

ÇİZGİ ROMAN'DA ÜÇÜNCÜ ANLAM

MEHMET CAN AKISKALI

IŞIK ÜNİVERSİTESİ  
2017

# ÇİZGİ ROMAN'DA ÜÇÜNCÜ ANLAM

MEHMET CAN AKISKALI

Radyo,Sinema ve Televizyon,Kadir Has Üniversitesi,2014  
Sanat Kuramı ve Eleştiri Yüksek Lisans Programı, Işık Üniversitesi,2017

Bu Tez, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne  
Yüksek Lisans (MA) derecesi için sunulmuştur.

IŞIK ÜNİVERSİTESİ  
2017

IŞIK ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ÇİZGİ ROMAN'DA ÜÇÜNCÜ ANLAM

MEHMET CAN AKISKALI

ONAYLAYANLAR:

Doç. Dr. Emre TANDIRLI Işık Üniversitesi  
(Tez Danışmanı)

Prof. Dr. Nurçay TÜRKOĞLU Arel Üniversitesi

Yrd.Doç.Dr Onur EROĞLU Işık Üniversitesi

ONAY TARİHİ: 02.06.2017

## ÇİZGİ ROMAN'DA ÜÇÜNCÜ ANLAM

### ÖZET

*Roland Barthes*'in görüntü retorığı üzerinden ele aldığı üçüncü anlam, çizgi romanlardaki içeriğinde “görselin felsefesini” nasıl kullandığını vurgular.

Çizgi roman sanatı, üçüncü anlamın varlığı içerisinde incelendiği zaman, yazısal dünyanın ve görsel zenginliğin çağımızda ve gelecekteki sanatta ne denli etkin bir rol oynadığı görülmektedir. Çizgi romanın üstlendiği bu rol ortaya koyduğu anlatımlar ve imajlar üzerinden sadece popüler kültürün bir ürünü olmasının dışında sözel kültürden bile önceye dayanan köklü bir sanat olduğunu göstermektedir. Çizgi roman gelişimi ve işlevi ile çağlar boyunca ortaya bir mitoloji olarak çıkmış ve hikaye anlatımı olarak güçlü bir sanat formu başarısını göstermiştir. Üçüncü anlamın varlığının, çizgi roman panellerinde bulunabilmesi bu sonucun bir göstergesidir.

## THIRD MEANING IN COMIC BOOK

### **ABSTRACT**

Roland Barthes's one of the thoughts about the rhetorical of the visual is third meaning can be found in the comic book process and in this context how philosophy of the visual can be used in this art form is in question. When comic books get examined with in third meaning, it shows that in its being both with its visual richness and writing world comic book carries the most active important role of both these elements in our age and in the future of art. By carrying these elements of visuals and narration specialities comic books prove that it isn't just a part of popular culture but also an art form which its essence belongs before pre date verbal art. Comic books by its development in ages and its function achieved to place itself as a mythology and part of a powerful art form for story telling. By Third meaning idea can be found between comic book scenes is a proof of this indicator.

## İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
ABSTRACT.....	ii
İÇİNDEKİLER .....	iii
GÖRSEL LİSTESİ .....	iv
1. GİRİŞ .....	1
2. ÇİZGİ ROMAN .....	5
2.1. ÇİZGİ ROMAN TARİHİ .....	6
2.2. ÇİZGİ ROMAN ANALİZİ ÜZERİNE .....	19
3. ÜÇÜNCÜ ANLAM .....	35
3.1. ÇİZGİ ROMAN VE SİNEMA İLİŞKİSİ .....	48
3.2. ÇİZGİ ROMANDA ÜÇÜNCÜ ANLAM .....	61
SONUÇ.....	74
KAYNAKÇA .....	80
ÖZGEÇMİŞ.....	83

## GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1:	Alan Moore & Dave Gibbons, Watchmen coverpage.....	18
Görsel 2:	The Sandman: The Kindley Ones .....	62
Görsel 3:	The Sandman: Kindley Ones .....	69
Görsel 4:	Neil Gaiman & Andy Kubert, Batman: Whatever Happened to Cape Crusader?.....	72

# 1. GİRİŞ

Mitoloji nedir?

Tarih boyunca yol almış destanların kelimeler veya resimler ile insan özünün bilmecisini sürekli kılarak, her akıl için bir anatema oluşturmuştur. İnsan ruhunu belki de tanrılara, doğaya veya doğadışı varlıkların karşısında evrensel duygularda ve eylemlerde birleştirme çabasıdır. Mitoloji sınıf ayrımından kaçınarak toplumun her katmanında kendi izini bırakabilir. İnsanı insan kılan bütün tinsel özelliklerini tanıyarak dünyanın geçmişi veya geleceği ile ilgili hayalgücünün bitmek bilmeyen ateşini her yüzyıla taşıyabilmesi mitolojiyi normlardan ayırır.

Günümüzde çeşitli sanat eserleri mitolojinin elleri ve ayakları olarak işlevini korurlar. Sanat temsil ettiği her türlü görsel veya işitsel değerlerini zamanda çeşitli şekillerde mitolojinin işlevine sunmuştur. Mitolojinin en önemli parçası olan “kahraman olgusu” antik Yunan’ın aristokrasi sınıfından koptuğundan beri çeşitli felsefik ibareleri ile kültürler arasında sınıf gözetmeksizin geçiş yapmış veya yeniden oluşturulmuştur. “Kahraman“ artık zamandan ayrılarak kendine ait bir betimlemekazanmıştır. Varlığı mitleri aşip kendi içinde kendine ait bir değer inşa etmiştir. Ebediyete süreklilikle değiştirerek uzanma varlık değeridir. “Kahraman”günümüzde herhangi bir kültürde sadece iyi nosyonunun koruyucusu olarak altı çizilmez, aynı anda kazandığı evrensel kimliğin hikayenin bütünü ile nedeli ilişkili olduğuda ön plana çıkarılır. Yolculuğu her zaman, kendisinden öte bir zaman ve varlık ilişkisinde anlamlandırılır. Bütünün ve parçanın birbiri ile olan analitik bağlantı sorunu söz konusudur. Çünkü esas sorulması gereken kahramanı bir imaj olarak kılanın mitolojik hikayelerde alınan mesafe doğrultusu mu... yoksa kahramanın bir anlık eylemlerde kendini tanımlaması mı? Bu sorunun yanıtını ancak çeşitli sanat dallarının içerisinde gözlemleyerek elde edebiliriz. Gözlemlerimizin



sürekli sorguya açık olması her sanat eseri için geçerlidir. Zaten sanatı değerli kılan da bu özelliğidir. Gözlemci, her zaman kendisine ve karşısındaki esere bir açıklama borçludur. Temsil ve timsal arasındaki bağlantıyı her daim açıklıkta bırakmak gereklidir. Tıpkı mitolojinin insanoğlunu ve içinde bulunduğu karanlık veya aydınlık durumları, hangi bağlamda ve hangi şekilde cevap vereceğini göstermesi gibi.

Bir sanat galerisindeki resimleri incelediğimizi düşünelim ve bu resimlerin her biri kendisinden veya sizin hikayenizden, yargılarınızdan ve bilgi birikiminizden bir parça taşımaktadır. Belki bilinçdışınızın karanlık köşelerindeki “bir an“ veya “bir kelime” bilgi birikiminizin aydınlık kısmından bilerek esere yüklediğiniz yeni bir anlamdır. Bu alışveriş durumu her zaman gerçekleşir. Galeriye gezmeyi bitirdiğiniz andan itibaren, galeri hakkındaki bütün görselleri eleştirme veya yorumlama fırsatına sahipsiniz.

Sonuç olarak, aklınızda çağrışımlardan oluşan bir “ipe” vardır. Aklınız bu ipe tutunarak bir sonuç elde etmek istemektedir. Sorun, gözlemlediğiniz mi yön verecek yoksa gözlemleriniz mi? Ortadaki alışveriş, deneyimlerinizi mi ön planda tutuyor, yoksa alınan yolda veya geçen sürede gördüğünüz eserleri mi? Hikayeniz sizin kendi anlık düşünceleriniz mi yoksa galeri içinde alınan zaman mı?

*Roland Barthes* bir eleştirmen olarak bu soruya odaklı bir yazı kaleme almıştır. Fakat asıl sorun, bu alışveriş durumunun sadece üst dile ait bir okuması olacaktır ki deneyimin insan gözü tarafından gözden kaçması mümkün değildir. Günümüzde sosyal medyadan tutun, reklam panolarına kadar her türlü görsel ve işitsel elementler tarafından kuşatılmış durumdayız. Yukarıda geçen alışveriş artık sokaklara taşınmış durumdadır. Gözlemler herhangi bir analitik zekanın üst okuma yapmasına gerek kalmadan, herhangi bir yerde, herhangi bir insan tarafından sağlanabilmektedir.

**İşte burada mitolojiler ve modern zaman arasında bağlantı vardır.**

Etrafımız devasa boyutta modellerin, aktristlerin veya aktörlerin görselleri tarafından kuşatılmış durumdadır. Semboller yeniden üretilmiş ve herhangi bir endüstrinin kullanımına sunulmuş durumdadır. Fakat Antik Yunandan kalan ve aristokrasinin elinden kurtulmuş “kahraman olgusu” günümüzde daha güçlüdür. **Görsel alışverişte**

**21. yüzyılda “kahraman” artık promosyondurumundadır.** Toplumun her kesimine sadece yüz değiştirerekulaşabilir. Hikayeleri , her nesilde yeniden ve tekrardan mitolojiden bağımsız olarak değişebilir. Varlık olarak her daim bir muamma konusudur çünkü şekil değiştirebilmesi onu fikir veya idea olarak süreklilikler.

Gılgamışın izinden günümüze kadar, “kahraman” sadece krallar ve aristokrasiden kişiler arasından seçilmemiştir. Belki bunun nedenini, imkansızlığın imkanı veya sadece olasılık olarak düşünülen ölümün çelişkisinde bulabiliriz. Her canlı bu çelişki içerisinde soluk alır verir. İşte insan özünün en büyük bilinmezliklerinden biri burada yatar. **Bütünün parça ile ilişkisi. Hayatın insan ile kurduğu temas. !**

Her sınıf onunla yüzyüzedir. “Kahraman” sadece onunla yüzleştiği kadar kahramandır. Dokuzuncu sanat olan çizgi roman, işte bu özelliklerle sahneye çıkar. Her kesimden insana ulaşır ve hitap eder, çünkü insanın hayat ile kurduğu teması veya kahramanın ölüm çelişkisi ile başbaşa bırakan varlığını görsel olarak kelimeler ile sarar. Modern yaşamın mitoloji arasındaki bağlantısını, sıradan bir tekkel dükkanında bulabilirsiniz. Çizgi roman hem modern zamanın, hem de mitolojinin dilini görselini kullanarak okuyucunun/izleyicinin göz hareketlerini sıralanmış grafik imajlar arasında, kahramanın veya insanın evreninde gezdirir.

Sizin okuyucu/izleyici olarak yaptığınız çizgi roman eseri ile alışveriş, *Roland Barthes*'in üst okumada “**üçüncü anlam**” olarak vurgulanan görüntü retorığının farkında olmanızla daha da zenginleşir.

**Çizgi roman karelerinin bir özelliği de, sinemanın temel niteliklerinden montajı da içinde bulundurmasıdır.** Böylece Eisenstein sinema kurgusunda bulunan üçüncü anlamını, çizgi roman karelerinde de okuyabilirsiniz. Bunun için üst dil birikimine sahip olmanız gerekmez. Kahramanın geçtiği karelerin içinde, ses/görüntünün kendi içerisinde kendini tanımlayan bir kare mutlaka bulunur ki buna sadece bilginiz ile yapılan bir alışveriş sayesinde rastlıyabilirsiniz. Bu kare bütün parça ilişkisinde kendini ayırır ve bütüne ters düşer. *Roland Barthes* çizgi romanı bir alt kesim sanatı olarak değerlendirmiştir ama günümüzde özellikle algılanan dünyanın görüntüler tarafından kuşatılmış olması dokuzuncu sanatı biraz daha öne çıkartmıştır. Üstelik

akademik bir üst dile veya eğitime sahip olmayan bir kişi bile görsel üzerinde düşünebilir ve bu kodlar ağının farkındadır. Sinema ve Çizgi roman 21. yüzyılda artık birbirine olmadıkları kadar yanyanadır ve birbirleri ile etkileşim içerisindedir. Bu iki medyaizleyici/okur kesiminde mitoloji olduklarını, modern hayat üzerinden, gerek sosyal medyada gerekse extra-diegetic ürünlerle kendilerini görünür kılmaktadır . Bütün parça ilişkisi bu iki medyum içinde kurgu alanındageçerlidir.

**Tezdeki amacım dokuzuncu sanatın 21. yüzyılda ne kadar güçlendiğini ve üst bir sanat dalı olduğunu gösterebilmektir.***Roland Barthes* gibi bir eleştirmenin görüntünün retoriği bölümünden **üçüncü anlamın çizgi roman içinde nasıl bulunabileceğini, sinema-çizgi roman bağlantısı üzerinden vurgulamak istiyorum.**

Edebiyatın da, dokuzuncu sanatın unsurlarından biri olduğunu ve yoruma açık bir şekilde kahramanları betimlediğini unutmamak gerekir. Edebiyatın rolü üstelik *Barthes* 'ın yorumlama tekniği ile daha aydınlatıcı bir şekilde “kahramanın” karelerdeki eylemleri üzerinde düşünmemize neden olacaktır. Yurtdışında**grafik roman** olarak anılan dokuzuncu sanata **çizgi roman** diye belirtilmesi “çizgi” kelimesinden gelmektedir. (Bunun nedenini tez içerisinde açıklayacağım) Düşüncem; çizginin doğa içerisinde hiçbir zaman bulunmaması , grafik romanın en büyük artılarından biridir. Çünkü çizim, dokuzuncu sanat içerisindeki hikayelerin kendi mitolojilerinin betimlenmesine büyük bir dayanak sağlamaktadır. Ve en önemlisi dokuzuncu sanatında doğrusu “çizgi”romanın akademik dünyada bile ses getirebileceğini görmekteyiz.

Türkiye”de dokuzuncu sanat üzerine tartışma veya yeterlikiralışverişi olmadığını düşünüyorum umarım **“Çizgi Romanda Üçüncü Anlam”**Türkiyede gelişmekte olan “Comics” kültürüne bir katkıda bulunur.

## 2. ÇİZGİ ROMAN

Çizgi romanı ele almadan önce, genel olarak dokuzuncu sanatın diğer sanatlar arasındaki yeri hakkında bir kaç noktaya dikkat çekmek istiyorum.

Çizgi roman görsel sanatlara olan yakınlığı bakımından popüler kültür tarihi içerisinde, çeşitli dışavurumculuk tekniklerini kendi panelleri içerisinde toplamıştır. Günümüz iletişim ağı içerisinde duygu nosyonu, hiç bir zaman gerçek anlamda kelimeler aracılığı ile değil daha çok insan mimikleri ve hareketleri aracılığı ile, çoğu sanat türünde kendisini göstermiştir. Çizgi roman, insan davranışlarını gerek mimik gerek beden dili üzerinden duyguları okuyucuya aktarma konusunda oldukça başarılıdır.

Çizgi romanın en büyük artısı, diğer sanatlara kıyasla insanın gündelik hayatını oldukça iyi bir şekilde gözlemlemesidir. Bu gözlemler sayesinde, anlatılan hikayeler çizgi roman sayfalarındaki karakterleri, hem görsel olarak hemde sözel olarak okuyucuya yakın kılar. Gündelik hayatın her anını sıradanlıktan kurtarıp çizgi roman senaryosu içerisinde, belirli bir hikaye anlatımında, olağanüstü bir duruma çevirme gibi bir özelliği vardır. Dokuzuncu sanatın belki de en önemli özelliği gündelik hayata bu kadar yakın olması ile halkın ilgisini her çağda çeşitli semboller üzerinden kendi üzerine çekmesidir.

Sonuçta ; dışavurumculuk ile gündelik hayat arasında vazgeçilmez bir bağ vardır. Kızgınlık,neşe,melankoli gibi duygular kelimeler tarafından tanımlanmadan önce, beden hareketleri ile karşımızdaki kişiye gösterilir. Duygular böyle bir işleme, insan fizyolojisine bağlı bir şekilde gündelik hayatta iletişim içerisinde yer almaktadır. Çizgi romanın tarih içerisinde, okuyucuya ulaştırdığı mesajlar ile

popüler kültürün edebi metinler ile etkileşimi sağlanmıştır. Edebi bir dille buluşan çizgi roman , talebini de özellikle ABD de sağlamıştır.

Sonuçta; Amerikan çizgi roman endüstrisi, çizgi roman dükkanları ile her yaşta okuyucuya, günlük yaşamı boyunca eşlik etmiştir. **Çizgi roman, çeşitli imajların belirli bir sırada yazılan hikayeyi, okuyucunun görsel algısı üzerinden birleştirerek sayfalarda derlemesidir. Gündelik hayat ile iç içe oluşu sayesinde okuyucu, dokuzuncu sanatın büyümesine oldukça hızlı bir şekilde kapılır.**

## 2.1. ÇİZGİ ROMAN TARİHİ

Tezin başında genel olarak çizgi romanın tarihi ve evrimi üzerinde durulmuştur. Bu sırayla, çizgi romanın zaman içerisindeki kökleri üzerine düşünebilir ve belirli bir yorum ortaya koyabiliriz.

Çizgi romanın yapısı üzerine *Scott McCloud* şöyle söylemektedir; “*Dokuzuncu sanatın en genel tanımı sıralanmış resimlerin belirli bir sekansda okuyucuya ulaşmasıdır.*”<sup>1</sup> McCloud’un söz ettiği bu dizilim yöntemi tarih boyunca kendisini göstermiştir. “*Mısırdaki ‘Menra’ mezartası tam otuziki yüzyıl önce oluşturulmuş bir kitabledir ve çizgi romanın atası olarak sayılır.*”<sup>2</sup>. Öyle ki günümüz çizgi romanının başlangıcı olarak kabul edilen *Bayeux Kalıntıları* olarak gösterilmektedir. Bu kalıntılar şu şekilde yorumlanabilir; kuşatma sonucunda belirli bir sanat eserini daha doğrusu tarihi bir belgeyi , görsel sanatlara başvurarak aktarma isteğinden doğmuştur. Dünya tarihi boyunca savaşlar, hem teknolojiyi geliştirmiş hem de sanat anlayışımızı değiştirecek şekillerde önümüzü açmıştır. Örnek olarak Japon çizgi romanı olarak bilinen **Manga sanatının** 1950’li yıllarda İkinci Dünya Savaşı’nın ardından ortaya çıkması verilebilir. Savaşın yeni sanat akımları oluşturmadaki en etkin rol, insanın ölüm anlayışını ve kültürünü yeniden gözden geçirmesini sağlamasından kaynaklanmaktadır. Nitekim “*memento mori*” yani teffekür düşüncesi tarih boyunca bütün filozofları ve sanatçıları etkilemiştir. Bu örnekte bir insan yüzlerce yığılmış imajlar tortusu içinde söz konusu kavramı tekrar tekrar anımsamıştır. O yüzden ölümü anımsamak her dönem , tüm sanatlarla bağlantılıdır.

---

<sup>1</sup> Understanding Comics s. 9

<sup>2</sup> A.g.e., s. 14

“Kavram olarak ‘alan’ çizgi roman için ne ise ‘zaman’ kavramı da sinemaiçin o derece geçerlidir.”<sup>3</sup> Sıralanmış karelerin belirli bir sekans içinde verilmesi ile film makarasını yavaşlatarak izleyiciye sunulması arasında hiç bir fark yoktur. İki sanat dalı da zaman-alan ilişkisinden faydalanır. *Roland Barthes*’in“punctum” olarak nitelendirdiği zamanı delip geçen nokta; hem film kareleri için geçerlidir, hem de çizgi roman sekansları için geçerlidir. Çünkü ikisi de bir sintagram olarak gösteren ve gösterilene izleyicinin gözüne tutankamun büyüğü üzerinden iletmeyi başarmaktadır.

Tutankamun konusuna sinema ve çizgi roman arasında ki ilişkiye geçtiğimiz zaman daha fazla söz edilecektir.

Çizgi romanın tarihine geri dönelim.

Tanımladığımız üzere tarih boyunca savaş, çizgi romanın evriminde rol oynamıştır. Gerek İkinci Dünya Savaşı propagandalarına dönüşerek, gerek savaşlar üzerinden alternatif hikayeler ve karakterler üreterek çizgi romana aşama sağlamıştır. Sıralanmış resimler üzerinden hikaye üretme düşüncesi ise “*William Hogarth*’ın *A Harlot’s Progress* isimli çalışmasının 1731’de ortaya çıkması ile oluşuyor.”<sup>4</sup> Hem resimler, hem de gravürler yan yana belirli bir sıra içerisinde veriliyor ve sadece bu sıralanmış eserler için yeni telif hakları üzerine kanunlar çıkarılıyordu. Bu yeni eserler izleyicinin gözünde ise yepyeni bir anlam kazanıyordu çünkü sıralanmış ve birbiri ile bağlantılı resimler ve gravürler belki bütün parça analetiği üzerindeki değeri artırıyordu . Artık mesaj iletimi üzerine yeni bir şablon oluşuyordu.“*Mesajı, mesajı veren kişi ile karıştırmamak.*”<sup>5</sup> İletişim yeni bir boyut kazanıyordu. Algılanan resim ile algılayanın çağrışımları bir yapboz oyununa dönüşüyordu. Anlatılan hikaye gravürler ve resimlerde can bulurken gözleyici ise bu eserleri bir sırada oluşturma görevini üstleniyor, kısacası verilmek istenilen mesajı parça-bütün ilişkisi içerisinde kendi algısı ile kuruyordu. Gözleyen artık kendi çağrışımları ile sekanslara dahil hissedebiliyordu.. Bir tiyatroyu seyretmek gibi, gözleyici sergide artık dolaylı bakış açısıyla katılarak hikayeyi tekrar canlandırabiliyordu. “*Ama burada bilindiği üzere*

---

<sup>3</sup> Scott McCloud-Understanding Comics s.7

<sup>4</sup> A.g.e., s. 16

<sup>5</sup> A.g.e., s. 6

*tiyatro düşüncesinde ölüm metaforunu da beraberinden getirdiğini unutmamak lazım.”*<sup>6</sup>

Sonuçta; biz seyirci veya gözlemci olarak her türlü mitolojide geçenthesus ve boğanınlabirentteki kovalamacasına geri döneriz. Artık *William Bogarth* sadece resimler ve gravürler ile bir hikayeyi ortaya çıkaran gelişimin yaratıcısı değildir aynı zamanda bizim labirentegetirdiğimiz ipinde meşru sahibidir. Belki telif hakları üzerinde düşünmemize neden olacak kişide...yine aynı sanatçıdır!

Bir çok yönden modern çizgi romanın babasıise *Rudolphe Töpffer*'dir. ”*Kendisi panel çizimleri ve karikatürize etmeyiilk ortaya çıkarandır.”*<sup>7</sup> İlk bağımsız söz ve resim karışımı ise Avrupa'da görülmüştür ve böylece ortaya “*hem resime ait hem de söze ait aynı zamanda olup olmayan yeni bir dil çıkmıştır.”*<sup>8</sup> Yeni bir kodlar dizesi ortaya koyulmuştur. Sonuç olarak : insan gözü için imaj betimlemelerihem sözele, hemde görsele dökülmüştür. Aynı zamanda göz için görmek , kendini bakışa bırakmıştır çünkü sözel olan her zaman görselin anlamına yenilik katabilecek bir özelliktir.

**Unutulmaması gereken bir nokta ise karikatürize etme işlemidir.** Klasik Fransız felsefesininyanlışlarından biri , formun varlığının biçim ile olan ilişkisini gözde bulundurmamasıdır . “*Algılanan dünyada mum erise bileğine de mum olarak kendi formunu koruması önemli bir noktadır.”*<sup>9</sup>Sadece biçim değişikliği olmuştur ama form yine de kendini korumuştur. Aynı düşünce her sanat eserinin yeniden biçimlendirilmesi konusunda da geçerlidir. Örneğin Mona Lisa'nın karikatürize edilmiş imajları gibi. Dokuzuncusanat, çoğu zaman bilinmiş resim eserlerini kendi medyumuna taşırken biçimini yeniden ele alır. Böylece, okuyucu hem resmin orjinalinibilerek , hem de yeniden ele alınan biçimi üzerinden form konusunda bir fikre sahip olur. Bakış işte bu alanda güçlenmeye devam eder. Formun ne kadar algınabilmesine vehikaye sekanslarında nasıl kullanıldığına bağlı olarak bu güçlenme sağlanır. Bu durum, sinemada geçen voyeristik özelliklerin çizgi romanda var olmuş halidir. Seyirci/okuyucu göndermeyi kavradığı zaman kendi kültürel yapısını

<sup>6</sup> Roland Barthes Camera Lucida s. 109

<sup>7</sup> Scott McCloud-Understanding Comics s. 17

<sup>8</sup> A.g.e., s. 17

<sup>9</sup> Maurice Merleau-Ponty Algılanan Dünya, s. 13

beyazperdeye veya çizgi roman sayfalarına yansıtmanın hazzını alır. “*Sonuç olarak çizgi roman bir iletişim aracıdır fakat başlangıçtan beri bu tanımlamayı ortaya koyan pek kimse olmamıştır.*”<sup>10</sup>

Karikatür ve çizgi roman arasında güçlü bağlantı vardır fakat çizgi roman evreni belirli üst nitelikli sanat akımlarını da içine katmıştır. “*Max Ernst adlı surrealist sanatçının ortaya koyduğu kolaj romanı “A Week Of Kindness” bir başyapıt olarak ortaya çıkmıştır.*”<sup>11</sup>Böylece çizgi romanın görsel ve sözelolan çift dil ile “*artık ne söylendiğine değil , ne söylenmediği üzerine düşünölmeye başlanmıştır.*”<sup>12</sup>

Sanat akımları; çizgi romanın diline karışmıştır ve evrensel platformda daha fazla ışık altında durmasını sağlamıştır.Sanat akımlarının, çizgi romanda daha fazla öne çıkmasıyla birlikte, estetik felsefesi de, sıralanmış resim kareleri ve diğer imaj sekansları içinde kendini okutmayı başarmıştır. Form ve biçim bağlantısı gibi. Sonuçta; bazı imajlar her zaman, daha fazla ön plana çıkarlar ve günümüzde her çizgi roman okurunun tüm bu imajlar üzerine çalışması imkansızdır! Çünkü çizgi roman sayısı oldukça fazladır. Çizgi romanın evremi içerisinde dikkat edilmesi gereken nokta ise, yukarda geçen bütün bu tarih içerisinde çizgi romanın bir çok kültürden etkilenmiş olmasıdır. Örnek olarak, karelerde kullanılan konuşma balonunun Rus Sanatı”nda “**lobo**” adında eski bir iletişim şekli olması gösterebilir. İçine doldurulan kelimeler ise , her çizgi roman yazarının iletişimde, hangi edebi kültürden etkilenerek sanatını oluşturduğunu gösterir .Sözelin kültürden kültüre gösterdiği değişiklik de okuyucu için önemlidir. Bu nokta da göstergeler bilimi ve dil bilimi devreye girecektir. Ve bu bilimlerin bulunduğu her türlü çalışma beraberinde kültürel farklılıklar getirir. Gösteren ve gösterilen arasındaki seçim çizgi roman kareleri arasında daha fazla netleşir. Anlatılan hikaye, sürekli kültürlere bağlı bir şekilde okuyucu tarafından anlam kazanır veya kaybeder. Herhangi bir roman çevirisinde, kelimelerin etkinliği ve betimleme gücünü koruması veya kaybetmesi gibi.Eisenstein’ın, *Leonardo Da Vinci’nin* tufan betimlemesini aktarırken yaptığı yorum, burada geçerlidir.Görsel montaj için kusursuzdur fakat betimleme konusunda dilden dile her zaman, bir kayıp veya kazanç sonucu vardır. Zaten imajın kendisi tarih boyunca belirli bir çelişkide kalmıştır. İmajın kadavraüzzerinden tanımının

<sup>10</sup> Scott McCloud-Understanding Comics s. 21

<sup>11</sup> A.g.e., s. 19

<sup>12</sup> A.g.e., s. 21



yapılması gibi bir durum vardır. Kadavra ne bu dünyanın üzerindedir çünkü artık metafiziksel olarak ruh diğer tarafa geçmiştir, ne de madde olarak tümü ile yok olmuş durumda değildir. Cesede dokunabilinir. İmajı, iki dünya arasında kalmıştır. Aynı durum, herhangi bir imajın gerçek anlamda neyi temsil ettiği veya timsalinin ne olduğu konusundaki farkta yatar. Ve bu durum uzun zamandır görsel felsefenin bocaladığı bir noktadır. Belki iletişimin iki taraflı bir şekilde işlemesi, bütün bir şekilde doğanın metafiziğinde saklıdır. Çünkü işitmenin önemi, İncilde fark edilip ardından piskanaliz ve müzik sanatında daha yoğun bir şekilde kullanılmaya başlandı. <sup>13</sup>Arkadan gelen ayak sesleri gibi ! **İletişimde üzerinde durulması gereken nokta, sırf metafiziksel bir oluşum ihtimali değil, aynı zamanda insan algısının, zaman içinde evrilirken iletişimdeki kullanılan sembollere yeni değerler üretmesi veya onları tekrarele alarak başkalarının üzerinden kullanmasıdır.**

Sonuçta; çizgi romanın dili her ne kadar görsel ve sözel ise zaman içerisinde bu özelliklere yeni bir bakış açısı katma yeteneğini bulmuştur. Böylece çizgi roman iletişimin çift taraflı kanalını mesajı veren yazarın ve çizerin yaratıcılığına bırakır, okurun hayalgücü ile şekillendirme yeteneğini devreye sokar. “*Kısacası görüyorum öyleyse düşünüyorum fikri çizgi romanlarda ön plana çıkar ve Kant felsefesi uygulamaya dönüşmüştür.*”<sup>14</sup>Amerika’da çizgi roman kültürü 1930’lu yıllarda süper kahraman denilen karakterlerin ortaya çıkması ile gelişmiştir. *Philip Wylie* isimli bilimkurgu yazarı “*Gladyatör*” isimli romanı ile ilk defa süper kahraman mitosunu ortaya 1930 yılında çıkarmıştır. *Gladyatör*, bilimsel deneyler sonucunda süper güçlere sahip bir insanın dünyada kendine yer arama çabasını ele alan bir romandır. Dünyada kendine ait bir yer arama, insanoğlunun belki uzun zamandır cevabını aradığı “Ben kimim?” sorusuna yöneltilmiş bir çabadır. Romanın sonunda ana karakterimiz, Tanrı tarafından yıldırım ile çarpılır. Süper kahramanın yıllar boyunca alacağı çizgide, din her zaman yer alır, bunu tezin ilerleyen bölümlerinde tartışmaya sunacağım. Böylece bu roman ile popüler kültürün içerisinde uzun yıllar sürecek karakter üzerinden kişilik ve kimlik arasındaki uçurumun temelleri atılmıştır. *Gladyatör* romanı ardından 1938 yılında çizgi roman karelerine geçiş yapmış ilk süper kahraman ise *Action Comics* tarafından yayınlanan *Jerry Siegel* ve

<sup>13</sup> Roland Barthes-Görüntünün Retoriği Sanat Ve Müzik s. 226

<sup>14</sup> Ulus Baker-Beyin Ekran s. 21

*Joe Shuster* adlı iki amatör yazar ve çizer tarafından yaratılmış *Superman* karakteridir. İlk defa kimlik ve kişilik arasındaki fark , iki göçmen Yahudi tarafından popüler kültürde görsele dayandırılmıştır. *Superman*'in çift kişiliği sayesinde, Amerika'da yaşayan bir çokgöçmen *Superman*'in Kripton gezegeninden gelen uzaylının Kansas'ın hayali küçükkasabası Smallville'e inişini ve Çiftçi Kent ailesi tarafından Clark Kent olarak yetiştirilmesini kendi hayatlarında yaşanan kültürel adaptasyon sürecine yakın bulmuştur. *Superman* hem ilk süper kahraman olarak, hem de Amerika'da adaptasyon sürecinde kültürel farklılıklar yaşayan göçmenleri temsil ederek ,çizgi roman üzerinden bir fenomen haline gelmiştir. Fakat *Superman* karakteri aynı zamandagelecek yıllarda yazarlar ve çizerler için başlayacak temel telif hakları sorununu da beraberinde getirmiştir. *Action comics*; *Superman* karakterinin yayın haklarını, az telif parasıyla *Siegel* ve *Shuster* ikilisinden satın almıştır. Çizgi romanlar, yıllar geçtikçe Amerika'nın politik ve toplumsal olaylarını yeniden ele almıştır. Öte yandan bu çizgi romanlarpropaganda aracı olarak popüler kültürde yerini almıştır.

Yirminci yüzyılda çizgi roman sayfalarında super kahramanlar, belirli bir kimlik ve amaç kazanmıştır. Amerikan vatandaşı olmak ve Amerikan rüyasını dünyanın her köşesine yaymak misyonunu üstlenmişlerdir. Amerikan tarzı, ikonlar ile birlikte dünyaya yayılmaya başlamıştır. Çizerler ve yazarlar, yeteneklerini görsel ve sözel olarak ortaya koyabilmeleri için yeni bir medium ortaya çıkmıştır.

Amerika'nın çeşitli bilimsel gelişmeleri de çizgi roman karakterlerin hikayelerinde yer almıştır, örneğin 1941'de yaratılan kadın süper kahraman olan *Amazon savaşçısı Wonder Woman*'ın doğruluk ipi aslında, karakteri yaratıcısı da olan psikiyatrist *William Moulton Marsters* tarafından icad edilmiştir. İkinci Dünya savaşı sırasında Harvard Üniversitesi'nde polisler için suçluların kan tahlillerini ölçerek yalan dedektörü işlevini gören araca dayanmaktadır. Bilim ve mantığın ön plana çıktığı bir çok çizgi roman hikayesi, okuyucunun hayalgücü ile birlikte, kitaplıklarda yerini bulmuştur. *Superman* karakteri ile anlatılan hikayelerden biri, içerisinde nükleer bombanın buluşundan önce bu teknolojiyi barındıran bir çizgi roman sayısı yayınlanmış ve devlet tarafından bu sayıya el konulmuştur. Önemli olan bir başka nokta da; bütün bu süper kahramanların ortaya çıkması ile birlikte Amerikan günlük yaşamı, olabildiğince renk kazanmıştır. Yediden yetmişe bütün okurlar, çizgi roman

kültürüne bağlanmışlardır. Kültür endüstrisine bir çokyeni ikon girmiştir.Sıradan bir Amerikan vatandaşı üzerinde *Superman* sembolünü taşıyan bir tişört ile birlikte etrafına birdenfazla anlamdamesajiletten bir imajı benimsemiştir.“*Çizgiroman karakterlerine kimlikler veduygulareklenmiştir.*”<sup>15</sup>İkinci dünya savaşının kabus yüzü olan *Hitler* bir çok propaganda olarak sunulan çizgi roman sayısında *Superman* veya bir başka süper karakter tarafından dayak yemiş veya gülünç duruma düşürülmüştür.

“*Sonuç olarak İkonlar bizim katılımımızla birlikte çalışırlar.*”<sup>16</sup>Ayrıca, çizgi romanlar halka her daim yeni semboller sunmaya devam ederler.Nitekim, Hitler’in korkunç yüzü bile popüler kültür sermayesinde belirli bir şekilde karikatürize edilmiş imajını Amerika’nın sokaklarında kendini gösterebilir duruma gelmiştir. Her ne kadar Yahudi katliamı gerçeğini de yaşatmış olsa da, intikam bu şekilde alınmaya çalışılmıştır.İkinci Dünya Savaşı’nın getirdiği yıkım ve diktatörlerin yüzleri defalarca çizgi romanda işlenmiştir.Fakat bütün çizgi romanların ortak noktaları toplum üzerinde ki genel psikolojiyi nasıl etkilediğine dair bir çok eleştiriyi de beraberinde getirmiştir. Sonuçtabir çoksüper güce sahipkahraman ve kötü adambirdenbire günlük hayata girmiştir. **Bütün bu çizgi roman karelerinde geçen karakterler belki bir noktada yabancılaşmayı da beraberinde getirmiştir.**Genç yaşta içine kapanık insanlar için “*comics*” kültürü belirli bir hayalgücü dünyasına kaçıışı sağlamıştır .Hatta belki sinema mitosuna getirilen eleştirilerden biri olan şiddete yönelim sorunu çizgi romanlar içinde, belli bir noktada geçerli olmuştur.Böylece Amerika’da 1940’lı yılların başında çizgi roman’ın karşısına oldukça güçlü bir engel çıkmıştır.

“*Alman psikiyatrist Doktor Fredric Wertham çizgi romanın çocuklar ve gençler üzerindeki negatif etkisi üzerinde çalışmalara ve sempozyumlara başlamıştır.*”<sup>17</sup>Alman doctor, çizgi romanda geçen süper kahramanların genç okuyucuların cinsel kimliklerini istismar ettiğini ve dış dünyaya olan şiddet eğilimlerini artırdığını çeşitli makaleler ile kanıtlama çabasına girişmiştir. Doktor *Fredric Wertham* yedi yıl çizgi romanlar üzerindeki çalışmalar ile birlikte yıllar boyu sürecek bir eleştiriyi ortaya koymuştur.Çizgi romanın, genç yaştaki okuyucularını istismar ettiği üzerine bir eleştiridir.İlerleyen yıllarda bu eleştiri o kadar ileri gitmiştir

<sup>15</sup> Scott McCloud-Understanding Comics s. 33

<sup>16</sup> A.g.e., s. 59

<sup>17</sup> Jamie Coville-The Comic Book Villain, Dr. Fredric Wertham, M. D.

ki, toplu çizgi roman yakımları başlamıştır. Doktor *Wertham* daha da ileri giderek çizgi roman yayıncılarına, yazarlarına ve çizerlerine suçludamgası vurmuştur. Amerikan yargı sistemi içerisinde çocukların suç işleminin ana nedeni, çizgi roman okuru olmalarına bağlanmıştır. Böylece, genç yaştaki suçlulara belirli bir mazeret doğmuştur. Yargı sistemindeki herhangi bir çocuk suçlu çizgi romanın varsayılan negative etkilerinden dolayı suçsuz olduğunu öne sürmüştür ve yargıçlar tarafından sempati ile karşılanarak serbest bırakılmaya başlanmıştır. Ebeveynler ise, her çizgi roman sayısını derecelendirmeye başlamışlardır. Böylece çizgi roman yetişkinler tarafından, genç okur kitlesinde bir yasak haline gelmiştir. Bu durum karşısında çizgi roman yayıncıları ve çizgi romanın yanında duranlar tarafından tepki gösterilmiştir.

Sonuçta; İkinci Dünya Savaşı sırasında bir çok Amerikan askeri, çizgi romanlar sayesinde, moral ve güç buluyorlardı. “*Amerikan Senatosu bir duruşma başlattı veyayınevleri tarafından ortaya Comics Code Authority (CCA) isimli çizgi roman sayılarının standartları denetleyen bir otorite çıkmasını sağladı.*”<sup>18</sup> Doktor *Wertham* duruşmada dinlenmiştir, fakat duruşmanın sonucu doktorun istediği türden bir sonuç vermemiş ve CCA’ya karşı çıkmıştır. Bütün bu olaylardan sonra süper kahraman imajı resetlenmiştir. Ve DC *comic* tarafından *silver age* olarak anılan dönem başlamıştır. Günümüzde ise artık CCA otoritesinin pek bir gücü kalmamıştır. Eğer bir yayın kuruluşu gerek DC *comics* veya *Marvel comics* olsun diğer yayıncılarda çizgi roman çıkarmak isteyenler, CCA’nın etiketi olmadan piyasaya istedikleri eserleri satabilirler.

Bütün bu ebeveyn kısıtlamaları konusuna gelecek olursak, kişinin ilginç kısmı bu kısıtlamaların 19.yy İngilteresi’nde bile kendisini göstermiş olmasıdır. “*Ebeveynler o zamanlar gazetelerde çıkan haftalarca belirli fragmanlar içerisinde anlatılan romanları çocuklar tarafından okunmasını her şekilde yasaklamaya çalışmıştır.*”<sup>19</sup> Çocukların, bu gazeteleri okumasına karşı çıkıp, onları belirli bir saatte uykuya göndermeleri gibi. Amerikan vatanseverliği kendisini 1953 yılında kendisini *Marvel* yayınevi tarafından basılmış çizgi roman sayfalarında *Kaptan Amerika’nın* görülmesi ile daha fazla rol oynamaya başlamıştır. İkinci Dünya Savaşının etkileri karelerde daha aktif hale gelmiştir. Fakat “*Marvel yayınevi’nin*

---

<sup>18</sup> Jamie Coville-The Comic Book Villain, Dr. Fredric Wertham, M. D

<sup>19</sup> Rhonda Wilcox-Why Buffy Matters s. 3

ortaya koyduğu kahramanlar ki bunlar arasında ilk defa süper güç olarak uçma özelliğini gösteren prens Namor ve Human Torch'un da bulunmasına rağmen DC tarafından yaratılan silver age isimli dönem daha başarılı olmuştur.”<sup>20</sup> Amerikan kimliği artık hiç olmadığı kadar ön plana konmuştur. Aynı zamanda alternatif dünyalar fikride, çizgi roman sayfalarında gözükmeye başlamıştır ki...bu bir anlamda quantum fiziğinin günlük hayata bir bakıma adım atmasının ve günümüze kadar gelen çeşitli süper kahraman senaryolarının başlangıcı olmuştur. Süper kahramanlar, alternatif hikayeler ve farklı orjin başlangıçlarıyla dolu bir geçmişten günümüze ilerlemiştir.Quantum fiziğinin beraberinde getirdiği alternatif evrenler ve zaman çizgileri 1950'lerden başlayarak çizgi romanların anatemalarından birini oluşturmuştur.Günümüzde quantum fiziği yeni felsefik anlayışlara ve bakış açılara bağlı olarak sürekli bir gelişimde bulunmaktadır fakat çizgiroman için bu durum yenedeğil hatta belki bir anlamda quantumu fiziğini ilk defa bilimkurgu anlatıda kullanan bir dal olmuştur.

Hayalgücü ile bilimi birlikte sunan bir çok sayı, çizgi roman dükkanlarının raflarında yer bulmuştur.Kurgu ve gerçek arasındaki bağı en detaylı inceleyen görsel ve sözel bir çok malzeme ortaya çıkmıştır.Ve bu malzemelerin çoğu değişik kültürlerde, bilimkurgu romanları ve filmler üzerinden okuyucu/seyirci tarafından yorumlanmaya başlanmıştır. Bir bakıma çizgi roman quantum fiziğini bir araç olarak gümüş çağda kullanmayı başarmıştır.

Çizgi roman evreninin gelişmesi ile birlikte 1960'lı yıllarda *Marvel* yayınevi tarafından piyasaya oldukça güçlü bir kahraman gurubu çıkmıştır.*Stan Lee* ve *JackKirby* tarafından yaratılmış bu guruba *X-men* adı konmuştur.*X-men*, bir grup mutantın Profesör Charles Xavier ın denetimi altında Magneto adlı metali kontrol edebilme gücü olan super kötüyeye karşı durmalarını konu almıştır.Bu gurubun en önemli özelliklerinden biri, 60'lı yıllarda Amerikan siyahilerin her türlü ırkçılığa karşısiyasal bir sese sahip olmaları ile bağdaşmış olmasıdır.*Magneto* karakteri ünlü siyahi politikacı ve Amerikada ki İslamtoplumunun önderlerinden biri olan *Malcolm X* den esinlenerek yaratılmıştır.Çizgi romanda *Magneto* mutant azınlığın üstün ırk olduğuna inanarak bir tür nazi dogması içerisinde insan ırkına karşı bir savaş başlatmıştır tıpkı *Malcolm X* inhacca gitmeden önce, beyaz insanları kendi siyasal

---

<sup>20</sup> Jamie Coville-The Comic Book Villian Dr. Fredric Wertham, M. D.

ajendasına kabul etmemesi gibi. Profesör *Charles Xavier* 60'lı yıllarda siyahi ve "beyaz ırkı" birleştirme ve aralarında o zaman için bir iletişim köprüsü kurma çabasında olan *Martin Luther King*'e dayanılarak yaratılmıştır.Kısaca *Profesör X* olarak anılan bu karakter *Martin Luther King* gibi insanlar ve mutantlar arasında bir barış ve uyum kurmaya hayatını adanmıştır.*X-men* aynı zaman evrimsel psikoloji düşüncesini de ilk defa çizgi roman sayfalarına taşımıştır.*Charles Darwin*'in evrimsel biyoloji üzerine durduğu bir çok senaryo *X-men* aracılığı ile çizgi roman sayfalarında yerini bulmuştur.Örnek olarak *Angel* adlı melek kanadına sahip bir mutant uçma özelliği ile pek çok sayıda kendisini göstermiştir.Çeşitli sayılarda *X* geni adı verilen bir tür yeni gen fikri ortaya atılmıştır.Amerikan azınlıkları tarafından *X-men* büyük bir ilgi ile karşılaşmıştır.Çünkü ilk defa dışlanmış kesimi, çizgi roman sayfalarında temsil edebilecek süper güçte karakterler yaratılmıştır.Atomun çocukları olarak anılan bu grup, 1970'li yıllarda kısa bir süre içerisinde çeşitli dini sorularıda beraberinde okuyucularına getirmiştir.Çeşitli felsefik temalar, senaryolar içerisinde benimsenmeye başlanmış ve Sovyetler Birliği'nden gelmiş olan *demir adamColossus* karakteri gibi değişik ülkelerden ve kültürlerden gelen sayıca mutant okuyucular ile tanıştırılmıştır.*Marvel* evreni artık hiç olmadığı kadar genişlemiş ve karakter zenginliği ile ön plana çıkmaya başlamıştır. Özellikle çizgi roman dünyasında ve popüler kültürde oldukça ünlü bir imaj olacak karakter *Wolverine* 1974 yılında *Len Wein* ve *John Romita.Sr* tarafından ortaya çıkarılmıştır.*Wolverine* anti-kahraman diyebileceğimiz yeni bir karakter türünü çizgi roman sayfalarına taşımıştır.*Kafka*'nın metamorfoz dünyasından, kahraman olmayan kahraman karakterlerinden esinlenen bir imaj çizgi roman dünyasına ilk defa adım atmıştır. Ve *Wolverine* adlı mutant karakter hayvansal ve içgüdüsel varlığı ile kendisini Kanada hükümetinin kobayı olmaktan kurtularak, bir anda iyi adamların modern çağında bulmuştur.Görsel olarak kostümü *Batman* karakterinden etkilenerek çizilmiştir.O zamanlar Amerikan yayınevleri için bu geçerli bir durum, çünkü bir çok karakter farklı yayınevlerinin yarattıkları kostümlerden ve güçlerden birbiri içerisinde etkileşimhalindeydi.Artık çizerler ve yazarlar yarattıkları yeni popüler karakterler ile anılmaya başlanmıştır.Fakat telif hakları sorunu hala devam etmekteydi ve çoğu büyük yazar ve çizer isimleri bu durumdan etkilenmiştir.*Jack Kirby* bu isimlerden birisidir.*Kirby* yıllar boyunca birçok popüler karakterin yaratılmasına katkıda bulunmuştur.Bunlar arasında *Hulk,Fantastik Four,Thor,SilverSurfer ve Captain America* bulunmaktadır. Birçok kez, bağımsız olarak iş yapmıştır. *Marvel* yayınevinin kendisine gösterdiği

karşılıktan memnun kalmayarak rakip şirket olan *DC comics'e* geçiş yapmıştır.ÇalışmalarıAmerikan çizgi roman sektörünün temelini oluşturmuştur.Özellikle çizgi roman sayıları içerisinde yarattığı evrenler hala genç yazarlar tarafından ilham alınmaktadır. Bütün bu piyasa işleri sonucunda *Kirby* bağımsız çizgi roman yazarlığına girmiştir.Şu an kendisinin *Stan Lee* ile birlikte yarattığı karakterler hala medyumlar arasında önemli yerde bulunmaktadır. *Kirby'nin* çizgi roman senaryoları o kadar yaratıcı ve kalitelidir ki, günümüzde *Grant Morrison* kadar ünlü bir yazar isminin çizgi roman piyasasında bulunmasının nedenlerinden biridir. *Jack Kirby'nin* senaryoları üzerinden yarattığı dünyalar, görsel olarak o kadar zengindir ki kendisi sinema medyumuna geçiş yapmış ve çizgi roman yazarlarının, sinema için ne kadar önemli bir yeni kan damarı olduğunu göstermiştir. Fakat telif hakları sorunu yazarın yıllar boyunca hep *Stan Lee* yanındaki ikinci adam rolünü üstlenmesine sebep olmuştur.

Günümüzde *Kirby'nin* 1994 'de ki ölümünün ardından sonra bile aynı sorun tartışmaların devamını getirmiştir.Özellikle*X-men* sayılarında ki *Kirby* çizimleri günümüzde DC yayınevinin baş editörü ve yıldız çizerlerinden biri olan *Jim Lee* tarafından benimsenmiştir.Çizimleri kaba saba olmaktan öte gölgelemeyi ve rengi *Moebius* kadar iyi kullanmasından dolayı oldukça meşhurdur. *Kirby* dışında 70'li yıllarda çok büyük bir isim olan *Will Eisner*dokuzuncu sanatın tarihine eserleri ile damga vurmaya başlamıştır.Hem yazarı hem de çizeri olduğu “*A Contract With God*” çizgi romanın köşe taşlarından birisi olmuştur. *Will Eisner* bir eğitimci olarak çeşitli okullarda çizgi roman üzerine dersler vermiştir ve çizgi romanın gelişimi üzerine büyük bir rol edinmiştir. Amerikada çizgi roman Oscar'ı olarak kabul edilen Eisner ödülleri *Will Eisner*adına verilmektedir.

Çizgi romanın 1980'li yıllarda ki gelişimi ise Alan Moore tarafından yazılmış ve *Dave Gibbons'ın* çizmiş olduğu*Hugo* ödüllü *Watchmen* adlı eserdegöstermektedir.*Watchmen* uluslararası alanda çizgi romanın edebi eser olarak değerlendirilmesini sağlamıştır.“*Aynı zamanda Times dergisinin en iyi 100 romanı listesine giriş yapmıştır.*”<sup>21</sup>Böylece yetişkin okurlar için underground işler dışında piyasa için yeni bir anlayışta çizgi roman eserleri yaratılmaya başlanmıştır. *Watchmen* politik yönden Bizi gözetleyeni kim gözetliyor sorusunu ananema olarak

<sup>21</sup> Alan Moore, Dave Gibbons -Watchmen, BüyükMavi Yayıncılık 2012 Dc Comics

kullanmıştır. Yarattığı kahramanlar içerisinde *Dr Manhattan* varlık ve zaman üzerine oluşturulmuş felsefi yaklaşımları beraberinde getirmiş, böylece *Heiddeger* felsefesi çizgi romanın sayfalarında can bulmuştur. *Watchmen* sembolleri yeni anlamlar yüklemeyi başarmış bir eserdir. *Alan Moore* hem görsel dili hem de edebi dili ile 80'lerin politik ve sanatsal anlayışına uygun bir evren yaratmıştır. Soğuk savaşın izini sayfalar arasında bulabilirsiniz. *Watchmen*'in çizgi roman tarihinin köşe taşlarından biri olmasının sebebi ise alt metninin oldukça zengin olmasından kaynaklanmaktadır. Her karakter semboller düzeni üzerinden okuyucuya aktarılmaktadır. *Watchmen* sadece bir roman değildir, aynı zamanda kurgunun zenginleştirdiği hikayenin belgelerini içinde bulunduran neredeyse bir günlük değeri de taşımaktadır. Her karakterin işlenişi belirli bir anlatım çokluğuna bağlı olarak okuyucuya aktarılmıştır.

Böylece çizgi romanın anlatım teknikleri üzerine yeni düşünceler özellikle amatör çizer ve yazarlar tarafından örnek alınmıştır. *Watchmen* beraberinde çizgi roman medyumu üzerine bir çok değer üretmiştir. Aynı zaman da akademik dünyada belirli bir ses elde etmiştir. Ortaya koyduğu miras bakımından dokuzuncu sanatın en değerli mihenk taşı olduğunu kanıtlamıştır. Günümüzde çizgi roman okuyucularının en çok dile getirdiği eser olma özelliğini hala korumaktadır. *Alan Moore* ise adını uluslararası platformda yankılatmıştır. Telif hakları tartışması *Watchmen* eseri için hala geçerlidir. Hatta *Alan Moore*'ın karşı çıkmasına rağmen 2010 yılında DC yayınevi bir sürü ünlü yazar ve çizeri toplayarak *Watchmen*'in geçmiş kurgusunu piyasaya "*Before Watchmen*" adı altında yeni sayılar sürmüştür. Aynı zamanda 2008 yılında "motion comic" versiyonu 2009 yılında *Zack Snyder*'in yönetmenliğini üstlendiği film ile birlikte medyaya çıkış yapmıştır.





Görsel 1: Alan Moore&Dave Gibbons, Watchmen coverpage

Yetişkinlerin çizgi romana gösterdiği ilginin sonucunda DC yayınevi 1993 yılında *Vertigo* adı altında özellikle yetişkinlere yönelik çizgi roman çıkaran bir alt kuruluş ortaya çıkarmıştır. *Vertigo* yayınevini en önemli işlerinden biri *Neil Gaiman* tarafından yazılan rüya tanrısı *Morpheus*'un hikayesini konu alan *Sandman* adlı seri olmuştur. Edebi dünyanın en değerli ödülllerinden biri olan **Dünya Fantazi Ödülü**'nü alan ilk çizgi roman özelliği ile dünya çapında başarı kazanmıştır. *Sandman* mitolojik öğelerin yeniden ele alımı ve dünya tarihine taze bir bakış açısı ile okuyuculara sunulmuştur. Aynı zamanda oluşturduğu evrenin oldukça zengin olmasından dolayı, değişik karakterler piyasaya ayrı çizgi roman adları altında yeni hikayeler ile çıkıyapmıştır. Tarihi imajların farklı kültürlerden alınarak günümüze adapte edilişi söz konusudur. *Sandman* on sayı olarak piyasaya çıkmış ve bu on sayı içerisinde bir sürü farklı karakter farklı hikayelerde birbirine bağlanmıştır. *Sandman* belki de dokuzuncu sanatın bile bir süre yüzü olmayı başarmıştır. Kendi içerisinde verilen mesaj her defa yenilenmiştir. *Shakespeare*'den

ilham alınarak ortaya konan imgeler yeniden okuyucu tarafından ele alınmıştır.Dramanın bütün öğeleri hikayelere oldukça başarılıbir şekilde bezenmiştir.Çizgi roman sanatı kendisini bir edebi güç olarak *Sandman* sayesinde duyurmayı başarmıştır.Böylece *Vertigo* yayınevi bir çok yetenekli yazar ve çizeri kendi çatısı altında toplamaya başlamıştır.Günümüze kadar bir çok başarılı çizgi roman yazarı veçizeri çeşitli anlatıcı türü ile birlikte ve yeni çizim teknikleri sayesinde, sosyal bilimlerin (Mitoloji, Tarih, Felsefe vs)yardımı ile canlı işler hala ortaya koymaktadırlar.

## 2.2. ÇİZGİ ROMAN ANALİZİ ÜZERİNE

Çizgi roman sanatı her görsel sanatta olduğu gibi çeşitli metodlar ile okuyucuya aktarılmaktadır.Gerçekliği çizgi roman karelerindeyansıtmak için okuyucunun algısı, belirli göz hareketlerine bağlı bir şekilde sayfalarda alanın zenginliğinde kullanarak her zaman açıktutulur.*Scott McCloud*'ın altını çizdiği düşünce; “*Bizim gerçeklik algımız bir inanç davranışıdır*”<sup>22</sup>cümlesi kendi zamanımıza kadar bir çok gerçeklik tartışmasının sonucu için geçerlidir. **Her sanat beraberinde gerçekliğin ne olduğu üzerine bir algı tartışmasını da beraberinde getirmiştir.Çizgi romanve sinema sanatının en büyük ortak yönü ise algıda ki devamlılığı sağlama yöntemleridir.**“*Çizgi romanın kapanma etkisi adı verilen bir metod sayesinde kareler arasında devamlılık sağlar.*”<sup>23</sup>Bu metod;görselin insan aklında bir tür kurgu yaratmasını sağlar.Gerçeklik sorusunun devreye girmesi ile birlikte algı tümü ile imgelerin eline düşer veya beyin denilen karmaşık yapının nörolojik gizeminde dış dünyadan bir mesajı dönüştürülür. “*Aynı metod sinema sanatının saniyede 24 kare devamlılığı içerisinde de yer alır.*”<sup>24</sup>Montajın görsel düşünce üzerinde ki önemi iki sanat alanı içinde geçerlidir.**Çizgi roman belirli sekansların kurgu üzerinden okuyucuya göz hareketleri ile aktarılmasıdır.**“*Kapanma etkisi çizgi romanın grammer ini oluşturmaktadır.*”<sup>25</sup>Okuyucu görsel algısı ile birlikte çizgi roman karelerini, hikayenin düzenine göre birleştirir.

---

<sup>22</sup> Scott McCloud Understanding Comics s. 62

<sup>23</sup> A.g.e., S.65

<sup>24</sup> A.g.e., S.65

<sup>25</sup> A.g.e., S.69

**Aklımız, sanat eserinin elimizde canlanmasını sağlar.Beynin gizemlerinden biri de bu kurguyu birleştirme özelliğine sahip olmasında yatar.**

Sonuç olarak: alan ve zaman etkenleri 21. yüzyıla kadar çeşitli soruları beraberinde getirmiştir. Özellikle akli hastalıkların, özellikle şizofreninin sanat üzerindeki rolü üzerine bir çok düşünce üretilmiştir.Gerçekten zaman ve mekan ne kadar yaratıcı bir şekilde kullanılırsa, izleyici/okuyucu üzerinde o kadar derin bir etki bırakmaktadır. Bu duruma bağlı olarak çizgi roman içerisinde “oluk” adı verilen bir yöntem ortaya konmuştur.“*Oluk çizgi roman panellerinin gösterdiği anların karıştırılmış bir şekilde birbirine bağlı olmayan zaman ve alanın belirli bir ritim içerisinde okuyucuya ulaşmasıdır.*”<sup>26</sup>Bu yöntem kurgu ritminin sinemada olduğu kadar dokuzuncu sanat içinde geçerli olduğunu göstermektedir. Tıpkı *Eisenstein*’ın ilk defa kurguda görsel ve işitsel malzemelerin beraber nasıl kullanabileceğine dair ortaya koyduğu tezler gibi.

Çizgi romanda da kurgunun önemi oldukça ön plandadır.İşitsel herhangi bir malzeme beraberinde getirmez fakat “*Kapatma etkisi oluşun bu birbirinden ayrı anlarını birbirine bağlar ve okuyucunun zihninde birleştirilmiş devamlılık yaratan bir gerçeklik yaratır.*”<sup>27</sup>Böylece kapatma etkisi ve oluk yöntemleri birlikte çizgi roman karelerinde, belirli bir akıcılık ortaya çıkar, tıpkı müzik ve görselin beraber bir şekilde kurgu içerisinde kazandıkları anlam gibi.Burada geçen kurgunun devamlılık özelliği üzerine hem çizgi roman için, hem de sinema için çeşitli fikirler vardır. Bunlar arasında en ön plana çıkan fikir ise özellikle *Alfred Hitchcock*’un filmlerinde kullanılan **görünmez kare** adı verilen tekniktir.Kareler arasında ki cinayet işleniş seyircinin gözüne beyazperdedeaktarılmaz aksine cinayet seyircinin aklında görsele dönüşür.Katil tarafından, bıçağın vücuda indirilişi sekansının hemen ardında ağaçdan uçan karga sürüsü sekansının verilmesi buna örnek gösterilebilir. Cinayet, gözümüz önünde olmaz ,aklımız tarafından bir cinayet sahnesi yaratılır. Bundan dolayıdır ki, hem sinema sekanslarının hem de çizgi roman “*panelleri arasında birini öldürmek o kişiyi binlerce defa ölmeye lanetlemektir.*”<sup>28</sup>Görünmez kareyi doldurmak aynı zamanda belirli bir psikolojik unsurun varlığını da beraberinde getirir.Çünkü psikolojide düşünce ve eylem arasında ki bağlantı, ortada yoktur.

<sup>26</sup> Scott McCloud Understanding Comics s. 67

<sup>27</sup> A.g.e., s. 67

<sup>28</sup> A.g.e., s. 69

**Düşünce ne ise eylemde odur.** Düşünce eylemin tam kendisidir ve birini kafanızda öldürüyorsanız, hayali bir cinayetgerçekleştiriyorsunuz demektir. Çizgi roman kareleri arasında okuyucuya oldukça sayıda görünmez kare tekniği ile oluşturulmuş hikayeler aktarılmaktadır. *”Çizgi roman yaratıcısı bizi görülür ve görülmeyenin sessiz dansına davet eder.”*<sup>29</sup>

Görülür ve görülmeyenin etkisi ise, çoğunlukla zeka tarafından yaratılmış imgelemelerin gücüne ve derinliğine bağlıdır. Sonuçta panellerde geçen çeşitli eylemler, bizim aklımız tarafından can bulmaya bırakılmıştır. Cinayet sahnesi görünmez karede okuyucunun aklında ne kadar şiddetli işlenirse, katil olan karektere o kadar derin bir öldürme içgüdüğü entegre olmaktadır.

Okuyucu görünmez karede ortaya koyduğu eylemler ile hikaye çeşitlenmektedir.

**Sonuç olarak: okuyucu her zaman mesajın alıcısı ve mesajı şekillendiren unsurlardan biri olmaktadır.** İmgelemler böylece okurların aklında dualiteleri şekillendirmektedir. Şiddetin negatif etkisi olduğu bilinmektedir fakat hikaye içerisinde kullanılışı tamamen pozitif bir değere de dönüşebilir. Okurun aklı, burada kendi görgüsü ve kültürü içerisinde, panellerde geçen şiddet elementine bir sınır çizer. Bu durumda, çizgi romanın diğer duyuları ne derecede okuyucunun algısında harekete geçirebildiğine dair bir soru oluşur. *“Çizgi roman paneller arasında görsel duyumu harekete geçirebilmektedir fakat diğer duyumlara ihtiyaç duymaz.”*<sup>30</sup> Bu durumda okuyucu algısının görsele katabileceği diğer özelliklerini devreye sokma ihtiyacı duymaktadır çünkü yazı elementide karelerde yer almaktadır. *”Diğer duyuları devreye sokmamamız aynı zamanda diğer duyuların katılımına zorunluluğa dönüşür.”*<sup>31</sup>

Böylece ortaya panellerin görseli üzerinde bir anlam anlayışı ortaya çıkar, şöyle ki diğer duyuları çizgi roman karesinde aramak bir tür hareket devamlılığını her kare içerisinde geçerli kılar. Böylece her kare, kendiliğinden bir anlam kazanır. Bunun nedeni ise, diğer duyular görsellik dışında karelerde hareket içerisinde bir geçerlilik aramak durumunda kalır. Panellerdeki hareket süreci zaman ve mekan

<sup>29</sup> Scott McCloud Understanding Comics. s. 92

<sup>30</sup> Understanding Comics s. 89

<sup>31</sup> A.g.e., s. 89

üzerinden okuyucuyu hikayede taşır. “Şöyle ki panel zaman ve mekanın ayrımı üzerine bir tür göstergedir.”<sup>32</sup>Okur zaman ve mekanın ayrımı üzerinden görmedişindakidiğer duyumlarını da kullanarak, hareket sürecini sayfalar arasında devamlılığa aktarır. Böylece kareler kendilerine ait kendi içerisinde bir içerik oluşturur. Sözel bakımdankarelere yazar tarafından oturtulmuş edebi veya anlatıcının diline bağlı yazılar ise görsel içinde apayrı bir değer kazanır. Bahsi geçen hareket sürecinin niceliği, bir bakıma metne bağlanır. Metnin yorumu da, algıdaki sürece bağlanmaktadır. Bu sebepten dolayı “Yazı” felsefik anlamda yazarın elinden çeşitli yollar ile okuyucuya ulaştırılır. **Çizgi roman karelerindeki karakterlerin eylemleri, sadece görsel olarak değil, aynı zamanda sunulan metinlerde de okuyucuya aktarılır.**

“Dil ve dilyetisinin üst doğası bir eylemin sınırlarını çizer.”<sup>33</sup>Eylem konusu sonuç olarak..yazar ve çizer tarafından çizgi roman sayfalarında okuyucunun belirli bir olasılıklar zincirine bağlanmasını sağlar. Gerek görsel gerek ise sözel olarak. Okuyucu, bu olasılıklar üzerinden karakterlerin yapısı üzerine bir fikir üretebilir. Tıpkı sinema senaryolarında geçen, çeşitli plot noktalarının ilerleyen sekanslarda karakterin eylemlerini iyi veya kötü olarak değiştirebilmesi gibi bir tür cliffhanger rolünü üstlenir. “Yazarkendi dilini kullanarak herhangi bir edebi metin oluştururken de bir tür doğa yaratma sürecindedir.”<sup>34</sup>

Yazının doğası gereği, çizgi roman kareleri içerisinde geçen metinler, karakterin yolculuğunu çeşitli noktalara bağlar. Bu noktalar ile karakterin gelişim sürecini senaryo içerisinde görsele aktarılır. Eylemler ile birlikte karakterler paneller içerisinde var olurlar bundan dolayı hikayenin süreci daha çok sesli panellere bağlı bir şekilde ilerler. “Fakat sessiz panellerin içeriği hikayenin süreci üzerine herhangi bir ipucu vermez ve hatta bir tür zamansızlık gösterir.”<sup>35</sup>Çizgi roman yazarının ortaya koyduğu hikaye üzerinden alt metin okumaları yapılabilmektedir. Konuşma balonlarında verilen diyaloglar karakterlerin geleceği konusunda ipucu bırakabilir tıpkı sinema senaryosunda kullanılan “forshadowing” tekniği gibi. Çizgi roman yazarı dilinin doğası gereği, karakterin öyküsünü farklı şekillerde aktarabilir.

<sup>32</sup> Scott McCloud Understanding Comics, s. 99

<sup>33</sup> Roland Barthes Yazı ve Yorum, s. 17

<sup>34</sup> A.g.e. s. 17

<sup>35</sup> Scott McCloud Understanding Comics, s. 102

Anlatıcı olarak yazar, tek kişi anlatıcı olarak veya değişik anlatıcı formlarını ya konuşma balonları üzerinden yada kutu içerisinde öyküyü okuyucuya aktarır. Aktarım, her zaman çizginin katılımı ile olur. Çizgi metinde geçen eyleme göre karakterin duruşunu, yüzünü ve duygusunu kendine has bir “çizgi” kullanarak panellere yansıtır.

Çizgi roman çizginin görevi hikayenin en iyi şekilde panellerde görsel üzerinden okuyucuya ulaşmasını sağlamaktır. “Okuyucunun gözlerinin her zaman çizgi roman sayfasının geçmiş ve gelecek pezaivi üzerinde hareket etmesi söz konusudur.”<sup>36</sup> Zaman ve mekanın işlenişi okurun dikkatine bırakılmıştır. Okuyucunun gözü ister istemez çizgi roman sayfasının düzenine göre geride kalmış veya ilerleyen karelere takılabilir. Bu durum çeşitli fütüristik çalışmalarda bir devinim düşüncesinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. “Özellikle İtalyanın fütüristleri ve Fransa da Marcel Duchamp hareketli imajların static medium içerisinde kompizasyonunu sistematik bir şekilde değiştirmeye başlamışlardır.”<sup>37</sup> Bu sayede, gözün hareketinin sanat akımlarında işlenişi üzerine taze fikirler üretilmeye başlanmıştır. Görsel eserlerin devinim alanlarının insan algısı üzerine çalışmalar ortaya konmuştur. Çizginin, doğa içerisinde bir gelişimi olmaması “çizgi” roman sanatının değerini daha bir ön plana çıkmasını sağlamıştır. Paul klee'nin “Sanatın görünürü tekrar ele almak yerine görünmeyeni yaratması” sözü çizgi roman için oldukça geçerlidir. Çizgi roman çoğu zaman doğanın dışında ki elementleri, hayal gücü ile görsele aktarması ile ünlüdür. **Doğadaki hareketi incelemek, çizgi roman için oldukça önemlidir.** Çünkü gözün algılaması oldukça subjektif ve daha doğrusu aldatıcıdır. **Göz tine açılan bir kapıdır. Doğa ise , her zaman insan algısını yanıltmaya yönelik çalışır.**

Görünmezi aramak tarihimizin en büyük parçasıdır. “Ressamın oluşturduğu resmin dünyası görünürdür.”<sup>38</sup> Fakat burada geçen görünürlük, daha çok tinin varlığı üzerinden açıklanabilir. İnsan bencil bir varlık olduğundan doğayı kendi imajına dönüştürme gibi bir çabası vardır. Bu dönüştürme eylemi çizgi roman tarafından kullanılmaktadır. Şöyle ki, çizgi roman kareleri içerisindeki resimlerin anatomisini basitleştirme üzerine çalışır. Böylece, insan aklının oluşturduğu doğayı basitleştirme durumu çizgi roman resimlerinin, karikatürize edilmesi ile birlikte uyumlu bir

<sup>36</sup> Scott McCloud Understanding Comics, s. 104

<sup>37</sup> A.g.e. s. 108

<sup>38</sup> Maurice Mereau-Ponty Göz ve Tin, s. 38

duruma dönüşür.İnsan aklının görünmeyi oluştururken uyguladığı yöntem, çizgi romanın ortaya koyduğu basitleştirilmiş doğa görünümü ile bire birdir.

Sonuçta doğanın insan imajına dönmesi neredeyse imkansızdır.Bu yüzden insan aklı görünmeyene odaklanarak günlük hayat içerisinde yolunu alır.

Kendi yüzünüzü biri ile konuşurken aklınızda canlandırmaya çalışın.Kendi yüzünüz o anda görünmeyen olduğu için kendi mimikleriniz aklınızda oldukça basite indirgenir.Yüzünüzü o an, aklınızda basitçe çizilmiş bir güleryüz temsili olarak görürsünüz. Böylece, görünmeyi ele alırken aynı yöntemle doğayı da basitleştirmeye çalışırsınız tıpkı çizgi roman kareleri içerisindeki çizimlerin basitleştirilmiş resimler olması gibi.Böylece çizgi roman, resimleri benzerlik ve anlamın birleştirilmesi ile birlikte, okuyucunun algısı tarafından ele alınır.**Görünmezi ele almak çizgi romanın temel niteliklerinden biridir.**Resim sanatının zaman üzerinde belirli bir etkisi vardır.*Maurice-Mereau Ponty*'e göre, resim sanatı zamanı yutar. Çizgi roman için aynı durum geçerli değildir çünkü karelerde geçen zaman ve mekan aynıdır .

**Çizgi roman hikaye anlatımında sinemadan sonra ki görsel olarak en zengin sanat türüdür.**“*Bir çok geniş açıdakiinsan deneyimini sözel veya görsel olarak porter edebilir.*”<sup>39</sup>Bundan dolayı dilin doğası anlatımı zengin tutar.Çizgi roman dili yıldan yıla değişiklik gösterir,çünkü çağın dilini tekrarlarca yansıtmak gibi bir sorumluluğu vardır.Bu yüzden günümüze kadar bir çok yeni isim kendisini başarılı bir hikaye anlatıcı olarak değişik çizgi roman yayınevlerinde öne çıkartmayı başarmıştır. “*Yukarıda geçen görünürden görünmeyene olan geçiş yazılı dillerin medeniyetten önce bile başlangıcını oluşturmuştur.*”<sup>40</sup>

Sonuç olarak, yazılı tarih hikaye anlatımını değişik kültürlerden geçerek yüzyıllarca taşımıştır.Bu yüzden çizgi roman yazarları kendi yarattıkları doğa içerisinde kendilerine has bir idealar oluşturmuşlardır. Dilleri anlatılanhikayenin kurgusuna göre, her zaman yeni bir biçim kazanır.Her yazar, bir anlamda dil içerisinde bir çift anlamlılık taşınmasını sağlar.Bu çift anlamlılık, hikayeyi zenginleştirir aynı zaman

<sup>39</sup> Understanding Comics s. 152

<sup>40</sup> A.g.e.,s. 130

da karakterin eylemlerinin içini doldurur. Aynı zaman da devreye giren diğer duyuları da etkisi altına alır. **Çünkü yazının kendisi, çizgi romanda birden fazla biçime dönüşebilir.** “Balonun içinde veya dışında yazı tarzları arasında ki farklar belirli bir ses özünü yakalamaya çalışırken devamlı bir mücadeleyi dile getirir.”<sup>41</sup> Bazı çizgi romanlarda ise yazı, hiç kullanılmadan vermek istenen mesaj doğrudan görseller üzerinden sağlar, fakat bu tarz, genellikle yeraltı işleri için geçerlidir. Özellikle çizgi roman içerisinde ki sessiz paneller anlam olarak daha zengin olmaktadır. Her ne kadar dilin çift anlamlığı karakter ve hikayenin gidişatını çok yönlü bir şekilde okuyucuya sunmuş olsa da, görsel anlamda sessiz panel görüntü retorikine daha fazla yol verir. “Çünkü sessiz panel tanımlanmayan doğası ile okuyucunun aklına sesli bir panele kıyasla daha fazla takılır.”<sup>42</sup>

Süre konusu çizgi roman içerisinde geçen karakterlerin eylemleri ile paradoksal bir bağlantı içerindedir. Çünkü bir panelin süresi ile ilgili bir çok değişik nicelik ortaya çıkar. Bu daha çok subjektif devinim diyebileceğimiz bir duruma bağlıdır. Paneller içerisinde bir gözlem durumu söz konusudur. Okuyucu, kahramanın eylemlerini ne kadar bir zaman içerisinde yaptığını, daha çok paneller arasında ki göz hareketinin süresine bağlar, fakat bu yine gerçek zaman niceliğini ortaya çıkaracak bir durum değildir.

*“Bu yüzden çizgi roman biçim olarak zaman ile birleşime girdiğinde iki konuya ayrılır ; biri hareket diğeri ise ses.”*<sup>43</sup>

Ses biçimsel ve panelin süresine bağlı olarak kendini yazıda vareder, bu yüzden konuşma balonları ve ses efektleri olarak ikiye ayrılır, hareket ise kapanış etkisinin sağladığı paneller arası geçişte yerini alır veya panel içerisindeki hareket olarak okuyucuya sunulur. Okuyucu ise bu durumu yine algının duyularına bağlı olarak zihninde canlandırır. “Bütün bu işlem okuyucunun akıl çerçevesinde şekil bulmaktadır.”<sup>44</sup> **Burada unutulmaması gereken nokta durumun yine okuyucunun algısı ile çizgi roman arasında ne derecede bir alışveriş olduğu konusudur.** Alışveriş dahilinde yukarıda belirtilen tüm özellikler okuyucunun

<sup>41</sup> Scott McCloud Understanding Comics, s. 134

<sup>42</sup> A.g.e., s. 102

<sup>43</sup> Understanding Comics, s. 116

<sup>44</sup> Scott McCloud Understanding Comics, s. 117



gözüne sözel ve görsel bir biçimde sunulmuştur.”*Wassily Kandinsky zamanında çizgi,şekil ve rengin gücü üzerine durmuş ve bunların sanatçının iç dünyasına ve diğer beş duyunun kıskartılmasına büyük bir ilgi duymuştur.*”<sup>45</sup>

Sonuçta, çizgi roman yukarda sayılan birçok etkeni ile okuyucunun algısı tarafından değişik duyuların ilgisini çekmiştir.Bu durumun bir diğer adı da “*synaesthetics*”dir. Dokuzuncu sanat çatısı altında bir çok sanat türü yer almaktadır.Örnek olarak sayfaların karelerinde geçen resimlerin bazıları bir tür fotoğraflık göndergeye bağlıdır tıpkı sinemada olduğu gibi.Bakmak ve görmek arasındaki ayrımın altı bir defa daha çizilir.Çünkü çizgi roman illüstrasyonlarının çoğu fotoğraf belgeliğini kullanarak iş görür. *Alex Ross* adlı çizerin eserleri için oldukça geçerlidir.*Alex Ross* işlerini genellikle bir modelin fotoğrafı üzerine şekillendirmektedir.*Roland Barthes*’ın okumasına göre, fotoğraf canlı birinin objeye çevrilmesinden ibarettir. *Alex Ross*’un canlı olan modelleri, bir takım değişikliklerden geçerek çeşitli kahramanlar üzerinden simgesel olarak ölümü temsil eden bir imaj değişikliğine tabii tutulmuştur. İşleri oldukça gerçekçidir.*Norman Rockwell* tarzı çalışmaları sayesinde, *Alex Ross* çizgi roman endüstrisi içerisinde kendine bir yer edinmiştir.

Bildiğimiz üzere bakmak ve görmek arasında ki fark, bu modelleme süreci içinde geçerlidir.Gördüğümüz ikonik bir kahramandır, fakat baktığımız fotoğrafın da yardımı ile çizgi roman sayfalarına taşınmış bir ölüm düzenidir.Artık fotoğrafta geçen modelin yüzü bir ikon tarafından, neredeyse kurban edilerek paneller içinde geçen bir imaja dönmüştür.Modelin kendi varlığı duruş pozisyonunda dahil olmak üzere çizgi romana mal edilerek yeniden üretime girmiştir.

Şimdi asıl soru, çizgi romanın bütün bu işlemlerden geçerek görünmezi nasıl temsil ettiği.”*Eğer bütün bu değişim sürecinde çizgi roman içerisinde ki resimler görünmez telaşı örnek olarak duyguları veya diğer duyuları temsil edebiliyorsa o zaman bu resimler ve mesela dil gibi görünmez üzerine yoğunlaşmış diğer ikonlar arasındaki ayrım biraz bulanık duruma geçmektedir.*”<sup>46</sup>**İşte bu ayırdan ötürü çizgi roman, hem kendi içerisinde oluşan ikonlar ile, hem de dışardaki çeşitli**

<sup>45</sup> Scott McCloud Understanding Comics,s. 123

<sup>46</sup> Understanding Comics,s. 127

**duyumlara yönelik diller arasında bir köprü oluşturur. Yeni bir formalize edilmiş dil tanımı vardırortada.**

Genel olarak çizgi roman, dışarıdan kendisine katılan sembolleri yeniden ele alabilir ve onlara yeni değerler ekleyebilir.Böylece, ortada sadece kendi içerisinde yenilenen değil, aynı zamanda farklı kültürler üzerinden yeni bir dil üreten bir sanat dalı vardır. İmajlar tarih boyunca aktarıldıkları ortamdan çıkarılarak, çizgi roman sayfaları arasında yeni bir yüze sahip olarak anlatıma dahil edilebilir .Böylece, hem yazının doğası kurguda yeni bir işlemde geçer hem de görsel olan imajların tarih içerisinde evrim geçiren yüzleri ile çizgi romanokuyucunun çağımızda tekrardan ele alabileceği bir eser haline gelir. Görünmeyen olanın etkisi sonuç olarak paneller içerisinde okuyucuya çeşitli duyguların zaman ve mekan fark etmeden insan deneyiminin gözlemi olarak yeniden anlatımı oluşturur.Mesajı veren yazar ve çizer hikaye anlatımının her türlü zenginliğinden faydalanarak okuyucu ile aralarında bir köprü kurar.Daha çok okuyucunun katılımı ile birlikte yeniden ele alınan sembellere yeni değerler yüklenir.

Çizgi roman, hiçbir zaman tek yönlü bir iletişim aracı olarak kullanılamaz.Politik de olsa yanında gelen görsel öğeler ile okuyucunun yeniden anlam kazandırmasına bağlı olarak bırakılır.Panellerde “*pathos*”belirli bir rol oynar.Çizgi roman karakterlerinin düştüğü çoğu durumda, belirli bir felsefik çağırışı vardır.Panellerin görünmezi yansıtırma durumu ,çizgi romanın işleyişine ait kendine has olan dilin zaten bilgiyi sevmenin anlayışı ile şekil bulur. Verilen mesajın iki taraflı olması bunun göstergesidir.Görsel ve sözel alışveriş geçerken okuyucu elinden geldiğince bilgi birikimine daha doğrusu sevgisine göre, imajlara ve metne yeni anlamlar kazandırır.Çoğu çizgi roman yazarı bu durumun farkındadır o yüzden çoğu metnin içerisinde her zaman bir edebi görüşe dayalı anlam yer alır, bir de felsefik bir açığa gönderme geçerlidir.Yazıda ki çiftanlamlılık genelde bu yönde karakter üzerinden hikaye boyunca işlenir.**Yazının doğası ,zaten özgür dilin güzel dil olduğu kanısındadır.**

Hikaye öğesinin panellerde kusursuz bir şekilde işleminde yukarıda geçen sözel ve görselin değeri dışında sadece panelin şekline göre de anlatım çeşitlenebilir.”*Eğer*

*panel sayfanın sınırının dışına çıkarsa bir tür süresizlik etkisi yaratır.”<sup>47</sup> Bu durumda karakterin duygusal dünyasına dair bir ipucu bırakılmış olur ki ilerleyen paneller, bu duyguya uygun bir kapanma etkisi üzerinden biçimlenir. Hikayenin zamanı kareler arası geçişte karakterin duygularını veya eylemlerini birden fazla yoldan okuyucuya aktarabilir.”*Zaman çizgi romanda panelleri içerisinde tanıdık bir ikon olmaktan çıkar şöyle ki süresizliğin içerisine doğru kaçar.”<sup>48</sup>**

Çizgi roman içerisinde geçen genel şekiller her zaman bir değişiklik yaratır. Konuşma balonlarının içerisinde geçen kelimelerin şekli bile okuyucunun duyma duyusunda bir etki bırakır. Hatta sadece bu yazı şekline bağlı olarak, karakter hikayede geçen diğer karakterlerden ayrılır ve kendine özgü bir imaj ile ön plana çıkar. Zamanı algılamamız üzerine de şekiller çeşitli bir şekilde okuyucunun algısını değiştirebilir.

Zaman, sonuç olarak çizgi roman kareleri içerisinde birden fazla anlam genişliği içerisinde, hikayenin akışını etkiler. Metin, bu noktada özgür yazı olarak hikayenin aktarımında zamanı nasıl şekillendirdiğinde önemli bir noktadır.”*Simgesel dizgelerin özelliğinde bir fark, bir değişim, bir devinim olanağı vardır.”<sup>49</sup>*

Devinim ise, paneller arasında kapatma etkisi ile zaman üzerinden karakterin hikayedeki gelişim sürecini okuyucuya yansıtır. Böylece çizgi roman senaryosu bu tür elementler ile işlenmektedir. Çizgi roman yazarı, dilbilgisi ile burada özgür yazının iletişimde ne kadar güçlü olduğunun altını çizebilir.

Roland Barthes’in sözü “*Şaşırtıcı bir dilbilgisinin bu alıştırmaları en azından sözümlüğün içerdiği düşüncüye kuşkuyla bakmamıza neden olur.”<sup>50</sup> Bunun sebebi dilin kullanımının eksiksiz olması ile, yazının kendi içerisindeki çift anlamlılık arasında bir bağlam olmasından kaynaklanmaktadır.*

**Sonuçta... çizgi roman sayfaları arasında metafor oldukça kullanılan bir yöntemdir.** Fakat iletişimin sadece söz içerisinde geçerli olabilmesi , çizgi roman üzerinde kesinlikle geçerli değildir. Anlatımın öznesi , çizgi roman okuyucusuna

<sup>47</sup> Understanding Comics s. 103

<sup>48</sup> A.g.e., s. 103

<sup>49</sup> Roland Barthes Göstergeler İmparatorluğu, s. 11

<sup>50</sup> A.g.e., s. 17

görselin anlamı üzerinden de devreye girebilir.**Çizgi romanın zenginliklerinden biri sözel ve görselin mesaj olarak ayrı şekilde verilebilir olmasıdır.**Kimi zaman çizgi romanda sözel olan öndedir, kimi zaman görsel olan önde bulunmaktadır.Örnek olarak *Neil Gaiman* ve *Yoshitako Amano* işbirliğinde *Vertigo* yayınevinden 1999 yılında ortaya çıkarılan “*The Sandman:The Dream Hunters*”<sup>51</sup> da olduğu gibi. Sözü fazla olarak, illüstrasyonlar ile bezeli bir şekilde çizgi romanda aktarılmasına dair bir eserdir.

Doğu felsefesinin batı sanatlarında her zaman bir etkisi olmuştur tıpkı Batı felsefesinin Doğunun sanatına olan etkisi gibi.Bu durum, daha çok sanatın ortaya çıkış süreci ile ilgili bir etkidir.Doğu gelsefesi gidilecek yol üzerine odaklanır.Batı sanatı ise ,daha çok yolun sonuna yöneliktir.Sonuca yöneliktir.İki düşünce tarzı sanatın çoğu dalında kendini göstermiştir.Batı çizgi romanında ele alınan konular hem doğu felsefesinden iz taşır ,hemde batı felsefesinden.

Çizgi romanda geçen izgeler hem doğuya uzanır hemde batıya. Böylece , evrensel olma özelliğini sayfalarında taşımaktadır.Yazılı dünya ve görsel evren taşıdığı özgür dil ile önceden bahsettiğim gibi doğu ve batı kültürlerini çizgi roman sayfalarında göstermektedir.Özellikle doğu kültürü, batı görsel sanatına daha çok etkide bulunmaktadır.*David Mack* adlı ünlü çizgi roman çizeri çin mürekkebini kullanarak doğu tarzına yakın çizimleri ile tanınmaktadır.*Vertigo* tarafından yayınlanan *Brian KVaughn* adlı yazarın ve çizer *Pia Guerra*'nın 2002 yılında çıkan eseri “*Y:The Last Man*”<sup>52</sup> sonuca odaklı bir senaryo yerine daha çok yolculuğun kendisine odaklanmaktadır. Doğu felsefesi son zamanlarda hem çizim olarak hemde sözel olarak kullandığı imajlar ve imgelemler ile Amerikan çizgi romanlarında daha çok yer almaktadır.

Kültür endüstrisi üzerinde çizgi romanın yeri gün geçtikçe daha çok değerlendirilmektedir.Bunun bir diğer göstergeside, koleksiyonculuğun artmasıdır.Koleksiyonlar bir tür hatıra düşüncesinin 21.yüzyıldaki durumunun altını çizmektedir.**Çizgi roman işlenişi bakımından bir tür tarihi döküman olarak da ele alınabilir.**Okuyucu, kendi kültürel tarihinin izlerini belki çizgi roman sayfaları

<sup>51</sup> Neil Gaiman, Yoshitako Amano *The Sandman:Dream Hunters* Vertigo Comics 1999

<sup>52</sup> Brian K Vaughn, Pia Guerra *Y:The Last Man* Vertigo Comics

arasında yeniden ve yeniden keşfe çıkabilir.İçinde işlenen konular kültürel,politik veya tarihe bir çok damga vurmuş olayı ele almaktadır. İmajzenginliği bakımından, bir çok medyaya görsel malzeme ortaya çıkarabilir.Popüler kültürün tamamı neredeyse bir noktada çizgi romanın geniş bir kaynağını oluşturmuştur.Gerek müzik, gerekse sinema çizgi roman sayfalarındaki evrenler içerisinde bir göstergebilimin parçası haline dönüşmüştür.Ve çizgi roman, zaman zaman biyografi özelliğini içerisine taşımıştır.Aynı zamanda sinema ve televizyon medyasının ürünlerini kendi evreninde yeniden şekil vermiştir.

Tarihi ele alış biçimi ile çizgi roman okurun imaj algısı üzerine düşüncelerini zenginleştirebilir.*Art Spiegelman*adlı Yahudi yazar ve çizerin 1980 yılında ortaya koyduğu çizgi roman “*Maus*”<sup>53</sup>adlı eser Yahudi soykırımı üzerine oluşturulmuş en iyi eserlerden biri kabul edilmektedir. Çizgi roman nazileri kedi olarak , Yahudileri ise fare olarak okuyucuya görsel olarak sunmuştur. Böylece, Yahudi soykırımı sırasında geçen dehşeti, hayvan imajları üzerinden anlatımayı seçmiştir..Aynı şekilde Vietnam savaşı sonrası ülkesine dönen Amerikan askerlerinin kendi halkları tarafından dışlanması *Marvel* yayınevi tarafından çıkarılan *Punisher* karakterinde temsil bulmuştur.*Punisher* ülkesine dönen yeşil bereli bir askerker, ailesinin mafya tarafından öldürülmesi sonucu mafyaya karşı kanlı bir savaş başlatmış ve bir anlamda adalet değerini yargı sisteminden çıkararak kendi eline alarak, halk düşmanına dönüşmüştür.Böylece imajlar politik veya kültürel değerlere göre hikaye anlatımı içerisinde çeşitli değişik şekillerde ele alınmıştır.”*Yaratıcı ve okuyucu arasında görünmezde geçenbir işbirliği ile yoktan sürekli yeni bir var etme zaman zaman sürekli tekrar edilmiştir.*”<sup>54</sup>

Tarihi olaylar çizgi roman hikayeleri içerisinde yeniden ele alınarak , farklı bir açıdan okuyucuya aktarılmıştır.Tarih sahnesinde öne çıkan isimler çizgi roman sayfaları içerisinde tekrar ve tekrar ele alınmıştır.Zaman içerisinde daha çok imaj değişikliği ile panellerde kendilerini göstermiştir.İsa çizgi romana *Sean Murphy* tarafından yazılan “*Punk Rock Jesus*” adlı eser ile *Vertigo* yayınevi tarafından yayınlanarak giriş yapmıştır.İsa bu çizgi romanın sayfalarında punk rock gurubunun vokali olarak anlatılmıştır.

---

<sup>53</sup> Art Spiegelman -Maus

<sup>54</sup> Understanding Comics s. 205

**Çizgi roman temsil yöntemini çoğu zaman diğer görsel sanatlara göre anlatım yolu ile daha fazla zenginleştirir.**Çünkü temsili kılınan her türlü tarihi kişilik öyle yada böyle bir aşamada ,okuyucunun yaşadığı çağın koşullarına göre yeniden ele alınmaktadır.Temsil çizgi roman sayfalarında aynı sayıda veya geçen seri içerisinde tekrar ve tekrar anlatılan değişik hikayelere ve anlatıcıya bağlı olarak değişime uğrar.Çünkü hikayelerin işlenişi ,genel olarak seri halde çıkan çizgi romanlar içerisindeki zamanın gelişimine dahil olunarak, karakterler çizere de bağlı olarak, baştan yaratılırlar.Bu yenilik düşüncesi ile birlikte temsil sayfalarda yerini sürekli yeni bir anlam bağlamında, hikayenin geneline yayılır.Böylece hem kurgusal ,hemde gerçeğe dayalı kahramanlar çizgi roman hikayesinin gidişatına göre, gerek görsel olarak gerekse sözel ifadeleri ile evrim içerisine girerler.

**Çizgi romanın işlevlerinden bir tanesi ise kültürler arası olan görsel ve sözel biçimleri ile hem genç yazarlar hem de genç çizerler için bir endüstri ortaya çıkarmasıdır.**Çoğu çizgi roman yazarı ve çizeri sürekli yenilenen genç yüzlerden oluşmaktadır. Amerikanın nesilleri, bir bakıma yıllar boyu yenilenen bu genç isimlerin eserleri ile büyümüştür. Çizgi roman belki genç yaştaki okuyucular için edebi romanlara geçmeden önce okunulacak eserler ortaya koymuştur.**Böylece ilkokul eğitiminden başlayarak en erken okuma alışkanlıkları Amerika’da çizgi roman sayesinde başlangıç bulmuştur.**

Çizgi romanın işlevlerinden biri çeşitli edebi eserleri çatısı altında yeniden üretmesine dayalıdır.Çoğu edebi eser, çizgi romana dönüştürülmüştür.Böylece genç okuyucular için, edebi tat alma konusunda bir başlangıç yaratmıştır. Aynı zamanda genççizgi roman yazarları çoğu kez değişik medyumlar tarafından kabul edilmiştir. Amerika da çizgi roman yazarı olmak belki Japonya’nın *Manga* çizerleri olan “*Mangakalar*” kadar prestijli olmasa bile, televizyon ve sinema medyumları tarafından olukça geniş biriletişim ağının parçası haline gelmişlerdir. Bunun nedeni ise, çizgi roman içerisinde geçenhikaye anlatıcılığının neredeyse sinema ve televizyon senaryolarının biçimi ile uyumlu olmasından kaynaklanmaktadır.

Hikaye anlatımisonuçta günümüz film ve televizyonsenaryolarının temelidir.Hikaye anlatıcılığı çağımıza kadar, evrim geçirmiş en sonunda görsel medyumlar içinde belirli şemalar üzerindenişlev görmeye başlamıştır. En çok bilindik şema ise,

karakterin çeşitli aşamalar ve elemelerden geçtiği daire şeklidir. Burada kahramanın yolculuğu, oldukça basit bir yöntem ile daire şeması üzerinden senaryo yazarlarının kullanımına sunulmuştur. Belki de kahramanın yolculuğunun evrensel olarak kabul edilmesinin nedenlerinden biri de görsel dünyanın edebi metinle karışımına girdiği çizgi romanlardan kaynaklanmaktadır. Çünkü şema en eski sanat akımlarından biri olan tiyatro içinde geçerlidir. Senaryoların evrensel olarak kabul edilmesi karakterin içsel ve dışsal çatışmalarının bir toplamıdır. Kahraman, aynı zamanda doğal ve sosyal elementler ile karşı karşıya gelmektedir. Kahramanın yolculuğu dünya tarihi boyunca zorlu bir serüven olarak algılanmaktadır. Hikaye anlatıcısı her daim aynı yöntemlere başvurmuştur.

Çizgi romandaki kurgusal dünya ve gerçeklik arasında ki fark, üzerinden anlatılan kahraman çoğu zaman hikaye anlatıcısının evrensel ulaşmak için kullandığı hikaye anlatım teknikleri ile okuyucuya ulaştırılmıştır. Çizgi roman kahramanı aynı zamanda hikayenin anlatıcısı yani yazar hem sinema sektöründe hem de televizyon sektöründe kendisi için bir yer edinebilmiştir. Aynı durum, film sektöründen bir hikaye anlatıcısının çizgi romana geçiş yapabilmesinde de geçerlidir. Örnek olarak *Humanoid* yayınevi tarafından 2010 yılında çıkarılan ünlü sinema yönetmeni *Alejandro Jodorowsky*'nin yazdığı ve *Moebius* tarafından çizilen "*The Incal*"<sup>55</sup> adlı Fransız çizgi roman verilebilir.

Görsel sanat olarak çizgi roman, sinemaya aktarım olarak bir çok ünlü yönetmenin yorumuna tabii tutulmuştur. Çizgi romanı yorumlayan ünlü yönetmenler arasında korku sinemasının en büyük üstatlarından biri olan *George A. Romero* vardır. "*Kendisi 1950'lerin korku çizgi romanlarına bir şapka çıkartması olarak 1982'de ortaya çıkardığı "Creepshow" film serisini beyazperdeye aktarmıştır.*"<sup>56</sup> Creepshow içerisinde çizgi roman sekanslarının da kullanarak görsel olarak sinemanın çizgi roman ile olan köprüsünü inşa etmiştir.

Günümüzde çizgi romanın sinema içerisindeki işlevine dair olumlu, olumsuz bir çok eleştiri vardır. Ortada bir gerçek vardır ki, çizgi roman kendi içerisindeki işlevi ile sinema sanatına oldukça yakındır. Bundan dolayı "*synesthetics*" çizgi romanın en

<sup>55</sup> Alejandro Jodorowsky, Moebius-The Incal -Humanoid Publications

<sup>56</sup> Creepshow(1982)

başlıca değerlerinden biridir.Çizgi roman algının duyularını diğer sanatların özelliklerini de ele alarak devreye sokmaktadır.Kahramanın yolculuğu çizgi roman sayfalarında okuyucunun hayalgücüne de etkileşim içine sokularak anlatılmaktadır.Bunun yanı sıra müzik elementini de unutmamak gerekir.Şöyle ki çizerin veya yazarın çizgi romanı yaratılırken ,süreçte etkileşim içine girdikleri bir diğer sanat dalıda müziktir.Bu durum neredeyse her sanat akımı içindeki oluşum süreci konusunda okuyucuya veya dokuzuncu sanat medyumunu takip eden birçok kişiye eserin oluşumu üzerine fikir vermektedir. Çizgi roman yazarının veya çizerinin eseri oluştururken dinledikleri müziğin ritmi bir şekilde sekanslar içerisindeki kurgu ritminin kaynağını gösterir.Aynı durum edebi bir roman yazarı içinde geçerlidir.Yaratım sürecindeki müzik bazen herhangi bir filmin sesleri de olabilir ,yazar ve çizer için bu farklılık oldukça önemli bir etkidir.Çizilen karakterin mürekkep ve renklendirme aşamasına kadar geçen süre içerisinde çizerin hangi tonları ve çizgiyi kullandığı hem kendi tarzına bağlıdır hemde arka planda çalan müziğin ritmine. Belki genel olarak sanat dallarının yaratım süreci müzik ile iç içelik oluşturmaktadır. Çizgi roman yaratımı sürecinde çizer, kendi için en uygun çizim türünü ve şekilleri seçer ve yazara duyurur.Aynı şekilde çizer yazarın duyurusuna ve verdiği notlara bakarak çizgi romanın senaryosunu hazırlar.Yazar ve çizer her panel üzerinde birlikte çalışır.Böylece yazının edebi boyutu çizimin tasvirleriyle bir bakıma eşleşir.

**Çizgi roman içeriği ile ilgili dikkate alınması gereken bir nokta ise her sekansının belirli bir açıdan okuyucuya görsel olarak verilmesidir.**Neredeyse sinemanın çoğu açı şekilleri paneller için geçerlidir.Bunun şöyle bir artı etkisi vardır okuyucu, bir bakıma sinema açıları üzerinden imajı zihninde canlandırırken aynı zamanda sinemasal bir imgelem özelliği kazanır.Okuyucunun sinemaya olan ilgisi çizgi romanın verdiği açı planları sayesinde artar.Böylece okuyucu bir anlamda görsel düşünceyi zihninde zenginleştirir.Sinema sanatına dair bir yakınlık okuyucunun görsel algısında şekillenir.Bunun sonucu olarak sinemayı akademik anlamda olmasa bile görsel olarak, çizgi roman üzerinden bir anlam katar.Kahramanın duruşu ve duyguları hem sinema hemde çizgi roman sekansları ile okuyucu/izleyici tarafından analize tutulur. Görsel olarak düşünme özelliği filmleri ve çizgi roman sayıları için okuyucu açısından oldukça önemlidir.Görseli okurken okuyucu bir haz yaşar.Okuyucu bir tür etkileşim içerisinde çizerin veya yönetmenin



verdiği mesajları ışık,gölge gibi elementleride dikkate alarak okumaya başlar. Bu alışkanlık birçok çizgi roman ve sinema okumasından sonra ortaya çıkar.İşte burada çizgi roman okuyucusunun veya sinema izleyicisinin görselin retoriği üzerine belirli bir düşünce sağlaması ortak bir noktadır.İki sanat dalı da karakterlerin duygu ve duruşlarını hikayenin anlatım şekline bağlı olarak ışık ve gölgelemeyi kullanarak seyirciye ve okuyucuya aktarır. Görsel düşünce genel olarak senaryonun alt metnini de ele alabilmesi ile ön plandadır. Görsel üzerinden sunulan simgeler okuyucu,izleyici tarafından daha kolay bir şekilde çözülür. *”Çizgi roman sinemanın ve resimin potansiyel imaj düşüncesini yazılı sözün yakınlığı ile okura aktarır.”*<sup>57</sup>

Görsel düşünce çeşitli farklı imajlarıda ya beyazperde üzerinde yada çizgi roman sayfalarında kıyaslamaya götürür .Hikaye görsel öğelerinin derinlenerek okunması ile karakterlerini daha zengin bir şekilde panellerde okuyucuya sunmaktadır. Görsel düşünce birçok bakımdan karakterler arasında belirli bir anolojik bağlantı kurulmasını da sağlar. Karakterin görseli belirli düşüncelere bağlı bir şekilde imaj olarak okuyucunun gözünde yaratılmaktadır. Hayalgücü her sekansda bu imaj yaratımı sırasında hikaye içerisinde gerek çizgi romanda , gerekse beyazperdede yer almaktadır. Çizgi romanın işlevlerinden biri ise, okuyucunun görsel düşüncesini geliştirebilmek ve diğer görsel sanatlar ile bağlamlar kurabilmesini sağlamaktır. Algının diğer duyumlarıda böylece çizgi roman içerisindeki her görsel tarafından birleşime katılma ihtiyacı duyar.

---

<sup>57</sup> Understanding Comics s. 212

### 3. ÜÇÜNCÜ ANLAM

Üçüncü anlam *Roland Barthes*'in görüntü retoriği üzerinden oluşturduğu aynı zamanda geniş anlam adı ile anılan bir tür görsel düşünce tarzıdır.

*Eisenstein* filmleri üzerinden okumalar yaparken karşısına çıkan bazı sekansların anlam olarak birden fazla düşünceyi içinde birleştirmesi sonucu *Roland Barthes* kendi algısı sonucu bahsi geçen bu karelerin filmin bütünü içerisinde ayrılması gerektiğini ve genel olarak parça bütün ilişkisi içerisindeki yeri üzerinden yeni bir değer ortaya koymuştur. *Roland Barthes*'in sözü ile “*Gösterenin ne olduğunu bilmiyorum, en azından adlandıramıyorum ama sonuç olarak eksik olan bu gösterenin gösteren özelliklerini kazalarını açıkça görebiliyorum.*” Bu durumdayımın gösteren olarak var olması fakat kendi içerisinde gösterge özelliklerini değişik anlamlar ile seyirciye sunması söz konusudur. Bu tür bir tanım çizgi roman dilinin görünmez içerisindeki yeri ile bir tür bağlam vardır. Çünkü görünmez dilini kullanmak dokuzuncu sanatın bir niteliğidir. Aynı zamanda *Eisenstein*'in sinema diline dair bir gönderme söz konusudur.

Sözcük ve görüntünün birleşiminin kurgu üzerinden aktarılması *John Livingston Lowes*'un şu cümlesi akla gelmektedir: “*Zorlayıcı yaratma eylemindeki yoğun düş gücü sırasında her bir sözcük süzgeçten geçirilmiş, her bir görüntü biçim değiştirmiştir.*”<sup>58</sup> Geniş anlamın film kurgu bütünlüğü içerisinde izleyicinin düş gücüne bağlı bir yeri vardır. Çünkü gösteren ile gösterilen arasında ki bağın keyfi olması okuyucuyu veya izleyiciyi kendi düş dünyasını hareketlendirmeye tabii tutar. Yukarıda *Barthes*'in sözünü ettiği “kazalar” bir bakıma izleyicinin düş gücü ve algısına bağlı olarak ortaya çıkarılabilir. Konsepti olmayan gösterge seyircinin aklında kurulacak keyfi bağlamın diğer algılarını devreye sokmasına sebep

<sup>58</sup> Sergey M. Einstein Film Duyumu, s. 23

olmaktadır. İmaj kurguda ki bütünden ayrılarak ortaya koyduğu daha derin bir değer ile ortaya çıkmaktadır. "Öncelikle geniş anlam süreksizdir, öyküye ve (öykünün anlamı olarak) açık anlama aldırış etmez."<sup>59</sup>

Bir sinema yapıtının içerisindeki sekanslar arasından süreksiz öykü ile çatışan bir kare elde edebilmek zor bir durumdur. Bunun öncelikli nedeni *Eisenstein* kurgusunun diğer sinema yapıtlarına göre teorik olarak , daha dolu olmasından kaynaklanmaktadır. *Eisenstein* filmlerini çekerken kurgu ve sekanslar üzerine oldukça fazla bilgi toplamış ve eserlerinin çoğu Sovyet birliği için bir sorumluluk sebebi ile eylemlerini açıklamaya yönelik bir şekilde oluşturmuştur. *Eisenstein* kurgusu batıda bulunmayan elementlere sahiptir. Çünkü Batı sinemasındaki kurgu üzerinde durulmamaktadır.

Sekanslarda geçen karakterlerin duruşları ve eylemleri incelemede ön planda tutulmuştur. **Hamile an** adı verilen bir eylem söz konusudur. **Hamile an** oyuncunun bir eyleminin o tarih içerisinde belirli bir değeri olmasından kaynaklanır. Bu tür bir eylem , o karenin evrensel olana dair bir izlenim oluşturur. Üçüncü anlam imajın görünürdeki izleniminden de yola çıkılabilir. İmajın çizgi romanda kazandığı kılık değişimleri buna örnek sayılmaktadır. Şiirlerde geçen metaforlar buna örnektir. Geniş anlamın betimlenmesi her daim şiir gibi bir edebi metnin okuyucuda bıraktığı algı üzerinden incelenmektedir. *Eisenstein*'ın Film Duyumunda ki ilk bölümü *A Voglerin* şiiri ile açmaktadır. Şiir bazı cümleleri ile okuyucunun aklında bir süreksizlik olarak takılmaktadır. Düş gücü de bu edebi metinlerde okuyucunun aklında canlanmaktadır. Buna örnek olarak sinemanın şair yönetmeni *Andrei Tarkovsky*'nin filmlerindeki kurguda üçüncü anlama dair birden fazla sekans karşımıza çıkmaktadır. *Tarkovsky* sekansları sözcükler ile birleştirerek kurguyu bir tür şiirselin özellikleri ayırmıştır. *Eisenstein*'ın tabirine göre: "Kurgunun erek ve görev de temasının, gerecin, olay dizisinin, olgunun, devinimin filmin gerek ayrımında gerekse tümünde bağlantılı ve almaşık olarak sergilenmesi gereğidir."<sup>60</sup> Üçüncü anlam sekanslar içerisinde kurgunun devinimine uymayarak kendini bir tür zamansızlığa adanmaktadır. Kurgunun devinimi içerisinde öyküye karşı bir sekansın varlığı üçüncü anlamın varlığını duyurmaktadır. Tıpkı şiir inşasında ki kelimelerin anlamı eksiltmesi

<sup>59</sup> Roland Barthes Görüntünün Retoriği Sanat Ve Müzik, s. 52

<sup>60</sup> Sergey M. Eisenstein Film Duyumu, s. 24

ya da arttırması gibi. “Yazıyı oluşturan bir tür söz boşluğudur.”<sup>61</sup> Tıpkı sinemanın “uçurum” metaforunu ele almasına benzer bir şekilde edebi metinde bir tür zamansızlık, sonsuzluk hissiyatını ele alarak ilerlemektedir. Sözün yazıyı oluşturmaması gibi, sekansın filmin içerisinde bir tür süresizlik hissiyatını da getirmektedir. Geriye kalan spesifik sekansların yoruma tabii tutulması tıpkı şiir satırlarının kendi içerlerinde yarattıkları algı bağlamının altına çizilmektedir.

Roland Barthes üçüncü anlam üzerine yorumlamada bulunurken şöyle bir cümle kullanmaktadır: “Geniş anlam betimlenebilseydi tamda bir Japon haikusu, anlamlı içerikten yoksun yinelemeli hareket, anlamının üstü çizilmiş bir bıçak yarısı gibi olurdu”<sup>62</sup> Şiir inşası içerisindeki sözcüklerin anlam eksiltmesi bu cümlede ortaya daha net bir şekilde ortaya konmaktadır. Doğunun sanat felsefesi her daim gidilen yolun altına çizilmektedir. Eisenstein kurgusuna dahil olan filmlerin Roland Barthes tarafından incelenmeye alınmasının nedeni bundan kaynaklanmaktadır.

Sonuçta Eisenstein kurgu üzerine şöyle bir açıklama getirmiştir: “Hangi çeşitten olursa olsun iki film parçası yan yana getirildi mi, bu parçalar yan yana getirilmeden doğan yeni bir kavrama yeni bir niteliğe ister istemez yol açarlar.”<sup>63</sup> Aynı sözcüklerin şiir inşası içerisinde oluşturdukları yeni anlamlar gibi. Bu durumda üçüncü anlamın okunabilmesi için, seyircinin aynı zamanda okurun kurgu içerisindeki geçiş sıralarını oldukça yakından takip etmesi gerekmemektedir. Kurgudaki her geçiş zamana bağlı olarak, görsel veya edebi metnin yaratımında geçen cümlelerin kesimine ışık tutmaktadır. Bu kesim süreci edebi metnin okuyucu gözünde uyandırdığı imgelemeler devinimliliğini sağlar ve hikayenin anlamına yönelik yeni soruların beraberinde getirmektedir. Görselin metni senaryo bağlamında gözümüzde kendisine özgün bir betimleme taşımaktadır. Bu betimleme öyküye ne kadar karşı olsa da bir bakıma bütün içerisinde altı çizilmektedir. Daha doğrusu izleyici bu görüntünün taşıdığı betimlemenin karşıt anlamını öykünün içerisindeki herhangi bir felsefik alt metne bağlamaktadır. Kurgu mekan-zaman bağlamından yola çıkılarak yaratılmaktadır. “Bu durum Kant’ın mekansal-zamansal kaydetme biçimi olan düşüncenin varlığını ortaya koymaktadır.”<sup>64</sup> Düşünce ise bireysel bir eylem

<sup>61</sup> Roland Barthes Göstergeler İmparatorluğu, s. 12

<sup>62</sup> Roland Barthes Görüntünün Retoriği Sanat Ve Müzik, s. 53

<sup>63</sup> Sergei M. Eisenstein Film Duyumu, s. 24

<sup>64</sup> Ulus Baker Beyin Ekran, s. 21

oluşturmaktadır.Üçüncü anlam işte kurguda bu yol üzerinden kendisini sekanslarda göstermektedir.Çünkü “Söz konusu olan tematik bir söz,bireysel dil kullanımıdır ve bireysel kullanım geçicidir.”<sup>65</sup>Burada bireysel kullanımın geçici olması film devininin her izleyici için ayrı bir görüşte ,film yorumlanmasından geçmektedir. Bireysel kullanımın geçici olması çoğunlukla görsel dilin üçüncü anlamın sinema kurgusu içinde vermek istediği mesaj ile çatışmasından kaynaklanmaktadır.Sonuçta “betimleme” her izleyicinin zihninde ayrı bir şekilde yansıtılmaktadır.

Üçüncü anlamın daha doğrusu geniş anlamı göstergesi izleyiciye aktarılan hikayenin içerisinde bazen görülür bazen de görünmez olan çeşitli geçişlere bağlanmaktadır.Karakterin anlatılan hikayede doğal olmayan bir takım sınır çizgilerinden geçmektedir.Francis Ford Coppola’nun yönetmenliğindeki 1992 yılında çıkan “Bram Stoker’s Dracula”<sup>66</sup>adlı filmde Gary Oldman’ın canlandığı Dracula karakterinin duvarda ki gölge oyunu bu duruma örnek oluşturmaktadır.Gölge imaj olarak gösterendir fakat gösterileni yoktur.Bu durum Dracula’nın zaman ve mekandan ayrılmış olduğunun bir betimlemesidir. İmaj olarak Dracula tarih sayfasından çoktan koparılmıştır.Bu durum hem film okuması olarak , imajın kılık değişikliğine hem de Barthes’ın geniş anlamına oldukça uyumlu olmaktadır.

Sonuç olarak vampir imajı tarih içerisinde çeşitli değişikliklere uğramıştır ve kurgudaki geçişlerde bu devinim verilmiştir.Roland Barthes’ın üçüncü anlam üzerine geçen cümlesi:”Üçüncü Anlamın temel niteliği,aslında en azından S. M. E’de ifadeyi kılık değiştirmeden ayıran çizgiyi bulanıklaştırmak ama aynı zaman da bu dalgalanmayı az ve öz biçimde vermektir ;buna eksilteli bir tumturak denebilir.”<sup>67</sup>

Kılık değiştirme konusu imajların tarih içerisinde ki gelişimine bağlı olarak bir çok görsel sanat dalında sürekli ele alınmıştır.Özellikle “author”diyebileceğimiz yönetmenler filmlerinde genel olarak takliti ele alırlar.Bu bir çeşit modern kılık değiştirmektir.İmajlar en çok sömürülen element olmuşlardır.Sürekli yeni bir üretim sürecine girerek 21.yy da çeşitli medyumlar arasında geçiş yapmaktadırlar.Gösteren ve gösterilen arasında ki keyfi bağın bu kadar geniş bir şekilde ele alınması bütün bu

<sup>65</sup> Roland Barthes Görüntünün Retoriği Sanat Ve Müzik, ss. 50

<sup>66</sup> Bram Stoker’s Dracula (1992)

<sup>67</sup> Roland Barthes Görüntünün Retoriği Sanat Ve Müzik,s. 47

imajların yeniden üretime girmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Kılık değiştirmek sonuç olarak ,oldukça gözü aldatmak üzerine kurulu bir eylem olmaktadır.Kurgunun etkisi eskiden olduğu gibi *Vertov* ve *Eisenstein* filmlerinin dışında televizyon medyasının reklam sektörüne hizmet etmeye başlamıştır.Kurgunun zamansal niteliklerine bağlı olarak geniş anlam farklı şekillerde okunabilmektedir.“*Eğer geniş zaman içerisinde takip edilirse üçüncü anlam bir karşı anlatının parçasına dönüşür ve film sahnelerine,dizilişlere ve dizimlere ait kesitlemeden farklı bir kesitlemeye dayanır ancak.*”<sup>68</sup>Fakat bu durumher sekansın geniş zamana tekabül edildiği durumlarda oluşmaktadır.

Kurgudaki akışınmantık dışına çıkmasını doğru kabul edilmektedir *Barthes* tarafından fakat akademik çerçeve içerisinde karşı anlatımı sadece kurgunun içerisindeki düzene bağlı aktarmak istiyoruz. Geniş anlam çünkü *Barthes* tarafından okuyucunun yorumuna açık olarak oluşturulmuştur.”*Üçüncü anlam sözcükler içinde açıklanamaz bir şekilde film sanatının geleceğine dair bir anlam bütünlüğüdür.*”<sup>69</sup>Üçüncü anlam sinemanın veya *Barthes*’a göre fotogram ve çizgi romanlarda bulunmasının temel nedeni harekete bağlı olmayan çeşitli eylemlerin görsele aktarılmasına bağlanmaktadır. Hareketin kısıtlandırıldığı ve dondurulduğu görsel sanatlarda geniş anlam vuku bulmaktadır.*Roland Barthes* filmsel olanın üzerine gitmiştir.

Filmsel olan görseller içerisinde çizgi roman ve fotogramda bulunmaktadır.Sinemanın “uçurum”düşüncesinde olduğu gibi *Barthes*’ın görüntüler üzerinde yaptığı incelemeler bir tür sonsuzluk,süressizlik hissiyatını verecek şekilde kelimelere dökülmeye çalışmıştır.Çizgi romanda ise bu durum daha çok sessiz paneller için geçerlidir. Gösterilenin ortada olmayışı beyazperdede veya sekanslarda ki görselin daha “derinlikle” incelenmesine yol açmaktadır. Popüler kültürün altı burada çizilmektedir. Popüler kültürde içerisindeki gösterileni olmayan göstergekopukluğundan faydalanmaktadır. Çeşitli imajlar kendi bağlamından koparılarak temsile ve yeniden üretim ile şekil daha doğrusu kılık değiştirerek popüler kültür bağlamında çeşitli medyumlara giriş yapmaktadırlar. Böylece popüler kültür filmsel olan görselleri daha çok tekelinde kullanmaya başlamıştır. Filmsel olan

---

<sup>68</sup> Roland Barthes Görüntünün Retoriği, Sanat Ve Müzik,s. 53

<sup>69</sup> A.g.e.,s. 56

her zaman içinde geçen eylemi sorguya tutmaktadır. Bu nedenle görüntü retorığı aynı zamanda çeşitli kültürler içerisindeki reklamlar için de geçerli olmaktadır. Böylece görüntü retorığı hem filimselin içerisindeki donmuş hareketi ,hemde yan anlamı olan metin üzerinden kültürler arası bir okuma yapmaktadır. Bu durum sadece imajlar için değil aynı zamanda gösterenin parçası olan ses içinde geçerlidir. Ses yıllar geçtikçe bizim günlük hayatımız içerisinde büyük rol oynamaktadır. Üstelik doğum sürecindeki ilk gelişen organımızın kulak olması sesin insan hayatındaki öneminin altını çizmektedir. Geniş anlam hiç kuşkusuz post-modern sanat üzerinde bir etkiye bulunmaktadır. Çünkü filmsel olanın sekanslarının sıralınışı üzerine mantık dışında olmasına rağmen yeni bir değer katmıştır. Modernist imgelem biçimleri günümüzde ikinci hayat yerine zamanımızda hayal üzerinden kaygıyı gündelik hayata yerleştirmektedir. Bu kaygıyı ise geniş anlamın imgelem üzerindeki etkisi üzerinden ele aldığımız zaman zaten çağımızınmantıksız olarak bize sunulan değerlerin sadece bireysel olana tekabül ettiğini göstermektedir.

Bir anlamda geniş anlamın getirdiği düşünce post-modernin nesnel olandan çok öznel olana geçiş yapmasını gerektirmektedir. Evrensel olanın altı çizilerek insan eylemlerinin öznel olarak anlatımda yer bulmasını sağlamaktadır. Bireysel dil kullanımı geçicidir fakat felsefik olarak görsele yeni bir takım kavramlar kazandırmaktadır. Post-Modern cümlelerin ve görsellerin öznel olarak değerlendirilmesi söz konusu olmaktadır. Özellikle düş gücüne bağlı olarak gündelik hayattaçeşitli görsellerin incelenmesine olanak sağlamaktadır.

*Freud*'un getirdiği obje odaklı psikoloji günümüzde daha ön plana çıkmaktadır. Fakat unutulmaması gereken noktanın her türlü iletişim sürecinin iki taraflı işleniş içerisinde çözümlenmesidir. Mesajı veren her zaman sosyolojiyide kullanarak fikri veya aktarılmak istenen mesajın niteliğini, insanın özgün doğasına daha doğrusu öznelliğine uygun bir şekilde aktarmak durumundadır. Geniş anlam böylece bu durum içinde geçerlidir, çünkü evrensel olan hiçbir zaman obje ile sınırlandırılmaz. Görsel kendi içerisinde özneye ait duygularıda taşımaktadır. *Freud* ve onu izleyen çeşitli psikologlar daha çok objenin öneminin altını çizmektedir. **Oysa öznel olan bireyin kendi kültürüdür.**Bireysel olan düşünceler kültürü temel almaları sayesinde herhangi bir görsel yoktan var olur veya imajlar arasında yok olmaya terk edilmektedir. Kültür endüstrisi iseberaberinde bilgi enfarmasyonu da getirmiştir.

Sadece belirli bir kültür düzeyi içinde enfarmasyon arasından gerçek anlamda üzerine düşünülecek çeşitli göstergeler ortaya çıkmaktadır.

Her birey ,hayatı boyunca edindiği bilgiler ile kendi kişiliğini oluşturur. Popüler kültür içerisindeki kimlik ve kişilik arasındaki uçurumun nedenlerinden biri de budur. Sanat eserleride bu farkı ortaya koymaktadır. Çünkü evrensel olana ulaşmak her her türlü sanatın bir görevidir. Sonsuzluk hissiyatı evrensel olana yaklaştığı derecede ettiği sürece var olmaktadır. **Geniş anlamın süresiz olanı temsil etmesi tümü ile eserin evrensel olana ne kadar yaklaşabildiğine dair bir ipucudur.**

*Eisenstein*, Sovyet Birliği ne filmlerini gösterirken bir sorumluluk taşıyordu çünkü kurgunun, sinemanın geleceği için ne kadar önemli olduğunun farkındaydı. Kurgu yöntemini evrensel bir dille beyazperdeye aktarmanın bilinci içerisindeydi. Batı ise kurgunun etkisini çoğu zaman göz ardı etmiştir. Çünkü Batı sinema, bireysel olanın altını çizmek için çabalamıştır. Fakat sosyolojik olarak evrensel bir devrim sürecinin fikri sadece Sovyetler Birliğinde can bulmuştur.

Geniş anlamın altı çizilirken unutulmaması gereken kendi içerisindeki süresizlik düşüncesinin bir bağlamda kurgu içerisinde hayalgücünü ön plana çıkarmaktadır. Akıl ve kavrayış gücü bu bakımdan geniş zaman içerisinde sekansların takip edilmesi durumunda hem karşıt anlam ortaya çıkar hemde *Kant*'ın aşkınlama durumu göstergenin gösterileni olmayışından kaynaklanarak seyircinin görsel üzerindeki düşüncesini öne çıkarmaktadır. *"Gösterilmeyen imaj bu durumda üçüncü anlam içerisinde transandantal imaja dönüşmektedir."*<sup>70</sup>

Transandantal imaj, doğu felsefesine oldukça yakındır.Üçüncü anlamın karşıt anlam içerisindeki süresizlik durumu belirli bir tanrı anlayışı ya da düşüncesine doğunun mistisizimi üzerinden transandantal imajın varlığı ile ulaşılmaktadır.Hayalgücü geniş anlamın içine katılımı ile birlikte *Kant*'ın temsil üzerine olan yargı bağlamında bir tikelin bir tümel altına düşmesi durumu söz konusu olmaktadır.Üçüncü anlamın ve Transdantal imaja bağlayan nokta yargı eleştirinin bu durumuna

---

<sup>70</sup> Ulus Baker Beyin Ekran s. 96



bağlanmaktadır.Estetik yargının kavrayış şekillerinden birinci moment olan amaçsızlık üçüncü anlam için kurgunun gidişatında yer almaktadır.Burada önemli olan nokta, kavrayış özelliğinin belirli bir amaçsızlık momentine bağlı olarak geniş anlamı izleyicinin görselde bulmasıdır.*Kantın* rasyonelizmine ise geniş anlam ters düşmektedir (eğer mantık dışı olan kurgunun içindeki yeri ele alınırsa.)Fakat transandantal imaj her daim geniş anlamın bir parçasıdır, gösterileni olmayan gösteren olarak ele alınmasından dolayı bu sonuc çıkar. *Kantın* ikinci momenti evrensellik, üçüncü anlam içinde geçerli olmaktadır.Geniş anlam hem cognitive hemde duyumsal olana tekabül etmektedir bu bakımdan estetik yargı görselin okumasından ayrılmamaktadır. Öznel olma durumu daha doğrusu bireysellik durumu her düşünür ve yönetmen için farklı bir şekilde ele alınmaktadır.”*Vertov’a göre seyircinin algısı kurgu içinde ki kesimler arasında nesnel bir durumdadır.*”<sup>71</sup>

Zaman-imaj arasındaki ilişkiesin olarak işaretlerini daima nesnel olana bağlamamaktadır.İşaretlerin bağlamı öznenin ön planda olduğu durumlarıda ele almaktadır.Bu durum*Barthes*’ın bireyselin dilinin geçici olduğu üzerindeki düşüncesini göstermektedir.İşaretlerin bağlamı bireysel olan yani öznelin gözünde sürekli değişime uğramaktadır.Transandantal imaj belirli bir ölçüde Tanrının varlığı ile insan algısı arasında bir köprü oluşturmaktadır.Bahsi geçen bu durum Tanrı imajının herkesin aklında ayrı şekildegörsele dönüşmesini de beraberinde getirmektedir.Bu bağlamda ele alındığında Transandantal imaj öznenin tekelinde oluşmaktadır.Üçüncü anlamın söze dökülememesi gibi, Tanrının varlığı da insan algısı tarafından algılanamayacak kadar büyüktür. Bu yüzden insanoğlu Tanrıyı doğanın işaretlerini okuyarak aramaktadır.Tarihin başından beri bu yol izlenmektedir.Tanrı Musa’ya doğada ateş olarak kendini göstermiştir.Gösterileni olmayan gösteren bu sayede din içersinde de yer almaktadır ve hem transandantal imaj düşüncesinin altını çizer hemde üçüncü anlama bir yakınlık göstermektedir. ”*Görsel sanatlar her zaman belli bir koruyucu kabukiçinde varolagelmışlerdir;başlangıçta bu kabuk gizemli ya da kutsal bir şeydi.*”<sup>72</sup>Görseller bu durumda insan algısı içersinde daha derin bir düşünce yapısının izlerini taşımaktadır.Üçüncü anlam kelimelere dökülemeyendir çünkü imajın kendi içersindeki görünmeze odaklanmaktadır.

<sup>71</sup> Ulus Baker Beyin Ekran,s. 97

<sup>72</sup> John Berger Görme Biçimleri, s.32

Sinema sonuç olarak doğayı hapsedmektedir.Doğa ise insan gözü içinçeşitli kültürlerde farklı bir takım kutsal,mistik veya dini olanın imgelemelerini beraberinde getirmektedir. ”*İnanç ve düşüncelerimiz nesnelere görüşümüzü etkiler.*”<sup>73</sup>

*Kant* aşkınlama durumunu bir tür mistik daha doğrusu doğadışı bir duruma geçiş olarak ele almaktadır.Geniş anlamın kılık değiştirme üzerine olan etkisi de bir manada bu aşkınlama durumunun bir parçasıdır.Kılık değiştirme görme biçimleri içerisinde ,insan algısının imgelemlerinin idea olarak evrim geçirmesine bağlanmaktadır.Böylece zaman-ımaj fikri değişik kültürlerde geçen göstergelerigösteren ve gösterilen bağlamından zamanı da kullanarak koparmaktadır.

Varlık sonuçta kendisini imleyen ve imlenen olarak zaman içerisinde bir tür varoluş sürecine sokmaktadır.İmleyen kılık değiştirmenin varoluş sürecinin başında kiideası,imlenen ise kılığın değişmesinin ardından imgenin süreç içerisinde bu ideayı okuyucuya veya seyircinin cognitive yapısına sunmasından kaynaklanmaktadır. Bu süreç bir tür evrimdir.

Geniş anlam imajın varlığını kelimeler yerine imleyen ve imlenen arasında ki farkı değerlendirerek varoluş üzerine seyircinin veya okurun görselin süresizlik durumunu varoluşun evrenseltanımına mal etmektedir.Varoluşun kutsallığı böylece geniş anlamın geçtiği sekanslarda öne çıkar.Kılık değiştirme bundan dolayı geniş anlam ile bir ilgi oluşturmaktadır.Gösteren ile gösterilen arasındaki bağlantının keyfi olma durumu göstergenin evrensel niteliğidir.Zaman –ımaj arasında ki bağlantı ise göstergenin nesiller boyu farklı bağlamlarda filimsel olanda ele alınmasını sağlamıştır.

Doğa belirli bir devinim sürecindedir her zaman tıpkı göstergenin imajı kuşaklar boyuzaman içersinde farklı kültürlere ve anlamlara tekabül etmesi gibi.Bu devinim sürecinde imaj görüşümüz tarafından değişik anlamlara açılmıştır.Bundan dolayı zaman –ımaj ilişkisi üçüncü anlam içerisinde geçen gösterileni olmayan gösterenin sekans içinde bir süresizlik etkisi yaratmıştır.Transandantal imaj kendisini böylece üçüncü anlam okumalarında var etmektedir.Kutsal kavramının görünmeze dayandırılması evrensel olarak kabul görmektedir. İnsan gözünün bu durumu

---

<sup>73</sup> John Berger Görme Biçimleri, s. 8

algılayışı ise metafiziğin bir parçasıdır.Duygulanımlar söze tam anlamı ile dökülemez.“İnsan algısı görüş üzerinden ele alındığında vücutta verilen işaretleri sıkı şekilde çözen düşünce rolünü oynamaktadır.”<sup>74</sup>

Duygular her zaman ,insana bağlı bir şekilde ortaya çıkmaktadır ve bir gösterilene ortada yoktur.Sadece görsel olarak kendilerini ortaya koyabilirler.Kutsal anlar böylece görselin metafizik alanında incelenmektedir.Eser, yaratıcının iç duyumu ile ilişkilidir. Bu bağlantı *author* teorisinin ana temelini oluşturmaktadır.Tinin varlığı ortaya konan görselin yönetmen tarafından seyirciye imajlar yoluyla aktarılmaktadır.Kant'ın tin ve kültür arasında ki ilişkisi düşüncesi görüntü okumada seyircinin kültürü veyönetmenin hapsettiği doğanın içerisinde ki metafizik bağlamda karakterin eylemlerini gösterilene olmayan gösterininbeyazperdedeki süresiz sekansda belli olmaktadır.Buradaki düşüncenin özü , görselin felsefesi olmak üzere , genel anlamda felsefenin bir Tanrı düşüncesi bağlamında ortaya konabilmesinden kaynaklanmaktadır.

Sonuçta ..Tanrısız bir felsefe imkansızdır. Aşkınlama süreci, beyazperdede veya çizgi roman kareleri içinde seyirciyi veya okuyucuyu kendi alanına çekmektedir.Tin ve kültür arasındaki bağlantı sadece bildiğimiz bir dini çatı altında oluşmak zorunda değildir.İçerdeki tanık adlı bir insan doğası içerisinde gelişmiş bir bilinç vardır.İçerdeki tanık çoğu zaman insanevrimin bir medeni görüş açısı olarak değerlendirilmektedir.Kültür böylece ahlaki olarak insan eylemlerinde etki yaratmaktadır.İyi ve kötü kavramlar arasındaki fark böylece insan bilinci içerisindekendi kültürü dahilinde belli olmaktadır.Çizgi romanda üçüncü anlam geldiğinde bunun üzerinde daha fazla duracağız.

Transandantal imajın felsefe de ki yeri oldukça yeni olmakla beraber *sublime*(yüce) fikrinin filimsel görsellerde günümüzde daha fazla kullanılmaktadır. Özellikle çizgi romanlarda *sublime* olarak ele alınan bir sürü ikonografi vardır. Deus ex machina'yı bir tür yüce olarak ele alabilir miyiz?Burada unutulmaması gereken noktanın Deus ex machina'nın zamansal ve mekansal olana bağlı olmayışı üzerine durulmakta önem vardır. "*Beynin mekan-zamansal bir hacimdir.*"<sup>75</sup>Yüceye ulaşmak belki de

<sup>74</sup> Maurice Merleau-Ponty Göz ve Tin s. 48

<sup>75</sup> Giles Deleuze-Ulus Baker

sekansiniçerisinde ki ex machine imajına bağlı olmaktadır. İmajın varlığı zaman ve mekan ile sınırlandırılmamıştır.

*Kant* Transandantal hayalgücünün varlığını kavram olarak ortaya koymuştur fakat imaj olarak görselini bulmak oldukça zordur. Ex Machina ise imaj olarak Transandantal olanın altını çizebilmektedir. Ex machina'nın varlığı öykü anlatımına çoğu defa karşı gelmiştir. Karakterin bulunduğu öykünün doğasına aykırıdır. Düşüncenin oluşturduğu kavramlar, çoğu zaman görselin mekanı ve zamanı üzerine çeşitli bir anlam yüklemek üzerine seyircinin kafasında var olurlar. Mekan ve zaman dışında işleyen Ex Machina sekansda ki varlığıise kurgunun gidişatına karşı gelebilir ve bir tür süreksizlik olgusunu çıkartabilmektedir. Belirli bir ironi senaryoda kendisini var etmektedir. Zatendeus ex machina'nın ortaya çıkışı "*filimsel olanın filminden uzak olmasını romanında romansaldan ne kadar uzak olduğunun altını çizmektedir.*"<sup>76</sup>

Sinemanın zengin eklemlerle anlatımı içerisinde ex machina zaman ve mekanın dışında kalmaktadır. Kaynağı her zaman gösterene dayanmaktadır. Gösterileni ortada senaryo içerisinde veya filmin kurgusu içerisinde görünmezdir. Gerek ses olsun gerekse imaj olarak öyküye her daim ters düşmektedir. Ex Machina genellikle metafiziksel olarak senaryonun alt metninde kendisini var etmektedir. Sinema dili seyirciyi ex machina'nın varlığı ile zaman-mekan içerisinde bağlantının varlığını sorguya çekmeye davet etmektedir. Deus Ex Machina'nın varlığı ile sinema anlatı mitinin bir parçasıdır. Dilbilimin ve psikanalizin yeri geniş anlam içerisinde bir yeri yoktur. Gilles Deleuze'nin sinema üzerine oluşturduğu yorum bu durumun bir parçasıdır: "*Beyin tekildir. Beyin ekrandır. Dilbilim ve psikanalizle sinema arasında bir bağ kurulamaz.*"<sup>77</sup> İnsan beyninde sinema yüceye ne kadar yakın olursa mitoloji olarak varlığı da o derecede var olmaktadır.

*Kant*'ın estetik yargısını üçüncü anlam için kullanmamızın sebebi geniş anlam olarak tanımlanan görselin diğer sekanslardan ayıran noktanın süresizlik ve kurgu içerisinden koparılmak gibi özelliklerden kaynaklanmaktadır. Üçüncü anlam *Barthes*

<sup>76</sup> Roland Barthes-Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik, s. 55

<sup>77</sup> Gilles Deleuze ile söyleşi, Cahiers du cinema Sayı:380, Şubat 1986, s. 25-32

tarafından okuyucunun yorumuna bırakılmıştır fakat akademik dilde belirli esaslara dayandırılmaktadır.Özellikle imaj konusu çok önem kazanmaktadır.

*Kant*'ın sanat eserleri üzerine oluşturduğu momentumlar üzerinden izleyicinin ve okurun eleştirisine tabii tutulmasına yol açmaktadır.Okuyucu veya izleyici geniş anlamı zihnindeki belirli bir doğal işleve sokmadan, *Barthes*'ın kuramını algılayamamaktadır.Söze dökülemeyen görseller çoğu zaman izleyicinin beyninde ki duygulanımlara bağlanmaktadır.Sekansın süreksizliği bir tür amaçsızlıktırsoyatarılıktır.Anlatının görsel ve sözel olarak ortaya koyduğu anlamlandırma sürecinin dışında daha çok betimleme ile ortaya bir takım duyguların zihinde coşkuya sebep olması söz konusudur. Geniş anlam bir tür pastiş yerine geçer.Ama her zaman şiirin okuyucunun algılamasındaki yerini tutar.Şiirin süreksizliği geniş anlamın görsellerinden aktarılır.Bir bakıma bütün bu soyutlama süreci daha çok izleyicinin anlatı içerisinde seçtiği belirli bir mizahi ve derinliğe sahip bir sekansın varlığına dayanmaktadır.

**Kılık değiştirmede aynı zamanda mizahın bir elementidir.**Geniş anlamabsürdlüğün varlığı içinde açıklanmaktadır.Kurgunun karşısında yer alır ve öykünün anlamına zıtlık göstermektedir.Soytarılık olarak geçen bu an, anlatı içerisinde hem karakter hem de izleyici açısından bir duygu selinin oluşmasını sağlar.Bahsi geçen durum *Kant*'ın “*rapture*”(coşku) kavramına oldukça yakın olmaktadır.Şiir bir tür görünmezi biçimlendirme arayışıdır.

Geniş anlam sekanslarda görsel olarak aynı görevi üstlenmektedir.Şiirin inşası şairin kafasındaki kavramsal soyutlama üzerinden işlem görmektedir.Kavramsal soyutlama genellikle simgesel düzen içerisinde geniş anlamın bulunduğu sekanslarda da bulunmaktadır.Eklenmiş bir anlam olarak yüzeye çıkar.Bu durum sekansın kurgu içindekianlamını yüceltebilir veya eksiltebilir.Genellikle sinemanın geleceğinin üçüncü anlam üzerinden ele alınacağıın altı çizilmiştir,*Barthes* özellikle bu gerçeği vurgulamıştır.Sinema mitosu tarihi ile birlikte zaman içerisinde çeşitli yeni diller oluşturmuştur.Burada imajın ve sesin sinemadaki kullanımları konusunda anlatı tarzı üzerindeki etkisinin altı çizilmektedir.Çünkü imaj ve ses olarak gösteren her zaman yenilenerek, taze bir şekilde gelecekteki filmlerde yinelenerek kendisini öykü anlatımında değişik bağlamlarda yer alacaklardır.

Bu durum genellikle ütopyik filimlerde kendini göstermektedirler.

*Stanley Kubrick* özelliklesadeceses ve imajın gösterge olarak nasıl bir şekilde yeni bağlamlarda kullanabileceği üzerine gitmiştir. Örnek olarak 1978 yılında *Stanley Kubrick*'in yönetmenliğinde ki “*2001:Space Odyssey*”<sup>78</sup> filmini ele alabiliriz. Filimde H.A. L 9000 adlı bilgisayar sadece ses aracılığı ile filmde antagonist rolünü üstlenmiştir. Gösterileni olmayan bir gösteren ses üzerinden filmin uzay çağında insanın geleceği üzerine bir senaryo yazılmıştır. İmaj kavramı gün geçtikçe yeni bağlamlar içerisinde sinema mitosu içerisinde karşımıza çıkmaktadır. Üçüncü anlam ,bu yolla sinemanın geleceğinde önemli bir rol üstlenmektedir. Filmsel olanın filmde ne kadar uzak olduğu romansal olanın da roman dan ne kadar uzak olduğu , çağımızdaki popüler kültürde gittikçe altı çizilen bir düşünce olmaktadır. Bu uzaklık üzerinden mizahi bir takım eserler ortaya çıkmaktadır. Üretilen çoğu eserler bu uzaklık üzerinden çeşitli yeni düşünceleri anlatının bir parçası olarak görsele uyarlamaktadırlar. *Roland Barthes*'in soytarıllık olarak tanımladığı geniş anlam sonuç olarak eserlerde daha fazla yer tutmaktadırlar. Çizgi romanın *Roland Barthes* tarafından ele alınmasının nedeni , bu düşünceden kaynaklanmaktadır. Çizgi roman popüler kültürde romansal ve filmsel kendi çatısı altında toplamayı başarmaktadır. Fakat dokuzuncu sanat olarak edebi olanı ve görseli kendi içerisinde ayrı bir dil ile aktarmaktadır. Ama ilk başta sinema mitosunun çizgi roman ile olan bağlantısı ortaya konmalıdır. Böylece iki sanatın dillerinin imaj ve ses gösterenin dilini nasıl bir şekilde öykü anlatımı içerisinde yer buldukları konusuna açıklık getirebiliriz.

**Üçüncü anlam sonuç olarak Transandantal imajı da kullanarak günümüzde çeşitli görsel sanatlar içerisinde yer almaktadır. Okuyucunun ve izleyicinin bunu keşfedebilmesi ise tümü ile kendi bireysel kültür yapılarına bağlı olmaktadır. İzleyici belirli bir sekansı bütünü içerisinde anlatı özelliğine bağlı olarak kendi estetik yargısına dahil bir şekilde analiz edebilmelidir.**

---

<sup>78</sup>2001:A Space Odyssey (1978)

### 3.1. ÇİZGİ ROMAN VE SİNEMA İLİŞKİSİ

Bölümün başında ilk başta sinema ve çizgi romanın yaratım sürecindeki benzerlikleri göstereceğiz.

İki sanat dalının en büyük ortak noktası bilim dışında simyayı kullanmaktadırlar. Çizgi roman yaratımının başında yazar ve çizerin düşüncesi herşeyden önce yaratılmaktadır. Düşünce *Gilles Deleuze*'e göre yönetmenin filmin yaratımının başlangıçtaki temel ögesidir. Filozof yeni kavramları yaratırken yönetmen düşünceleri üretmektedir.

Sinema ve felsefe arasındaki en büyük fark, kavramlar dışında düşüncelerin izleyiciye iletilmesidir. Sinema ve çizgi roman ikinci formlar ile ilgilenmektedir. Görsel olarak iki sanat dalı formlar üzerinden hikayelerini izleyiciye veya okuyucuya iletmektedirler. Form sekanslarda geçen imajların çizgi roman ve sinemanın görselleri üzerinden seyircinin veya okurun algı sürecinde büyük rol oynamaktadır. Form bir şekilde kavram dışında idealar dünyasına giriş yapmaktadır. Bu noktada göstergebilim dışında görselin felsefesi öne çıkmaktadır. İdios kosmos üzerinden formlar her seyircinin algı düzeyinde, farklı anlamların oluşturulmasını sağlamaktadır.

Çizgi roman ve sinema görselleri seyircinin deneyimine bağlı olarak çeşitli sekanslarda öykülerini aktarmaktadırlar. İki sanat dalı yaratım sürecinde bu elementlere bağlı olarak çalışmaktadırlar. Medyum olarak iki sanat dalı sözelin dünyasından yararlanmaktadırlar. Davranış ve tarzların sözlüğü olan bu alana **idiom** adı verilmektedir. Sinemada karakterlerin eylemleri seyircinin imgelem sürecinde çeşitli farklı anlam yolları açmaktadır ve hikayenin gidişatı bu eylemler üzerinden şekillenmektedir. Çizgi romanın öykü anlatımında da aynı süreç geçerli olmaktadır. Bütün bunların sonucunda, yapılandırma süreci devreye girer ve montaj üzerinden görseller birleştirilmektedir. Çizgi roman ve sinema anlatım süreçlerini görsel montaja bağlı bir şekilde okuyucunun zihninde canlandırmaktadır. Sinema dili bakımından montajın önemi bu noktada devreye girerken kapatma etkisi ve oluk yöntemleri çizgi romanda gerçekleşmektedir.

Yapım değerlerinin ön plana çıktığı yüzey bölümü iki sanat için geçerli olmaktadır. Sinema da bu durum daha çok post-yapım sürecine denk düşmektedir. Fakat iki sanat dalı da düşüncenin değerinden yola çıkarak eserlerini yaratmaktadırlar. İki sanat dalı yaratılan eserin sürecinde görünmez dünyanın sembollerini ve dilini kullanmaktadırlar. Düşüncenin iki sanat türü içinde aynı temelde bulunmaları bu durumu açıklamaktadır. “İki görsel sanat görünmez dünyanın sembollerini ve dilini sunarken öykü anlatımı üzerinde çeşitli etkilerde bulunmaktadır.”<sup>79</sup>

Görünür olanın dışında çizgi roman ve sinemadaalt metin görünmez dünyanın dilinden dolayı zenginleşmektedir. Anlatılan hikaye böylece iki görsel sanatın içinde karakterin yolculuğunu çeşitli kültürel bolluk ile okuyucunun bilgi birikimi ile bir alışveriş kurulmasını sağlamaktadır.

Senaryo sözel olarak iki görsel sanat dalı açısından imajın sekanslardaki işleyişi konusunda rol oynamaktadırlar. “İmajın hem ayrıntılar ile donanmasını sağlarlar hem de gücünü artırır.”<sup>80</sup> Böylece sinema ve çizgi roman senaryosunda bazı sekanslar imajın sözel etkisi ile ön plana çıkmaktadırlar. Montaj yöntemi iki sanat dalı içinde geçerli olmaktadır. Çizgi romanda sözel olan karedeki resimlerin bir bütünü olarak işlev görmektedir. Sinemada ise ses bu paralel kombinasyonun parçası olmaktadır. Fakat senaryonun sözeli diyalog akışında tıpkı çizgi roman da olduğu gibi hikayenin akışını sağlamaktadır.

Dışavurumculuk aynı zamanda iki sanat dalı içerisinde işlev görmektedir. Duygular sinemada karakterlerin hareket ve davranışlarından görsele taşınır tıpkı çizgi roman karelerinde geçen kahramanın mimiklerinin resim edilmesi gibi geçerli olmaktadır. “Filmi en azından temel düzeyde değerlendirmek için entelektüel olmak gerekmez.”<sup>81</sup> Aynı durum çizgi roman için de geçerlidir. İki sanat dalı da göstergelere dayanarak anlatmak istedikleri hikayeyi görsele taşımaktadırlar. Çizgi romanher eseri için geçerli olmamasına rağmen okuyucunun her şekilde olursa olsun, kendi gösterge dilinin okunmasını sağlamaktadır.Sinemanın aktör ve aktristlerin yüzlerini kullanarak bir tür yıldız medyumı olduğu belli olmaktadır.Aynı durum çizgi romanlar içinde geçerli olmaktadır.Hollywood’un makyaj endüstrisi içerisindeki

<sup>79</sup> Understanding Comics,s. 203

<sup>80</sup> A.g.e., s. 154

<sup>81</sup> James Monaco Bir Film Nasıl Okunur?s. 149



önemli bir yeri olan yıldızların yüzleri aynı zamanda dokuzuncu sanatın işleyişinde de can bulmaktadır. Birçok çizgi roman yıldızların yüzünü sayfalarına taşımaktadırlar. Böylece yıldız aktör ve aktristler hem çizgi roman medyumunun hem de sinema medyumunun bir parçasını oluşturmaktadırlar. Özellikle *HughesAdam* adlı çizgi roman ilüstrasyonlarını ortaya çıkaran çizginin işlerinde bu durum fazlalıkla görünmektedir. *Adam Hughes* “*Cover Run*”<sup>82</sup> isimli ilüstrasyon antolojisinde *Audrey Hepburn* gibi ünlü bir sinema yüzünü *Catwoman* karakteri ile birleştirmiştir.

Fiziksel açıdan iki sanat dalında karakterlerin eylemlerini, belirli bir sekanslardan izleyiciye ve okura aktarmaktadır. Böylece insan aklında bir tür imaj kaydına yol açmaktadır iki sanat dalı da. Zaman ve mekana bağlı olarak bir tür hafıza sarayı bu sanat dallarından türeyerek okuyucunun ve izleyicinin aklına yerleşmektedir. Görselleri kaydetmek insana akli açısından, bu sanat dalları içinde geçerli olmaktadır. İki sanat dalı hem zamanın hemde mekanın özelliklerini içerisinde barındırmaktadır. “*Hem görsel hem de sözel olan sinema ve çizgi roman sekanslarında tek başına aktarılamayacak düşüncenin aktarılmasını sağlamaktadır.*”<sup>83</sup>

Formun görseller üzerinden şekillendirilmesi durumu da bu iki sanat dalının ortak noktasıdır. Formlar taşınmak istenen düşüncenin imajlarda olan etkisini hem sinema da hem de çizgi roman sayfalarında izleyicinin ve okuyucunun algısına sunmaktadır. Algının diğer duyuları ses dışında hem sinema hem de çizgi roman tarafından devreye girmektedir. Simgelerin yeniden üretime sokulması da iki sanat dalının parçasıdır. **Simgeler veya semboller iki endüstri içerisinde yeni anlamlara gelecek şekilde görselin içerisinde kodlanmaktadır.** Senaryo olarak iki sanat dalı aynı hikaye anlatımı şeklini kullanmaktadır. Düşüncenin varlığı görsele taşınırken iki medium içinde “*author*” olanın imzasını taşımaktadırlar. Tıpkı çizgi roman yazarlarının kendine ait bir yazı dünyası olduğu gibi, sinema senaryoları da aynı şekilde senarist tarafından yaratılan yazısal dünyasını görsele taşımak ile görevlidirler. Yazısal dünya görseller ile paralel olarak iki medium tarafından tüketiciye sunulmaktadır. Yazının doğası görsellerin okunmasında etki oluşturmaktadır. Böylece diyalog veya anlatıcının anlatım tarzı hem çizgi roman hem

<sup>82</sup> Adam Hughes Cover Run: The Dc Comics Art Of Adam Hughes s. 110

<sup>83</sup> Understanding Comics s. 155

de sinema sanatında okuyucu ve izleyicinin görsellerde ki *diegetic* evreni algılama sürecinde rol oynamaktadır. İki sanat dalı çeşitli politik bağlamları iletişim sürecine dahil ederek çalışmaktadırlar. Sinema da kullanılan açı çeşitleri aynı şekilde çizgi roman sekanslarında da kullanılmaktadır. Bu açılar anlam olarak beyazperde de okuyucuya karakterin duygulanımı konusunda nasıl bir bilgi aktarıyorsa aynı şekilde çizgi roman medyumunda da aynı etki işlevini göstermektedir. **Sinema da geçen açı tarzları karakterin öykü içerisindeki eylemlerini bir çeşit dışavurumculuğuna bağlarken , çizgi romanda bu duygulanım süreci açılarının sekanslarda sayfa boyunca yayılması ile aynı etkiyi göstermektedir.**

İki medium da hikaye anlatımları açısından birbirine bağlı bir şekilde işlev görmektedir. Antagonist ve protagonist arasındaki ilişki, çeşitli hikaye anlatımlarında iki sanat dalında da benzer şekilde göz önüne çıkmaktadırlar. Çizgi roman, okuyucuya belirli bilgiler vererek bir tür yabancılaştırma etkisi yaratmaktadır. Tıpkı sinemada ki *Brecht* tarzının kullanımı gibi çizgi romanda okuyucuya bir tür *Brecht* tarzı yabancılaştırma etkisi yaratabilmektedir. Çerçeve sanatı olarak sinemanın görselden aktarımı çizgi roman kareleri içinde geçerli bir etki oluşturmaktadır. Sinemada geçen dördüncü duvar yıkılışları çizgi roman anlatımının görseli içerisinde de geçerli olmaktadır. Dördüncü duvar çizgi romanlarda ki bir sürü evrende kırılmaya uğramıştır. Örnek olarak *Marvel* yayınevini çıkardığı *Deadpool* karakteri sayısız defa dördüncü boyutu çizgi roman karelerinde kırmıştır. Sinema dili içerisinde kullanılan bir sürü anlatım tarzı çizgi roman hikayelerinde gerçekleşmiştir. Bunlardan en önemlisi çerçeve üzerinden işlenen ses elementlerinin kullanımınıdır. Çeşitli çizgi roman karelerinde sesin sözel olarak aktarımı kare dışarısından işlenmiştir. Resim sanatının çoğu özellikleri iki medium tarafından ele alınmıştır. “Özellikle kübist akım gibi tuval üzerinden yola çıkılan akımlar kuramsal bağlamda sinema ile oldukça ilişkilidir.”<sup>84</sup> Aynı durum çizgi romanın görselleri içinde geçerlidir. Perspektif olarak iki sanat dalı da sekanslarda aynı tür etki yaratmak üzerine çalışmaktadır. Perspektif iki sanat dalında da görsel için temel alınarak ortaya çıkmaktadır. **Perspektifin algı üzerindeki etkisi sinema ve çizgi roman sekansları içinde ön plandadır.** Ama en temel olarak iki sanat dalı da düşünceleri ortaya koyarak işlevlerini göstermektedirle. Kavram yaratmak ne kadar filozofun görevi ise, düşüncüyü yaratıp görsel ve sözel olarak beyazperdeye veya çizgi roman

<sup>84</sup> James Monaco Bir Film Nasıl Okunur s. 45

sayfalarına yaymak bu iki sanat dalı medyumlarının görevini oluşturmaktadır. Düşüncenin aktarımı üzerine olan yaratıcılık süreci bu iki sanat dalını günümüzde gerçekten takip edilmeye layık olmuştur. Zaman ve mekanın düşünce üzerinde olan etkisi anlatım sırasında sekanslar üzerinden okuyucu ve izleyici tarafından okunmaya bırakılmıştır. Düşünce zaten zaman ve mekan üzerinden imajların varlığı bağlamında izleyici, okurun çeşitli şekillerde görselin ve sözelin dünyasını kayda tutması ile birlikte işlev görmektedir. Hatıralar içerisinde sinemada ve çizgi romanda anlatılan “*diegesis*” evreni algıda işlev görmektedir.

Fakat bu iki sanat dalının en büyük ortak noktası *mimesis* varlığıdır. İki sanat dalı da doğanın taklidine dayalı işlev görmektedir. Burada üzerinde durulması gereken noktanın ne türden düşüncelerin taklit edilen doğa üzerinden seyirci veya okuyucuya ulaştırılmasıdır.

İnsan doğasının sekanslar içerisinde ne bağlamda eylemlere döküldüğü de önemli bir noktadır. Her sekans belirli bir eylemin ve böylece duygulanımın *mimesis*ini kare içerisine taşımaktadır. Temsili oluşturulan düşüncenin kurgu içerisindeki yeri daha çok iki sanat dalının görünmez üzerinden verdiği alt metine bağlı şekilde okunması gerektiğidir. *Mimesis*in varlığı sinemada sinematografinin kalitesine bağlı şekilde beyazperdeye taşınırken çizgi romanda ise çizerin yansıttığı taklidin ne kadar gerçekçi olduğuna veya anlatılan hikaye ile nasıl bir şekilde paralellik gösterdiğine dayalı bir şekilde görsele dökülmektedir.

**En önemli olan nokta ise bu iki sanat dalının gerek sinematografide , gerek çizimlerde gölge ışık üzerinde durmasıdır.** Gölge ve ışık iki sanat dalının ortak anahtar elementleridir. İmajın derinliği bu iki element üzerinden sekanslara taşınmaktadır. Renklerin kullanımı ise anlatılan karakterin çeşitli duygulanımlarına veya “*diegetic*” evrenin seyirci/okuyucu ‘ya vermek istediği mesaja yönelik olarak yönetmen veya çizgi romanın yazarı tarafından sekans betimlemelerinde var edilmektedir. Tiyatro ve romanın çizgi romanlar üzerindeki etkisi sinema için ne kadar önemli ise çizgi roman içinde o derecede geçerli olmaktadır. *Mimesis* olarak bu iki ayrı sanat dalı çizgi roman ve sinema karakterinin sekanslar içerisindeki anlatımına ve eylemlerine şekil vermektedir. Özellikle üçüncü roman başlığı altında bahsi geçen *Barthes* tarafından ortaya konulmuş “*hamile an*” iki medium içinde var

olmaktadır. Romanın edebi metin olarak okuyucuya sunulması, anlatımda sinema ve çizgi roman metinlerinde geçen diyaloglar sayesinde etki yaratmaktadır.

Edebi metnin kalitesine göre, çizgi roman ve sinema sekansları içerisinde geçen diyalogların akıcılığını yazının doğası tarafından okuyucu veya izleyici tarafından ya kolay anlaşılır ya da dikkate değecek şekilde beyazperdeye yada çizgi roman sayfaları arasına yayılmaktadır. Her ne şekilde olsun metin veya görsel düşüncenin varlığını iki sanat medyumu içerisinde baştan sona kadar iletmek durumundadır. Düşünce görselin temasının veya yazı doğasının içerisinde karakter yolu ile veya anlatım tarzı üzerinden izleyici veya okurun algısına kurgunun ritmi ile iletişimin içinde var olmaktadır.

**Sinema dizimsel olarak sekanslar soldan sağa doğru bir akış izlemektedir aynı çizgi romanın kurgusal devamlılığında olduğu gibi. Çizgi roman kareleri dizilimlerinde sağdan sola doğru bir anlatım sergilemektedir.**

**Müzik iki sanat dalı içinde geçerlidir.** Sinemada kurgu içerisinde müzik ile bir ritim oluşturulurken, çizgi romanda müziksel olarak çeşitli sözellerin kareler içerisinde belirli bir anlam bütünlüğü oluşturur. Subjektif hareket bütünlüğü obje üzerinde sinemanın saniyedeki 24 kare içerisinde seyircinin objeye yüklediği eylem sürecidir. Aynı zamanda çizgi roman kareleri içerisinde hareket halindeki objenin insanın gözünün hareketine bağlı olarak, o objenin hareketine bir tür gönderme oluşmaktadır. Fütüristlerin *hareket çizgisi* adı altında incelediği hareketlerin toplamı, hem film sekansları için, hemde çizgi roman kareleri için geçerli olmaktadır. Eylemlerin hareketi incelendiği zaman filmin sekanslarını yavaşlattığınız zaman çizgi roman karelerindeki aynı etki gözleyeninin algısına sunulmaktadır. Sadece film sekanslarını yavaşlattığınız zaman çizgi romanın karelerinin dizilimindeki kurgusal akışı görmüş olursunuz. Çizgi roman sinemanın oldukça yavaşlatılmış bir halini oluşturmaktadır. Fakat resimlerin hareket işlevi iki sanat dalı için aynı prensiplere göre işlemektedir. İnsan gözünün beyazperde üzerindeki veya çizgi roman sayfalarının karelerindeki hareketi aynı şekilde işler. Sadece hız konusu iki *medium* arasında ki en büyük farktır. Yönetmen karelerin arasında ki geçişlerin hızı üzerinden kurguyu değişik şekillerde anlatımın sürecine sunmaktadır. Çizgi roman kurguyu hızlı olmasa bile

çizgi roman sayfalarında ki karelerin yakınlığı,biçimi ve büyüklüğü üzerinden yine hikayenin anlatımına sunmaktadır.

Seyircide oluşan süreksizlik anlamı hem sinemada hemde çizgi roman içerisinde sessiz sekanslara bağlı olmaktadır. Doğanın yarattığı bütün güzellikler *mimesis* yolu ile bu iki sanat dalında bulunmaktadır. Fakat insan gözünün algısı *mimesis*in taklit ettiği doğanın işlevine takılı kalır veya bu güzellikleri sadece şans aracılığı ile fark etmektedir. Sinema ve çizgi roman doğanın bu güzelliklerini kompozisyon tekniği ile kurguda insan gözünün algılayabileceği şekilde aktarmaktadır.

**İnsan algısının en önemli sorunu, görme yetisinin belirli bir sınıra bağlı olmasıdır.**Algılanan dünya hiç bir zaman gerek *mimesis* yolu ile olsun gerek gerçek anlamda gözlemlene yolu ile gözlemciye kendi var oluşunu tümü ile göstermemektedir. Algının bu aldaticılığı sinema ve çizgi roman içerisinde geçerli olmaktadır.

Post prodüksiyon aşamasına geçildiği zaman iki sanat eseri kültürendüstürisi içerisinde hem yapımcı, hemde tüketicinin eserin yapısına göre belirli bir arz-talep ilişkisi yürütülmektedir.

Çizgi roman ve sinema sosyopolitik olan olayları kendi içerisinde yazar veya yönetmenin “*author*” adı altında okuyucu ve izleyici kesmine sunulması söz konusudur. Sinema ve çizgi roman sosyopolitik olan mesajları kendi yaratacılık çerçevesinde toplumun çağdaş olan ihtiyaçlarına göre kültür sermayesine mal etmektedir. Sinema ve çizgi roman, modern teknolojiden kendi görsellerinde olabildiğince faydalanmaya çalışmaktadır. Teknoloji geliştikçe çizgi roman ve sinema sanatı eserlerini internet üzerinden veya farklı medyalar üzerinden seyirci ve okuyucuya sunmayı başarmaktadır. Prodüksiyon süreci içerisindeki sanatçının hakları ve halkın algısı iki sanat dalı içinde geçerli olmaktadır. “*Fakat çizgi romanın okuyucu ile olan görselin ve sembollerin aktarımında ki işbirliği sinemadan daha güçlüdür.*”<sup>85</sup>

---

<sup>85</sup> Scott McCloud-Reinventing Comics s. 39

**Sinemanın orjinalnegatifle şekillendirilmesi çizgi romanın çizerin eskizi ile hikayeyi resim etmesi arasındaki süreç neredeyse aynıdır.** İki sanat dalı da oldukça ilkel olan orjinal negatif ve eskizle başlayarak onları çeşitli aşamalardan teknoloji yardımı ile geçirerek, eserin son haline doğru bir tür şekillendirme işlevine tabii tutmaktadırlar. Simya böylece renklendirme de dahil olarak bir şekilde iki sanat dalı içerisinde rol oynamaktadır. İki sanat eseri çeşitli oluşum süreçlerinden geçerek orjinal hallerinden uzaklaştırılarak yeni bir görsele doğru evrilmektedirler. İki sanat dalı da medya politikası içerisinde kendilerinde reklam taşımaktadır. Sinemada daha çok sekanslar içerisinde iletilen reklam çizgi romanlarda sayfa aralarında gözükmektedir. İki medium dalı reklamın tüketen kesimi odak alarak prodüksiyon sırasında oluşturulmaktadırlar. İki sanat dalı seyirci veya izleyicinin *deigetic* evrene fiziksel olarak katılımını sağlamaktadır. Seyirci sinema salonunun ışıklarının kapatılması ile birlikte, kendi vücut fonksiyonlarını bir bakıma etkisiz hale getirerek beyazperdede ki görselin parçası olduğunu ilizyonuna çekilmektedir. Çizgi romanda aynı şekilde okuyucunun göz hareketlerini resim kareleri arasında geçişini kullanarak ,okuyucunun algısını tümü ile çizgi romanda anlatılan hikayeye odaklanmasını sağlamaktadır. Fiziksel olarak iki görsel sanat dalı okuyucu veya izleyicinin algısını görselin içine odaklanmasını sağlamaktadır. Fiziki olarak algının odaklanması sonucu ve beden hareketlerinin kısıtlanması ile seyirci veya okuyucu çizgi roman içindeki *diegetic* dünyanın bir parçası olmaktadır.

**Çizgi roman ve sinemanın bir diğer özelliği ise çeşitli janraları kendi çatıları altında toplamayı başarabilmeleridir.**Bu janralar gerek komedi olsun, gerek korku anlatılan tematik evrenin varlığını okuyucu ve izleyiciye ses dışında kurgunun birliğini kullanarak iki sanat dalında da işlev görmektedir. İki *medium* içerisinde bağımsız işlerde çıkarmaktadır. Bu bağımsız sinemanın ve çizgi romanın kitlesi eserleri değişik medyalarından takip etmektedir. Bağımsız olarak iki sanat dalından çıkarılan işler toplumun değişik kesimleri tarafından takip edilmektedir.

**Sinema ve çizgi romanın ortak bir diğer özelliği ise azınlıkta kalmış toplulukları temsil edebilmektedirler.**Günlük hayat içerisindeki kişisel iletişim içerisinde iki sanat dalı belirli bir rol oynamaktadır. İki medyumda günlük hayata popülerite katacak bir takım kültürel göndermeleri iletişim içerisine sokmayı başarmaktadırlar. Dijital medya iki *medium* açısından eserlerin dünyaya ulaştırılması açısından oldukça

önemli bir noktadır. Yönetmenin ve yazar-çizerin isimleri sinema ve çizgi romanın ortaya koyduğu eserlerin satışında oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Böylece prodüksiyon aşamasında, yaratıcı takımın popülerliği eserlerin fiyatı üzerinde etki yaratmaktadır. Dijital prodüksiyon süreci özellikle fujinin kapatılması ardından, hem sinemanın hem de çizgi romanın bir parçası haline gelmiştir. Çizgi romanın marketinin belirli bir kesimi ve okuyucusunun varlığı, çeşitli market araştırmaları ile eserlerin hangi yaş sınırlamasına tabii tutulması gerektiğinin altını çizmektedir. Sinema da izleyicisine yaş konusunda çeşitli sınırlamalar koymaktadır. Sinemanın senaristi ve çizgi romanın yazarı, yaratım süreci içinde prodüksiyonun biçimlendirilmesi açısından, eserlerini belirli bir sınırlandırma içerisinde ortaya koymaktadırlar. Görsel olarak çizgi roman ve sinema cinselliği, sekanslara taşıyabilmektedir. Fakat cinselliğin görsel etkisi iki sanat biçiminde seyirci ve okurun hem voyeristik olarak tatmin yaşamalarının karşısında yer almaktadır. Sinema dünyaya olan bakış açımızı şekillendirmektedir. Böylece algıladığımız dünyanın gerçekliği ile sinemanın görsel evreni arasında ki bağ her zaman olmasa bile çeşitli durumlarda bir tür benzerlik göstermektedir. Gerçeklik daha fazla gerçeklik olarak artırılmıştır, gerek kültürel olarak gerekse bizim gözlemlerimiz açısından Jean *Baudrillard*'ın bu düşüncesi sinema için oldukça geçerli olmaktadır. Çizgi roman da aynı türden bir etki yaratmaktadır. Özellikle son zamanlarda ortaya çıkan hareketli çizgi roman konsepti bu duruma bir örnektir.

İki görsel sanat, popüler kültüre çeşitli yeni semboller kazandırmıştır. Böylece gerçek hayat içinde sinema ve çizgi roman ürünleri belirli bir market içerisinde izleyici veya okur kitlesine ulaştırılmaktadır. Şöyle ki bu sembollerin günlük hayata katılımı ile imaj olarak yarattığımız etki, belirli bir hayal gücüne dayalı kurgusal dünyanın gerçekliğe taşınmasını sağlamıştır. Hatta kurgusal olanın gerçek tarih olaylarına daha baskın çıktığı durumlar göz önüne çıkmaktadır. Belirli kurgusal karakterler gerçekliğin içinde ete kemiğe büründüğüne dair bir yanılsama yaratmaktadırlar. İmajın sinema ve çizgi roman üzerinden gerçekliğe böyle bir etkisi ortaya çıkmaktadır. İmajın varlığı çağımızda özellikle gündelik hayatta sinema ve çizgi roman yolu ile çeşitli sözel ve görsel elementleri iletişim içerisine girmiştir. İki görsel sanat dalı fotografik elementleri gün geçtikçe daha fazla kullanmaya başlamıştır. Çizgi romanda bu durum daha çok bilgisayar temelli bir takım görselin ön plana çıkmasına tabii tutulmuştur. Sinema da ise bu durum kendisini dijital

işlemler sırasında altı çizilmiştir. Fotoğrafın temel nitelikleri iki sanat medyumunun yaratımı sırasında gerek bir referans noktası gerekse bir tür görsel imaj göndermeleri ile rol oynamıştır. Tutankamunfelsefesi her iki sanat dalında modellerin ve aktörlerin objeye dönüştürülmesi ile bir tür ölümsüzlük ideası hem beyazperdeye hem de çizgi roman sayfalarındaki sekanslara taşınmıştır. Ama en önemli olan nokta beynin bu sekansları kaydetmesi üzerinedir. **Bu kayıt işlemi sinema ve çizgi romanda zamanın ve mekanın aynı olmasından kaynaklanmaktadır.** Seyirci ve okur kendisine sunulan bu görsellerikayıt yolu ile bir tür düşünce sürecine çevirmeyi başarmıştır. Görseller üzerine oluşan düşünce, hem seyirci hem de okur için iki sanat dalı eserlerinin yeni bir takım derinlik kazanmasını sağlamıştır. Böylece sekansların kurgusu beyazperdede ve çizgi roman karelerinde verilmek istenilen düşüncenin değişik yaratım süreçlerini hem sinemanın yönetmenine hemde çizgi romanın yazar-çizer takımına belirli özgürlükler oluşturmuştur. Belki de iki sanat medyumunun en büyük ortak noktası olan mekan hem seyirci hemde okuyucunun gözünde mimari üzerinden bir etki yaratabilmektedir.

Sinema ve çizgi roman günümüz teknolojisi ile bağımsız çalışan yönetmen adayları ve çizgi roman yazar ve çizeri tarafından daha kolay bir şekilde üretilebilmektedir. Sıradan bir cep telefonu ile yapacağınız bir çekim ile sinema dünyasına bir adım atabilirsiniz, tıpkı herhangi bir kağıda çizerek ve yazarak yeni bir çizgi roman yaratabilme özgürlüğünüz bulunmaktadır.

Çizgi roman ve sinema gün geçtikçe daha kolay yollara başvurularak yaratılmaktadır. Böylece iki medyumun sektörü içerisinde oldukça fazla amatörde bağımsız olarak çalışan sinemacı ve çizgi roman yazar çizer topluluğun oluşmaktadır. Fakat iki medyumun sektörü yapım aşamasında bu kadar fazla yaratıcının varlığını genel olarak arz-talep dengesi içerisinde tutamamaktadır. Özellikle çizgi roman ekonomik bakımdan yapım aşamaları ve baskı işlemleri sırasında aylık veya hafta içi çıkan sayılarını piyasada belirli bir kesime uygun şekilde dağıtımını yapamaz daha doğrusu artı değer olarak bu yeni bağımsız çizgi romanların haftalar ve aylar içerisinde birer sayı olarak çıkması bir kar getirmemektedir. Bundan dolayı çizgi roman sektörü içerisinde daha çok tanınmış isimlerin yazar ve çizer olarak çalışması söz konusudur. Her ne kadar bu yazar ve çizer genç isimlerden oluşsa bile, belirli bir kadro sıkıntısı her zaman amatörler ve



bağımsız yazar-çizer üzerinde etki yaratmaktadır. Yayınevleri gün geçtikçe çizgi roman basımlarını kısıtlı sayıda tutmaktadır, tıpkı sinema endüstrisi içerisindeki bağımsız filimlerin dağıtımındaki kısıtlılık durumuna benzemektedir. Sinemanın dili de ses ve görselin birleşimi ile bir tür çiftanlamlılık kazanmaktadır, tıpkı çizgi romanının sözel ve görselin birleşerek oluşturduğu çiftanlamlılık gibi. Alt metin okumaları iki sanat dalında da aynı şekilde işlev görmektedir. Sinema seyircisine iletmek istediği düşünceyi görselin ve sesin kurgu içerisinde şekillendirilmesine bağlı şekilde, gerek bazen gösterge biliminin alanında işlev gören bazı görünmez elementler ile gerekse görselin içinde ki bir takım renk, dekor ve karakterler arasındaki uzaklık durumlarını temel alarak düzenlemektedir.

Çizgi roman daha çok rengin felsefesi ve karakterlerin çizimindeki özel anlamlar ile görsel üzerinden iletmek istediği amacı veya düşünceyi taşımaktadır. Düşünce varlığı açısından dokuzuncu sanatın imaj zenginliğini kendi tekelinde kullanır ve bu imajlar arasında bir tür bağlantı kurarak karelerde belirli bir kurguyu anlatımın tarzına göre şekillendirmektedir. Düşüncenin iletimi yazarın karakterler üzerinde oluşturduğu görselin bir farklı yansımasıdır.

Sinemada beyazpededeki aktrist ve aktörlerin imajları çoğu zaman senaryoda anlatılan düşüncenin bir yansıması olarak işlev görmektedirler. İmaj bu durumda hem çizgi romanda, hemde sinemada düşüncenin ete kemiğe bulmuş hali ile karşımıza çıkmaktadır. Diyalog ve ses arasındaki ilişki sinemada ne kadar önemli ise çizgi romanda geçen anlatımın sözel karşılığını yazı biçimi ile olan ilişkisi de o derece önem taşımaktadır. Çeşitli duygulanımlar sinemada ses üzerinden aktarılırken çizgi romanda bu durum yazı biçimine bağlı olarak gerçekleşmektedir. İki medium tarih sahnesine çıkmış imajları bağlamından kopararak gösterge bilim üzerinden hikayenin anlatımı içinde yeniden ele alabilme özelliğini göstermektedir.

Sinema dili bir takım rüya imgelemlerini kullanmakta oldukça başarılıdır. İmgelemlerin seyircinin zihninde can bulması gibi çizgi romanda da bilinçdışına tekabül edebilecek bazı imge yaratımları söz konusu olmaktadır. Çoğu zaman karakterin psikolojisi üzerinden okunmaya tabii tutulan bu imgeler okuyucu ve seyircinin zihninde hem çizgi roman kareleri arasında hemde sinema sekansları arasındaki kurgunun işlevinde rol oynamaktadır. **Pozitif eleştiri türü bu iki sanat**

**dalı içinde geçerlidir.** Gerek metin gerekse sözel dünya, görsel içinde okunmaya açıktır.

Ölümsüzlük, her tür ideanın altında yattığı gibi görselin çizgi roman ve sinemada kullanılması üzerinden seyirci ve okura aktarılmaktadır. Sonuç olarak kahramanın yolculuğu her kurguda aynı şablonu izleyerek, özellikle Amerikan çizgi romanının hemde sinemanın ana temelidir. Bu şema karakterin yolculuğunu evrenselleştirir, hem de hikayede geçen karakterin ölümsüzlük temasını her sekansda ayakta tutmayı başarmaktadır. Aynı zamanda kurgunun içindeki sekansların oluşumu anlatı tarzı olarak çizgi roman ve sinemanın yazınsal ve sözel dünyası için oldukça önemli bir etkidir.

**Çizgi romanda geçen konuşma balonlarının dizilişi veya sinema da geçen metin ve credit yazıları için yaratılan boşluk ve doluluk ilişkisi iki sanat medyumunun ortak özelliğidir.** Sekans üzerinde gerçekleşen boşluk ve doluluk arasında ki ilişki sinema ve çizgi roman dilinin çok önemli bir etkisidir. Pozitif eleştiri biçimi özellikle Deleuze'ın sinemanın amaç ve düşüncesi üzerine oluşturduğu yazılarında düşüncenin iletimini belirli felsefik yollara bağlamaktadır. Özellikle kavram ve düşünce arasında ki fark, sosyopolitik aşamada görselin varlığının altını çizmektedir. Belirli sekanslar çizgi romanda ve sinemada çok anlamlı bir yapı taşımaktadır. Bu sekanslar görsel medyalar arasında oldukça önemli bir kültürel referans noktasıdır. Kurgusal dünyanın varlığı ,bu tür kültürel referansa sahip sahnelere göndermeler yaparak iki görsel sanat medyumunu birbiri içine geçirmektedir. Son yıllarda artan çizgi romanın, sinema medyumuna aktarılması bu duruma örnektir. Çoğu zaman da sinemanın görselleri dokuzuncu sanata aktarılmaktadır. İki sanat dalı da taşıdığı kurgusal dünyanın görsele taşınma biçimi olarak birbirine oldukça fazla benzerlik göstermektedir. Çoğu zaman, storyboard temelli sinema ve çizgi roman anlatım dilleri olarak senaryoları içerisinde birbirine oldukça yakındır.

Görsel olarak, iki sanat dalı okuyucu ve yazarın hayalgücünü güçlendirmektedir. Daha da çok imgelemlerin devreye girmesine yol açmaktadırlar. Görselde bulunan imajların varlığı, okuyucu ve seyircinin zihnindeki imgelem yetisi tarafından belirli bir değer kazanmaktadırlar. Göstergebilimi bakımından bu imajlar bazen sinemada altmetnin altını çizme işlevini göstermektedirler. Alt metin imajın sekanslardaki

değişime göre yeni anlamlar kazanabilmektedir. Çizgi roman da buna benzer şekilde imaj üzerinden altmetin okunmasına yol açmaktadır. En önemlisi iki sanat dalı tarihi döküman rolünü üstlenmektedirler. Sinema belgesel yolu ile bu durumu daha ön plana çıkarırken bazı çizgi romanlar belirli tarihi konuları kendi içerisinde biyografi dili ile yazar veya çizer tarafından okuyucuya o tarihi dönemin olaylarını veya özelliklerini dokuzuncu sanat çatısı içerisinde ulaştırmaktadırlar. Bu durum sadece biyografik dili ile değil, anlatılan hikayenin sinemada ve çizgi romanda geçtiği tarihin özelliklerini de okuyucu veya izleyiciye ulaştırılmaktadır.

Çizgi roman ve sinemanın sekanslarında geçen karakterlerin evrimi izlenilerek o dönemin bazı özelliklerini görselden veya metin üzerinden bir okuma oluşturulabilir.

İki sanat dalıda bir tür propoganda aracı olarak kullanılabilir. Çizgi roman ve sinema seyircinin duyu organlarına herhangi bir objeyi veya imajı yeniden ve farklı şekilde ele alarak tanıtabilmektedir. En önemlisi insanalığına sunulan imgeler geniş bir duyu menziline tekabül etmektedir. Görsele dökülen imajlar *mimesis* yolu ile hem beyazperdede hemde çizgi roman sayfaları arasında, insan duyguları üzerinden hikaye anlatımında yer almaktadırlar. Bu duyguların varlığı bir tür katalizör olarak hem çizgi roman için hemde sinema için uygulanabilir kılınmaktadır.

İki sanat dalı da yıllar boyunca evrensel ulaşabilmek için yol kat etmiştir. Evrensel yaklaşarak, kendileri bir mitoloji özelliği kazanarak, yıllarca kullanılan felsefik ideaları kendi sekanslarına görselin özelliklerine bağlı olarak, bir tür kurgusal anlatı dili ile okuyucu ve izleyicilere ulaştırmıştır. Montajın yıllardır süre gelen özelliklerini görsel olarak iki sanat dalı da belirli bir çerçevede sürekli geliştirerek 21. yüzyıla kadar taşımışlardır. Böylece insan algısı üzerinden anlatılan hikayeler gün geçtikçe, kurgusal dünyanın mitosunu ile günlük gerçek yaşam birbirine yakınlaşmaya başlamıştır. Sinema ve çizgi roman her daim gerçekliğin sorgulanmasına veya yeniden şekillendirilmesi konusunda çok büyük rol oynamıştır. Gerek sosyopolitik olarak, gerekse tarihin özelliklerini kullanarak, her zaman kendilerinden daha büyük bir düşüncenin yayılmasını sağlamışlardır. İmajlar bu bağlamda her zaman yeniden üretime devinimle tekrar ve tekrar işlenerek geri kazandırılmıştır.

### 3.2. ÇİZGİ ROMANDA ÜÇÜNCÜ ANLAM

Üçüncü anlam üzerinde durulurken *Barthes*'in yorumları üzerinde durmuştuk. Filmsel özelliği ile çizgi romanın varlığı içerisinde geniş anlamın bulunabileceğini, Barthes dipnot şeklinde yorum olarak yazısına düşmüştür. *"Yüksek kültürün alt tabakalarında doğmuş olan bu "sanatların"ın kuramsal nitelikleri olduğuna ve (geniş anlamla ilintili) yeni bir gösteren ortaya koyduklarına ikna oldum."*<sup>86</sup> Geniş anlam çizgi roman kareleri içerisinde süressizlik sağlayan sessiz paneller içerisinde daha çok bulunmaktadır. Gösteren ve gösterilen arasındaki bağlantı, geniş anlam içerisindeki eksiklik durumunu, çizgi roman panelleri içerisinde görebilmekteyiz. Geniş anlamın süresizlik durumu, çizgi romanın sessiz panellerindeki süresizlikle paralellik göstermektedir.

Kılık değiştirme, özellikle karakterin varoluş özelliği üzerine tıpkı sinemada olduğu gibi çizgi roman üzerinden de işlev göstermektedir. Geniş anlamı çizgi roman görsellerinde okuyabilmemiz çizgi roman sanatının yorumdaki üst dile ulaşabildiğinin göstergesidir. Üst dil üzerinden çizgi roman sekansları yoruma açılmaktadır. Fakat bu durum genellikle çizgi roman eserinin çizim ve yazım kalitesine bağlı olarak gerçekleşmektedir. Sinema ve çizgi roman arasındaki bağlantı göz önüne alındığı zaman, çizgi romanın özellikle sinemanın kurgu niteliğini ve diğer temel prensiplerini içinde bulundurduğu gösterilmektedir. Bu durum çizgi roman içinde ,insan algısının çeşitli duyularının da devreye sokulduğunun ve algının bazı metafizik niteliklerinin de beraberinde getirdiğini göstermiştir. İçerideki tanık olarak adlandırılan vicdani varlık, sekansların etiği üzerine bir düşünce geliştirebilmektedir. İyi ve kötünün ayrımı çoğu zaman çizgi roman sekanslarında insan algısı tarafından, diğer hikaye anlatımlarına göre daha fazla altı çizilmiştir. Geniş anlam çizgi romanın üstlendiği sözel ve imajın arasındaki görünmez ilişkiye dayanarak göstergelerin anlamı üzerinden ortaya daha net bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Şöyle ki , çizgi roman aslında üstkültüre diğer sanat dalları kadar yakın olmaktadır çünkü kendi içerisinde bulundurduğu imajlar ve sözel dünya olarak en eski dili kullanmaktadır. Görünmez dili çizgi roman sayfalarında daha fazla can kazanmaktadır. Filmsel ve romansal özelliği, günümüzde gösterdiği imgelemler ve

---

<sup>86</sup> Roland Barthes Görüntünün Retoriği Sanat Ve Müzik s. 56

metinler üstkültürün yazısal doğasına ve imaj dünyasına oldukça yakınlık göstermektedir.



**Görsel 2: Sandman: The Kindley Ones**

Çizgi roman, sinemanın taşıdığı simgesel dünyasını kendi içerisinde barındırmakta ve sürekli olarak yeni bir okuma anlayışı sağlamaktadır. Görselin retoriği simgesel ve anlamsal düzlemde çizgi roman sekanslarında, *Barthes*'ın ortaya koyduğu yorumlamalara tabii tutulabilmektedir. Anamlı içerikten yoksun olabilme durumu çizgi roman kurgusunun içerisinde bazı sekansların bütün-parça ilişkisinin bozguna uğratılması ile daha doğrusu anlatılan hikayenin karşıtı olarak önümüze serilmektedir. Bu sekanslar daha çok çizgi roman sanatının önde gelen isimleri tarafından, genellikle edebi bir alt metine sahip ve yetişkin okuyuculara hitap eden eserlerinde görülmektedir. Evrensel olan düşünceyi iletebilmeyi başaran yazar ve çizerler tarafından dokuzuncu sanat, kurgu ile veya anlatılan hikayenin şekline göre biçimlendirilmektedir. İmajların illettiği düşüncenin hikayedeki yerine bağlı olarak, çeşitli anlam karşıtlıkları ön plana çıkmaktadır.

Geniş anlam böylece imajların eylemleri doğrultusunda sessiz panellerin sürekliliği içerisinde vuku bulmaktadır. Bu eylemler gerek hikayenin anlatımında gerekse göstergebilim içerisinde birden fazla anlam taşır veya anlamı eksilterek bir tür absürlük ortaya koymaktadır. Özellikle, çizgi roman bu absürlük düşüncesinden kaynaklanarak bir tür mizahi öğeleri içinde barındırmaktadır. Böylece mizahi bir

takım düşünceler, üçüncü anlamın söze dökülemeyecek olan anlamını panellere yansıtmaktadır.*Hamile an* durumu çizgi roman panelleri içerisinde de geçerli olmaktadır. Sekanslar *hamile an*ın varlığı ile evrensel olana yaklaşabilmektedir.Kılık değiştirmenin, çizgi romanın içerisinde oldukça büyük bir yeri vardır.Karakterlerin varoluşu çoğu zaman kılık değiştirmenin etkisi ile ortaya konmaktadır.Kılık değiştirme imajın imleyen ve imlenen arasındaki farkının varlıktaki etkisini öne çıkarmaktadır.Çeşitli duygulanmalarda panellerde bu durum ile okunmaktadır.Karakter kılık değiştirme ile anlatılan hikayenin anlamı ile etkileşime girerek ya anlam karşıtlığı oluşturur ya da anlam ile bütünlük göstermektedir.Geniş anlam okunurken daha çok karakterin kılık değiştirmesi ile anlatılan hikayenin zıtlığı üzerinde durulmaktadır.Gösteren ve gösterilen arasındaki kopukluk çoğu panelde bu durumun özelliği üzerinden okunmaya tabii tutulmaktadır.Gösterenin kazaları böylece çizgi roman panelleri içerisinde oldukça net bir şekilde gösterilmektedir.Bireysel dil kullanımı, tematik olan karakterlerin ve mekan-zaman ilişkisinin paneller içindeki devamlılığı üzerinden geçici bir dil oluşturmaktadır.Bazı çizgi roman kareleri mekan-zaman ilişkisini bozarak okuyucunun ve yazarın birbiri ile olan görünmez içerisindeki işbirliğini,görselin ve sözelin dilini geçici kılarak etkileşim içerisine girmektedir.

Kimlik ve kişilik arasındaki uçurumun, genellikle çizgi romanlarda ortaya çıkmasının nedeni de kılık değiştirmedir. Kimliğin hikayedeki yeri anlam üzerinden yola çıkılarak verilmek istenilen düşüncenin ya karşısında durur ya da paralellik göstermektedir.Örnek olarak “*Sandman*”<sup>87</sup> çizgi roman serisinin hikayesindeki karakterlerden, yedi edebi kardeşlerdenbiri olan Yıkım adlı karakterin kimliğinin hem hikayeye hemde kendi kişiliğine zıt özellik taşıması gösterilmektedir.Başka bir örnek olarakDC yayınevini 2005 yılında *Greg Rucka* tarafından yazılan ve *Jesus Saiz*’in çizdiği “*The Omac Project*”<sup>88</sup>adlı altı sayılı seride Wonder Woman’ın *Maxwell Lord* isimli antagonist’in boynunu kırması gösterilmektedir.Kimlik olarak karakterlerin sergilediği eylemler hikayenin anlamına olan, zıtlık ve kişiliklerinene kadar karşı olurlarsa, çizgi roman panelleri içerisinde o derece bir geniş anlam olarak görsel ve sözel üzerinden okunma sağlamaktadırlar. Örnek olarak verilen karakterler çizgi roman içerisinde sessiz paneller üzerinden okuyucuya

<sup>87</sup> Neil Gaiman-Sandman Volumes: 1-10 Vertigo Comics-1988-1996

<sup>88</sup> Greg Rucka, Jesus Saiz-The Omac Project 1-6 DC Comics

ulaşmaktadır.Çizgi roman panellerinde geçen karakterlerin eylemleri ne derecede öykünün anlatımına karşı gelirse , o derecede bir geniş anlam okuması oluşmaktadır. Çizgi romanda sekanslar üzerinden aktarılan karakterlerin eylemleri ile anlatılan öykünün paralellik oluşturulması, geniş anlam için söz konusu olmamaktadır. Aktarılan eylemlerin öykü ile olan zıtlığı çizgi roman panelleri içerisinde okuyucunun aklında bir tür süressizlik etkisi sağlamaktadır.Bu durum ile bahsi geçen paneller yinelemeli hareket oluşturmaktadır.*Wonder Woman; Maxwell Lord*'u sessiz panel içinde, boynunu kırarak öldürmesi bu eylemin panelin içerisinde kendini yüzlerce defa yinelenmesini getirmektedir.Çünkü kurgu içerisinde öldürülen karakter yüzlerce defa öldürülmeye terk edilmiştir.*Wonder Woman*'ın bu eylemi imaj olarak birden fazla yerde yeniden ve yeniden hikaye anlatımlarına katılmıştır.Bu imaj o kadar ünlüdür ki, *Wonder Woman* okuyucunun gözünde gelecek hikayelerde hem bir katil hemde kurtarıcı olarak okuyucunun gözünde imajına yeni bir çiftanlam kazanmıştır. İmajın değeri *Wonder Woman*'ın diğer imajlarla dolu olan görsel zenginliği içinden, okuyucunun hatırasına bağlı bir şekilde sürekli ön planda tutulmuştur.

Geniş anlamın görselde veya sözel üzerinden gösterileni olmayan gösteren çizgi romanlarda sayısız defa işlev olarak anlatım dilinde yer almıştır.Örnek olarak *Sandman*'in son cildi "*The Wake*"<sup>89</sup> sayısında geçen yeraltı mezarlığındaki gösterileni olmayan, sadece gösteren işlevindeki ses, sözele konuşma balonu ile aktarılmıştır. Aynı şekilde anlatım tarzını sadece gösteren yolu ile aktaran bir diğer çizgi roman da *Jeph Loeb* tarafından yazılmış ve *Tim Sale* tarafından çizilmiş olan "*Superman :For All Seasons*"<sup>90</sup> adlı eserde görülmektedir. Paneller arasındaki anlatıcı bilinmektedir fakat hiç bir şekilde sekanslarda gözükmemektedir.Bir diğer önemli gösteren ise karakterlerin mimikleri ile bağlantısı içerisinde çeşitli duygu durumlarını görsele aktarmakta ki...kopukluk süreci olmaktadır.Batman'in ezeli antagonisti Joker patolojik yapısından dolayı mimikleri gösterilen üzerinden okunmasını engellemektedir."*Joker kendi maskesinin kölesidir,onun kör zorlamasına itaat etmeye mahkumdur-ölüm dürtüsü yüzeydeki bu deformasyondadır,onun altında yatan şeyde değil. Gerçek burada gerçekliğin yüz*

<sup>89</sup> Neil Gaiman-The Sandman:The Wake S. 23 Vertigo Comics

<sup>90</sup> Jeph Loeb, Tim Sale Superman:For All Seasons DC comics

*buruřturması halini alır.*"<sup>91</sup>Bu durumdan dolayı Joker karakterinin yüzü imaj olarak gösterilene olmayan bir gösterendir.Batman çizgi romanlarındaki antagonist ve protagonist arasında da, böyle bir zıtlık söz konusu olmaktadır.Joker ve Batman her daim birbirlerini maskeleri aracılığı ile tamamlamaktadır.Joker imajının bir diđer özelliđi ise, kimlik olarak popüler kültürde var olmamaktadır.Sadece kişilik olarak ön plana çıkmaktadır.Çizgi romanlarda geçen bir diđer gösterilene olmayan gösteren örneđide, genellikle paneller arasında Tanrı ideasının varlığıdır.Tanrı özellikle *Dc comics* yayınının sunduđu görsellerde "*The Source*" adı altında kişilere kendisini sürekli bir kılık deđiřtirme yolu ile göstermektedir. Transandantal imajın "*The Source*" olarak üçüncü anlam okumasına olanak sađladıđı söylenebilmektedir.Burada geçen kılık deđiřtirme yöntemi algılayan kişinin aklındaki imgelemi oldukça fazla nitelikte harekete geçirebilmektedir."*The Source*"adlı varlığın kılık deđiřtirme sebebi panellerde, karakterin algısına uygun olarak şekillendirilmesinden kaynaklanmaktadır.

Çizgi romanda aynı zamanda ortaya koyulan karakterlerin büyüklük algısı üzerinden de çeřitli üçüncü anlam okuması yapılabilmektedir.Özellikle 2014 yılında *Humanoids* yayınevinin çıkardıđı "*The Incal*"<sup>92</sup>içerisinde ki sekanslar ile bu duruma örnek oluşturmaktadır.Transandantal imaj olarak *Deus Ex Machina'nın* ortaya çıkması ile birlikte büyüklük algısının algıda yarattıđı etki John Difooll adlı ana karakterin bir tür süresizlik içerisinde tekrar eden zaman döngüsüne bırakılmasına neden olmaktadır.

*Roland Barthes*'in geniş anlamı yorumlarken, bir tür soytarılık durumunun *Sergei.M.Eisenstein* sinemasında yer aldıđının altını çizmektedir.Soytarılık durumu daima çizgi roman sekanslarında, kültürün dışında bir derin anlama uzanmaktadır.Çeřitli sekanslar çizgi romanda bu soytarılık durumunun altını çizmektedir.Örnek olarak *Jaime Delano* tarafından yazılan ve *John Ridgway*'in çizimleri ile oluşturulmuş "*Cehennem Yolcusu Constantine:İlk Günahlar*"<sup>93</sup> adı ile çıkmış, cildin yedinci bölümü *Aşırı Önyargılar* başlıđı altında ki paneller içerisinde çizgi romanın 171'inci sayfasında ana karakter Constantine'in bir iblisi, sadecefutbol takımları müsabakasına bađlayarak mizahi bir şekilde daha dođrusu soytarılık ile yok

<sup>91</sup> Slovaj Zizek-Yamuk Bakmak s. 39

<sup>92</sup> Alejandro Jodorowsky, Moebius The Incal S. 305 Humanoids Inc.

<sup>93</sup> Jamie Delano, John Ridgway, Alfredo Alcala, Cehennem Yolcusu Constantine: İlk Günahlar, Vertigo Comics, Arkabahçe Yayınevi, 2005



ettiği görülmektedir. Mizahı bir çeşit silah olarak kullanan John Constantine karakteri iblisin imajı üzerinden bir tür soytarılık yolu ile iblisin kendisini kovmayı başarmıştır. Bu noktada iblisin imajı sosyopolitik yoldan üçüncü anlama sunulmaktadır. Soytarılığın geniş anlamda gösterdiği etki, çizgi roman da örnek olarak Çizimin *M. K Perker* tarafından üstlenildiği ve Ken Kristensen'in yazdığı "*Todd: Dünyanın En Çirkin Çocuğu*"<sup>94</sup> adlı eserin ikinci cildinde, şeytan imajının paneller içerisinde fiziksel olarak oldukça iri tasvir edilen, aynı zamanda Hıristiyanlık dinine sıkı sıkıya bağlı olan oğlu ile diyalogları ön plana çıkmaktadır. Diyalogun sonunda oğlunun kendisine karşı çıkararak bakireliğini evleneceği kadına saklamaya karar veren oğlunun tepkisi ile yıkıma uğramış şeytan imajı, üçüncü bölümde anlatılan hikayede geniş anlama tekabül etmektedir. Herşeyden önce yıkıma uğramış bir şeytan imajı genel olarak popüler kültürde geçen anlatımlara oldukça ters düşmektedir. Şeytanın oğlunun Hıristiyanlık dinine düşkün olması, üçüncü anlamda geçen soytarılık fikrine imaj olarak birebir uyumludur. Şeytan imajının diyalogun sonunda Hayır! şeklinde bağırması, terimlerdeki çelişki sonucunda bir tür içerikten yoksunluk olarak gösterilmektedir. Aynı çizgi romanın başında geçen karede farklı medyumlardan, ama özellikle farklı çizgi romanlara gönderme yapılarak kılık değiştirmiş insanlar resmedilmiştir. Kılık değiştirme, bu noktada hem çizgi roman medyumuna bir gönderme işlevi taşımaktadır hemde geniş anlamda, bahsi geçilen kılık değiştirme yöntemine bir örnek oluşturmaktadır.

Öyküye aldırış etmeyen kurgu içinde öne çıkmış birçok panel çizgi roman sayfaları arasında bulunabilmektedir. Anlatım açısından bu sekanslar, okuyucunun çizgi roman içindeki kurgu akışında altının çizilmesini göstermektedir. Bu sekanslar süresiz olma özelliğini de taşıyarak kurgu içerisinde değişiklik yapılarak yerini değiştirebilir veya anlatım içerisinde bir tür anlamsızlık olgusunu da beraberinde getirebilmektedir. Mantık dışı olan panellerin kurgu içerisindeki işleyişi çizgi romanda, daha çok sembollere bağlı bir şekilde ya da karakterin temasının dışına çıkarılıp anlatıma karşı bir zıt anlam yüklenmesi sonucu görülmektedir. Bu durum, daha çok çizgi roman ciltlerinde tek anlatımlık hikayede görülmektedir. Genellikle seri içerisinde karakterin teması dışına çıkarılıp hikayenin anlamı karşısında durduğu anlar oldukça değerlidir, çünkü geniş anlamı içermekle kalmayıp aynı zamanda

---

<sup>94</sup> M. K Perker, Ken Kristensen, Todd: Dünyanın En Çirkin Çocuğu Cilt 2, Sırtlan Yayınevi, 2014, Image Comics

karacterin gemiři ile ters dūřmesi sōz konusudur.Genellikle bu durum okuyucunun hafizasının devreye girip bu panelleri kaydetmesine yol aar... ki bu durumda “gōrüyorum öyleyse dūřünüyorum” fikri ön plana ıkmaktadır.

Kurgunun dıřında kalan sekans, hem öykünün anlamına bir zıtlık göstermektedir hemde varlıęı aısından, okurun izgi romanın tümünü anlam bakımından sorgulanmasını saęlamaktadır. Bahsi geen sekans hikayenin anlatımına ise “bıak izi” bırakarak hem anlatımın biçimini, hemde verilmek istenilen dūřüncenin derinlięini deęiřtirmektedir. Böyle bir durum genellikle izgi romanlar iinde alternatif hikayelerde veya one-shot hikayelerde can bulmaktadır. Herřeyden önce anlatıma zıt giden kare kurgu ierisinde, mantık dıřı özellik tařımak ile kalmayıp kurgunun gidiřatını da, izgi roman panelleri ierisinde yeniden deęiřime sokmaktadır.Bahsi geen, belirli bu sekans izgi romanın geleceęi konusunda hem okuyucuya bir mesaj verebilir, hemde anlatıcının kurgusal dünya ve gerek dünya arasında geen baęın absürdlüęüne tekabül etmektedir.

Kurgusal dünya, bir bakıma izgi roman ierisinde üçüncü anlam okumasında bir tür absürdlük tařımaktadır.Tam olarak mizahi bir anlama tekabül etmeyen bu absürdlük dūřüncesikarakterlerin eylemlerini bütün ierisinde bahsi geen panellerde askıya almıřtır.Sessiz paneller bu askıya alınmıř eylemlerin altını izmektedir.Bu paneller ierisinde çoęu karakterlerin eylemleri kiřilięine ve kendi özelliklerine aykırı dūřmektedir.Hikaye anlatımları bu eylemler ile kendi iersinde belirli bir eliřki yařamaktadır.Böylece ne kadar mantık dıřıda görünsede bu paneller hem izgi romanın karesinin anlamını geniř anlama baęlar hemde kurgunun akıřına ve hikayenin anlamına ters dūřmektedirler. Örnek olarak,*Jeff Lemiere* tarafından yazılıp izilen “*Essex County*”<sup>95</sup>adlı izgi romanın 100’üncün sayfasında Lester karakterinin izgi romanın kurgusuna karřı ıkararak uması gösterilebilmektedir.Lester’in utuęu sekans, hem kurgu ierisinde farklı bir yerde yer alabilir hem de öykünün anlatımına zıt dūřmektedir. Geniř anlam Lester’in utuęu sekanslarda hem gerekçi bir anlatımın süreklilięine karřı gelmektedir hem de bu sekanslar sessiz paneller bir tür süreksizlik saęlamaktadırlar.Çoęunluk ile sessiz panel olarak aktarılan Lester’in utuęu kareler Transandantal imaj olarak okuyucunun imgelem gücünü devreye sokmaktadır.Bir dięer örnek ise *Vertigo* yayınevi tarafından ıkarılan *Jeff Lemiere*

<sup>95</sup> Jeff Lemiere, *Essex County*, Top Shelf production, 2009

tarafından yazılıp çizilen “*Sweet Tooth*”<sup>96</sup> adlı çizgi romanda bulunmaktadır.Çizgi romanın 64’üncü sayfasında rüya imgelemi sırasında konuşan hayvanlar öykünün genel akışına zıtlık göstermektedir.

Rüya tasvirleri genellikle çizgi romanın anlatımı içerisinde sekans olarak geniş anlam özelliği taşımaktadır.Genellikle *ex machina*özelliği gösteren rüya imgelemleri çizgi roman sayfalarında hem sessiz panellerde, hemde senaryonun yapısına uymayarak hayvanların veya objelerin canlanmasına bağlanmaktadır. Çoğu rüya imgelemleri gösteren ve gösterilen arasındaki bağlantıyı bozarak ortaya çıkmaktadır.İmaj ,rüyanın işlenişi sırasında temsil edilen düşünceyi genellikle kılık değiştirerek okuyucuya sunmaktadır.Geniş anlam çoğunluk ile rüya sekanslarındaki absürlükten ve gösterilene olmayan imajlardan okunmaktadırlar.Bir diğer örnek ise, “*The Sandman:The Kindley Ones*”<sup>97</sup> ’de konu alınan ana karakter olan rüya tanrısı *Morpheus*’un ölümü ile yerine geçen *Daniel* adlı karakterin yeni rüya tanrısı olması örnek sunmaktadır.

*Daniel* karakteri bebekken *Morpheus*’un ölümü ile rüya tanrısının formuna bürünmüştür.Bölüm 13’ün 22’inci sayfasında geçen son panel *Daniel*’in biçim değiştirmesini göstermektedir.Bu kılık değiştirme hem geniş anlam ile bağlantılıdır hem de rüya ideasının gösterilene olmayan göstereni temsili formun değişmesi ile ortaya konmuştur. Varlık olarak imajın temsili imlenen ve imleyen olarak kendi varoluşunu süresiz kılmıştır.Bir idea ‘nın dönüşümüne okuyucu tanıklık etmiştir.Böylece *Sandman* karakterinin temsil ettiği ideanın süreksizliğinin altı çizilmiştir.Çizgi roman içerisinde geçen ölüm bir tür kılık değiştirme yolu ile bir başlangıcı var etmiştir.Bir diğer sekans isesessiz panel olarak karşımıza 11’inci sayfada karşımıza çıkmaktadır.Bu sessiz panelde rüya tanrısının kardeşi ölüme dokunarak, yok oluşunu görmekteyiz, fakat bu panel idea olarak rüyanın yok oluşunu gösterilene olmayan gösteren üzerinden sembolik bir betimleme ile ortaya çıkmaktadır.

---

<sup>96</sup> Jeff Lemiere, *Sweet Tooth:Out Of The Deep Woods*, Vertigo Comics, 2010

<sup>97</sup> Neil Gaiman, *Sandman:The Kindley Ones*, Vertigo Comics, 1996



Görsel 3: The Sandman: Kindly Ones

İdea, temsilen yok olamayan bir düşüncenin varlığını bildirmektedir. Ölüm, düş, yıkım, umutsuzluk, arzu ve delilik kavram olarak tanımlanamazlar. Böylece düşünce olarak kendilerini temsilen imajlar yolu ile *Sandman* serisinde yedi edebi kardeş olarak göstermişlerdir. Burada önemli olan bir nokta ise bu imajların çoğu kendi betimlemeleri ile temsil ettikleri idea'ların karakteristik özelliklerini taşımaktadırlar.

Çizgi romanı mitolojik kılıcak bir çok özellik, bu çizgi roman sayılarında geçmektedir. İdea olarak varlıkları bu yedi edebi kardeşin çizgi roman sayılarında da sayısız defa eylemlerini süreksiz kılmıştır. Geniş anlam özellikle "*The Sandman*"<sup>98</sup> sayılarında düşüncelerin imaj olarak ete kemiğe bürünmüş halleri ile gösterileni olmayan gösteren etkisini de sayfalarında çizgi romanın sözel ve görsel dünyasının görünmez dili üzerinden aktarmayı başarmıştır. Kılık değiştirme üçüncü anlam okuması olarak aynı zamanda "*The Sandman: Kindly Ones*"<sup>99</sup> cildinde dokuzuncu bölümün 12'inci sayfasında *Corithian* karakterinin eski tanrı olarak adlandırılan nors mitolojisinin ismi *Loki*'yi boğarken ortaya çıkmıştır. *Loki* sayfada geçen panellerde birden çok kılığa girmiştir. İmaj olarak karelerde sürekli değişmesi, *Loki*'nin varlığını okuyucunun aklında asılı kalmasını sağlamıştır. Anlatımın geneline ancak *Corithian*'ın gözlerinde bir tür zıtlık yaratmıştır.

<sup>98</sup> Neil Gaiman, *The Sandman*-vol 1-10, Vertigo Comics, 1988-1996

<sup>99</sup> Neil Gaiman, *The Sandman: The Kindly Ones*, Vertigo Comics, 1996

*Loki*, kılık deęiřtirerek bir bakıma imajının szele dayanılamayacak kadar eski olduęunun altını izmektedir. Mitolojik olarak betimlenen imajı verdięi dřncenin aldanıř üzerine kurulu olduęunu okuyucuya gstermektedir. Bu grsel aldanıř zellięi ile izgi roman ierisinde *Loki*'nin varlıęı hikayenin sonunda, gzlerinin ıkartılması ile ironic bir baęlam zerinden okuyucuya aktarılmıřtır. *Loki* nors mitolojisi ierisinde geen en byk aldatıcı olarak benimsenmiřtir. *Sandman* izgi romanının kareleri ierisinde ortaya konulan imajı verilmek istenilen dřncenin, yazısal dnemden nceye kadar uzanan grsel aldanıřın veya anlam olarak kltr birikiminin tesinde szele dklemeyecek bir dřnceyi tařımasından dolayı karelerde geen *Loki* imajı nc anlama denk dřmektedir. *Loki* grsel aldanıřı ile bir tr soytarılıęında altını izmektedir. Bir dięer rnek ise “*Sandman: The Kindley Ones*”<sup>100</sup> adlı izgi romanın ierisinde 2'inci blmn sekizinci sayfasında elf Clurucan'ın kendi dřmanı olarak yarattıęı geyięin aęzından ıktıęı sessiz karelerde gzkmektedir. Mantık dıřı olan bu kareler, kurgunun akıřına olduka ters dřmektedir. nc anlam olarak tanımlanabilecek bu kareler, hikaye ierisinde bir sreksizlięe yol amaktadırlar. Aynı zaman da mantıksal olarak olduka absrd bir durumun altını izmektedirler. Anlam olarak geniř anlamın ierisinde geyięin dřman olarak varlıęını bir tr dřnce olarak aktarmaktadır. Bu dřncenin de gsterileni olmayan bir gsteren olması sz konusudur. Geyik varlıęı bakımından bir dř gcnn imgesi olarak karřımıza ıkmasıdır. Metafiziksel olarak geyięin imajı ,grsel dnyanın doęasında yatan grnmezcin diline gnderme yapmaktadır. Bu durum yine kltrel olanın tesinde bir anlamın varlıęını ortaya koymaktadır. Bu anlam yine szel olarak aıklanamaz ve sekansın sreksizlięi iinde, kurgusal akıřın dıřında okuyucunun aklına takılarak yeni bir anlam ortaya ıkarmaktadır. Fiziki olarak imkansız olan bu durum izgi romanın diline zg olan, bir absrdlę geniř anlama baęlamaktadır. Aynı cildin 7'inci blm 17'inci sayfasında *Hippolyta* isimli karakter aynanın karřısındaki yansımaları ile diyalog iine girmektedir. Bu kareler gsterileni olmayan gsteren zellięi tařımaktadır. Grsel olarak aynanın yansımaları, *Hippolyta* karakterinin i sesini imgelemler aracılıęı ile okuyucuya aktarmaktadır. Aynanın yansımaları imaj olarak *Hippolyta* karakterinin deęiřik kiřilik aılarına gre kılık deęiřtirerek ortaya ıkılmaktadır. Bu durum nc anlam iin bire bir kurgu ierisindeki anlatım zellięi olarak da ok nemli bir rnektir.

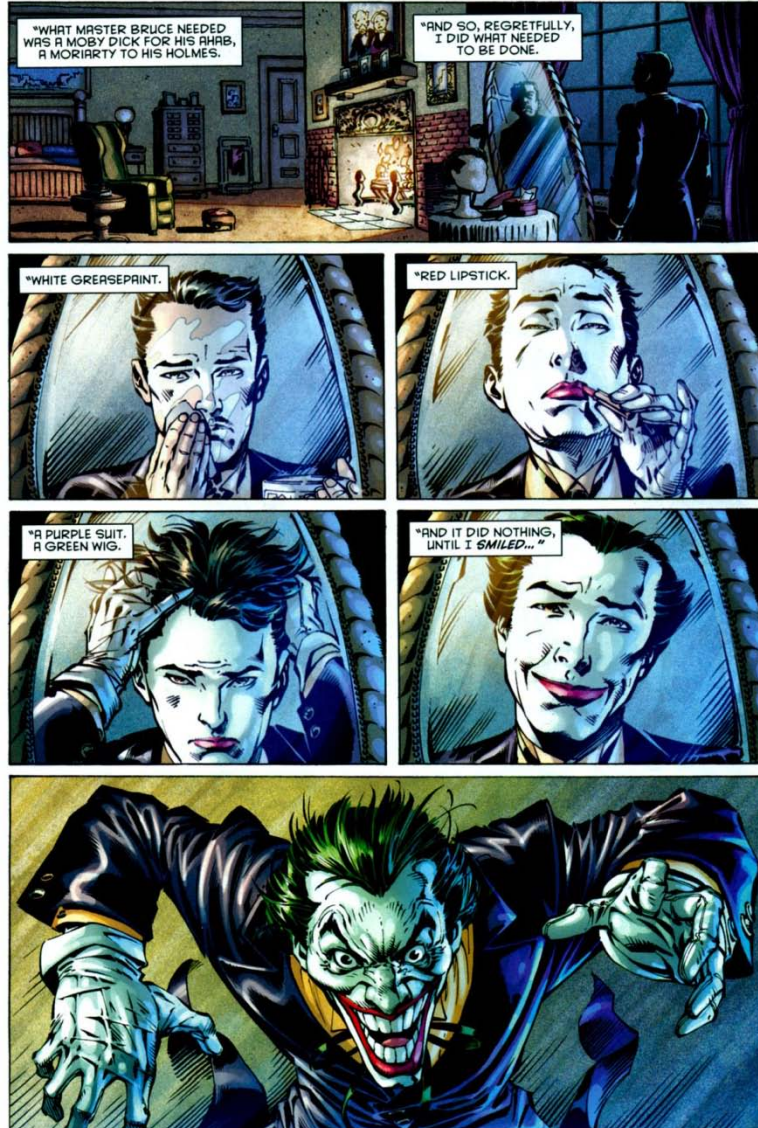
---

<sup>100</sup> Neil Gaiman, *The Sandman: The Kindley Ones*, Vertigo Comics, 1996

Kılık deęiřtirmenin üçüncü anlamın sekanslara katılımına örnek olarak *Neil Gaiman* tarafından yazılmış ve *Andy Kubert* tarafından çizilmiş DC yayınevinin ortaya çıkardığı “*Batman: Pelerinli Süvari’ye Ne Oldu?*”<sup>101</sup> adlı çizgi roman örnek verilebilmektedir. Çizgi romanın birinci bölümünde Batman mitosunun en önemli karakterlerinden biri olan, uřak Alfred Pennyworth kılık deęiřtirerek Joker rolüne büründüęü bir sekans bulunmaktadır. Bu panel genel olarak, kurgunun akıřına aykırı bir şekilde iřlev görmektedir. Mantık dıřı olarak, hikayenin bütün parça zıtlığı içinde okuyucuya aktarılır. Alfred Pennyworth sırf Bruce Wayne’in “eksantirisinin” delilięe dönüşmemesi için makyaj yaparak ve kılığını deęiřtirerek Joker karakteri ile Batman’i ilgisini soytarılık yolu ile başka yöne çekmeye çalışmıştır. Panel olarak anlatımın karřısına çıkmaktadır çünkü bahsi geçen kurgu içerisinde Batman’in cenazesinde Joker karakteri Alfred’i dinlemektedir. Alternatif hikaye olarak aktarılan bu sayının özellięi genel olarak Batman hikaye anlatımına karřı gelmesinden kaynaklanmaktadır.

---

<sup>101</sup> Neil Gaiman, Andy Kubert -*Batman: Pelerinli Süvari’ye Ne Oldu?*-JBC Yayınevi, DC Comics 2014



Görsel 4: Neil Gaiman & Andy Kubert, Batman: Whatever Happened to Cape Crusader?

Çizgi romanın geneli anlatılan değişik hikayelerin absürlüğü ile geniş anlamın yorumuna oldukça açıktır. Çünkü zaman-mekan ilişkisi bakımından, kurgu oldukça mantık dışı seyirdeki süresiz panelleri içerisinde bulundurmaktadır. Soytarılık üzerinden okunduğu zaman geniş anlam, en çok Batman sayılarında Joker'in bulunduğu sessiz panellerde geçmektedir. Batman hikayesinde geçen antagonistlerin çoğu anlattıkları hikaye üzerinden kendi içlerinde bir tür çelişkiye düşmektedir. Batman'in kimliği anlatılan hikayeler içerisinde ortaya çıkmış, fakat buna rağmen tabutunda kostümü ile resmedilmiştir. Böylece Batman imajı, en sonunda Bruce Wayne kişiliğini görünmez kılmıştır. Yas tutan antagonistler arasında Bruce Wayne adı neredeyse duymazdan gelmektedir. Bu durum kılık değiştiren Batman'in karakter olarak, özünü anlatımın kurgusu içerisinde kılığı üzerinden çizgi

romanın görünmez dili tarafından okura aktarılmıştır.Sonuçta Batman'in tabuttaki imajı hikaye anlatımı içerisinde görsel olarak gösterilen ve gösteren arasında büyük bir uçurum ortaya çıkmıştır.Ayrıca anlatım boyunca Batman'in iç sesine eşlik eden bir ses de gösterileni olmayan gösteren olarak öne çıkmıştır.



## SONUÇ

**Sonuç olarak, çizgi roman sanatı film ile olan ilişkisi ve işlevi ile üst okumaya dahil olabilecek bir sanat türüdür.**

*Roland Barthes*'ın üçüncü anlam okumasının çizgi romanlarda bulunması dokuzuncu sanatın üst dil eleştirisi içerisinde, bir okumaya tabii tutulması sanatın kendisini sadece alt tabakaya ait olmadığını göstermektedir.Çizgi romanın yaratılışında ki her türlü element bir şekilde sinema mitolojisine bağlı olabilecek şekilde okunmaktadır.Çizgi roman sözel ve görsel dili bakımından, yazısal tarihin daha öncesine dayalı köklü bir sanat türüdür.

Ele aldığımız tez içerisinde çizgi romanın içeriğinin kültürel bakımdan, birçok anlamı ve göstergeyi kendi içerisinde yenilenerek okuyucuya aktardığını görmekteyiz.Görsel dünyası ve yazısal dünyası ile çizgi roman okuyucu tarafından her çağda benimsenmiştir.

Çizgi romanın sayfalarında yazısal ve görsel dünyasının zenginliği ile sinema mitolojisinden geri kalmayarak üst kültüre geçebileceğinin altı çizilmektedir.Özellikle geniş anlam yorumunun sadece üst tabaka kültürüne tabii olmayarak çizgi romanın da, bu yoruma katılması dokuzuncu sanatın kendi içerisinde bir üst dili olduğunu göstermektedir.Böylece çizgi roman sanatının hem tarih içerisindeki gelişimi, hemde analizi içerisinde kültürel olarak birden fazla özellik gösterilmektedir.

Çizgi roman;zaman içerisinde ortaya çıkardığı hikayeler ve sembollerin birleşimi ile göstergenin sürekli evrimi sayesinde çağımızda mitoloji olarak var olmaktadır.Çizgi romanın ortaya çıkardığı imajlar,dünyanın her tarafına ulaşarak anlattıkları hikaye

özellikleri ile evrensel olarak yeni mitolojinin sesini yaymaktadırlar.Çizgi roman içerisinde geçen sekansların çoğu resimsel ve fotogram özellikleri ile görsel yoruma tabii tutulmaya açık olmaktadır.Bu neden ile görsel okuma olarak sekanslar içerisinde ki imajlar modern çağın kültürüne katılmışlardır.

Dokuzuncu sanat sadece popüler kültüre bağlı bir şekilde ortaya çıkan, bir sanat türü değildir.Popüler kültürden çıkarak verdiği kültürel referanslar, bir üst tabakanın sanat anlayışına bağlanmaktadır.*Roland Barthes* geniş anlam okuması bunun bir kanıtıdır.Çünkü Barthes'ın geniş anlam düşüncesi sadece kültürel anlamında dışına çıkarak geleceğin sanatını betimlemiştir.*Eisenstein*'in oluşturduğu görsel montaj düşüncesi de sadece sinema mitolojisine dahil olmayarak aynı zamanda çizgi roman sanatının içinde bulunması dokuzuncu sanatı diğer görsel sanatların önüne geçirmiştir.Şöyle ki filmsel olarak, günümüzde en çok sinema mitolojisine yakınlık gösteren çizgi roman mitolojisidir.

Çizgi romanın bir üst kültür ve mitoloji olarak okunmasının bir diğer sebebi ise, tarih öncesi olan görünmez dilin günümüzde imajların eylemlerini sekanslar üzerinden hikayenin akışına ve kurgusalın etkisine bağlı şekilde okuyucuya aktarmasıdır.Göstergelerin dünyasında hem sözel olanın özelliklerini, hem de görselin zenginliğini öne taşıması çizgi roman kültürünün anlam olarak popüler kültürün dışında bir okumaya tabii tutulmasını sağlamaktadır. Hikaye anlatımı da bunun bir parçasıdır.Hikaye anlatımının görsel kurgu üzerinden okuyucuya aktarılması tarih öncesi bir özellik göstererek, çizgi roman sayfalarındaki panellerin evrensel nitelik kazanmasını sağlamıştır.Geleceğin sanatında çizgi roman panelleri, hikaye anlatım biçimlerinin değişime uğrayarak kurguda ki yerini kültür bağlamının ilerisinde üçüncü anlam üzerinden bir süresizlik kazanarak söze dökülemeyecek bir anlam sağlayacaktır.

Çizgi romanın mitoloji olarak öne çıkmasının nedenlerinden biri de sözele dökülemeyecek olan genel anlamı, hem şimdiki zamanda hem de geleceğe taşımasından kaynaklanmaktadır. Çizgi roman bir iletişim şekli olarak çeşitli düşünceleri okuyucuya ulaştırmaktadır.İletişim yolunu kendi içerisinde barındırması ile çizgi roman çağımızın en önemli sanat dallarından biri olarak sayılmaktadır.İletişim olarak kullanılan çizgi roman görsel ve sözelin üzerinden yeni

düşünceleri toplumun her tabakasına iletebilmektedir.İletişim özelliği ile çizgi roman evrensele uzanmaktadır.Çizgi roman bu özelliği ile medya üzerindeki etkisini gün geçtikçe arttırmaktadır.Dokuzuncu sanatın içerisinde barındırdığı kurgusal dünya çoğunluk ile çeşitli sanat dallarının kültürel parçalarını içerisinde taşımaktadır.Hamile an bu duruma bir örnektir. Paneller içerisinde bulunan hamile an çizgi romanın kurgusunu evrensel ile uyumlu kılmaktadır. *Hamile an* bir tür süreksizliği de sessiz paneller içerisinde okuyucunun aklına takılmaktadır. Tiyatronun en önemli elementi olarak tanımlanan bu eylem çizgi roman sayfalarında can bulmaktadır. Böylece okuyucunun elinde bulunan çizgi roman, başka sanatları da temsil ederek görsel zenginlik yolu ile iletmek istediği mesajı okuyucunun işbirliği ile iletmeyi başarmaktadır.Dokuzuncu sanatın kendi mitoloji kılması da zaten iletilen mesajın veya düşüncenin kurgusal olarak görselin eylemlerini betimleyerek evrensele bağlamasından geçmektedir.Görmenin düşünmek ile olan bağlantısı çizgi roman sekanslarında daha fazla öne çıkmaktadır.Görsel ve sözelin kurgu içerisindeki görünmez dansı çeşitli göstergelerin birden fazla anlam ile ortaya çıkmasından kaynaklanmaktadır.İletilen mesaj böylece hem görselin dünyasını, hemde yazısal dünyanın kurguda ki anlatımda belirli bir evren yaratmaktadır.

Ortaya çıkan evren, görsel olanın ve yazısal olanın hem imajlar yolu ile hemde sözel olarak çizgi roman sayfalarındaki karakterleri kültürler arası olarak tanınır kılmıştır.Bu tanınma durumu, çizgi roman karakterlerini evrensel platformda değişik kültürler içerisinde taşıdıkları anlamları sürekli yenilenmeye tabii tutularak okuyucunun gözünde bir devinim kazanmıştır.Böylece çizgi roman evreni sunduğu karakterlerin hikayelerini daha da derinleştirmektedir.Bahsi geçen hikayeler çoğunluk ile bu kültürler arası aktarımdan kaynaklanarak bir yeni mitoloji özelliği ile sembollere dökünerek idoller yaratmıştır.Çizgi roman bu idollerin varlığı ile sosyal yaşamın iç içe geçmesi sonucu, bir kültür endüstrisinin parçası olarak görünmektedir. Kültür endüstrisi içerisinde geçen referans noktaları olan bu idoller, zaman içerisinde mitolojik değerler yolu ile yaratılan çizgi roman evreninin çeşitli açılardan farklı medyumlara taşınmasını sağlamıştır.Medyumlar arası bu etkileşim ile hem filimsel hem de romansal özellikleri ile çizgi roman evreni her çağdan tüketiciye erişmiştir. Sınıf tanımayan bir şekilde çizgi roman yolu ile iletilen mesajlar toplumun her tabakasına ulaştırmıştır.Bu aşamada çizgi romanın ilettiği mesajı hangi biçimde ele aldığı göz önüne alınmaktadır.İletilen mesajın çizgi roman içerisindeki

biçiminin bir üst kültür okumasına ait olabileceğini göstermektedir. Çünkü biçim olarak hem görselin içerisindeki zengin dil okunmaktadır, hem de buna bağlı şekilde yazısal dünyanın sözelin aktarımındaki etkisi gösterilmektedir. İki element birbirleri ile bütünleşerek hikaye anlatımının biçimini ve iletilmek istenilen mesajın gücünü belirlemektedir. Üçüncü anlam ise bu noktada devreye girerek, çizgi roman karelerinde geçen görsellerin süreksizliğinin altını çizerek okuyucunun eleştirel bakışını yüksek sanatın bir parçası haline getirmektedir.

Çizgi roman okuyucunun işbirliği ile dilinin etkileyici unsurlarını görünmez gücü ile hem tarihten önceki anlatımı, hem de yenilenen imaj görselleri üzerinden okuyucunun kültür birikiminin dışındaki anlamlandırmanın hizmetine sunmaktadır. İdol olarak ortaya çıkan bu imajlar, çağrıştırdıkları anlam dışında okuyucunun paneller içerisinde güzel olanın kavranışı konusunda ipuçları vererek *Kant*'ın yüce olana ulaşmasını sağlayan aşkınlama durumunu içermektedir. İdole dönüşen bu imajlar artık günümüzde mitoloji olarak var sayılmaktadır. Mitoloji her zaman sanat dallarını daha derin bir anlayışa dahil etmektedir. İdoller günümüzde ideaların gölgeleri olarak işlev görmektedirler. İdea olanın yansıtılması idollerin sembolleri üzerinden sağlanmaktadır. Bu işlevi ile çizgi roman her daim zaman boyunca bağlamından kopardığı imajları ya yeniden işleyerek ya da imgelem olarak ortaya çıkan karakterlerin idole bürünmesini sağlayarak, çağımızın ve geleceğin mitolojisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Geniş anlam içerisinde geçen kılık değiştirme düşüncesi çizgi roman sayfaları arasındaki kurgu da daha fazla öne çıkmaktadır. Kurgunun içerisinde ki bu kılık değiştirme düşüncesi, karakterlerin kimlik ve kişilik arasındaki farkta kendini daha fazla belli etmektedir. İdol olarak tanımlanabilecek karakterler, daima kılık değiştirme düşüncesi ile varlıklarının anlamını daha yüksek bir kültür okumasına sunmaktadır. Kılık değiştirme görsel olarak varoluş düşüncesinin en önemli etkeni olmaktadır. İdol olarak tanımlanan çoğu karakter, kılık değiştirme üzerinden anlatımda yer kazanmaktadır ve günlük hayattan ayrılmaktadırlar. Bir tür dönüşüm etkisi idollerin imajları üzerinde oldukça etki göstermektedir. Bu dönüşüm fikri, üst okumanın varlığı ile çizgi roman sayfalarında gerek okuyucunun sekanslar üzerinde düşünme sürecinde hem de verilmek istenilen mesajın sorgulandığı sırada oldukça ön planda yer almaktadır. Üçüncü anlam bu durumda çizgi romanın kurgusu içerisinde çeşitli panellerde yer almaktadır. Geniş anlamın okunuşu böylece çizgi

romanın kurgusal dünyasında oldukça önemli bir element olarak var olan kılık değiştirme fikri üzerinden okuyucuya göz kırpmaktadır.

Üstkültür, çoğu zaman çizgi romanın karikatüristik özelliklerini göstererek dokuzuncu sanatın alt tabakaya ait olduğuna dair bir izlenim ortaya koymuştur. Halbuki bu karikatürize etme özelliği, insanın doğal algısında önceden beri var olan bir yönelmeye bağlı olmaktadır. Çizgi roman görsel olarak filmsel olabilir fakat ortaya koyduğu görsellerin çoğu dışavurumculuğun bir parçası olarak işlev görmektedir ve birden fazla panel resim sanatının çeşitli dönemlerine kültürel bir referans sağlamaktadır.

Gösterge bilimi çizgi roman sayfalarında sürekli ve yeniden kendisini açığa çıkaran bir düşünce olarak görsellerde okunmaktadır. Çizgi roman mitolojisi görsellerin yeniden ele alımı veya üretimi üzerinde göstergelerin dilini gerek mekan-zaman içerisinde, gerek ise hikayenin anlatımı üzerinden imajların şekillendirilmesinde kullanmıştır. Göstergeler, tarihin en eski köklerinden çıkarılarak çağımıza çizgi roman kareleri ile yeniden yazarın ve çizerin bakış açısına dahil edilerek farklı anlamlar ile can bulmasını sağlamıştır. Çizer ve yazar çizgi roman mitolojisinin evreninde göstergeleri hikayenin anlatımına bağlı olarak yeni anlamlar ile çağımıza katılmasını sağlamaktadır. Böylece çağımızın görsel dili üzerinde çizgi roman mitolojisi önemli bir yer tutmaktadır. Göstergeler çizgi roman mitolojisinin görünmez dili içinde okuyucunun kurguda verilmek istenilen mesajın veya eylemlerin gücü üzerinde etki göstermektedirler.

*Roland Barthes*'ın geniş anlamı göstergelerin çizgi roman mitolojisi içerisinde kullanılan görünmez dilin, sözele dökülemeyecek sessiz panellerinin süreksizliği içerisindeki anlam ile bir bağlantı oluşturmaktadır. Sessiz panellerin çizgi roman kurgusundaki yeri anlatımın karşısında da var olabilmelerine de dayalı bir şekilde geniş anlama bağlanmaktadır. Gösterileni olmayan gösteren olarak tanımlanan geniş anlamın çizgi roman mitolojisinde önemli bir yeri olmaktadır. Çizgi roman kurgusunun içerisinde geçen göstergelerin çoğu bağlamından çıkarılarak anlatımda bir etken olarak rol alırken, çizgi roman dilinin söze dökülemeyen sessiz dansı sırasında gösterenin okuyucunun imgelemi sırasında gösterilenin tanımlanamaz daha doğrusu form olarak süreksiz bir şekilde değişime uğraması söz konusudur. Form

olarak gösterilen kurguda, sürekli bir deęişime ya da eylemlerin varlığı ile ya da hikaye anlatımının biçimine baęlı olarak bir *hayalet* formuna bürünmektedir. Şekil ve varlık olarak görünmezdir fakat daima gösterenin arkasında çizgi roman mitolojisinin hikaye anlatımında bir rol oynamaktadır. Görünmez olarak yokluğu çizgi roman panelleri içerisinde geçen imajın, veya sesin kurgunun işleyişine aykırı düşerek okuyucunun aklında süresizlik etkisi yaratır ve okuyucu aklında gösterileni olmayan gösterenin bulunduğu panelin askıya alınmasını sağlamaktadır. Geniş anlam bu nedenle çizgi roman mitolojisini bir üst kültür sanat olarak okunmasına örnek oluşturabileceğinin kanıtıdır.

Çizgi roman sanatı hem yazınsal dünyanın hem de görsel dünyanın birleşimi ile bir mitolojik evrenin varlığını içerisinde bulundurur hemde bu evrenin işlevini oldukça eski kökeni olan yazınsal tarihin de öncesine götüren görsel montajın anlatımı üzerinden okuyucuya aktarmaktadır.

Çizgi roman mitolojisi tıpkı sinema mitolojisi gibi günümüzde üst kültüre ait olduğunu, hem mitolojik özelliklerinden hem de yaratılış sürecinden ortaya koymaktadır. Geniş anlamın çizgi romanın içerisinde bulunması da bunun göstergesidir. Geniş anlam sanatın geleceğini yorumlarken, bir yandan da çoęu özelliğini çizgi roman mitolojisinde göstermesi ile dokuzuncu sanatın geleceğın sanatlarından biri olduğunu açıkça ortaya koymuştur. Barthes yoruma açık olan geniş anlam düşüncesinin çizgi roman mitolojisi içerisinde bulunduğunu göstererek , çizgi romanın üst kültürün de eleştirisine sunulabilecek bir sanat akımının varlığını duyurmuştur.

Çizgi roman hem sanat olarak, hem de mitolojik yapısı ile üst kültürün bir parçası olmaktadır. Ve gelecekte geniş anlamı da içerisinde bulduran işlevi ile sanat akımları içerisinde popüler kültüründe ötesine geçerek kendini daha fazla belli edecektir. Böylece alt tabaka sanatı olarak nitelendirilmesinin dışına çıkarak gelecekte geniş anlamın da etkisi ile hikaye anlatımını görsel olarak ortaya çıkaran sinema mitolojisi ile yan yana gelerek yeni nesillerin gözdesi olacaktır.

## KAYNAKÇA

Baker, U. (2011) *Beyin Ekran*. Birikim Yayınları.

Baker, U. *Gilles Deleuze*

Barthes, R. (1992) *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler*. Altıkırkbeş Yayın.

Barthes, R. (1996) *Göstergeler İmparatorluğu*. Yapı Kredi Yayınları: Ağustos.

Barthes, R. (2009) *Yazı ve Yorum*. Metis Yayınları, Nisan.

Barthes, R. (2014) *Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik*. Yapı Kredi Yayınları: Nisan.

Berger, J. (2014) *Görme Biçimleri*. Metis Yayınları: Kasım.

Blanchot, M. *Two Versions Of Imagary*

Copolla, F. F. (1992) *Bram Stoker's Dracula (1992)-Columbia Pictures*, November 13.

Coville, J. *The Comic Book Villian Dr. Fredric Wertham*, M. D.

Delano, J., Ridgway, J. ve Alcalá, A. (2005) *Cehennem Yolcusu Constantine: İlk Günahlar*, DC/Vertigo Comics, Arkabahçe Yayınevi.

Eisenstein, S.M. (1984) *Film Duyumu*. Payel Yayınevi: Ekim.

Gaiman, N. (1988-1996) *The Sandman-vol 1-10*, DC/Vertigo Comics.

Gaiman, N. (1996) *The Sandman: The Kindley Ones*, DC/Vertigo Comics.

Gaiman, N. (1997) *The Sandman: The Wake*, DC/Vertigo Comics.

- Gaiman, N. ve Amano, Y. (2000). *The Sandman: Dream Hunters*, DC/ Vertigo Comics.
- Gaiman, N. ve Kubert, A. (2014) *Batman: Pelerinli Süvari'ye Ne Oldu?*JBC Yayınevi,DC Comics.
- Gilles Deleuze ile söyleşi, *Cahires du cinema*, Sayı:380,Şubat 1986, 25-32
- Hughes, A. (2010) *Cover Run: The Dc Comics Art Of Adam Hughes*. DC Comics.
- Jodorowsky, A. ve Moebius (2014) *The Incal*. Humanoids Inc.
- Kubrick, S. (1968) *A Space Odyssey (1978)-Metro-Goldwyn Mayer*, April 2.
- Lemiere, J. (2009) *Essex County*, Top Shelf Production.
- Lemiere, J. (2010)*Sweet Tooth: Out Of The Deep Woods*, DC/Vertigo Comics.
- Loeb, J. ve Sale, T.(1998) *Superman: For All Seasons*, DC comics.
- McCloud, S.(1994) *Understanding Comics*.HarperCollins Publisher Inc.
- McCloud, S.(2000) *Reinventing Comics*.HarperCollins Publishers Inc.
- Monaco, J. (2001)*Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili,Tarihi Ve Kuramı . Sinema, Medya ve Mültimedya Dünyası*. Oğlak Yayıncılık.
- Moore, A. ve Gibbons, D. (1995) *Watchmen*, Büyük Mavi Yayıncılık: 2012, DC Comics-April 1.
- Murphy, S.(2013) *Punk Rock Jesus*, DC/Vertigo Comics-April 9.
- Perker, M. K. ve Kristensen, K. (2014) *Todd: Dünyanın En Çirkin Çocuğu*, Cilt 2, Sırtlan Yayınevi, Image Comics.
- Ponty, M. M. (2005) *Algılanan Dünya*, Metis Yayınları, Aralık.
- Ponty, M. M.(2012) *Göz ve Tin*.Temmuz.
- Romero, G. A. (1982) *Creepshow (1982)* Warner Bros. May 16.
- Rucka, G. ve Saiz, J. (2005) *The Omac Project 1-6*.DC Comics.
- Spiegelman, A. (2004) *Maus*, Gözlem Gazetecilik.



Vaughn, B. K. ve Guerra, P. (2002) *Y: The Last Man*, DC/Vertigo Comics.

Wilcox, R. (2005) *Why Buffy Matters: The Art of Buffy The Vampire Slayer*- I. B TAURIS-November 5.

Zizek,S.(2013) *Yamuk Bakmak: Popüler Kùltürden Jacques Lacan'a Giriş*. Metis Yayınları: Ekim.

## **Özgeçmiş**

1992 yılında İstanbul'da doğdu.2010 yılında Kadir Has Üniversitesi Radyo,Sinema ve Televizyon bölümünde eğitimine başladı.2014 yılında üniversiteyi bitirip 2015 yılında Işık Üniversitesinde Sanat Kuramı ve Eleştiri bölümünde lisansüstü programına başladı.Çektiği üç kısa film dışında ayrıca bir karikatür ödülü bulunmaktadır.