resme geçtikten sonra bile, paneller sayfada birbirleriyle ilişki kurmaya devam ediyor. Zaman, uzayda bölge olarak temsil edilir ve zamanın akışının deneyimi çok dikkatli bir şekilde düzenlenebilir. Tek bir görüntünün durağanlığı ile dizinin uzay-zamansal hareketi arasındaki bu diyalektik, - hem diegetik olarak hem de okuyucunun deneyiminde var olan bir diyalektik - onun "zamansal harita" dediği şeydir ve ortamın kavramsal bir temelidir (Bukatman, 2002, s. 134).

Bukatman'ın yaptığı "ortam" vurgusu özellikle önem arz eder zira "söylem" bu bağlamda varılacak yargı "söylem" açısından bağlayıcı olacaktır. McCloud'un vardığı ayrım bu açıdan bağlayıcı nitelik taşımaktadır. McCloud'un zaman uzay/zaman üzerine ardışıklık üzerinden yaptığı sinema-çizgi roman ayrımına ek olarak ve McCloud'a da atıfta bulunarak sunduğu, paneller arasındaki oluklar ve "kapatma" kavramı üzerinden Fischer; çizgi roman ve sinema arasındaki farkın izleyicinin / okuyucunun bir metne getirdiği çaba olduğunu ifade etmektedir:

Filmde, "kapama sürekli olarak gerçekleşiyor" (McCloud, 1994, s.65), (vizyonun sürekliliği ve phi fenomeni nedeniyle) hareketli görüntüleri otomatik olarak gören izleyiciler tarafından algılanmazken, çizgi romanlarda kapanma daha bilinçli olarak aktif okuyucular tarafından doldurulması gereken paneller arasında daha uzun süreli geçici boşluklar içerir" (Fischer, 2017, s. 1089).

Fischer'in belirttiği fark temelde yine hareket üzerinden uzay-zaman ayırımına dayalı bir neden-sonuç ilişkisidir. McCloud ve Fischer'in yaklaşımına uyumlu olarak Bukatman, Demian 5'in şu ifadelerini paylaşmaktadır: "Çizgi roman ve animasyon arasında her zaman bir sınır olacaktır" diyor Demian.5, "Bir fark var: çizgi romanlarda, zamanı tanımlayan resimler arasındaki boşluktur. Ve animasyonda zaman, izleyici tarafından değil, yaratıcı tarafından belirlenir" (Bukatman, 2002, s. 140). Bu noktada, Jean-Luc Godard'ın filme ilişkin; "Film, bir saniyede 24 defa gerçektir" ifadesine atıfla çizgi romanda olan ve sinemada olmayan, paneller arasındaki boşlukların, izleyicinin hayal dünyasına tahsis edildiğini ve bunun da sinema ve çizgi roman arasındaki temel farklardan biri olduğu söylenilebilmektedir. Aslında çizgi romanda edimin "okumak" fakat sinemada "izlemek" olduğunu belirtmek de yeterli olmalıdır. Fischer, Pierre Fresnault-Deruelle'e atıfla bir başka önemli farktan daha bahsetmektedir:

"Çizgi romanlar ve film arasındaki diğer önemli fark, çizgi romanın grafik tasarım biçimi olarak statüsünü içerir. Pierre Fresnault-Deruelle, çizgi roman sayfasının okuyucular tarafından hem doğrusal hem de tablo şeklinde anlaşıldığını belirtir. "Doğrusal"; kılavuzun bize bir anlatının ilerlemesinde yol göstermesi gibi, bir sayfadaki panelleri, sırayla takip ettiğimiz anlamına gelir: Sayfanın sol üstündeki "birinci panelde" başlar ve sonra gözlerimizi paneller arasında soldan sağa ve aşağıya inen yatay katmanlara doğru hareket eder. Bununla birlikte, sayfa aynı zamanda "tablo şeklindedir", tek bir görüntüdür, bilgi iletmek için düzenlenen bir haritadır (aktaran Fischer, 2017, s. 1091).

Fischer, bu ifadeleriyle çizgi roman ve filmi ayrıştırmaktadır. Bu fark ise; çizgi romanın "okunma"sı ve filmin "izlenmesi"ndeki süreçlerin farklı dinamiklerine gönderme yapmaktadır. O halde soru; "hareketli çizgi roman" için aynı yargıya varılıp varılamayacağı olmalıdır.

Fotoğraf ve film açıkça, aynı söylem yapısını paylaşmamaktadır. Elbette ki fotoğrafın sinemayı doğurduğu söylenebilmektedir ancak sinema, bünyesine kattığı yeni söylemsel araçlar ve kabiliyetlerle farklı bir anlatı biçimine evrilmiştir. Morton, Groensteen'e atıfla şu cümleleri paylaşmaktadır:

Sinemanın gelişi, hareketin eklenmesiyle fotoğrafçılığın zenginleşmesi olarak tanımlanamaz: fotoğraf, olduğu gibi kaldı ve sinema, medya ortamında yeni bir yer edindi. Öte yandan, sessiz filmde sesli filmlere (talkie) geçiş (The Jazz Singer, 1927) şüphesiz çok önemli bir gelişme ve hatta sinemanın bir araç olarak potansiyelinin başarılması olarak düşünülebilir. . . ses görüntüden kopmadı, (görüntünün) ayrıcalıklarından hiçbirini ortadan kaldırmadı veya belirli boyutlarından herhangi birini engellemedi (çerçeveleme (framing), kamera hareketleri, düzenleme vb.) (aktaran Morton, 2015, s. 364).

Fotoğraf ve sinema arasında ortama (medium) dayalı bir fark gözeten Groensteen, anlatısal dönüşümün güzel bir örneğini vermiştir ancak diğer yandan sessiz ve sesli film arasında kurduğu bağlantı sorgulamaya değerdir. Bu atfın ardından Morton şu cümlelerle, Groensteen'un tezini sorgulamaktadır.

Groensteen'in analogisinin hesaba katmadığı şey, sesin görüntüden uzaklaştığı tarihsel dönemdir. Sesli sinemanın yeni teknolojik gereksinimleri, kapsamlı kamera hareketini daha az uygulanabilir hale getirdi. Bu nedenle F.W. Murnau'un yönettiği, "Sunrise (1927)" gibi bir filmle örneklenen, akışkan kamera çalışmalarından, 1930'ların sesli filmlerinin statik tablolarına, sarsıcı bir geçiş yaşandı. Temel olarak, sinemanın sesi bütünleşmesi ve biçiminin tüm ifade alanına dönmesi on yıl sürdü (Morton, 2015, s. 364).

Morton, tezini, ses unsurunun eklenmesiyle sinemanın medial bir değişime uğradığı varsayımına dayandırmaktadır. Sesin gelişimiyle görüntünün biçiminin değiştiğine vurgu yapmaktadır. Fakat bir görüntünün boyutları veya çizgi roman özelinde, sayfanın ebatlarının, panellerin şeklinin değişmesi, görüntünün akıcılığının ölçüğü gibi hususlar, görüntünün görüntü olduğu gerçeğini değiştirmemektedir. O halde bu durum varoluşsal bir mesele olarak görülmemelidir. Yine de Morton'un ıskaladığı daha vahim bir sorun vardır. Ses açıkça farklı bir boyuttur. Sesin eklenmesiyle sinema tek kanallı bir duyuştan iki kanallı bir ortama evrilmektedir. "Ses" başlığında ele aldığımız gibi sessiz sinemada, izleyicinin çabasına havale edilen karakterin sesi, sesli sinemada oyuncu veya dublöre bırakılmıştır. O halde sesin eklenmesiyle izleme eyleminin niteliği de değişmektedir. Carroll da Morton'un ileri sürdüğü argümanlara yenilerini ekleyerek tartışmaya destek olmaktadır:

Filimde, belirli "gerçekçi" stilistik efektleri kolaylaştırmak için çeşitli geniş ekran süreçlerine bir dereceye kadar geçiş yapıldı...Benzer şekilde, 1910'ların sonlarında ve 1920'lerin başlarında, film yapımcıları, belirli stilistik amaçlar için gözle görülür derecede yumuşak görüntüler oluşturmak için lens üzerine portre lensleri ve gazlı bez kullanımını başlattı...Bu gibi durumlarda, "araç", biçimsel amaçlara hizmet etmek için değiştirilir veya uyarlanır veya yeniden icat edilir...Her sanat formu, (bazen örtüşen) bir medyadır ve ilgili medyalar fiziksel olarak yeniden icat edilmeye açıktır, o zaman filmin tek bir ortam olmadığı sonucuna varırız (Carroll, 2003, s. 8).

Bu noktada Carroll'ın Morton'a benzer şekilde, tür tayininde stil, tarz ve üslup gibi kavramların bir rolünün olup olmadığı tartışmasına saplandığı görülmektedir. Öncelikle bu elemanların araçsal rolü açıklığa kavuşturulmalıdır. Ele aldığımız üzere üslup özellikleri tür tayininde kriter olamamaktadır zira bu durumda, Barthes'a atıfla milyonlarca anlatı türünün ortaya çıkması muhtemeldir. Müziğin tür tayini yapılırken kullanılan her bir enstrüman üzerinden bir yargı oluşturmak mümkün değildir. Odaklanılacak nokta bu araçların

yüklendiği işlevdir. Bir enstrümanla icra edilebilen bir eser, daha fazla enstrümanla icra edildiğinde ortaya çıkan fark; stilistiktir. Dolayısıyla müziğin ayırıcı niteliği “ses” unsurunu barındırıyor oluşudur. Sesin niteliği üsluba dayalı bir ayıraç olarak değerlendirilebilmektedir. Aksi takdirde “Masalın Biçimbilimi”nde Propp’un düşmüş olduğu handikaba düşmek muhtemel görünmektedir. Buna karşın Carroll ve Morton’un çalışmaları önemli bir noktaya parmak basmaktadırlar. Sesli sinema ve sessiz sinemanın aynı tür olup olmadığına. Carroll makalesinde, sinemada “dijitalleşme”yle birlikte, sesli-sessiz sinema örneğinde olduğu gibi türsel bir karmaşanın doğduğu tezini savunmuştur. Makalesinin sonuç sayfalarında Carroll, “film”in bir medya olarak nitelenemeyeceği, filmi de içine alacak şekilde bu başlığın “hareketli görüntü (moving image) olması gerektiği önerisini ortaya koymaktadır.

Carroll tarafından “film” üzerinden yapılan bu tartışmanın konumuz bağlamında sağlayacağı katkı şu şekilde açıklanabilir. Yapılan bu atıf, konumuz bağlamında işlevsel ve bağlayıcıdır zira temelde bir anlatı türünden bahsedilmektedir. Anlatıbilimsel metot zorunlu olarak tüm anlatı yapıları bakımından işlevsel ve bağlayıcı olmak durumundadır. Bu noktada yaşanabilecek tek kuşku, Carroll’ın tespitlerinin anlatıbilimsel nitelik taşıyıp taşıyamamasıdır. Medium ve Söylem arasındaki ilişki göz önüne alındığında, kullanılan “medium” tanımı varılacak sonucu temelinden etkileyecektir. Bu bağlamda, Carroll’ın araçlar üzerinden ulaştığı sonuç anlatıbilimsel bakış açısına uyumludur zira bahsedilen argümanlar büyük oranda söylemin konusu olan araçsal varlığa dairdir. Dolayısıyla çalışmamıza kaynaklık oluşturabilmektedir. Diğer yandan bu tartışma, çizgi romana atfedilen antik örnekleri, çizgi roman tarihinin dışına iten süreci anımsatmaktadır. Baskı teknolojisinin gelişimi, çizgi romanın üretimini yayılımını tetiklerken aynı zamanda uzun yıllara dayanan hakimiyetiyle çizgi romanın orijinal formunu belirleyen unsur olmuştur. Basılı ortamda karakterize olan bu yapı gerek atalarını gerekse konumuzu oluşturan hareketli çizgi romanı ve muadillerini, türün sınırlarının dışına itme eğilimindedir.

Sinema üzerinden yapılan ve yapılamayan ayrımlar, konumuzu oluşturan çizgi roman-hareketli çizgi roman ve hareketli çizgi roman-animasyon ya da sinema arasındaki benzer tartışmaya ışık tutmaktadır. O halde hareketli çizgi romanın gelişi, çizgi roman alanında yaşanan bir gelişim mi yoksa dönüşüm müdür? Sinema örneğinde olduğu gibi gelişimin

niteliğine bağlı olarak bu iki kavram eş anlamlı olabilmektedir. Groensteen, animasyon ve çizgi roman arasındaki yakınlaşmanın sakıncalarını şu şekilde ifade etmektedir: “Animasyonla flört eden bir çizgi roman iki seçenekle karşı karşıyadır: ya gösterişli bir slayt gösterisi olmaya razı olabilir ya da her bir öğeyi hareket ettirebilir ve animasyonlu bir karikatüre dönüşerek kendini imha edebilir” (aktaran Morton, 2015, s. 363). Dolayısıyla her iki yol da hareketli çizgi romanın, çizgi romandan ayrışmasıyla sonlanmaktadır zira “hareket, ses vb.” unsurlardan herhangi birisini bünyesine katan çizgi roman, çizgi romandan başka bir şeydir. Bu fikir, gerek anlatıbilime dayalı olarak gerekse çizgi romanın estetik ve kültürel yönüne vurgu yaparak çoğu araştırmacı ve yaratıcı tarafından desteklenmiştir. Örneğin Wilde, paylaşımında şu görüşlere yer vermekte ve bunları sorgulamaktadır.

Hareket ve ses açıkça farklı “modlar”sa - mekânsal ve duyuşsal algılarının yanı sıra, göstergebilim açısından nasıl çizgi roman olarak ele alınabilir? Ses ve hareket her ikisi de zamana dayalı olaylar olduğu için, çizgi romanların mekanı zamanın temsili olarak algılanmasıyla çelişiyor gibi görünüyorlar yani Bukatman’ın ifadesiyle “medyanın kavramsal temeli”yle. Daniel Merlin Goodbrey, bu soruyu, yönetmen Guillermo del Toro, web çizgi roman sanatçıları Demian Vogler (Demian.5) ve John Barber veya karikatürist Yves Bigeler gibi uygulayıcılara atıfta bulunarak, “çizgi romanlar kontroldür” gibi fikirlerle takip ediyor. Barber, şunları savunmaktadır: “Okumada, okuyucu, bilgilerin emilim hızını kontrol eder. Bu çizgi romanların doğasında vardır; çizgi romanı filmde ayıran da budur. Bununla birlikte, hareket kendi başına önemli bir konu gibi görünmüyorsa, sadece hareket üzerindeki kontrol önemliyse, Stevan Zivadinović’in “Hobo Lobo of Hamelin” gibi oldukça hareketli web çizgi romanları bile çizgi romanın medyasına yerleştirilebilir (Wilde, 2015, s. 6).

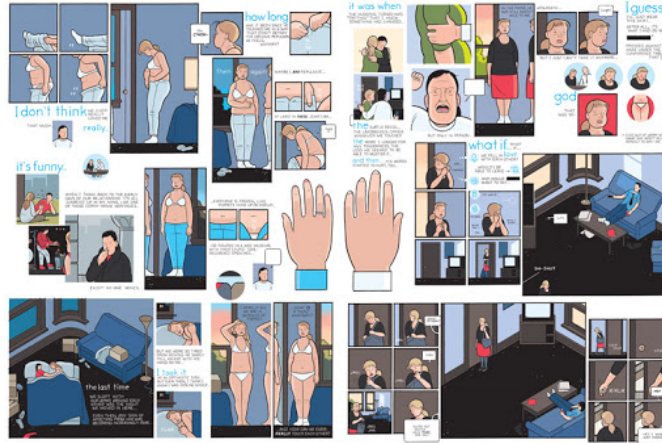
Wilde’in yaptığı atıflar, ifade ettiği üzere hareketin kontrolünün kimde olduğu üzerinedir. Bu bağlamda, çizgi roman olarak değerlendirilebilecek pek çok hareketli örnek gösterilebilmektedir. Ancak bu yargıya yalnızca paneller arasındaki animasyonlu geçişler için varılabilmektedir yani animasyonu tek kare bir görsel olarak kabul ettiğimizde. Ancak bir saniyelik bir hareketli görüntünün 24 kareden veya en azından birden fazla kareden oluştuğu bilgisinden hareketle bu yargıya varılamamaktadır. Wilde’in sorgulaması yalnızca iki hareketli panel arasındaki geçiş durumunda geçerli olabilecek bir kontrolü ifade edebilmektedir. Dolayısıyla bu türden örnek gösterme girişimleri, yalnızca hareketli çizgi roman ve çizgi romanı uzlaştırmaya dönük çabalardır. Bu bağlamda Morton’a atıf yapılabilir ki Morton ele aldığı örnekleri, çizgi roman diline yakınlığı bakımından en iyi örnekler olarak sunmaktadır:

Operation Ajax, çizgi roman ve animasyon arasında nasıl biçimsel bir uzlaşma bulmaya çalışıldığı konusunda dikkate değerdir. Gömülü tarihsel haber filmi (kısaca belgesel film)

videoları ve film müziği gibi daha ek sinematik özelliklerle süslenmiş bir grafik roman olmasına rağmen, yine de - Touch Sensitive gibi - okuyucunun metni kapatmadaki ortak rolünü benimsiyor. Spesifik olarak, ortam sesini ve bir film müziğini içerirken, anlatı bilgisi ve diyalog için ana üslup araçları hala altyazı ve kelime balonudur. Dahası, hem paneller arasında hem de içinde animasyon varken, metin okuyucuya, bir çoklu çerçeve içinde bir dizi yan yana yerleştirilmiş paneller sunar...Gömülü videoyu "tıklamamız" gerekir; panellerin içindeki ve arasındaki animasyonlar fiziksel eylemlerimizle tetiklenir (Morton, 2015, s. 364).



Görsel 88. CIA: Operation Ajax. Mike de Seve. 2010. <https://bit.ly/3ki2IUD>



Görsel 89. Chris Ware. Touch Sensitive. 2011. <https://bit.ly/2E4Sa6r>

Morton'un yukarıda görülen "iyi" örnekler üzerinden hareketli çizgi romanı, bir çizgi roman türü olarak görme eğilimi, bir uzlaşma arayışının varlığına delalet etmektedir. Dijital medyanın, çizgi roman üzerinde olumlu katkılarının olduğunu toptan reddetmek mümkün değildir ancak anlatı bağlamında "tür" kavramı, muhafazakar olmak ve sınırlarını korumak durumundadır. Bu durum yalnızca bir türün, tür özelliklerinin sabitlemesi bağlamında bir muhafazakarlıktır ki yeni türlerin ortaya çıkması da ancak bu yolla mümkün olabilir. Her türden söylemsel dönüşümün kabullenilmesi, yeni türlerin doğumunun önünde de bir engel teşkil edecektir. Örneğin; "hareket" ya da "hareketli görüntü" üzerinden sinema, fotoğrafın sınırları dışına taşarak kendisini yeni bir tür olarak var etmeseydi, bir sinema kuramından

bahsediyor olunmazdı. Bu durumda muhtemelen görsel kültürümüz yalnızca resim kavramıyla izah edilebilirdi. Bu bağlamda, Smith'in sözleri önemlidir:

Dijital medya, çizgi roman yayıncıları için yeni fırsatlar ve zorluklar ortaya çıkardıkça, hareketli çizgi roman, çizgi roman anlatılarını yeni bir tüketici demografisine getirme girişimlerinden biri olarak kabul edilebilir. Bu demografi, geçmişe büyük saygıyla veya nostaljiyle basılan çizgi romanın, değerini düşürmez ve bunun yerine, eğlence için yeni dijital medya biçimlerine bakar (Smith, 2015, s. 20).

Yeniden hareketli çizgi roman tartışmasına dönüldüğünde, çizgi romana atfedilen yeni formların ortaya çıkması, çizgi romanın verimliliğine gönderme yapmalıdır. Pek çok farklı türü var edebilen bir anlatı türü; zengin bir türdür ki edebi türün zenginliği büyük oranda bu temele oturmaktadır. O halde, dijital ortamın çizgi roman üzerinde yarattığı etki getiri ve götürüleri bağlamında düşünülmelidir. Buna ilişkin olarak Batinic, “web çizgi romanları” üzerinden, gelişmiş” web çizgi roman”lar, çizgi roman ortamı (medium) hakkında ne söylüyor? Sahnedeki görünüşleri, ortama fayda sağlıyor mu veya herhangi bir şekilde zarar veriyor mu? Sorularını sorarak şu şekilde yanıt aramaktadır:

Bu soruları cevaplamak için, çizgi roman (comics) kavramını çizgi roman (comic books) kavramından ayırmak gerekir. Çizgi romana (comic books) bağlı olarak çizgi romanın (comics) kavramsallaştırılması anlaşılır çünkü medya basılı olarak doğup popülerleşti ve konuşma balonu, hareket çizgileri ve grafik ses efektleri gibi temel özelliklerinden bazıları tam olarak baskının sınırlamaları sonucunda ortaya çıktı. Ancak, ortam dijital alemde bütünleşmeyi başardı, ikincisinin zamansal özelliklerinden yararlanmak ve çizgi romanların orijinal özelliklerini dijital medyanın sunduğu daha gerçekçi ve doğal olanlarla değiştirmek akıllıca olmaz mı? Çoğu çizgi roman araştırmacısı muhtemelen bu işleme karşı oy kullanacaktır, çünkü baskının “eksiklikleri” karakteristik çekiciliği ve klasik çizgi roman biçimini temsil eder. Bununla birlikte, uzay ve zamanın daha gerçekçi ve yenilikçi temsillerini birleştirmenin yollarını denemek ve hala çizgi romana özgü unsurların orijinal duygularını korumak için verimli bir çaba olabilir. Elbette, çizgi romanın ortamını geliştirme adına, biri sınırlarından çok uzaklaşmamaya dikkat etmek gerekir. Çizgi roman zaten, tarih ve edebiyatta, “dar bayağı ve eksik bir tür olarak veya özgüllüğü olmadığı gibi geniş bir genelleme yapılarak”, onaylanma ve kabul görme konusunda cezalandırıldı. Bununla birlikte, geliştirilmiş web teknolojilerinde, çizgi roman yazarları ve araştırmacıları önceki talihsizliklerden öğrenerek ve bir sanat formu olarak yetkinliği açısından aracı daha ileriye götürecek olan bu altın ortama bakma fırsatına sahiptir (Batinic, 2016, s. 89).

Ancak bu durum yeni bir melezleme tartışmasının fitilini ateşlemiş görünmektedir. Bir takım örnekler çizgi romanın, temelde bir okuma deneyimi sunması gerektiği tezinden hareketle yaratımda bulunurken tamamen canlandırılmış, kötü uygulanmış animasyon teknikleriyle dolu örnekler de sıklıkla görülmektedir. Bu tür örneklerin, çizgi roman olarak kabul görmesi bir yana animasyon olarak değerlendirildiğinde, bizi benzer bir noktaya götürmektedir yani kötü animasyon örnekleri olduğuna. Kuşkusuz bu tür örnekler “estetik” yargı üzerinden, animasyonun sınırlarının dışına itilemezler. Çizgi roman ya da animasyon olmaları konusu,

“estetik değer” konusunun tamamen dışındadır. O halde hareketli çizgi romanı, çizgi roman olarak nitelendirmenin “anlatı” açısından bir yolu bulunmamaktadır. Ancak algı veya deneyim düzeyinde “çizgi romansallıkları”nın tartışılabilmesi ve bu konudaki kabiliyetleri ayrıca tartışılabilir ki bu olasılığı, anlatsal olarak değilse de algısal olarak mümkün kılmak tek bir şarta bağlanabilmektedir. Bu ise eserin, bir seyir deneyiminin yerine okuma deneyimi sunması gerekliliğidir.

Sanal ortamın bağlayıcılığı konusuna dönüldüğünde Batinic’in, teknik sınırlılıkların çizgi romanı şekillendirdiği tespiti önemlidir. Yazılı türler, ortam farklılığı gözetmeksizin yazıya bağımlı olarak evrilmiştir fakat bu evrimin dramatik olduğu söylenemez. Yeni medya sonrası yazılı türün, basılı sayfalardan sanal ekranlara taşınmasının dışında bir dönüşüm yaşadığı söylenememektedir. Bu durum da bizi, -eğer ortam yalnızca basılı sayfa-sanal ekran değiş tokuşu olarak görülürse- ortamın (medium) değişmesinden ziyade önemli olanın, söylemsel araçların ortamın olanaklarına gösterdiği uyumluluk olduğu yargısına vardırılmaktadır. Ortam yani mediumun en dar tanımı dahi bu yaklaşımı destekliyor değildir. Sinema nasıl ki sadece bir kutu içindeki tiyatro değilse ortam da yalnızca bir “kutu” olarak tanımlanamaz. Ortam, bu “kutu”nun parçası olduğu bir üretim, dağıtım ve gösterim mekanizmasının tamamına atıf yapmaktadır ki bu mekanizma algısal, işsel, kültürel ve hatta fizyolojik değişimlere yol açmalı ve bireye yeni roller biçmelidir.

Yazılı anlatı türleri yeni medya evreninde pek fazla evrimleşmemiştir çünkü yazı, ses, müzik, hareket, derinlik gibi kavramlarla desteklenebilecek bir forma sahip değildirler. Özellikle görme engelli bireyler için yaratılan sesli kitaplar (audio book), yazılı türe dahil edilemezler zira metine, sinema veya tiyatrodan daha yakın durmamaktadırlar. Dahası okuma ediminin değil dinlemenin muhatabıdırlar. Diğer yandan, yazılı unsurlar olarak fütürist tipografiden bu yana gelen ve günümüz kinetik tipografi uygulamalarına kadar ilerleyen bir grafiksel dil de vardır fakat bu da büyük oranda görsellik kavramıyla örtüşmektedir. Buna mukabil çizgi roman evrilmeye müsait bir yapı arz etmektedir zira yeni medya büyük oranda seyretmeye dönük deneyimler sunmaktadır ki “seyir”, görsel türe yazılı türden çok daha yakın bir konumdadır. Ancak dijital çizgi roman üzerinden Dittmar, meseleye farklı bir yorum getirmektedir. Ona göre:

Dijital çizgi roman örneği, iletişim için kullanılan tüm medyanın, içeriğini etkilediğini ve anlatı biçimleri olasılığını sınırladığını da göstermektedir (McLuhan'ın meşhur "Ortam mesajdır" ifadesiyle ifade ettiği gibi). Yeni ve yerleşik medya, kendi özelliklerine hitap eden belirli anlatı biçimlerinin gelişimini tetikler. Grafik görsel öykülerin görüntüleri, neredeyse hiç yan yana yerleştirilmemiştir ve her bir ortam, biçiminin olanaklarına göre görüntülerle anlatım kavramını uyguladığından, ardışıklık bakımından, basılı medya alanının (yani çizgi romanlar ve resimli kitaplar) dışında kalmaktadırlar. Örneğin; filmler ve bilgisayar oyunları görüntülerini zamansal olarak sıralı gösterir ve yan yana koymazlar. Ekranlara ve bilgisayarlara bağlı animasyon filmleri ve karma formlar, çizgi romanı, baskıda olduğu gibi sunmak için ideal değillerdir (Dittmar, 2012, s. 89).

Çizgi romanın geleneksel biçiminden olası sapmalar, anlatı yapısını ve dolayısıyla içeriğini etkilemektedir. Bu bakımdan dijital çizgi romanlar, basılı muadilinin işlevini yerine getirmekte zorlanmaktadır. Sinema örneğinde, bir edebi eserden uyarlanan sinema filmi, orijinal metinden çok farklıdır. Bu açıdan uyarlamaların, okurdan izleyiciye dönüşen kitle üzerinde bıraktığı etki; şaşkınlık ve/veya hayal kırıklığıdır. Bunun nedeni de yazın türünde yaratılan dünyada, okurun da çok büyük payının olmasıdır. Sinema aynı şekilde algılanmaz, bir romanın baş kahramanı okura fakat sinemada yönetmene aittir. Bu etki elbette "beğeni" şeklinde de olabilmektedir ancak asla hayalinizdeki dünya olmayacaktır. Paneller arasındaki boşluklar üzerinden görece edebi türden daha az, benzeri bir etki yakalanmaktadır. Dittmar'ın ifadeleri, bu bağlamda, dijital çizgi romanın basılı çizgi romandan başka bir şey olması gerektiği anlamına gelmektedir.

Farklı bir noktadan hareketle Dittmar'ın vardığı sonuca varan Martin; "dijital çizgi romanlar kendi yerlerini kazanmak için baskıdan uzaklaşmalı mı?...Dijital sanatın potansiyellerinden yararlanmalı ve bağımsızlıklarını kazanmak için etkileşim, hareketli görüntüler ve yeni biçimler sunmalı mıdır?" (Martin, 2017, s. 11) sorularını sorarak yanıtlamaya çalışmaktadır. Martin'in bu sorulara verdiği yanıtları paylaşmadan önce belirtmelidir ki Martin, dijital çizgi romanları, sanal ekranda basılı çizgi roman biçimi olarak anlamakta ve etkileşim, hareketli görüntüler, ses vb. unsurların eklenmesiyle çizgi romandan ayrılarak başka bir şeye dönüşeceğini düşünmektedir. O halde hareketli çizgi romanın durduğu yer Martin'e göre oldukça açık olmalıdır yani çizgi romanın uzağında fakat animasyon ve video oyunlarının yakınlarında bir yerde. Görüldüğü üzere, Dittmar ve Martin dijital çizgi romanın ne olduğu konusunda farklı düşünceler de hareket, ses vb. unsurların eklenmesiyle ne olacağı konusunda hemfikirdirler. Fakat Morton, "Hareketli çizgi romanların, basitçe, animasyon, sınırlı animasyon ve çizgi roman teorileri aracılığıyla tanımlanamayacağını (Morton, 2015, s. 348) iddia etmektedir. Bu durumda hareketli çizgi romana ne çizgi roman

ne animasyon ne de video oyunu denilebilmektedir. Fakat Martin kendi sorularını yanıtlarken konuya ilişkin bir yargıya varmış görünmektedir:

Dijital çizgi romanların, multimedya cihazlarını eklemek istemesi ciddi bir sorun teşkil ediyor: Bir hikaye anlatmaları gerekmeyen bir ortama yeni algısal boyutlar ekliyor. Sesler, hareketler, sahnelerde kesilebilirlik veya oynanabilirlik, çizgi romanı olmadıkları bir şeye dönüştürme riski taşıyor; çizgi film, klip veya video oyununa. Okuma deneyiminin sözde eksikliğini hafifletmek için çoklu ortamın doğru kullanımı, eğlenceli görünebilir, ancak bunun, anlatıyla çok fazla ilgisi yoktur ve garip entegrasyonlardan, estetik bir bakış açısıyla kaçınmakta zorluk çekecektir (Martin, 2017, s. 11).

Görüldüğü üzere Martin, dijital çizgi roman ve çizgi roman arasında belirgin bir fark gözetmemekte ve "risk" olarak gördüğü değişimlerin olması durumunda dijital çizgi romanın başka bir türe dönüşeceği yargısına varmaktadır. Bahsi geçen riskli unsurların neredeyse tamamını içermesi yönünden bu eleştirinin muhatabı hareketli çizgi romandır. Dolayısıyla hareketli çizgi romanın, çizgi roman olmadığı Martin tarafından da ima yoluyla da olsa kabul edilmektedir.

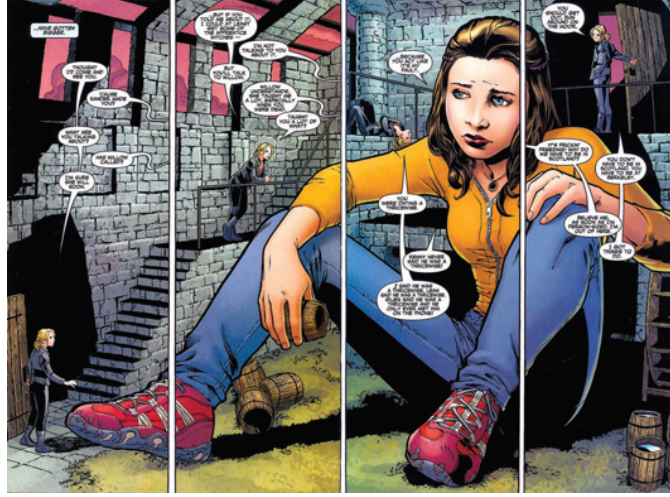
Smith, "The Adventures of Prince Achmed" (Reiniger, 1926) örneği üzerinden, hareketli çizgi romanın, bir kesik kağıt (paper cut) animasyonu olmaktan daha fazlası olduğunu savunmakta ve eklemektedir:

Bir hareketli çizgi roman, animasyon yönetmeni tarafından alınan yaklaşıma bağlı olarak, orijinal çizgi roman düzeninin çoklu panel tasarımını reddedebilir, panel görüntüsünü paneller ve 'oluklar' içermeyen ekrana dayalı tanıdık bir ekrana dönüştürür. Yönetmen ayrıca, orijinal çizgi romandaki konuşma balonlarını bir seslendirme ile değiştirmeyi seçebilir. Yine de, böyle bir adaptasyon sürecinde neyin kaybolduğunu analiz etmeye başladığımızda, neyin kazanıldığını da anlamalıyız. Statik görüntüler bir tür hareketle doldurulmuş olabilir, seslendirmeler ve müzik notaları, aynı anlatıyı çizgi roman biçiminde deneyimlemekten farklı bir şey ortaya çıkarma potansiyeline sahiptir (Smith, 2012, s. 359).



Görsel 90. Lotte Reiniger. The Adventures of Prince Achmed. 1926. <https://bit.ly/3mA7kC6>

Kazanımları üzerinden bir hareketli çizgi roman, çizgi roman olarak değerlendirilebilir mi? Ian Kirby, bu tartışmanın kazanımları tarafında yer almaktadır ancak elbette bu çizgi roman olup olmadığı tartışmasına katkı sağlamamaktadır. Sağladığı ticari başarı üzerinden bir tür denetimi yapılamaz. Bu ifadelere ek olarak Smith makalesinde, hareketli çizgi romanların, geleneksel çizgi roman biçimini korumakta özgür olduğuna dair örnekler de paylaşmıştır.



Görsel 91. Whedon, J.ve Jeanty, G. Buffy the Vampire Slayer, Sezon: 8, Sayı:1. 2007. (Smith, Craig, 2012, s. 368).

“Buffy the Vampire Slayer”ın hareketli çizgi roman uyarlamasında birkaç sahnesinde, animasyon yönetmeni Jeff Shuter çoklu paneller kullanmıştır (Smith, 2012, s. 367). Çizgi roman ve animasyon içeriğine rağmen hareketli çizgi romanı uzlaştırma çabası Smith’in ifadelerinden de anlaşılabilir. Ancak defaatle ifade ettiğimiz gibi esas mesele, hareketli çizgi romanın ne ölçüde çizgi roman gibi algılandığı değildir. Batinic’in de ifade ettiği gibi; “gelişmiş web çizgi roman, çizgi roman ortamının, dijital formata bürünebilecek diğer medyalarla buluşma noktasını temsil ettiği için, onları çevreleyen asıl mesele melezlikleriyle ilgilidir” (Batinic, 2016, s. 89). Yani söylemine yabancı unsurların, bünyesine katılmasıyla hareketli çizgi roman çizgi roman olma iddiasında haksızdır diğer yandan, çizgi romana özgü söylem özellikleriyle de animasyondan farklı bir yerde durmaktadır. Örneğin, hareketli çizgi romanda olduğu gibi zamansal akışın kontrolünü izleyiciye veren bir etkileşim modeli ya da konuşma balonları ya da yan yana yerleşik paneller vb. unsurlar bir animasyon filminden beklenmemektedir. Diğer yandan bu sayılı özellikleri barındırmayıp animasyona

çok daha yakın duran hareketli çizgi roman örnekleri (Watchman: Motion Comic gibi) de vardır.

Gerek çizgi roman gerekse animasyon, kendine has bir dil geliştirmiş ve olgunlaşmışlardır. Bu bağlamda gerek üretim gerekse sergilemeye dair esasları içeren bir dizinleri mevcuttur ancak hareketli çizgi roman henüz bu lügatı oluşturabilmiş değildir. Dolayısıyla hareketli çizgi romanın henüz emekleme döneminde olduğu söylenebilirken bu iki türden de ayrışma gereksinimi daha baskındır. Büyük oranda, McCloud'un "sonsuz tuval" kavramıyla ilişkili, çizgi roman-yeni medya okumaları, dijital mecra okumaları, hareketli çizgi roman ve çizgi romanı ortak bir potaya alma eğilimindedir. Bu okuma uyarınca; sanal ortamda, sayfaların yerini alan ve sonsuz bir uzaya açılıyormuş gibi görünen bir pencere hissi veren ekran okura, kaydırma çubukları sayesinde sonsuz tuval üzerinde hareket etme imkanı vermektedir. McCloud'un bakış açısından bu durum sanatçı için de geçerlidir. Sayfa ölçülerinden ya da doğal sınırlarından kurtarılan sanatçı, kesintisiz bir anlatı kurgusu geliştirebilmektedir. Dolayısıyla çizgi romanın gelişimi açısından, yeni medyanın taşıdığı potansiyel reddedilir değildir. Ancak bu değişim, farklı özgül türlerin ortaya çıkmasını öngörüyorsa bu evrim sürecinden çekinilmemelidir. Smith, çekingen bir tavırla da olsa, hareketli çizgi romanın melez bir form olduğu gerçeğinin kabul edilmesi ihtimalini değerlendirmektedir.

Hareketli çizgi romanı, hibrit bir ortam olarak tanımlarsak, hareket çizgi romanının niteliği değişken (akışkan) veya şekilsizdir. Hareketli çizgi romanların doğası, animasyon yönetmeninin uygun görüntülere, seslere ve metinsel unsurlara ve dijital birleştirme ve animasyon süreciyle benzersiz bir postmodern ses / görsel deneyim uyandırmasını sağlar. Ancak, hareketli çizgi romanın gelişimindeki bu erken aşamada, ... Dijital eserlerin, bu şekilsiz bricolage'ı (alanlarda değişik parçaların biraraya getirilmesiyle ortaya çıkarılan şey), sürekli bir çalışma kanonu açısından, sürekli bir analiz yapılmasını gerekli kılmaktadır (Smith, 2012, s. 372).

Görüldüğü üzere Smith, hareketli çizgi romanı herhangi bir türden ayrıştırmış ve melez bir tür olduğunu kabul etmiş değildir. Sözlerini alınması gereken çok yol olduğunu ima ederek bitirmektedir. İlişkin literatürün büyük kısmında benzer bir tutum söz konusudur.

Hareketli çizgi roman formu dijital comic-the motion book arasında bir meleze dönüştü. Hareketli çizgi romanının orijinal şekli, çizgi roman okuyucusunun sadece bir izleyici haline geldiği bir deneyim sunarken, hareketli kitaplar (motion books) hem okuyucu hem de izleyici olarak işlev görmemize izin veriyor. Kuşkusuz, bu roller arasındaki geçiş hala sinir bozucu olmaya devam etmektedir ve belirli bir akışkanlık derecesinden yoksundur ancak, The Marvel Superheroes'dan bu yana gelişme kaydetmiştir. Hareketli çizgi roman çığnlığı

Bu metafora göre hareketli çizgi roman, sesli sinemayla eşleşirken çizgi roman, fotoğraf olarak kalabilir. İki tür arasındaki hatları belirgin olmayan kavramsal boyutlar, hareketli çizgi romanda hareket, ses, etkileşim gibi enstrümanların kullanım düzeyine bağlı olarak netleşebilecek veya soluklaşacaktır. Morton'un ifadelerinden yola çıkarak anlatının dönüşüyor olduğu tespitini yapmak mümkündür. Bunun ardından hareketli çizgi romanların, çizgi roman tarihi açısından yalnızca bir durak olduğu tahminini yapmak da zor değildir. Bu durak ve ötesinde, bir yol ayrımının olup olmadığı çözümlenmelidir.

Tartışmanın en başına, McCloud'un " zaman-mekan üzerinden vardığı çizgi roman-animasyon ayrımına dönersek; "Çizgi roman panelleri hem zamanı hem de mekanı parçalayarak bağlantısız anları, pürüzlü, aksak bir ritmini sunar...Elektronik mecralarda tamamlama (kapanma), kesintisiz, dayatmacı ve neredeyse algılanamaz bir şekilde gerçekleşir" (McCloud 1994, s. 67-68). Bu tür kapanma okura, oluklar tarafından sağlanan hareket alanını yok ederek okuma eyleminin temellerinden birisini ki bu çizgi romanın edebi türle olan bir ortaklığıdır, yok etmektedir: Hayal gücü. Dolayısıyla hareketli çizgi roman çizgi roman türünden başka bir türe dönüşmektedir. Anlatı bağlamında, söylem özelliklerinin değiştiği söylenmelidir. Kaldı ki "melezlik" durumu kendi başına söylemsel bir değişimin varlığını ima etmektedir ki çizgi roman ve animasyon arasındaki gelgitleri yaratan husus budur. Elias, manga ve anime üzerinden de benzer ifadelerde bulunmaktadır:

Dijital mangada, farklılaşma noktası, bu yeni formatın sadece geleneksel mangadan değil, anime tarafından güçlü bir şekilde etkilendiği gerçeğinde yatmaktadır. "Buddha" gibi mangalar ve "Akira" veya "Memories" gibi anime filmler de dahil olmak üzere, okuyucuyu veya izleyiciyi bir katılımcıya dönüştüren katılım imajları yer alır... "Hareket dizileri"nin varlığıyla manga, anime filmine bir gönderme yapıyor; benzer şekilde anime, örneğin etkileşimli manga ve video oyunlarında olduğu gibi artan bir katılımı ima ediyor (Elias, 2012, s. 83).

Dijital manga örnekleri ile anime arasındaki tartışmaya konu olan ilişkiler üzerinden de bu tartışmanın küresel boyutu ortaya konulmuştur ancak hareketli çizgi romanların "türsel" niteliği ortaya konulmuş değildir. Buna mukabil melez söylem yapısının varlığı su götürmediğine göre, hareketli çizgi romanın animasyon olarak tanımlanması da zorlaşmaktadır.

Diğer taraftan, hareketli çizgi romanın bir animasyon türü olduğuna dair iddialara cevap olarak denilmelidir ki animasyon olduğu kuşku götürmeyecek, hareketli çizgi roman etiketi taşıyan pek çok örnek bulunabilmektedir. Fakat bir tür tayini ve buna dayalı bir tanım geliştirmek için türe özgü unsurları taşıyan tek bir örnek bulunması yeterlidir.

Türsel sınıflandırmada, anlatıbilimsel metodun da kaynağını oluşturan doğa bilimlerine atıfla tespit edilmiş türlerden farklı özellikler gösteren bir canlı keşfedildiğinde, ayırıcı özellikleri tespit edilerek bir kıstas ortaya koyulabilmektedir. Sonradan ortaya çıkan tek tek bireyler, bu kıstas üzerine türe dahil olmakta veya dışarıda tutulmaktadır. Ancak beklendik şekilde melez yapıların eşsiz formlar olmadığı itirazı yapılabilir. Melez yapılar, birden fazla türe özgü özellikleri aynı anda göstermektedirler ancak bu yönüyle eşsiz bir yapı oluşturmaktadırlar. Yani birden fazla türe özellikler barındırmaları bakımından eşsizdirler. Örneğin; çizgi roman hem yazılı unsur hem de görsel unsur barındırmaktadır. Fakat yazılı anlatı türü, görsel unsur barındırmaz ve aynı şekilde görsel anlatı türü de yazılı unsur barındırmaz. Bu yönüyle çizgi roman her iki türün de dışındadır. Aynı metot üzerinden, hareketli çizgi roman için de aynı yargıya varılabilmektedir: Ne çizgi roman ne de animasyon. Bunun dışında hareketli çizgi romanın, çizgi romanın geleceğinin bir projeksiyonunu oluşturduğu varsayımıyla hareket edilerek sessiz sinema ve sesli sinema ya da geleneksel sinema ve dijital sinema ayrımından hareketle Carroll'ın önerdiği çözüm üzerine düşünülebilmektedir. Bu bağlamda çizgi roman pek çok alt türü barındıran, zengin bir üst başlık olabilmektedir.

5. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI

Çizgi romanın, bir anlatı türü olarak var olduğu bilgisinin sabit olduğu, mevcut literatür ışığında ortaya konulmuş olmakla birlikte, 21. Yüzyılda çizgi romanın durumu ele alındığında saptanmış bu bilginin sıklıkla sorgulandığı açıkça görülmektedir. Büyük oranda “Yeni Medya” kavramıyla ilişkilendirdiğimiz bu tartışmanın, çizgi romanın öz araçsal varlığı haricinde bulunan araçların alana dahil olmasıyla birlikte başlamaktadır. Türsel sınıfın belirlenmesinde birer kıstas olarak sunduğumuz araçlar, türler arası geçişken özellikleri sayesinde sınıflar arasındaki sınırları da soluklaştırmakta ve dahası delmektedirler. Çizgi roman terimiyle birlikte kullanılan en güncel sıfatlardan birisi olarak “hareket”, çizgi roman türünün yapısına dahil edilmiştir. Bu dahiliyetin sonucu hareketli çizgi roman, animasyon ve çizgi roman türleri arasında, belirsiz bir alanda yüzmektedir. Bu belirsizliğin giderilebilmesine katkı sağlamak üzere giriştiğimiz araştırmamız neticesinde, türsel sınıflamanın temeli “anlatı” kavramına dayandırılarak, sorulara yanıt aranmıştır. Bu bağlamda “hareketli çizgi roman” bir çizgi roman türüdür denilememektedir. Yine aynı gerekçeyle, “animasyon” türü olduğu rahatlıkla söylenebilse de çizgi romana has unsurların baskın olması yönünden benzer ve zenginleştirilmiş bir okuma deneyimi sunduğu da reddelimelemektedir. Hareketli çizgi romanların hedef kitlesinin, animasyon izleyicisinden ziyade, animatif olana daha duyarlı ya da yazılı ve görsel olana karşı duyarsızlaşmış, yeni nesil çizgi roman okuru olduğu ayrıca düşünülmelidir. Bu bağlamda, yeni bir melez türün doğum sancıları yaşanmaktadır denilebilmektedir. Elbette ki adını çizgi romandan alan ve temelde buna dönük bir deneyimi önceleyen herhangi bir türde, çizgi roman yönünün baskın olması beklenmelidir. Bu itibarla çalışmamız kapsamında yapılacak uygulama, “izlenmek”ten ziyade “okunma”ya dönük olmak durumundadır.

Çalışmamamız kapsamında ele alınmış olan “Watchman” hareketli çizgi roman örneği, içerdiği karakter animasyonlar ve örneğine pek sık rastlanmayan sesli anlatım (dublaj) unsurları ile çizgi roman olma hususiyetlerinin tamamen dışına taşarak okuma deneyimi bağlamında olumsuz bir örnek oluşturmuştur. Benzeri örneklerin bazılarını Bukatman paylaşmakta ve bunları şu şekilde eleştirmektedir:

Dark Horse, Marvel gibi daha büyük multimedya şirketleri veya kısa ömürlü Stan Lee Media tarafından üretilen çevrimiçi çizgi romanlar, 'multimedya oyunları ve "bilgi-eğlence" ile ilişkili etkileşimli hileler çantasını dahil ederek bol miktarda "sinerji" ve "vızıltı" oluşturmaya çalıştı. sürekli tam animasyon durumuna doğru ilerliyor. Sonuç, durağan, yanal olarak kayan figürleri ve statik arka planlarıyla filme özellikle kaba bir projeksiyon gösterisinden daha az benzeyen, yavaş yüklenen bir "yeni medya" biçimidir (...) McCloud'a göre, başarılı çevrimiçi çizgi romanlar çizgi roman potansiyelini yeniden tanımlamak yerine bu potansiyeli kullanabilirler ancak tam animasyona başvurarak değil (Bukatman, 2002, s.138).

Dolayısıyla çizgi roman deneyimi sunma iddiasında bulunabilmenin de bazı ön şartları bulunmalıdır. Bu ön şartlardan bazıları animasyon tekniği bakımından yetersiz bir yapıya neden olması bakımından eleştirilebilse de unutulmamalıdır ki hareketli çizgi romanın iddiası animasyon değil çizgi roman olduğu yönündedir. Dolayısıyla çizgi romana özgü unsurların, seyir deneyiminin yetersizliğine dayalı olarak animasyon tekniğine kurban edilmemesi gerekmektedir.

Çalışmamız kapsamında ortaya konulan hareketli çizgi roman uygulaması, bu kriterler öncelenecek ortaya konulmuştur. Uygulama çalışması; öykünün belirlenmesi, bu öykünün çizgi roman senaryosu olarak uyarlanması, senaryonun geleneksel çizgi roman formatında görselleştirilerek hareketlendirilmesi ve son olarak da eserin gerek mobil cihazlarda "madefire" uygulaması üzerinden gerekse çevrimiçi olarak web tarayıcılarında yayınlanması süreçlerinden oluşmaktadır.

5.1. Öykü

Anlatının ilk ve temel bileşeni olarak "öykü", edebi tür dahilinde olduğundan ve bu türe dair bir uzmanlık gerektirdiğinden, yazar ve senarist Levent Cantek tarafından kaleme alınan "Dünya Dursun İstiyorum" adlı öykü uygulama çalışmamıza konu edilmiştir.

Zafer adındaki evli, bir çocuk babası, orta yaşlı ve orta sınıfa mensup ana karakterin ağzından aktarılan öykü, günümüz Türkiye'sinde Zafer'in başından geçen kara-komik bir olay etrafında örgülenmektedir. Toplamda yedi kısımdan oluşan öykünün, üçüncü kısmının yarısına kadar olan bölümü, hareketli çizgi roman uyarlaması olarak çalışılmıştır. Öykünün tamamı, gerek hareketli çizgi roman yapısının gerekse sayısal ortamın sınırlılıklarının dayattığı şartlar nedeniyle hareketli çizgi roman uyarlamasına konu edilmemiştir. Bireysel

bir çalışma olması nedeniyle iş yükünün fazlalığı ve diğer yandan çizgi roman formunun geleneksel “seri” mantığına uygun bir yaklaşım olduğu gerçeği de göz önünde bulundurulmuştur. “Dünya Dursun İstiyorum” öykü metni aşağıda paylaşılmıştır.

Dünya Dursun İstiyorum

1

“Abi,” dedi gençten bir çocuk, sokakta, hava karardı kararacak. “*Muzaffer Abi’yi tanıyor musunuz?*” Delinin tekiydi bence, cevap vermeden ve bir an bile duraksamadan eve doğru yürümeye devam ettim. Arkamdan seslendi: “*Abi lütfen*”. Haklı olarak ürkmüştüm çocuktan. Bizim sokağa girdiğimde geriye dönüp baktım, belli belirsiz bir silüet arkamdan geliyordu, o olmasın diye dua ettim. Eve girdiğimde sırlıklam terlemiştim. Hanım mutfakta yemek hazırlıyordu, oğlan odasında olmalıydı, bir müzik sesi geliyordu. Işığı açmadan salona geçtim, perdeyi hafifçe aralayıp dışarıya baktım.

Oradaydı. Muzaffer Abi’yi arayan gençten çocuk karşı kaldırımında öylece duruyordu. Ürpererek geri adım attım. Resmen takip edilmişim. Hanım salonun ışığını açınca kendimi canhıraş koltuğa attım. “*Ne yapıyorsun ayol,*” dedi. Gizlendiğim yerden sus işareti yaparak “*Önce ışığı söndür,*” dedim. Kadıncağız ister istemez telaşlandı. Olup bitenleri anlattım. Perdeyi aralayıp birlikte dışarıya baktık. “*Ayol hava da soğuk, böyle titreye titreye,*” dedi, üzülüşünde yüzüne yerleşen kederli bir ifadesi vardır, yine öyleydi. “*Yahu ben ne yapayım?*” dedim. Karım, yüzüme dikkatle bakarak “*Kim bu Muzaffer?*” dedi. Doğal olarak sinirlendim, “*Nerden bileyim alla’sen,*” dedim. “*E o zaman niye geldi bu çocuk peşinden?*”

2

Yemeğe oturduk, oğlanın yanında konuşmadık tabii. Arada hanımla göz göze geliyor, sıkıntıyla iç geçiriyorduk. Bir ara dayanamayıp pencereye gittim, çocuk aynı yerde sağa sola yalpalayarak beklemeyi sürdürüyordu. İşte o an beklemediğim bir şey oldu. Çocuk beni fark ederek ürkekçe el salladı. Gayri ihtiyari karşılık verdim. Masaya döndüğümde hanım gözleri büyümüş bir halde bana bakıyordu. “*Kime el salladın?*” dedi. Oğlana baktım, telefonuyla oynuyordu. “*İşte o çocuğa,*” dedim. Karım, önce cevap vermedi, ayağa kalkıp tabakları toplarlarken “*Tanıyorsun yani,*” dedi. İşte ayıkla pirincin taşını... Kalakalmışım.

Bu kadarla da kalmadı. Yemekten sonra salonda tek başıma otururken bir hissimle yanıma geldi. *“Bana bak!”* dedi, *“Yasadışı işlere mi bulaştın sen...Pavyonlara gittin, borç taktın da onu tahsil etsin diye bu çocuğu mu yolladılar peşine?”* Ne pavyonu, ne borcu, diyeceğim ama bir manası yok, evden işe giden, üç kuruşa yaşayan bir memurun bara pavyona gücü yetmeyeceğini kendi de biliyordu. Gözünün önünde yuvarlanıp gidiyordum. *“Tamam,”* dedi, *“abartıyorum ama kim bu çocuk?”* Çekilir şey değildi. Birden ayaklanıp pencereye gittim. Muzaffer Abi’yi soran gençten çocuk, kaldırımında kıvrılmış uyuyordu.

3

Apar topar dışarı çıktım. Kaldırımında kimse yoktu. Yanlış gördüğümü sandım. Yukarıya bizim evin penceresine döndüm. Karım oradaydı. *“Nerde bu manyak?”* diye bağırdım, eliyle *“bilmiyorum”* der gibi bir jest yaptı. Sokağa çıktım, sağa sola bakındım. Hava zehirdi, daha fazla durursam hasta olacağım aşikârdı. Apartmana yönelirken uzaklardan bir yerden *“Muzzaafferr!”* diye biri bağırdı. Ya da bana öyle geldi. Tırsarak eve döndüm. Karım salonda beni bekliyordu. Müşfik bir yüzle ikili koltuktaydı, eliyle boşluğa vurarak *“Gel otur konuşalım,”* dedi. Oturdum. *“Kim bu Muzaffer?”* dedi.

Ona az biraz anlattım. Size de anlatayım. Bir hafta önce işten çıkmıştım, akşam kalabalığı, eve dönüyorum, altgeçitte önümdeki yaşlı adam birdenbire durdu. Yürüyüş tempom nedeniyle neredeyse üstüne çıkacaktım, *“Dayı niye durdun?”* dedim. Meczubun, berduşun tekiydi, yüzüme baktı, *“Dünya dursun istiyorum,”* dedi. Saçmaydı, üstünde durmadan *“Hep beni buluyor,”* diye söylenerek yola devam ettim. Üstgeçidin ağzında birileri toplaşmıştı, baktım gençten bir çocuk hüngür hüngür ağlıyor. Etraftakiler teskin etmeye çalışıyor, çocuk kesik kesik soluyarak bir şiir okur gibi aynı cümleyi tekrarlıyordu: *“Dünya durabilir, dünya durmalı, dünya bu hızla dönemez.”*

4

Aynen böyle. Üst üste olunca insan afalliyor. Geçitten dışarı çıktığımda toparlanmış değildim, o ismi ilk kez orada duydum, genç çığlıklar atarak ağlamaya devam ediyordu: *“Muzaffer Abi, durdur şu dünyayı!”* Ya da bana öyle geldi.

Karım yüzüme baktı ve hiç beklemediğim bir şey yaparak bir tokat attı: *“Ne içiyorsun sen Zafer, benden habersiz hap filan mı içiyorsun?”* dedi. Sonra nasıl baktıysam, acıyarak olmalı, sıkı sıkıya sarıldı bana. *“Yani tabii hoşuma gitti,”* dedim. Geriye çekilip soran gözlerle duraladı: *“Hoşuna giden ne Zafer?”* *“Dünyanın durma ihtimali,”* dedim. Bunu der demez bizim hanım başladı ağlamaya, durup durup *“Tüh tüh!”* diyor, ellerini birbirine vuruyordu.

Sahiden olup bitenleri ona anlatmam enikonu insafsızlık olurdu. Dünyanın durma ihtimali o kadar hoşuma gitmişti ki, o gece, ertesi gün, evde, işyerinde hep bunu düşündüm. İş çıkışında altgeçitte sırf bu yüzden bir süre vakit geçirdim. İlk gördüğüm, önümde yürürken birdenbire durarak bana dönen meczup oldu. Yanına gittim, sakin ve mesafeli bir ses tonuyla *“Muzaffer Abi dünyayı durduracak hiç merak etme,”* dedim. Başparmağıyla dişlerini kurcalayarak boş boş bana bakınca asıl konuşmam gerekenin o olmadığını anladım. Teskin edilmesi gereken sonradan gördüğüm, merdivenlere oturarak ağlayan delikanlıydı.

5

Altgeçitteki meczup, ağlayan delikanlıyı görerek, ondan öğrenerek bir şeyler gevelemişti. Geçitten dışarı çıktım, girişte bekleyen seyyar satıcılara delikanlıyı sordum. Tanıldılar. *“O,”* dediler, *“delinin teki, şairmiş ama kim inanır?”*

Şair’i o gün olmasa bile ertesi gün bir parkta tek başına otururken buldum. Yanına gittim, bir şeyler karalıyordu, kısa bir baş selamı verdim, pek aldırmadı. Bir sigara yaktım, iki nefesten sonra *“Günlerdir dünyanın durabilme ihtimali üzerine düşünüyorum,”* diye mırıldandım, duyar duymaz oturduğu yerde bir kaykıldı. Göz ucuyla onu izliyordum. *“Bir tek kişi,”* dedim, *“bunu bir tek kişi başarabilir.”* Şair bu muammalı sözlere dayanabilecek biri değildi, lafım biter bitmez yakama yapıştı. *“Kim ulan kim?”* diyordu, anlaşılan bu konu ne zaman açılrsa ağlamaya başlıyordu: *“Kim durduracak dünyayı?”*

“Muzaffer Abi,” dedim. *“Muzaffer Abi durdurabilir dünyayı, bunu bir tek o başarabilir.”* O ağlayan şair, ben böyle deyince nasıl mutlu oldu anlatamam, hem ağlıyor hem gülüyordu, *“Biliyordum, biri bunu başarabilir diyordum.”* Yüzümü avuçlarının arasına almıştı, *“Bu böyle gidemezdi, bu dünya böyle süremezdi, haksız mıyım?”* Beni görmeliydiniz, nasıl biliyorum, nasıl sakınım, sigaramı söndürdüm, *“Çok haklısın,”* dedim. Bir süre sustuk.

6

“Kim bu Muzaffer? Sen onu tanıyor musun?” “Evet,” dedim, “tanıyorum.”

Her şey böyle başladı. Bilmiyorum, belki başlangıçta, bu kadar mutsuz, bu kadar irtifa kaybetmiş birilerini mutlu etmek, onlara bir ümit vermek istedim. Biri şair, diğeri diş etlerini parmaklayan bir meczubun kahramanı olmakla yetinebilirdim. Olayların bu noktaya varacağını tahmin etmemiştim. Bu kadar çok insanın dünyanın durdurulabileceğine inanacağını sanmıyordum, bunu şevkle, aşkla, titreyerek isteyebileceğine hiç mi hiç ihtimal vermiyordum. Hayat böyle bir şey işte. Bir gelecek planlıyorsun, sonra bir bakmışsın başka bir noktadasın.

Şair, o kadar mutlu olmuştu ki, benden başkalarına söz etmişti. İşyerinde, öğlen arasında biri geldi, *“Zafer Bey,”* dedi. *“Kim bu Muzaffer, yoksa sizin abiniz mi?”* Soruyu kafiyeli bulduğum için *“Evet,”* dedim. Bir başka gün, bir başkası geldi, *“Muzaffer bence sizsiniz,”* dedi, ona da *“Evet,”* dedim. Sorular hoşuma gidiyordu, yalanlardan zevk alıyordum, ziyaretçilerimden birine hikâye anlatmayı sevdiğimi söyledim, *“İyi hikâyeler mutlaka ağlatır bizi.”* Bunu duyar duymaz ziyaretçim ağladı elbette. Şimdi düşünüyorum da, bizim hanıma neyi ne kadar anlattığımı hatırlamıyorum, hiç fark etmiyor, ne söylene ağlıyor. Millet olarak kolay ağlıyoruz.

7

Herkes ağlıyor demek istemiyorum, bir kısım azınlık güleç de olabiliyor. Geçenlerde üniversite öğrencileri geldi yanıma. Tuhaf sorular sordular, her söylediklerine bir cevap verdim ama ne söylesem kıkır kıkır güldüler. Birisi *“Muzaffer Abi’nin askerleriyiz,”* dedi, *“Siz bilirsiniz,”* dedim, daha ne diyeyim? Yazılama yapacağız dediler, ona da *“Siz bilirsiniz,”* dedim, *“okuyun yazın, zihin açar,”* diye ekledim. *“Muzaffer Abi Türkiye gülsün istiyor.”*

Hanımla doktora gittik, iki gözü iki çeşme o kadar ısrar etti ki üstelemedim. Oğlum da yanımdaydı, *“Babam,”* diyordu koluma girerek, *“simit alayım mı? Çay içer misin?”* Bu kadar hassasiyete alışkın değilim. Doktor, hasta arayan bir meslek hastasıydı, ona bu fırsatı vermedim. Muzaffer Abi’nin lafını etmedim, *“Bilmiyorum,”* dedim. Gençlerin eğlencesi galiba, bizden geçti falan filan. Herkesle her şeyin konuşulmayacağını, mahremi paylaşılmaması gerektiğini bilecek yaştayım. *“Sen ne anlarsın Muzaffer Abi’den paragöz,”* bile demedim.

Bir gün Şair’le parkta buluştuk. Sigara içiyor, gözlerimi kısarak ufka bakıyordum. “Ne zaman?” dedi, “Söyle ne olur, dünya ne zaman dönmez olacak? Ne zaman bitecek bu çile?” “Daha değil,” dedim, öyle demek geldi içimden “*alametler belirmedi, daha vakit var.*”

5.2. Senaryo

Uygulamaya konu öykünün senaryosu, Levent Cantek tarafından çalışmamız kapsamında kaleme alınmıştır. Toplamda otuz altı kareden oluşan senaryo metni, yazarın kaleminden çıktığı şekliyle paylaşılmıştır.

Dünya Dursun İstiyorum

KARE 1 SOKAK-GENİŞ

DIŞ-GECE

Akşam karanlığı. Tenha bir sokak. Mevsim sonbahar. Bir sonraki karede yaklaşacağımız Anlatıcımızı kaldırımında yürürken görmeliyiz.

KARE 2 SOKAK

DIŞ-GECE

Anlatıcı, Genç Biri

Anlatıcıyı daha yakından ve karşıdan görüyoruz. “Bize doğru” yürüyordur. Hemen arkasında bir karaltı gibi genci görürüz.

GENÇ BİRİ – Abi!

KARE 3 SOKAK

DIŞ-GECE

Anlatıcı, Genç Biri

Anlatıcı durmuş, gençle konuşuyor. Genci daha net yakından görüyoruz. Yüzünde ikna etmek isteyen, yardım dileyen bir ifade olmalı. Anlatıcı ise donuk ve umursamaz görünüyor.

GENÇ BİRİ – Muzaffer Abi’yi tanıyor musunuz?

KARE 4 SOKAK

DIŞ-GECE

Anlatıcı, Genç Biri

Kareyi yukardan görelim. Anlatıcı, dönüp gitmiş, yoluna devam ediyor. Genç biri kalakalmış gibi olmalı.

ANLATIM KUTUSU: Delinin tekiydi bence, cevap vermeden ve bir an bile duraksamadan eve doğru yürümeye devam ettim.

GENÇ BİRİ – Abi lütfen!

KARE 5 SOKAK

DIŞ-GECE

Anlatıcı, Genç Biri

Anlatıcı hafif arkaya bakarak yürüyor, fonda genç birinin onu takip ettiğinin çok net olmadan kullanalım, bir siluet gibi...

ANLATIM KUTUSU: Haklı olarak ürkmüştüm çocuktan...

KARE 6 EV

İÇ - GECE

Anlatıcı

Anlatıcı, ev içinde, kapıya sırtını dayamış...Gergin ve terlemiş olmalı

ANLATIM KUTUSU: O olmasın diye dua ettim.

KARE 7 EV-MUTFAK

İÇ - GECE

Anlatıcı, Hanım

Hanım, mutfakta yemek yapıyor. Karede Anlatıcıyı katalım, karısını izliyor.

KARE 8 EV

İÇ - GECE

Anlatıcı, Oğul

Oğul, kulaklıkla müzik dinliyor, Anlatıcıyı yine kare içinde – kenardan görüyoruz.

KARE 9 EV-SALON**İÇ - GECE**

Anlatıcı

Anlatıcı salonda perdeyi aralamış, dışarıya bakıyor. Onu sırtından – arkadan görürsek daha iyi olur. Çünkü karısı onu izliyor gibi olacak ve salona gelecek...atlamayalım.

ANLATIM KUTUSU: Işığı açmadan salona geçtim, perdeyi hafifçe aralayıp dışarı baktım.

KARE 10 SOKAK**DIŞ - GECE**

Genç biri

Anlatıcının bakış açısıyla – yukarıdan sokağa bakacağız. Genç biri dışarıda duruyordur.

ANLATIM KUTUSU: Oradaydı. Muzaffer Abi'yi arayan gençten çocuk karşı kaldırımında öylece duruyordu.

KARE 11-12 EV-SALON**İÇ - GECE**

Anlatıcı

Anlatıcının karısı salonun ışığını açmış, eli düğmede, yüzü ve ifadesi şaşkınlık içinde kocasını izliyor. Anlatıcı ise yere çömelmiş bir eliyle sus işareti diğeriyle dur jesti yapıyor.

KARE 13 EV-SALON**İÇ - GECE**

Anlatıcı, Hanım

Karı-koca koltuklarda oturuyorlar. Anlatıcı karısına olup biteni anlatıyor, dışarıyı işaret ediyor. Kadın şaşkın.

ANLATIM KUTUSU: Olup biteni anlatınca kadıncağız ister istemez telaşlandı.

KARE 14 EV-SALON**İÇ - GECE**

Anlatıcı, Hanım

Karı-koca birlikte perdeyi aralamış dışarı bakıyorlar.

KARE 15 SOKAK

DIŞ - GECE

Genç Biri

Sokaktaki gencin olduğu yerden evi ve apartmanı görüyoruz.

HANIM DIŞ SES BALON – Ayol hava da soğuk, böyle titreye titreye.

KARE 16 EV-SALON

İÇ - GECE

Anlatıcı, Hanım

Kadının üzülmüş – kederlenmiş yüzünü görüyoruz.

ANLATIM KUTUSU: Üzüldüğünde yüzüne yerleşen kederli bir ifadeyle bana bakıyordu.

ANLATIM KUTUSU: “Kim bu Muzaffer?” dedi.

KARE 17-18 EV-SALON

İÇ - GECE

Anlatıcı, Hanım

Anlatıcı bir koltuğa oturmuş, kadın ayakta. Adam sinirli, bıkkın, gergin bir yüzle konuşuyor.

Kadın ayakta, anlamaya çalışarak ona bakıyor.

ANLATICI: Nereden bileyim Alla’sen?

HANIM: E o zaman niye geldi bu çocuk peşinden?

KARE 19 EV-SALON

İÇ - GECE

Anlatıcı, Hanım, Oğul

Aile yemekteler, oğul kulaklıkla müzik dinliyor. Karı-koca bakışıyorlar.

ANLATIM KUTUSU: Yemekte oğlanın yanında konuşmadık tabii.

KARE 20 EV-SALON

İÇ - GECE

Anlatıcı, Hanım

Hanımın arkasından Anlatıcı'yı görüyoruz, pencerenin önünde dışarıya bakıyor.

ANLATIM KUTUSU: Bir ara dayanamayıp dışarıya bakmaya gittim. Ordaydı.

KARE 21 EVDEN-AŞAĞI**İÇ - GECE**

Genç Biri, Anlatıcı

Pencereden aşağıyı görüyoruz. Genç adam yukarı bakıyor.

ANLATIM KUTUSU: Beni fark edince el sallamaz mı?

KARE 22 SOKAKTAN-EV**DIŞ - GECE**

Anlatıcı , Genç Biri

Bu kez sokaktan yukarı, eve bakıyoruz. Anlatıcı aşağı el sallıyor.

ANLATIM KUTUSU: Gayri ihtiyari karşılık verdim.

KARE 23-24-25 EV-SALON**İÇ - GECE**

Anlatıcı, Hanım, Oğul

Kare 18-19'daki sahne istifinden faydalanalım.

HANIM: Niye el salladın? (İkinci balon): Tanıyorsun yani.

Anlatıcı'nın şaşkınlığı, Hanım'ın merak ve endişe dolu ifadesi, oğulun ilgisizliği bu sahnede kullanılmalı.

KARE 26 EV-SALON**İÇ – GECE**

Anlatıcı

Anlatıcı bir koltukta düşünceli bir ifadeyle oturuyor. Ne yapacağını kestiremeyen bir endişe hali olmalı.

ANLATIM KUTUSU: Ayıkla pirincin taşını...

Anlatıcı, Hanım

Hanım, adamın karşısında, bu defa daha kurcalayan ve külyutmaz bir halde olmalı, parmağını sallayarak konuşuyor.

ANLATIM KUTUSU: Bu kadarla kalmadı, yemekten sonra hışımla yanıma geldi.

HANIM: Bana bak, yoksa sen bara pavyona gittin de borç mu taktın? (İkinci balon): Bu çocuğu oradan mı yolladılar peşine?

Anlatıcı, Hanım

Bu kare görsel olarak bir önceki karenin devamı ve tamamlayıcısı olmalı. Hanımın duygu değişimini vurgulamalıyız. Bir önceki karede başı önde olan Anlatıcı, şaşırarak ona bakarken, karısı; saldırgan-sorgulayıcı tutumundan vazgeçmiş, eli alnında havaya bakıyor olmalı.

HANIM: Tamam, üç kuruşluk maaşla olacak şey değil...Abartıyorum ama...

Anlatıcı, Hanım

Anlatıcı ve Hanım pencereden dışarı bakıyorlar.

ANLATIM KUTUSU: Kim bu çocuk?

Genç Biri

Genç adam kaldırımında kıvrılmış, cenin gibi yatıyor.

ANLATIM KUTUSU: Manyak uyuyor orda.

ANLATIM KUTUSU: Ay donar o soğukta.

KARE 32 SOKAK**DIŞ – GECE**

Anlatıcı

Anlatıcı sokağa çıkmış.

ANLATIM KUTUSU: Apar topar dışarı çıktım.

KARE 33 SOKAK**DIŞ – GECE**

Anlatıcı, Hanım

Anlatıcı, yukarı pencereye, karısına doğru bakıyor.

ANLATIM KUTUSU: Kimseler yoktu, ben inene kadar sırta kadem basmıştı.

KARE 34 SOKAK**DIŞ – GECE**

Anlatıcı

Anlatıcıyı, tek başına sokakta göreceğiz. Geniş açıyla sokağın ıssızlığı, Anlatıcının bir başınalığı vurgulanacak.

ANLATIM KUTUSU: Nereye gitmişti bu manyak.

KARE 35 SOKAK**DIŞ – GECE**

Anlatıcı

Yakın çekimle adamın endişeli halini göreceğiz. Fonda “Muzaffer” bağirtisi font olarak okunacak.

ANLATIM KUTUSU: Apartmana yöneldiğimde uzaktan uzağa biri bağırdı ya da bana öyle geldi.

ANLATIM KUTUSU: Tırsarak eve kaçtım.

KARE 36 EV-SALON**İÇ – GECE**

Anlatıcı, Hanım

Hanım ikili koltukta oturuyor, yüzünde müşfik, anlayışlı bir ifade var. Onu, Anlatıcı'nın arkasından görüyoruz.

ANLATIM KUTUSU: Karım salonda beni bekliyordu.

HANIM: Kim bu muzaffer peki?

5.3. Öykünün Görselleştirme Aşamaları

Öykünün görselleştirilmesi; karakterlerin tasarlanması, panellerin çizilmesi, renklendirilmesi ve mizanpajı aşamalarından oluşmaktadır. Öykünün mekan ve karakter tasarımları, öykünün yazarının önerileri de alınarak uygulanmıştır. Yetişkin hedef kitleye dönük bir öykü olması hasebiyle gerek mekan gerekse karakterlerin, gerçekçi bir bakışla ele alınması gerekliliği ortaya çıkmış ve tasarımlar bu yönde geliştirilmiştir. Kullanılması gereken çizgi, doku, renk gibi unsurlar da kara-komik bir öykünün gereksinimlerine uygun olarak tasarlanmıştır.

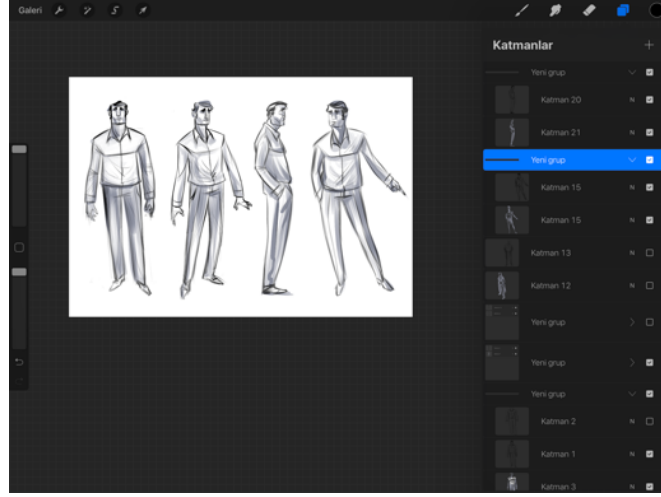
“Dünya Dursun İstiyorum”da üslup, geniş bir çizgi roman örneklemeden hareketle belirlenmiştir. Gerçekçi bir olay örgüsü ve tasarım dili, yorumlama olanaklarını ve dolayısıyla özgün yaratımı sınırlandırmaktadır. Öykü metninin ve hedef kitlenin algı ve ilgi düzeyleri düşünülerek belirlenen sınırların içinde tasarımcının görevi, kendi özgün çizgi, doku ve rengini eser üzerinde sergilemektir. Bu bağlamda öykünün gereksinimlerinin belirlediği çerçeve içinde kalınarak, olabildiğince özgün bir üslup tutturulmaya çalışılmıştır. Öykünün üslup özellikleri üzerine değerlendirmede bulunmadan önce bilinmelidir ki çalışmamızın amacı, özgün bir hareketli çizgi roman örneği ortaya çıkarmaktan ziyade okura bir çizgi roman okuma deneyimi sunmaktır. Bu bağlamda çalışmamızın ana ilgisi, hareketli çizgi romanı, animasyon ve sinema alanından çizgi roman alanına doğru çekmek ve bu konuda sınırların ne kadar zorlanabileceğini test etmektir ancak bunu yaparken olabildiğince özgün bir hareketli çizgi roman eseri ortaya koymaktır.

5.3.1. Karakter Tasarımları

“Dünya Dursun İstiyorum” öyküsünde, Zafer (Anlatıcı, ana karakter), Hanım, Oğul ve Genç Biri olmak üzere dört karakter yer almaktadır. Karakter tasarlama süreci Zafer

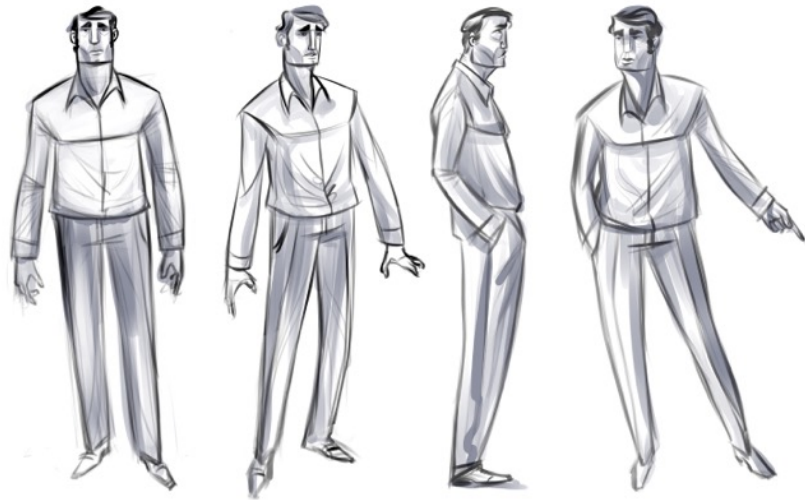
karakterinden başlayarak sürdürülmüş, Zafer üzerinde oluşturulan illüstratif yaklaşım diğer karakterlerin tasarımında da korunmuştur.

Tasarım süreci, grafik tablet üzerinden Procreate uygulaması kullanılarak aşağıda reneklendiği biçimde gerçekleştirilmiştir.



Görsel 92. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanında yer alan "Zafer" karakteri için tasarım süreci.

Ana karakter olmasının yanında anlatıcı rolünü de üstlenen Zafer, fiziksel olarak orta-uzun boylu, esmer tenli, kalın kaşlı, orta yaşlı bir karakter olarak tasvir edilmiştir.

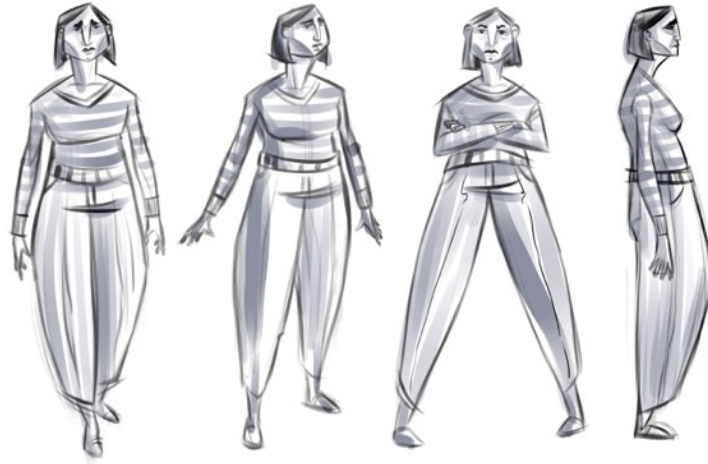


Görsel 93. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanında yer alan "Zafer" in karakter tasarımları.



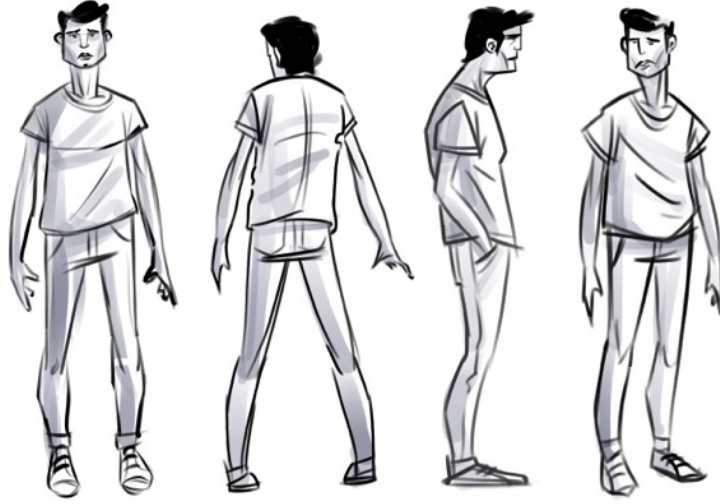
Görsel 94. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanında yer alan “Zafer” karakterine yönelik yüz ve ifade çalışmaları.

Yazar tarafından herhangi bir isim atanmayan Zafer’in eşi veya senaryoda geçtiği ifadeyle “Hanım” karakteri; orta yaşlı bir ev hanımı rolündedir. Fiziksel olarak ortalama boyda, ince yapılı, belirgin, keskin yüz hatlarına sahip bir karakter olarak tasvir edilmiştir.



Görsel 95. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanında yer alan “Hanım (Zafer’in Hanımı)” karakterinin tasarımları.

Zafer’in oğlu veya “Oğul” yan karakteri; Zafer karakterinin fiziksel özelliklerini andıran, yirmili yaşlarda, uzun boylu ince yapılı, ortalama “z” kuşağı ilgilerine sahip bir delikanlı olarak karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 96. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanında yer alan “Oğul (Zafer’in Oğlu)” karakterinin tasarımları.

“Genç Biri” karakteri; “Oğul” karakteriyle hemen hemen yaşıt, nispeten kısa boylu, yuvarlak hatlı bir yüze sahip, salaş giyimli, alt gelir düzeyine mensup evsiz bir delikanlı hissi uyandıran, tekinsiz bir genç olarak tasvir edilmiştir. Öyküdeki gizem ve gerilim unsurunun temel aktörü olması hasebiyle yaşam öyküsüne dair detaylara öyküde yer verilmemiştir.



Görsel 97. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanında yer alan “Genç Biri” karakterinin tasarımları.

5.3.2. Paneller (Kareler)

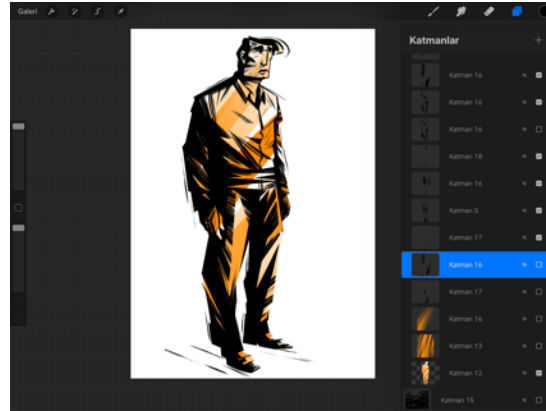
Uygulamamızın “panel (kare)” ve “sayfa düzeni” konuları ele alınmadan önce, Scott McCloud’un ortaya attığı ve çizgi roman ile hareketli çizgi romandaki temel farkı belirleyen kavramı hatırlamak gerekmektedir: Sonsuz tuval. Çizgi romanda panellerin dizilimi, mekânsal düzlem üzerinde kurgulanmaktadır. Böylelikle paneller öykünün zamansal akış yönüne uygun olarak dizilir ve şekillenirler. Sanal ekranda ve dolayısıyla da hareketli çizgi romanda ise panellerin biçimi birbirinden bağımsız olarak da kurgulanabilmektedir zira birden fazla panel aynı anda ekranda belirebileceği gibi her bir panel ayrı ayrı gözlemlenebilmektedir. Zaman düzlemi üzerinde hareket eden paneller okuru ve çizeri, öykünün akış yönünü tayin etme zahmetinden kurtarmaktadır. Bu bağlamda, hareketli bir çizgi romanın panelleri, mekan düzleminde bir araya getirildiğinde ilişki olmayan, rastlantısal panellerle karşılaşmak muhtemeldir. Bu da çizgi roman anlatısı açısından hayati bir önem arzeden “oluk”ların hareketli çizgi romanda var olmayabileceği sonucunu doğurmaktadır. O halde gerek çizgi roman sayfasının geleneksel kurgusunda gerekse hareketli çizgi romanın sayfa yapısında korunması gereken özellik, her bir panelin öncülü ve ardılı panellerle kurduğu ilişki olmalıdır. Dolayısıyla panellerin (karelerin) bu ilişkinin kurabilmesine imkan tanıyacak biçimde tasarlanmalıdır.

Mekanlar büyük oranda gerçekçi bir üzlupla, ortalama Türkiye kentlerinin, orta halli sokak ve caddelerini yansıtmaktadır. Çalışmaya konu edilen zamansal kesit gece olarak belirlenmiştir. Böylelikle yer yer yapay aydınlatmayla yumuşatılan karanlık, gerilim ve gizem unsurunu desteklemektedir. Lokal aydınlatma etkisiyle okurun odağının yönlendirilmesi amaçlanmıştır. Perspektif kısaltım ve aydınlatma, mekanda derinlik ve gerçeklik algısını güçlendirmek üzere sıklıkla kullanılmıştır. Karakterin odağı oluşturduğu bazı panellerde iki boyutlu arkaplanlar kullanılmıştır. Temel olarak çizgi romanlarda kullanılan yapıya sadık kalırsa da unutulmamalıdır ki uygulama, bir hareketli çizgi roman çalışmasıdır. Hareketlendirme ve seslendirme aşamasında, mevcut mekanın yapısı değişkenlik gösterecektir. Dolayısıyla bu aşamada arka plan durağan (statik) biçimiyle paylaşılmıştır.

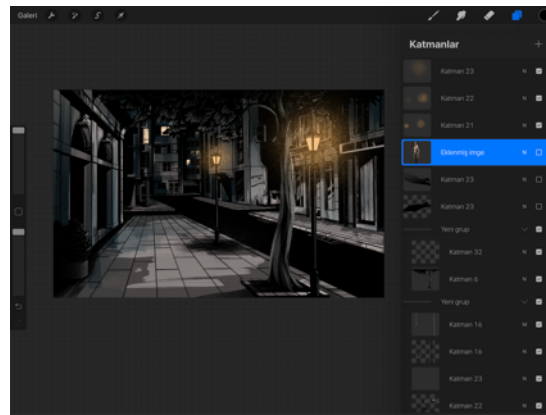
Çalışmamız kapsamında kullanılan renk paleti olabildiğince dar tutulmuştur. Gerek ilgili zaman diliminin gece olması gerek gerilim ve korku unsurunu destekler nitelik taşıması ve

gerekse siyah-beyaz çizgi roman geleneğini yansıtmayı amacıyla, çalışmada siyah renk hakim kılınmıştır. Vurgu rengi olarak da sarı renk siyah üzerinde sert bir kontrastlık yaratmaktadır. İç mekan ve dış mekan algısını kuvvetlendirmek üzere, dış mekanlarda soğuk, iç mekanlarda sıcak bir renk kombinasyonunun kullanılması uygun görülmüştür.

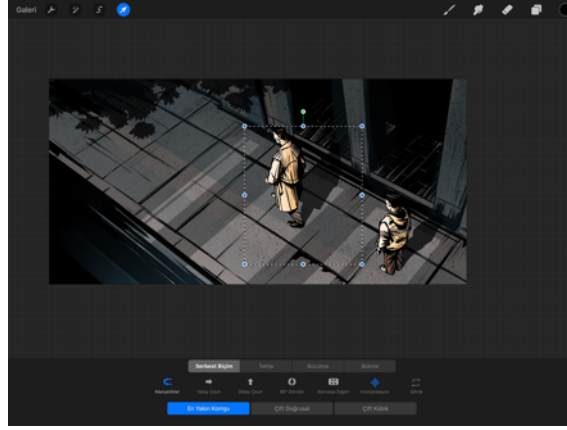
Çizgi; öykünün el verdiği düzeyde gerçekçi kullanılmış olmasına karşın, doğru çizgilerin hakimiyeti söz konusudur. Eğri çizgilerin verdiği yumuşaklık ve akışkanlık hissine karşı doğru çizgiler ve geometriye formlar ağırlıklı olarak kullanılmış, keskinlik, sertlik ve katılık hissi öncelenecek gerilim atmosferi desteklenmeye çalışılmıştır. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanında panellerin çizim ve renklendirme aşamaları Apple İpad için geliştirilmiş “Procreate 4.3.9” uygulaması üzerinden yürütülmüştür. Sürece ilişkin bazı örnek görseller aşağıda paylaşılmıştır.



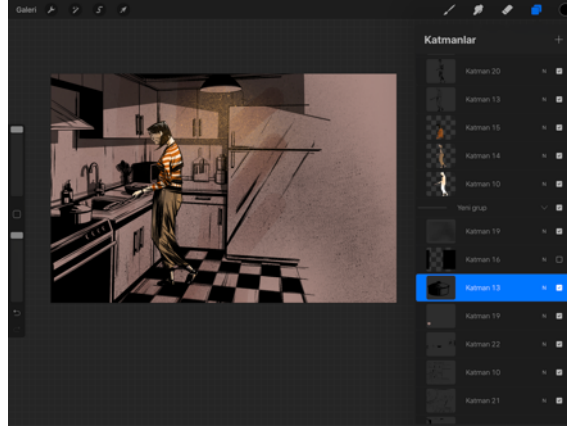
Görsel 98. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının kapak tasarımı için karakter tasarımı.



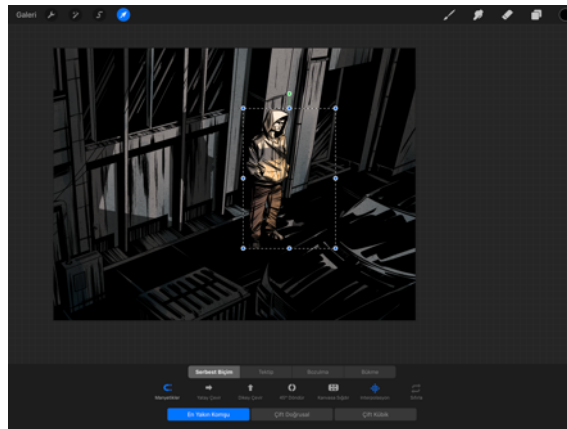
Görsel 99. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının birinci ve ikinci panellerin çizim ve renklendirme süreci.



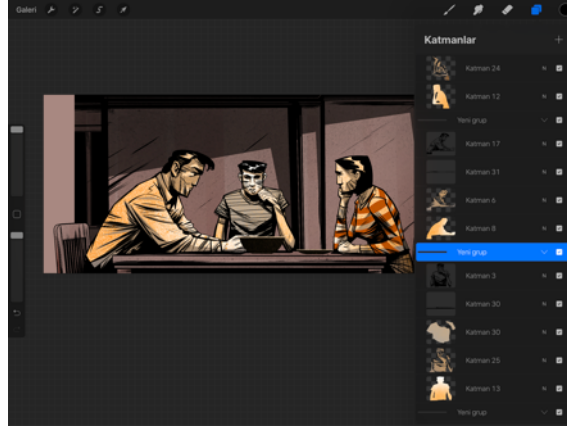
Görsel 100. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının dördüncü panelin çizim ve renklendirme süreci.



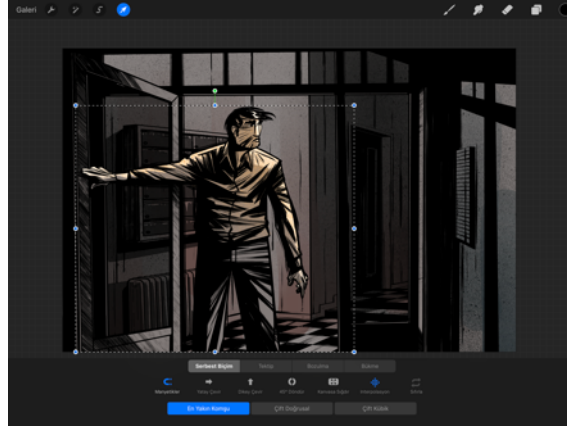
Görsel 101. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının yedinci panelin çizim ve renklendirme süreci.



Görsel 102. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının onuncu panelin çizim ve renklendirme süreci.



Görsel 103. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının on dokuzuncu panelin çizim ve renklendirme süreci.



Görsel 104. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının yirmi sekizinci panelin çizim ve renklendirme süreci.

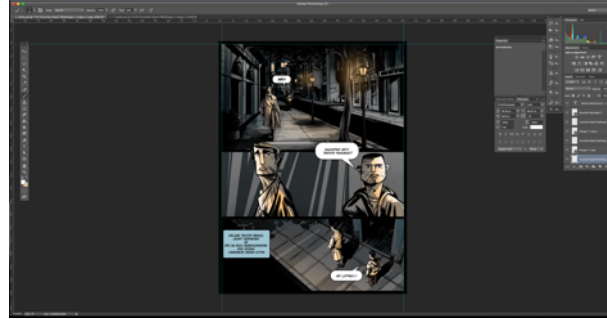
Sürecin son aşamasında Procreate’de üretilen paneller, geleneksel çizgi roman formatına uygun bir sayfa düzeninde dizgilenmek üzere Adobe Photoshop CC yazılımına aktarılmıştır.

5.3.3. Sayfa Düzeni

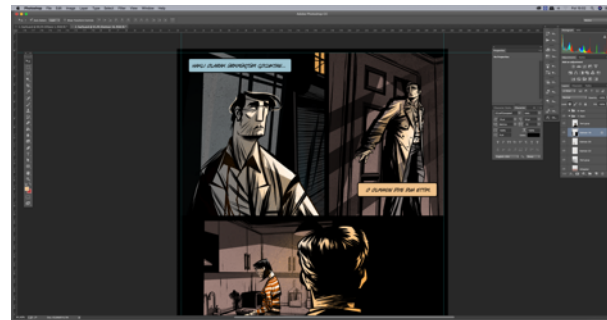
Çalışmamız kapsamında anlatısal olarak çizgi roman olmadığı yargısına varılan fakat çizgi roman olma iddiasına dayalı olarak hareketli çizgi romanların, çizgi roman okuma deneyimi sunması gerekliliğinden hareketle mümkün olduğunca çizgi romanın geleneksel yapısının korunması gerekmektedir. “Dünya Dursun İstiyorum”, birden fazla panelin aynı uzamsal düzlemde var olmasına yeterince imkan tanımayan, onaltıya dokuz vb. yatay formatta çalışılmış örneklerden farklı olarak dikey bir sayfa düzenini benimsemiştir. Geleneksel basılı

çizgi roman formatına sadık kalınarak paneller arası olukların etkili şekilde kullanılmasına böylelikle imkan tanınması amaçlanmıştır.

“Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının panelleri aşağıda, ardışık olarak paylaşılmıştır. Ancak geleneksel çizgi romandan farklı olarak hareketli çizgi romanlarda sayfaların sınırları yoktur. Dolayısıyla her bir sayfada bazı paneller, öncülü ve ardılı panellerle yer değiştirmekte ve bazı paneller görünür durumdayken bazıları sayfanın dışında yer almaktadır. Dolayısıyla herbir sayfa birden fazla görünüme sahip olabilmektedir. Bu durumun yer aldığı sayfaların dönüşüm aşamaları (önce-sonra), bütün panellerin görülebilmesi adına birlikte paylaşılmıştır. Hareketli çizgi romanın bir bütün olarak sunulmamasının ve sayfalar halinde uygulanmasının nedeni ise teknik sınırlılıklardan kaynaklanmaktadır. Çalışmamızın hareketlendirme aşamasında kullanılan yazılım (Motion Book Tool), veri boyutunun sınırlılıklarına dayalı olarak projeleri kısımlara ayırmayı zorunlu kılmaktadır. Sayfa düzeninin oluşturulma aşamalarına ait örnek görseller aşağıda görülmektedir.



Görsel 105. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının sayfa tasarımı süreci (Adeobe Photoshop CC).



Görsel 106. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının sayfa tasarımı süreci (Adeobe Photoshop CC).

Bu sürecin sonucunda ortaya çıkan çizgi roman sayfalarının tamamı aşağıda paylaşılmıştır.



Görsel 107. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanının kapak tasarımları.



Görsel 108. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanının birinci sayfa tasarımı.



Görsel 109. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanının ikinci sayfa tasarımı.



Görsel 110. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanının üçüncü sayfa tasarımı.



Görsel 111. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanının dördüncü sayfa tasarımı.



Görsel 112. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanının beşinci sayfa tasarımı.



Görsel 113. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanının altıncı sayfa tasarımı.



Görsel 114. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanının yedinci sayfa tasarımı.



Görsel 115. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanının sekizinci sayfa tasarımı.



Görsel 116. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanının dokuzuncu sayfa tasarımı.



Görsel 117. "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanının onuncu sayfa tasarımı.

5.4. Öykünün Hareketlendirme Aşamaları

Hareketli çizgi romanın yanında, çizgi romanın hareket içeren bütün uyarlamaları yaratılırken hissedilen temel kaygı; bu çalışmaların beğenisine sunulduğu kitlenin çizgi roman okuru olmasıdır. Bu uyarlamaların tamamının önüne aldığı çizgi roman sıfatı bu durumu kanıtlamaktadır. Dolayısıyla bu eserlerin yaratıcılarının bir animasyon filmi üretmek üzere yola çıkmadıklarının bilinmesi gerekmektedir. Bu noktadan hareketle hareket içeren belli başlı örnekler üzerinden yapılan eleştiriler ve paylaşılan öneriler oldukça fayda sağlayacaktır. Elbette ki bu eleştiri ve önerilerin, McCloud'un "sonsuz tuval"i üzerinden yani sayısal ortamın çizgi roman açısından vadettiği yeni ufuklar bağlamında okunması önemlidir. Asıl amaç değiştirmek yerine geliştirmek olduğunda çizgi roman açısından bu ufuklar yakalanabilecektir.

Samancı, Demian 5'in "When I am King" adlı ve Han Hoogerbrugge'ün "Prostress 2.0" adlı çevrimiçi çizgi romanlarına atıfla, çizgi romanda animasyon kullanımının anlatımın animasyon üzerinden gerçekleştirildiği anlamına gelmediğini ifade etmekte ve eklemektedir:

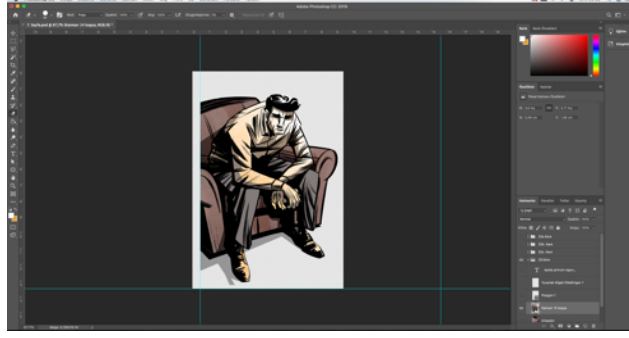
Bu örnekler etkileşim için dört stratejiyi araştırıyor: hareketsiz çerçevenin küçük bir kısmı küçük bir döngü animasyonu içeriyor; çerçevenin içeriği, kullanıcı etkileşimi olmadığı sürece hareketsizdir; animasyon, bu hareketsiz kareler arasında görünmez kareler veya yumuşak geçişler oluşturur; Tüm karenin durgunluğunun aksine küçük bir animasyon, küçük bir tıkaçın (gag yani günlük seri çizgi roman) serbest kalmasına neden olur (Samancı, 2009, s. 43)

Dolayısıyla Watchman örneğinde olduğunun aksine, büyük oranda okurun kontrolüne bırakılmış detay animasyonlar, öykü anlatımını zenginleştirmek ve dikkati yönlendirmek üzere işlev yüklenmektedirler. Böylelikle gözün yüklendiği temel fonksiyon seyretmekten ziyade okumak olarak kalabilmektedir. Diğer bir bakış açısıyla Bukatman, sayısal ortam ve çizgi roman arasında bir uzlaşa ve kazanç noktası bulmaktadır:

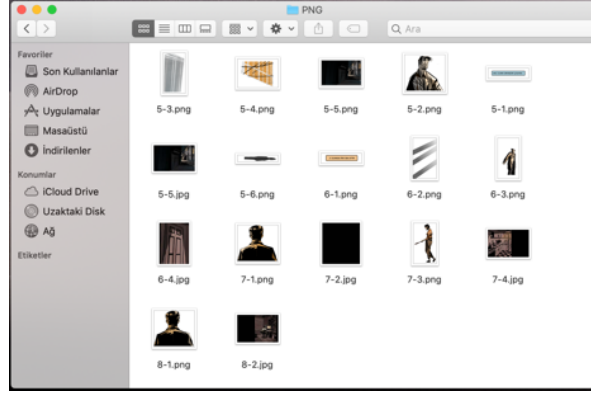
Çevrimiçi çizgi romanların püf noktası, dijital medyanın diğer yeteneklerini kullanırken 'çizgi romanların sessiz, statik doğasını korumaktır. Baskı kültürünün ortaya çıkmasından önce var olan bazı resimsel temelli anlatılarda alternatif bir estetik bulur. Hiyeroglif duvarlarının, Bayeux Gobleninin, Trajan Sütununun ve Codex Nutall'in emsallerine atıfta bulunarak, her birinin baskı kültürünün bilgi bölümlenmesinden sonra gelen okuma deneyimiyle çelişen 'kesintisiz bir okuma çizgisi' ürettiğini belirtiyor. sayfaları. (Bukatman, 2002, s.139).

Bukatman, çizgi romanın köklerine dair ve modern çizgi roman bağlamında, çizgi roman olarak kabul görmeyen bir örnekleme atıfta bulunarak, McCloud'un "sonsuz tuval" kavramının, çizgi roman açısından yeni bir açılımın ifadesi olabileceğini iddia etmektedir. Bir açımdan ziyade, öze dönüş olarak yorumladığı bu durumun, basılı ortam tarafından sınırlandırılan sayfa yapısının, sanal ortam karşısında kaçınılmaz olarak değişmek durumunda kalacağı değerlendirilmektedir. Dolayısıyla çizgi romanın var oluşuna bir ön koşul olarak sunulduğuna şahit olduğumuz geleneksel sayfa ölçüleri, geçerliliğini yitirmektedir. Bu tespitler, anlatıbilimsel olarak, "sayfa ölçülerinin bir ön koşul olamayacağı" şeklindeki yargımızı desteklemektedir. Bu bağlamda "Dünya Dursun İstiyorum" hareketli çizgi romanında hareket, yan rollerde ve çeperlerde yer alan ve okuma sürecine zarar vermeyen bir unsur olarak kullanılmıştır.

Hareketlendirme süreci, Adobe Photoshop CC yazılımında dizgisi yapılan sayfaların öngörülen hareket uyarınca katmanlara bölünmesi ve bu katmanların PNG formatında ayrı ayrı kaydedilmesiyle başlamaktadır.



Görsel 118. “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanının yedinci sayfasında yer alan bir katman.

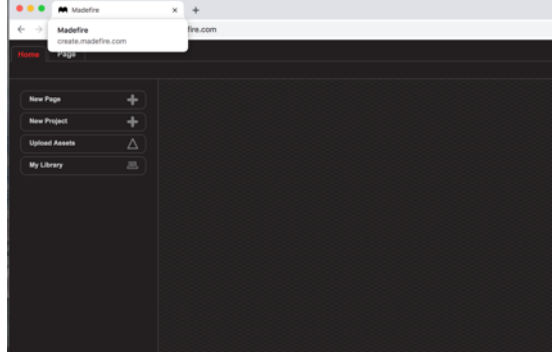


Görsel 119. İkinci sayfanın bölünerek kaydedilmiş katmanları.

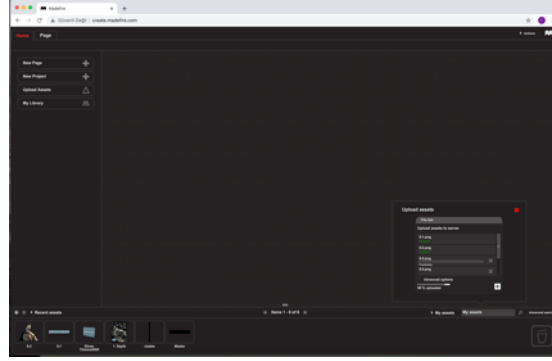
Hareketsiz arka planlar jpeg, hareketli parçalar PNG olarak kaydedildikten sonraki adım yani hareketlendirme süreci, <https://create.madefire.com/> web sitesinde yer alan “Motion Book Tool” çevrimiçi uygulaması üzerinden yürütülmüştür. Marvel ve DC gibi büyük çizgi roman yayıncılarının yanında gerek kurumsal gerekse bireysel hareketli çizgi roman yayınında en çok tercih edilen uygulama olması bu tercihin yapılmasının nedenidir. Madefire uygulaması üzerinden bireysel ve kurumsal olarak çizgi roma yayınlama imkanı sunması bakımından ve gelişen bir sektör olması nedeniyle çok fazla alternatifin bulunmaması, bu tercihi yapmamızın diğer nedenleri olarak sıralanabilmektedir.

Motion Book Tool uygulamasında üretilen projeler, projelerin altında yer alan katmanlar, katmanların altında yer alan alt katmanlar ve efektlerden oluşmaktadır. Alt alta oluşturulan

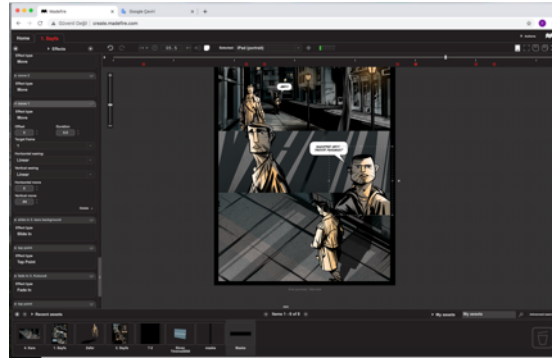
bu yapı, her bir alt katmana ayrı ayrı müdahale etme ve efekt uygulama imkanı tanırken, üst katmanlar aracılığıyla bütün alt katmanlara aynı müdahalelerde bulunabilme imkanı sunmaktadır. Motion Book Tool üzerinden yürütülen hareketlendirme, yayına hazırlık ve yayınlama süreçlerine dair görseller aşağıda paylaşılmıştır.



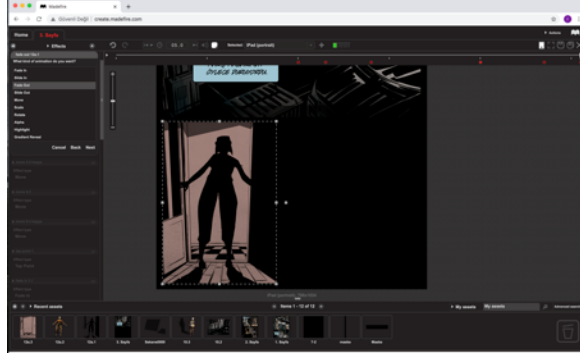
Görsel 120. Motion Book Tool uygulaması arayüzü.



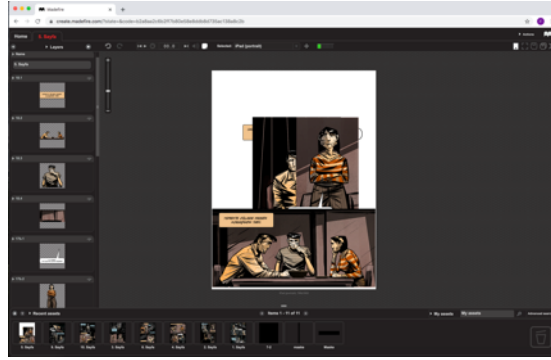
Görsel 121. Çevrimiçi olarak katmanların Motion Book Tool uygulamasına yüklenmesi.



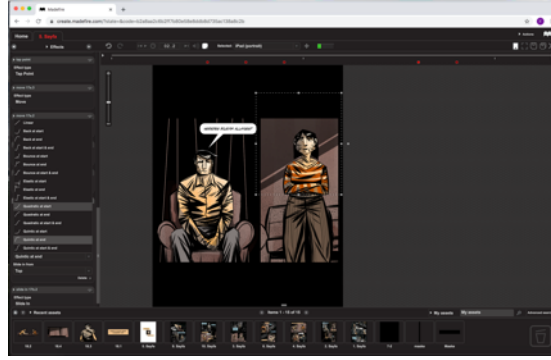
Görsel 122. "Dünya Dursun İstiyorum" birinci sayfa düzenlemesi ve hareketlendirme süreci.



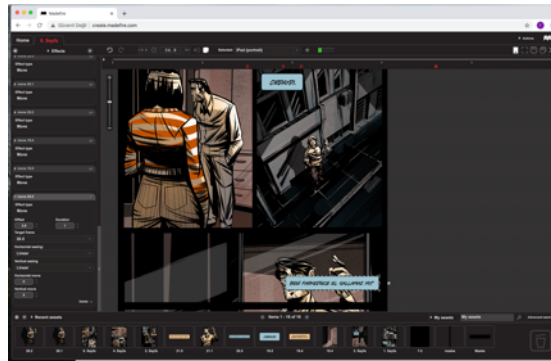
Görsel 123. “Dünya Dursun İstiyorum” üçüncü sayfa efekt uygulama süreci.



Görsel 124. “Dünya Dursun İstiyorum” beşinci sayfa düzenlemesi ve hareketlendirme süreci.



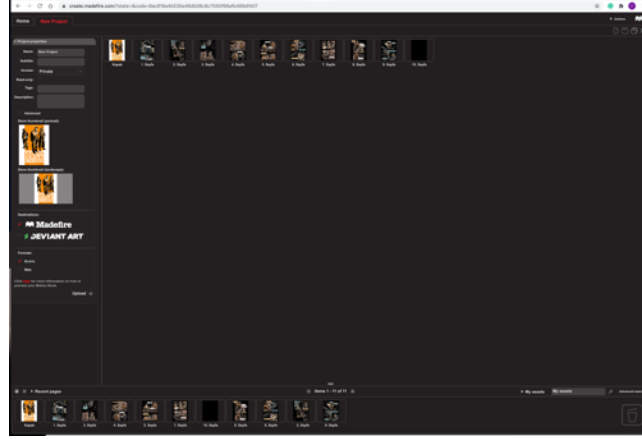
Görsel 125. “Dünya Dursun İstiyorum” beşinci sayfa efekt uygulama süreci.



Görsel 126. “Dünya Dursun İstiyorum” altıncı sayfa efekt uygulama süreci.

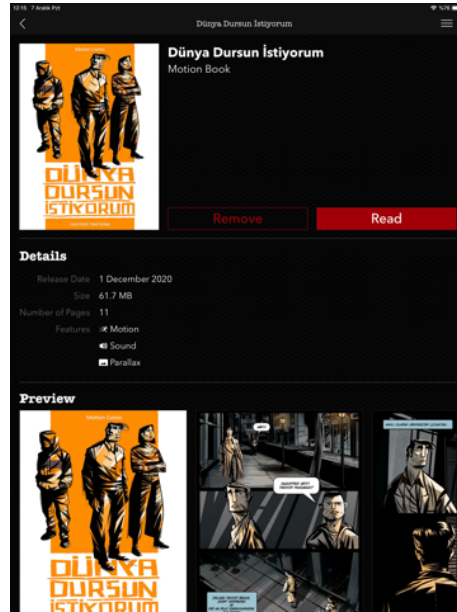
5.5. Yayına Hazırlık ve Yayınlama Süreci

Yayına hazırlık aşamasında, oluşturulan sayfalar bir proje sayfasında birleştirilerek proje adı proje sahibi, mobil ve web yayınlama seçenekleri vb. veriler girilmekte, kapak tasarımı uygulama kıstasları uyarınca düzenlenmiştir. Ardından son adım olarak proje, Madefire bulut sistemine yüklenmiştir.



Görsel 127. Projenin yayın öncesi genel görünümü.

Yükleme esnasında herhangi bir aksaklık yaşanmaması durumunda proje, Madefire Reader uygulamasında, web tarayıcısında Görsel ? de görüldüğü şekliyle yayına alınacaktır.



Görsel 128. Projenin yayınlama süreci sonunda, Madefire Reader uygulamasındaki görünümü.

“Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanı, bu aşamanın sonunda, web tarayıcısı üzerinden mouse aracılığıyla, Madefire Reader uygulaması üzerinden taşınabilir cihazlarda görüntülenebilir ve dokunma yoluyla etkileşimli olarak okunabilir durumdadır.

Yapılan uygulama çalışmasının nicel ve nitel özelliklerini belirleyen temel kıstas, çizgi romanın geleneksel yapı özellikleri tarafından şekillendirilmiştir. İçeriğinde hareket barındıran herhangi bir çizgi roman örneğinin, anlatısal tür bağlamında çizgi roman olamayacağı yargısı, bu yaklaşımın gerekliliğinin sorgulanabileceği anlamında açılabilirse de hareketli çizgi romanın taşıdığı sıfat itibarıyla benimsenmek durumunda kalınan temel yaklaşım olmalıdır. Aksi durumda hareketli çizgi romanı çizgi romana bağlayan hiçbir bağ kalmamaktadır zira animasyon türünün sınırlarına girilmiş olunacaktır. Animasyon başlığı altında yer alan her türlü hareketli çizgi roman örneği de animasyon tekniği açısından tartışılabilir ve bayağı örnekler olarak yargılanabilecektir. O halde bu yargıya varılmasının önünde duran tek engel; hareketli çizgi romanın bağlı kalmak durumunda olduğu çizgi roman geleneğidir. Dolayısıyla hareketli çizgi roman, “seyretmek” yerine “okumak” edimi üzerinden bir yargılamaya tabi tutulduğunda anlam kazanmaktadır.

Bu itibarla “Dünya Dursun İstiyorum” hareketli çizgi romanı, çizgi roman okuma deneyimine kazandırdığı yenilikler bakımından eleştiriye tabi tutulmalıdır. Dolayısıyla çalışmamızın hedef kitlesi animasyon veya sinema seyircisi değil çizgi roman okurlarıdır. Bu yaklaşıma uyumlu olarak çalışmanın başlangıcından hareketlendirilmesine kadar olan bütün süreç, çizgi roman üretim sürecine sadık kalınarak yürütülmüştür.

SONUÇ

Çizgi roman, tarihi boyunca ki bu tarihin öyle veya böyle parçaları olan antik ve orta çağ görsel anlatı örnekleri de dahil olmak üzere, hikaye anlatıcılığının en kadim örneklerini vermiş olsa da bugün bile “değeri” üzerinden tartışılmaya devam etmektedir. Bu çalışma, çizgi roman türünün itibarını ki bu itibar mevcut araştırmalar tarafından halihazırda teslim edilmiştir, teslim etmeye yönelik bir tekrar gibi gözükse de mevcut yaklaşımlardan farklı bir metodoloji uygulayarak bunu yapmak gerektiğinin ortaya koymuştur. Yaklaşımımız, çizgi romanın öz olarak bir anlatı türü olduğu bilgisinden hareketle çözümlenmesi ve türsel sınıfının tayin edilmesinde “anlatı kuramı” (anlatıbilim)ni esas almaktır. Anlatı kuramı ise bizi, çizgi romanın ne yazılı ne de görsel bir tür olarak değerlendirilebileceği, özgül bir tür olarak tasdik edilmesi gerektiği sonucuna vardirmiştir. Çalışmamızın konusu, hareketli çizgi roman üzerine anlatsal bir incelemeyi kapsasa da çizgi romanla ilgili tartışma sonuçlandırılmaksızın hareketli çizgi romanla ilgili bir yargıya varmak mümkün olmamıştır. Bu itibarla önce çizgi romanın anlatsal yapısı tespit edilmiş ve bu bilgi ve yaklaşımdan hareketle çizgi roman tarihine atfedilen hareketli çizgi romanın konuya ilişkin durumu yani bir çizgi roman türü olma iddiası tartışılmıştır. Bu itibarla konuya ilişkin sınırlı sayıdaki güncel araştırma incelenmiş ve bu çalışmalarının tamamının bir yargıya varma konusundaki çekingenklikleri ortaya konulmuştur. Fakat büyük bir hızla süregelen üretim ve dönüşüm ortamında bir yargıya varmanın zorluğunun yanında, zorunluluğunun da farkına varılmak durumundadır zira ortaya konulamayan yargılar, Freud’un “tekinsiz” kavramına atıfla, geçmişte bırakılmış kaygıları yeniden dirilterek çizgi roman tarihine tekrar musallat etmektedir. Bu analogi, yeni medya evreninde farklı biçimlerde ortaya çıkan bir çok çizgi roman formatının, çizgi romanın anlatsal konumunu yeniden tartışmaya açtığı anlamında açıklanmalıdır.

Hareketli çizgi romanın, çizgi roman tarihinde anlatsal bir dönüşüme işaret ettiği tezinin savunulabilmesi için öncelikle çizgi romanın anlatı bağlamında oturduğu konunun incelenmesi ve sabitlenmesi gerekmektedir. Bu itibarla bir anlatı türü olarak ortaya çıkan kavramın günümüze gelinceye kadar geçirdiği dönüşümün, anlatıbilimsel metot tarafından çözümlenebileceği gibi bugün ve sonrasında yaşanacak dönüşüm de aynı metodoloji tarafından analiz edilebilmeli ve yargılanabilmelidir. Ortaya konulduğu üzere çizgi romanda

olduğu gibi hareketli çizgi roman ve benzeri terimlerin ve ardıllarının anlatıya bağlanarak kavramsallaştırılabilmeleri buna bağlıdır.

Bu bağlamda, 21. yüzyılda dahi netleştirilemeyen çizgi romanın yanı sıra hareketli çizgi romanın tanımını tartışmak ve kapsamını anlayabilmek üzere Aristoteles'in "poetika"sına dönmek şeklindeki bir yaklaşım, bilimsel metodun gereği olarak görülmelidir. Mevcut literatürün ağırlıklı olarak çizgi romanın tür özelliklerine bakışının, anlatı kuramını ve anlatı kuramının da çizgi romanı göz ardı ettiği görülmektedir. Bu bağlamda, çizgi romanı eğreti gören edebi türe karşılık edebi türe öykünerek anlatı evrenine tutunmaya çalışan bir tür ortaya çıkmaktadır: Çizgi roman. Bu nedenle öncelikle anlatı kavramı ve anlatıbilimsel türsel sınıflandırma metodolojisi ele alınmış ve çizgi romanın temelde bir anlatı türü olduğu bilgisinden hareketle çizgi romanın türsel sınıfının ne olduğuna dair bir araştırma yapılarak sonuçlandırılmıştır.

Dolayısıyla hareketli çizgi romanın bir çizgi roman türü olup olmadığı tartışması kaçınılmaz olarak "Poetika"dan başlar. Aristoteles Poetika'da, türlerin sınıflandırılmasına dair kıstasların nüvesini vermiştir. Çalışmamız çerçevesinde, bu nüveden hareketle günümüze kadar geçen sürecin izdüşümü gözler önüne serilerek anlatıbilimsel metodun, çizgi roman üzerine yapılan tartışmaların sonuçlanması katkı sunacağı düşünülmüştür. Bu bağlamda çizgi romanın, tartışmanın temelini oluşturan hibrit yapısının aynı zamanda onu özgül bir tür kılan unsur olduğu da ortaya konulmuştur. Bu şekliyle tatmin edici olan tezin, konumuz özelinde "hareketli çizgi roman (Motion Comics)"a inildiğinde yeniden tartışılması kaçınılmazdır. Buna dayalı olarak çizgi romanda yeni bir anlatısal dönüşümün yaşandığı yönündeki tez, çalışmamızın konusunu oluşturmuştur. Konunun belirlenmesinin altında yatan gerekliliği ise çizgi romanın diğer anlatı türleriyle beraber ortaya çıktığı günden bu yana gösterdiği varoluşsal başarıya mukabil sinema gibi genç türlerin gösterdiği kuramsal olgunluğu edinememiş olması olarak açıklamak mümkündür.

Çizgi romana özgü bütün bileşenlerine rağmen hareketli çizgi romanın bir çizgi roman türü olduğu savunulamamaktadır. Aksi takdirde çizgi romanın özgüllüğü metin kutuları ve baloncuklardan ibaret kalmaktadır. Dahası bu unsurların varlığı da hareketli çizgi romanı animasyon kavramının kapsamı dışına çıkarmamaktadır. Hareketin varlığı, mecrayı

(medium) deęiřtirmekte ve sylemi dnřtrmektedir. Bu itibarla da izgi romanla animasyon ya da sinema arasındaki trsel ayırım ortadan kalkacaktır. Edebi tr ile yařanan tartiřmanın bir benzeri, performatif (icrai) trle yařanacaktır.

Btn bu tartiřmaların uzaęında, birbirine kořut olarak yařanan teknolojik geliřim ve kltrel dnřm, dięer anlatı trlerinde olduęu gibi izgi romanda da anlatısal bir dnřmn olması zorunluluęunu dayatmıřtır. Yeni medya adıyla kavramsallařtırılan geliřim, grsel olanın yazılı olana ve hareketli olanın statik olana galip geldięi bir kltrel havuzda ortaya ıkmıřtır. Bireyin algı aralıęı endstri devriminden bugne daraltılırken algı dzeyi yeni iletiřim teknolojilerini zorunlu kılmıřtır. Artık bireyin zihni ok daha bulanık, duyuvarı ok daha kalabalıktır. Edebi tr ve sinema iliřkisi bu zorunluluktan doęmaktadır. Benzer zorunluluklar izgi roman ve sinema ya da animasyon arasında da grlmektedir. ncelikle sinema ve animasyon sektrnde ortaya ıkan izgi roman uyarlamalarını gnmze geldiđinde animatif izgi romanlar takip etmiřtir. Elbette ki buradaki tartiřma hareketli izgi romanın izgi roman ya da animasyon tr olup olmadıęıdır. Kendi tanımı ve zgl zellikleriyle izgi roman var olmaya devam etmektedir. Sorun hareketli izgi romanın izgi roman olup olmadıęıdır. Hareketli izgi romanın, izgi romanın yerine deęil izgi romanla birlikte var olması bu sorunun temel zmdr.

alıřmamız, hareketli izgi romanın izgi roman ve animasyonun sylem zelliklerini bir arada barındıran yeni bir melez tr olduęunu iřaret etmektedir. yle ki hareketin varlıęı ynnden izgi roman, temelde bir okuma deneyimi sunması ynnden de animasyon olarak nitelendirilememektedir. alıřmamız kapsamında yapılan uygulamanın niteliklerini belirleyen unsurlar da buna baęlıdır. Yapılan uygulama; bir okuma deneyimi sunmakta iken okurun algı dzeyini ykseltmek zere hareket, ses ve etkileřime izin vermektedir.

alıřmamızın nemi, gereklilięi ve edebi dzeyi ynnden var olduęu gnden bu yana bizzat icracıları tarafından da telenen izgi romanın, bireyden ziyade birey iin uygun grlen kltrel dzeyi gz nne alındıęında, izgi romanın fayda dzeyiyle eřleřtirilebilmektedir. Halihazırda gereksiz bir boř vakit etkinlięi olarak grlen bir reti zerine akademik alıřma yrtmenin gereklilięi elbette ki sorgulanabilir fakat gelinen noktada ve ncesinde popler olanın sorgulanabilmesi, btnyle mevcut kltrel endstrinin sorgulanmasını gerektirmektedir. Endstri aısından tktilebilir olan her Őey retilmeye deęerdir. izgi

romanın 20. yüzyılda yaşadığı altın çağ, arz-talep dengesinden bağımsız olarak gerçekleşmemiştir. Bu bakımdan çizgi roman yalnızca edebilik veya sanatsallık kıstası üzerinden düşünülemez ki bugün edebiyat ve sanat gibi kavramların hiçbirisi bu kıstastan bağımsız düşünülememektedir.

Hareketli çizgi roman, konumuz bağlamında çizgi roman olarak değerlendirilmese de denilmelidir ki çizgi romandan türemiştir. Animasyon ve sinemadan devşirdiği bileşenler onu çizgi romanın sınırlarının dışına taşıırken animasyon veya sinemanın sınırları içine hapsedmemektedir. Dolayısıyla hareketli çizgi roman üretimi ve tüketiminde esere karşı bakış, çizgi roman penceresinden olmaktadır. Bu bağlamda üretimin, çizgi roman seyretme deneyiminden ziyade okuma deneyimi sunması gerek koşul olarak belirlenmelidir.

Hareketli çizgi roman, öncülü olan dijital çizgi roman, online ya da web çizgi roman, interaktif çizgi roman gibi varyasyonları da içine alan bir terim olarak var olmuş, çizgi romanın zaman düzlemindeki eşdeğerini ifade etmektedir. Bu noktada çizgi romanın tanımı ya yeniden yapılmalı ya da hareketli çizgi roman yeni bir melez tür olarak tanınmalıdır. Fotoğraf ve sinema arasındaki öncüllük-ardıllık ilişkisi bu disiplinler arasında herhangi bir hiyerarşi doğurmayacağı gibi çizgi roman ve hareketli çizgi romanın bir arada varlığı, türsel bir karmaşa doğurmayacaktır. Anlatı bağlamında bu sorunun yanıtı verilmiştir.

Çalışmamız, dünya genelinde büyük bir hayran kitlesine ve tiraja ulaşmış, bugünlerde de güncel mecralarda popüler konumunu korumaya çalışan dahası mecralar ve disiplinler arası etkileşimle karlılığını giderek artıran dev bir endüstrinin varlığını, buna mukabil ithal üretime, geçmişten günümüze karşılık verememiş yerli üretimimin desteklenmesi adına bir ilham kaynağı olabilecektir. Çizgi roman üzerine yapılan kuramsal ve akademik çalışmaların yoğunluk kazandığı bir dönemde hızına yetişilmekte zorlanılan yeni medyanın etkisiyle ortaya çıkan yeni alanların tartışılması ve tanımlanabilmesi adına dünya çapında bir öneme haiz olan çalışmamız, Türkiye özelinde de ilk olma özelliği göstermektedir. Hareketli çizgi roman uygulamaları açısından halen belirsizliğini koruyan yapısal kıstaslara katkı sağlaması açısından da önemli görülmektedir.

Sosyal medya başta olmak üzere, bireysel üretim ve dağıtıma olanak sağlayan pek çok yeni mecra, yerli üretim açısından da bir patlama noktası teşkil etmelidir. Yaptığımız kuramsal araştırma, çizgi roman üzerine yapılmış pek çok araştırma ve çalışmaya karşı Türk dilinde çok sınırlı olan araştırmalara bir yenisini eklemiş olacak ve dahası henüz dünyada yeni yeni yapılmaya başlanan Hareketli çizgi roman çalışmalarına da katkı sunacaktır. Çizgi roman ve anlatı bağlamında yapılmış olan pek çok çalışmaya karşın hareketli çizgi romanın anlatısal durumu üzerine yapılan çalışma sayısı birkaç makale ile sınırlı kalmış, mevcut çalışmaların konuya ilişkin olarak bir yarıya varmaktan kaçınmış olmaları, çalışmamız kapsamında ortaya konulmuş ve bu çalışmalara katkı sağlanmıştır.

Türkçe üretimin gerek çizgi roman uygulamaları gerekse kuramı anlamında desteklenmesi, ithal üretime karşılık yerli bir endüstrinin varlığı elzemdir. Bu çalışma Türk dilinde yürütülmüş ve yürütülen çizgi roman çalışmaları açısından bir katkı ve hareketli çizgi roman uygulamaları ve kuramsal çalışmaları bağlamında da öncü nitelik taşımaktadır. Dolayısıyla gerek yürütmüş olduğumuz kuramsal araştırma gerekse çalışmamız kapsamında yapmış olduğumuz hareketli çizgi roman önerisi Türkiye’de ilk veya sayılı çalışmalardan birisi olma özelliği taşımaktadır.

KAYNAKLAR

- Abel, Julia. Klein, Christian. (2016). *Comics und Graphic Novels, Eine Einföhrung*. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.
- Abell, Catharine. (2012). Comics and Genre. Aaron Meskin ve Royt Cook (Ed.). *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. s.114-133. UK: Blackwell Publishing Ltd.
- Abellan Mancheño, Andrea. (2019). *Drawings That Speak More Than Words, A Study on Digital Comics Journalism*. Utrecht University: Faculty of Humanities.
- Adams, Judith A. (1991). *The American Amusement Park Industry*. Boston : Twayne Publishers.
- Ahmed, Maaheen. Crucifix, Benoit. (2018). Introduction: Untaming Comics Memory. Maaheen Ahmed, Benoît Crucifix (Ed.). *Comics Memory Archives and Styles*. s. 1-12. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Altman, Rick. (2008). *A Theory of Narrative*. New York: Columbia University Press.
- Anderson, M. Schofield, D. Dethridge, L. (2015). New Ways of Seeing: Evaluating Interactive User Experiences in Virtual Art Galleries. Gianluca Mura (ed.). *Analyzing Art, Culture, And Design In The Digital Age*. s. 105-127. DOI: 10.4018/978-1-4666-8679-3.ch010. USA: IGI Global.
- Ardevol, Elisenda. Roig, Antoni ve diđerleri (2009). Playful Media Practices; Theorising New Media Cultural Production. Brauchler, B ve Postill, J. (Ed.). *Theorising Media And Practice*. New York: Berghahn.
- Aristoteles. (2017). *Poetika* (F. Akderin, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.

- Ayer, Mike. (2014). *Interactive Graphic Novels: A Hybrid Advertising Technique*. The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications, Vol. 5, No. 2, s. 42-50.
- Babic, Annessa Ann. (2014). Introduction. Annessa Ann Babic (Ed.). *Comics as History, Comics as Literature Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment*. s. 1-13. USA: Fairleigh Dickinson University Press.
- Bagdikian, Ben H. (2004). *The New Media Monopoly*. Boston: Beacon Press.
- Bahtin, Mihail M. (2016). *Söylem Türleri ve Başka Yazılar* (O. N. Çiftci, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bal, Mieke. (2009). *Narratology Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Barthes, Roland. (1977). *Image Music Text*. UK: Fontana Press.
- Barthes, Roland. (1988). *Anlatının Yapısal Çözümlemesine Giriş* (M. Rifat, S. Rifat, Çev.). İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Barthes, Roland. (2003). *Çağdaş Söylenler* (T. Yücel, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Barthes, Roland. (2008). *Göstergeler İmparatorluğu* (T. Yücel, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Barthes, Roland. (2009). *Göstergibilimsel Serüven* (S. Rifat, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Barthes, Roland. (2014). *Camera Lucida - Fotoğraf Üzerine Düşünceler* (R. Akçakaya, Çev.). İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.

- Barthes, Roland. (2014). *Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik* (Ö. Albayrak, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Beaty, Bart. (2017). *Sanat Karşısında Çizgi Roman* (N. Elhüseyni, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Beaty, Bart. (2008). The Concept of "Patrimoine" in Contemporary Franco-Belgian Comics Production. Mark McKinney (ed). *History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels*. s. 69-93. ISBN 9781604730043. USA: University Press of Mississippi, Jackson.
- Benjamin, Walter. (2014). *Fotografinin Küçük Tarihi* (B. Tanyeri, Çev.). İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Berger, John. (1995). *Görme Biçimleri* (Y. Salman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Berger, John. (2017). *Görünüre Dair Küçük Bir Teoriye Doğru Adımlar* (B. Somay, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Booker, M. Keith. (2010). *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. California/USA: Greenwood.
- Boyd, Brian. D. (2010). On the Origins of Comics. *The Evolutionary Review: Art, Science, Culture*, 1 (1), s. 97-111. New York: Double-Take.
- Brooks, Peter. (2016). *Psikanaliz ve Hikaye Anlatıcılığı* (H. Atay, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bukatman, Scott. (2002). Online Comics and the Reframing of the Moving Image. D. Harries (ed). *The New Media Book*, s. 133-143. London: BFI Publishing,

- Caires, A. Barbosa, D. Lelis, F. Soares, I. ve diğeri. (2010). *Motion Comics: Recriando as histórias em quadrinhos e a animação*. Universidade Católica de Minas Gerais. Faculdade de Comunicação e Artes da Pontifícia. Brezilya: Belo Horizonte/Minas Gerais.
- Cantek, Levent. (2004). Türkiye’de Çizgi Roman’ın Umumi Manzarası. Levent Cantek (Ed). *Çizgili Hayat Kılavuzu*, s. 15-49. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek, Levent. (2007). *Çizgili Kenar Notları*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek, Levent. (2014). *Türkiye’de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Carroll, Noël. (2003). *Engaging the Moving Image*. USA: Sheridan Books Inc.
- Ceran, Kosta. (1997). Dünyada Çizgi Roman. *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64, s. 5-40.
- Çeviker, Turgut. (1985). Türkiye’de Çizgi Roman. *Hürriyet Gösteri*, Sayı: 61, s. 69-70.
- Chatman, Seymour. (2008). *Öykü ve Söylem - Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı* (Ö. Yaren, Çev.). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Chun, Wendy H. K. (2013): Did Somebody Say New Media?. W. H. K. Chun & T. Keenan (Ed.). *New Media Old Media. A History and Theory Reader*. s. 1-10. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Chute, Hillary. (2008). Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA*, 123/2, s. 452-465. Modern Language Association. DOI:10.2307/25501865.
- Chute, H. DeKoven, M. (2006). Introduction: Graphic Narrative. Hillary Chute and Marianne DeKoven (Ed.). *MFS Modern Fiction Studies*. 52/4, s. 767-782. Baltimore/Maryland: Johns Hopkins University Press.

- Cohn, Neil . (2018). Visual Language Theory and the Scientific Study of Comics. In Wildfeuer, Janina, Alexander Dunst, Jochen Laubrock (Ed.). *Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*. s. 305-328. London: Routledge.
- Cohn, Neil. (2013). *The Visual Language of Comics, Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. UK: Bloomsbury Publishing PLC.
- Coogan, Peter. (2006). *Superhero: The Secret Origin Of A Genre*. TX/USA: MonkeyBrain Books.
- Cotton, Bob. Oliver, Richard. (1993). *Understanding Hypermedia: From Multimedia To Virtual Reality*. London: Phaidon Press.
- Creeber, Glen. (2009). Digital Theory: Theorizing New Media. Glen Creeber ve Royston Martin (Ed.). *Digital Cultures*. s. 11-22. New York: Open University Press.
- Culler, Jonathan. (2007). *Yazın Kuramı* (H. Gür, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Curiel, J. C. Aguirre. (2013). *Motion Comic: el nuevo soporte del cómic*. Universidad Politecnica De Valencia, Escuela Politecnica Superior De Gandia. Valencia/Spain.
- Çoruk, Hüsnü. (2004). Çizgi Romanımızda Kahramanlık Türü. Levent Cantek (Ed). *Çizgili Hayat Kılavuzu*, s. 73-95. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Demirkol, Gökhan. (2018). *Gırgır*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Dena, Chirsty. (2008). *The Future of Digital Media Culture is All in Your Head: An Argument for Integration Cultures*. Leonardo Electronic Almanac, Vol 16, Issue 2-3, s.1-10. <http://leoalmanac.org/>
- Dervişcemaloğlu, Bahar. (2016). *Anlatıbilime Giriş*. İstanbul: Dergah Yayınları.

- Dittmar, Jakob F. (2012). *Digital Comics*. Scandinavian Journal Of Comic Art (Sjoca), Vol. 1:2, s. 82-91.
- Dorsay, Atilla. (2004). Çizgi Roman ve Sinema. *Milliyet Sanat*, Sayı: 544, s. 83-86.
- Duggan, Michael. (2008). *Web Comics for Teens*. Boston: Course Technology.
- Eagleton, Terry. (2017). *Edebiyat Kuramı, Giriş* (T. Birkan, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eisner, Will. (1985). *Comics & Sequential Art*. USA: Poorhouse Press.
- Eisner, Will. (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (Will Eisner Instructional Books). W. W. Norton & Company. Kindle Edition.
- Elias, Herlander. (2012). *The Anime Galaxy, Japanese Animation As New Media*. Portekiz: LabCom Books.
- Erdem, Ayakut. Erdem, Erkut. (2004). Manga'nın Globalleşme Sürecinde Katsuhiro Otomo'nun Akira'sı. *Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi*, Sayı:2, s. 75-79.
- Fenemore, Reuben. (2017). *Tarinointi, Visual Storytelling*. Iceland Academy of the Arts, Music Department Masters of Music (NAIP). Iceland.
- Fineberg, Jonathan. (2014). *1940'dan Günümüze Sanat - Varlık Stratejileri* (S. A. Eskier, G. E. Yılmaz, Çev.). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Fischer, Craig. (2017). Comics and Film. Frank Bramlett, Roy T. Cook, Aaron Meskin (Ed.). *The Routledge Companion to Comics*. s.1085-1112. New York: Routledge,
- Fludernik, Monika. (2009). *An Intoduction to Narratology*. New York: Routledge.
- Frattini, Eric. Palmer, Oscar. (1999). *Guia Basica Del Comic*. Madrid: Nuer Ediciones.

Frey, Hugo. (2008). Trapped in the Past: Anti-Semitism in Hergé's Flight 714. Mark McKinney (ed). *History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels*. s. 34-51. ISBN 9781604730043. USA: University Press of Mississippi, Jackson.

Genette, Gérard. (1969). *Figures II*. Paris: Editions du Seuil.

Genette, Gerard. (1980). *Narrative Discourse*. Oxford: Basil Blackwell.

Gherman, Ion. (2018). Text and Image in the Digital Age – The Digital Revolution. *Open Journal for Information Technology*. 1(1), s.13-24. ISSN (Online) 2620-0627.

Gombrich, Ernst H. (2015). *İmge ve Göz, Görsel Temsil Psikolojisi Üzerine Yeni İncelemeler* (K. Atakay, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Gönenç, Levent. (2005). Çizgi Romanda Dijital Olanaklar. *Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi*, Sayı:6, s. 51-54.

Goodbrey, Daniel M. (2013): From Comic to Hypercomic. J. Evans and T. Giddens (ed). *Cultural Excavation and Formal Expression in the Graphic Novel*. s. 291-302. Oxford: Inter-disciplinary Press.

Goody, Jack. (2013). *Yazılı ve Sözel Arasındaki Etkileşim* (O. Bulut, Çev.). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Goody, Jack. (2017). *Mit, Ritüel ve Söz* (D. Sezgi, Çev.). İstanbul: Küre Yayınları.

Grennan, Simon. (2018). The Marie Duval Archive: Memory and the Development of the Comic Strip Canon. Maaheen Ahmed, Benoît Crucifix (Ed.). *Comics Memory Archives and Styles*. s. 121-143. Switzerland: Palgrave Macmillan.

Groth, G. Gray. (1997). Çizgi Romanların Gelişimi ve Underground Tarzı. *Sanat Dünyamız*, Sayı:64, s. 241-252.

Gürdağcık, Sinan. (1985). Çizgi Romanın Öyküsü. *Hürriyet Gösteri, Sanat-Edebiyat Dergisi*, Sayı: 61, s. 66-68.

Gürel, Talat. (1997). Türkiye’de Çizgi Romanlar. *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64, s. 41-77.

Hansen, Mark B.N. (2004). *New Philosophy for New Media*. USA: The MIT Press.

Hashim, Mohd Ekram Al Hafis Bin. Idris, Muhammad Zaffwan. (2016). Theoretical Framework and Development Motion Comic Instrument as Teaching Method for History Subject. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. Vol. 6, No. 11, s. 249-260. ISSN: 2222-6990.

Hoppeler, Stephanie. (2013). *Continuity in Comic Books and Comic Book Continuity: Serialized US-American Comic Books of the 1980’s*. English Department of the University of Bern. Switzerland.

Horzumlu Ali. Tuztaş, Ayşe H. (2018). Çizginin Kahramanları ile Türkiye’de Çizgi Roman’ın Kısa Tarihi. Emine Gürsoy Naskali (Ed.) *Çizgi Roman Kitabı*. s. 5-36. İstanbul: Kitabevi Yayınları.

Hutton, Robert. (2017). *Comics and Literature: A Love Story*. Carleton University, Faculty of Graduate and Postdoctoral Affairs, English. Ontario/USA.

Inge, M. Thomas. (1997). Çizgi Romanlar. *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64, s. 79-92.

Jahn, Manfred. (2012). *Anlatıbilim, Anlatı Teorisi El Kitabı* (B. Dervişcemaloğlu, Çev.). İstanbul: Dergah Yayınları.

- Johnson, Jeffrey K. (2012). *Super-History, Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present*. USA: McFarland & Company Inc.
- Josip, Batinić. (2016). "Enhanced Webcomics": An Exploration of the Hybrid Form of Comics on the Digital Medium. *Image & Narrative*, Vol. 17 nr. 5, s. 81-90.
- Karataylı, Kemal. (2004). Edebiyat Çizgi Romana Ne Katar? *Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 2, s. 20-29.
- Kelley, Brian. (2010). Sequential Art, Graphic Novels, and Comics. *SANE journal: Sequential Art Narrative in Education*, Vol. 1, Iss. 1, Article 10. USA.
- Kirchoff, SJ. Jeffrey. Cook, P. Mike. (2019). Introduction, Digital Comics – Savior or Destroyer of a Medium? Jeffrey SJ. Kirchoff ve Mike P. Cook (Ed.). *Perspectives on Digital Comics: Theoretical, Critical and Pedagogical Essays*. s. 1-7. USA: McFarland & Company, Inc.
- Kireççi, Ümit. (2008). *Çizgi Roman Senaryosu, Önce Yazı Sonra Çizgi*. İstanbul: Crea Yayıncılık.
- Kireççi, Ümit. (2018). Çizgi Romanın Dili veya Yapısı. Emine Gürsoy Naskali (Ed.) *Çizgi Roman Kitabı*. s. 39-51. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- Kogel, Dennis. (2013). *Rethinking Webcomics: Webcomics as a Screen Based Medium*. University of Jyväskylä, Faculty Humanities. Department of Art and Culture Studies. Finland.
- Krantz, Gunnar. (2018). Fanzines and Swedish Comics Memory. Maaheen Ahmed, Benoît Crucifix (Ed.). *Comics Memory Archives and Styles*. s. 267-276. Switzerland: Palgrave Macmillan.

- Kukkonen, Karin. (2013). *Studying Comics and Graphic Novels*. West Sussex /UK: John Wiley & Sons Ltd.
- Kunzle, David. (2007). *Father of the Comic Strip Rodolphe Töpffer*. USA: University Press of Mississippi.
- Kupfer, Joseph. (2014). *Meta-Narrative in the Movies: Tell Me a Story*. UK: Palgrave Macmillan.
- Lente, Fred .V. Dunlavey, Ryan. (2012). *The Comic Book History of Comics*. San Diego/CA: IDW Publishing.
- Lente, Fred. V. Dunlavey, Ryan. (2012). *The Comic Book History of Comics*. San Diego/CA: IDW Publishing.
- Lewis, A. David. (2014). *American Comics, Literary Theory, and Religion*. New York: Palgrave and Macmillan.
- Macdonald, Amanda. (2008). Distractions from History: Redrawing Ethnic Trajectories in New Caledonia. Mark McKinney (ed). *History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels*. s. 186-211. ISBN 9781604730043. USA: University Press of Mississippi, Jackson.
- Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*. USA: The MIT Press.
- Marks, Andrea. (2009). *Writing For Visual Thinkers A Guide For Artists and Designers*. USA: AIGA Design Press.
- Martin, Côme. (2017). With, Against or Beyond Print? Digital Comics in Search of a Specific Status'. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 7(1): 13. DOI: <https://doi.org/10.16995/cg.106>.

- Marx, Christy. (2007). *Writing for Animation, Comics, and Games*. Focal Press: Burlington/USA
- Mason, Kevin G. (2014). *Visual Syntax and Production Modalities of the Enhanced Digital Narrative: Digital Motion Graphic Storytelling*. (Master Thesis). Savannah College of Art and Design. Atlanta/USA.
- Mazur, D. Danner, A. (2014). *Comics: A Global History, 1968 to the Present*. London: Thames & Hudson Ltd.
- McCloud, Scott. (1994). *Understanding Comics The Invisible Art*. New York: Harper Collins Publishers.
- McCloud, Scott. (2000). *Reinventing Comics*. New York: Harper Collins Publishers.
- McCloud, Scott. (2006): *Making Comics, Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: Harper Collins Publishing.
- McKenna, Daniel. (2013). Impression and Expression : Rethinking the Animated Image Through Winsor McCay. *Synoptique-An Online Journal of Film and Moving Image Studies*, Vol.2, No. 2.
- McKinney, Mark. (2008). Representations of History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels: An Introduction. Mark McKinney (ed). *History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels*. s. 3-24. ISBN 9781604730043. USA: University Press of Mississippi, Jackson.
- McLuhan, Marshall. (1994). *Understanding Media The Extensions Of Man*. Cambridge: The MIT Press.
- Mercier, Jean-Pierre. (2004). Frankofon Çizgi Romanın Yeni Yüzleri. *Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi*, Sayı:2, s. 88-97.

- Meskin, Aaron; Cook, Roy T. (2012). *The Art of Comics: A Philosophical Approach (New Directions in Aesthetics)*. Wiley Publishing: Kindle Edition.
- Meskin, Aaron. (2009). Comics as Literature? *British Journal of Aesthetics*, Vol 49, Number 3, s. 219-239. UK: Oxford University Press. DOI:10.1093/aesthj/ayp025.
- Morton, Drew (2019). Afterword: Losing My Edge. Jeffrey SJ. Kirchoff ve Mike P. Cook (Ed.). *Perspectives on Digital Comics: Theoretical, Critical and Pedagogical Essays*. s. 236-241. USA: McFarland & Company, Inc.
- Morton, Drew. (2015). The Unfortunates: Towards A History and Definition of The Motion Comic. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 6:4, s. 347-366. DOI:10.1080/21504857.2015.1039142.
- Munier, Gerald. (2004). Geschichte im Comic :Können Ernsthafte Historische Themen Auch in Form von Bildergeschichten Behandelt Werden?. *Traverse: Zeitschrift für Geschichte: Revue d'histoire*, Volume 11, Issue 2, s. 110-118. <http://doi.org/10.5169/seals-26393>.
- Murrell, William. (1938). *A History of American Graphic Humor*. New York/USA: The Macmillan Company.
- Onega, Susan. Landa, Angel Jose Garcia. (2002). *Anlatıbilime Giriş* (Y. Salman, Çev.). İstanbul: Adam Yayıncılık.
- Outcault, Richard F. (1995). *R.F. Outcault's the Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*. USA: Kitchen Sink Press.
- Özkök, Ertuğrul. (1985). 68 Ruhunun İki Aracı - Duvar ve Çizgi Roman. *Hürriyet Gösteri, Sanat-Edebiyat Dergisi*, Sayı:61, s. 73-74.

Öztekin, M. Korkut. (2011). *Manga - Bir Kültürel Direniş Aracı*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Öztekin, M. Korkut. (2017). Sanatsal Üretimde ve Görsel Anlatıda Biçim ve İçerik Ortaklığı Üzerine Bir Örnek: Dave Mckean/ Neil Gaiman'ın Mr.Punch-Komik Bir Trajedi ve Trajik Bir Komedi Adlı Grafik Romana Bakış. *Egemia* 1, s. 109-125.

Öztekin, M. Korkut. (2018). Çizgi Roman, Grafik Romana Karşı; Görsel Anlatı Sanatında Türkçe Kavram Sorunsalı Üzerine Düşünceler. *Lacivert Öykü ve Şiir Dergisi*, Sayı: 80, s. 42-48.

Painter, Clare. Martin, J.R. Unsworth, Len. (2012). *Reading Visual Narratives Image Analysis in Children's Picture Books*. UK: Equinox Publishing Ltd.

Petersen, Robert S. (2011). *Comics, Manga, and Graphic Novels, A History of Graphic Narratives*. USA: Praeger.

Pimenta, Sherline. Poovaiah, Ravi. (2010). On Defining Visual Narratives. *Design Thoughts*. 03, s. 25-46.

Platin, Ali. (1985). Tek Resimden Dizi Resme Geçiş. *Hürriyet Gösteri, Sanat-Edebiyat Dergisi*, Sayı:61, s.64-65.

Pörschmann, Dirk. (2013). "The Sun Is ZERO" Light and Coloras Principles of Structural Order. Andrea von Hülsen-Esch, Dirk Pörschmann (ed.). *The Medium of Light in The Context of The Neo Avantgarde of the 1950's and 1960's*. s. 177-200. Düsseldorf: Düsseldorf University Press.

Prince, Gerald. (2003). Surveying Narratology. Tom Kindt ve Hans-Harald Müller (ed.). *What Is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. s. 1-16. Berlin: Walter De Gruyter.

- Propp, Vladimir. (2018). *Masalın Biçimbilimi* (S. Rifat, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Quaranta, Domenico. (2013). *Beyond New Media Art*. Brescia: LINK Editions.
- Recan, Ali. (1997). Barbar Conan Efsanesi. *Sanat Dünyamız*, Sayı:64, s. 197-204.
- Rhoades, Shirrel. (2008). *A Complete History of American Comic Books*. New York: Peter Lang Publishing Inc.
- Rhoades, Shirrel. (2008). *Comic Books: How the Industry Works*. New York, USA: Peter Lang Publishing Inc.
- Ricoeur, Paul. (2016). *Zaman ve Anlatı 1, Zaman, Olayörgüsü, Üçlü Mimesis*. (M. Rifat S. Rifat, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rifat, M. (2013). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergibilim Kuramları 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rimmon-Kenan, Shlomith. (2002). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London: Roudledge.
- Robb, Brian J. (2014). *A Brief History Of Superheroes*. London: Constable & Robinson.
- Rothschild, D. Aviva. (1995). *Graphic Novels: A Bibliographic Guide to Book-length Comics*. USA: Libraries Unlimited, Inc.
- Sabin, Roger. (1996). *Comics, Comix and Graphic Novels, A History of Comic Art*. London: Phaidon Press.
- Sabin, Roger. (2006). Çizgi Roman Nedir? *Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi*, Sayı:2, s. 68-70.

- Samancı, Özge. (2009). *Embodying Comics: Reinventing Comics and Animation for a Digital Performance*. Georgia Institute of Technology, School of Literature, Communication, and Culture. Atlanta/USA.
- Schumer, Arlen. (1997). Yeni Süperkahramanlar - Bir Grafik Değişim. *Sanat Dünyamız*, Sayı:64, s. 253-272.
- Smith, Craig. (2012). Motion comics: Modes of Adaptation and the Issue of Authenticity. *Animation Practice, Process & Production*, 1 (2), s. 357-378. ISSN: 20427875.
- Smith, Craig. (2015). Motion Comics: The Emergence of a Hybrid Medium. *Writing Visual Culture*, 7.s. 35-55. ISSN 2049-7180.
- Smolderen, Thierry. (2014). *The origins of comics from William Hogarth to Winsor McCay*. Mississippi /USA: The University Press of Mississippi.
- Stafford, Tim. (2011). *Teaching Visual Literacy in the Primary Classroom, Comic books, film, television and picture narratives*. Abingdon/UK: Routledge.
- Taburoğlu, Özgür. (2016). *Resim, Söz ve Yazı, İmge Yaratmanın ve Bozmanın Yolları*. İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Thomas, Paul L. (2010). *Challenging Genres, Comics and Graphic Novels*. Rotterdam/Netherland: Sense Publishers.
- Thon, Jan-Noel.(2016). *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. USA: University of Nebraska Press.
- Todorov, Tzvetan. (2004). *Fantastik, Edebi Türe Yapısal Bir Analiz* (N. T. Öztokat, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

- Todorov, Tzvetan. (2015). *Edebiyat Kavramı* (N. K. Sevil, Çev.). İstanbul: Sel Yayınları.
- Todorov, Tzvetan. (2016). *Yazın Kuramı, Rus Biçimcilerin Metinleri* (S. Rifat, M. Rifat, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Todorov, Tzvetan. (2018). *Poetikaya Giriş* (K. Şahin, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Tomascikova, Slavka. (2009). Narrative Theories and Narrative Discourse. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov* • Vol. 2 (51). Series IV: Philology and Cultural Studies, s. 281- 291.
- Tunç, Aslı. (2004). Çizgi Romanın Baş Döndürücü Serüveni. *Milliyet Sanat*, Sayı: 544, s. 71-74.
- Ty, Eleanor. (2018). The Un-Erotic Dancer: Sylvie Rancourt's Melody. Maaheen Ahmed, Benoît Crucifix (Ed.). *Comics Memory Archives and Styles*. s. 121-143. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Watkins, Robert Dennis. (2014). *Sequential Rhetoric: Teaching Comics As Visual Rhetoric*. Iowa State University, Graduate College. USA.
- Wilde, Lukas (2015). Wilde, L. (2015). Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics. *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, 8(4). S. 1-14. <https://doi.org/10.31165/nk.2015.84.386>
- Wildfeuer, Janina. Bateman, John. (2016). Linguistically Oriented Comics Research in Germany. Neil Cohn (Ed.). *The Visual Narrative Reader*. s. 20-82. UK: Bloomsbury Publishing PLC.
- Wolk, Douglas. (2007). *Reading Comics : How Graphic Novels Work And What They Mean*. USA: Da Capo Press.

Wright, Bradford W. (2001). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore/Maryland/USA: The Johns Hopkins University Press.

Yađlı, Ali. (2017). *Modern Bir Anlatı Olarak izgi Roman*. İstanbul: Kriter Yayınevi.

Yıldır, Erol. (1984). izgi Roman Dosyası. *Töre*, Sayı:152, s. 5-21.

Yurtkulu Yılmaz, Emel. (2011). *Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco-Belge BD (izgi Roman)*. Yayılanmamış Sanatta yeterlilik Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Zimmermann, Hans Dieter. (2001). *Yazınsal İletişim* (F. Tepebaşılı, Çev.). Konya: izgi Kitabevi yayınları.

Zivadinovic, Stevan. (2011). *Building A Parallax Scrolling Storytelling Framework*. Creative Bloq. Erişim: 22.07.2020. <http://www.creativebloq.com/javascript/building-parallax-scrolling-storytel-ling-framework-8112838>.

Etik Beyanı

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

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

11/01/2021

Rasim SARIKAYA

**Yüksek Lisans/Sanatta Yeterlik/Doktora
Tezi/Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu**

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: Çizgi Romanda Anlatısal Dönüşüm ve Bir Hareketli Çizgi Roman Önerisi

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

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
09.01.2021	359	776971	28.12.2020	3	1484991344

Uygulanan filtreler:

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

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (tarih 11/01/2021)

Rasim SARIKAYA

Öğrenci No.:

Anasanat/Anabilim Dalı:

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	•		

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Nadire Şule ATILGAN

**Master's/Proficiency in Art/PhD
Thesis/ Art Work Report Originality Report**

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title : Narrative Transformation in Comics and a Motion Comic Proposal

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

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
09.01.2021	359	776971	28.12.2020	3	1484991344

Filtering options applied are:

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

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (date 11/01/2021)

Rasim SARIKAYA

Student No.:

Department:

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	•		

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Prof. Nadire Şule ATILGAN

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

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

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

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

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

11/01/2021

Rasim SARIKAYA

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

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ay aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

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