

T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

BİR EDEBİ METİN OLARAK ÇİZGİ ROMAN

DOKTORA TEZİ
Elif RECAN
1900004981

Anabilim Dalı: Türk Dili ve Edebiyatı

Program: Türk Dili ve Edebiyatı Doktora

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Yakup ÇELİK

HAZİRAN 2025

T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

BİR EDEBÎ METİN OLARAK ÇİZGİ ROMAN

DOKTORA TEZİ

Elif RECAN

1900004981

Anabilim Dalı: Türk Dili ve Edebiyatı

Program: Türk Dili ve Edebiyatı Doktora

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Yakup ÇELİK

Jüri Üyeleri: Prof. Dr. Mehmet SAMSAKÇI

Dr. Öğretim Üyesi Fırat KARAGÜLLE

Dr. Öğretim Üyesi Çilem TERCÜMAN

Dr. Öğretim Üyesi Berna SEVİNDİK CİVALIOĞLU

HAZİRAN 2025

ÖNSÖZ

Bu çalışma çizgi romanın yalnızca popüler kültür ürünü olarak değil, aynı zamanda edebi ve sanatsal bir anlatım biçimi olarak da değerlendirilmesi gerektiği düşüncesinden hareketle hazırlanmıştır. Buradaki amaç, çizgi romanların eğlence amacı taşıyan bir medya formu olmanın ötesinde akademik bir yaklaşımla değerlendirilebilecek bir alan olarak ele alınmasını sağlamaktır. Çalışma üç ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, çizgi romanın edebi bir tür olarak sınıflandırılmasına ilişkin tartışmalar çerçevesinde, bu anlatı biçiminin kavramsal temelleri ve tarihsel gelişimi ele alınmıştır. Özellikle çizgi romanın, sözlü ve yazılı kültürle kurduğu bağlar ve dönemsel dönüşümleri detaylı bir şekilde incelenmiştir.

İkinci bölümde ise çizgi romanın Türkiye'deki serüvenine odaklanılmış, erken dönem örneklerden günümüze uzanan çizgide çizgi romanın yerli karakterler ve mizah dergileri aracılığıyla nasıl evrildiği araştırılmıştır. Aynı zamanda çizgi romanın gazetecilikle iç içe gelişimi, bu türün sosyal işlevleriyle birlikte değerlendirilmiştir.

Üçüncü ve son bölümde ise Türk edebiyatının önemli eserlerinden çizgi romana uyarlanan ürünler ayrıntılı biçimde analiz edilmiştir. Bu uyarlamalar; özgün metinle görsel anlatımın ilişkisi, sanatsal tercihlerin etkisi ve uyarlamaların kültürel-etkileşimsel bağlamları açısından karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır.

Çalışma sırasında bir çizgi roman türü olan grafik romanların incelemesi dışarıda bırakılmış, daha sonra yapılacak olan geniş kapsamlı araştırmalara alan açması amacıyla öncelikle öne çıkan çizgi romanlar ve ilk örnekler incelenmiştir.

Bu çalışmanın şekillenmesinde, akademik rehberliği ve yönlendirmeleriyle bana her zaman yol gösteren değerli danışmanım Prof. Dr. Yakup ÇELİK'e en içten teşekkürlerimi ve minnetimi sunarım. Kendisi, çalışmamın teorik derinliği ve akademik tutarlılığı açısından gelişmesine büyük katkı sağlamıştır.

Son olarak, araştırma sürecinde emeği geçen, kaynaklara ulaşmamda yardımcı olan ve düşünsel katkılarıyla çalışmaya değer katan tüm akademisyenlere, dostlarıma ve değerli kardeşim Şahin Recan'a teşekkür ederim.

Araştırma bulgularının, çizgi romanın edebi bir tür olarak değerlendirilmesine yönelik çalışmalara katkı sunması dileğiyle.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
ÖZ.....	v
ABSTRACT.....	vi
GİRİŞ.....	1
1. Çizgi Romanın Edebiyat Ürünü Olarak Sınıflanmasına Dair Tartışmalar.....	13
1.1. Çizgi Romanın Kavramsal Tanımı.....	22
1.2. Çizgi Romanın Tarihsel Gelişimi	26
1.2.1. Victorya Çağı (1837–1897)	30
1.2.2. Platin Çağ (1897–1938)	34
1.2.3. Altın Çağ (1938–1956)	38
1.2.4. Gümüş Çağ (1956–1970)	43
1.2.5. Bronz Çağ (1970–1985)	47
1.2.6. Modern Çağ ve Dijital Dönüşüm (1985 ve Sonrası)	50
2. Türkiye’de Çizgi Roman.....	54
2.1. Türkiye’de Çizgi Romanın İlk Adımları.....	54
2.2. Yerli Çizgi Roman Karakterleri.....	59
2.2.1. Karaoğlan (1963)	59
2.2.2. Kara Murat (1971)	62
2.2.3. Battal Gazi (1964)	64
2.2.4. Tarkan (1967).....	65
2.3. 1980 Sonrası Türkiye’de Modern Çizgi Roman Çalışmaları	67
2.4. Türkiye’de Gazetecilik Ekseninde Gelişen Çizgi Roman.....	70
2.5. Basında Batı Etkisi ve Yerli Üretimin Başlangıcı.....	74
2.5.1. Amcabey Karakteri	75
2.5.2. Abdülcanbaz Karakteri	79
2.6. Türkiye’de Mizah Dergiciliği Bağlamında Çizgi Roman.....	81
2.6.1. Aydede Dergisi	82
2.6.2. Akbaba Dergisi	84
2.6.3. Cumhuriyet Sonrası Mizah Dergileri ve Karikatür	85
2.6.3.1. Gırgır ve Diğerleri	86
a. Ortaya Çıkışı ve Tarihsel Bağlam	86

b. Sanatsal ve İçeriksel Özellikler	87
c. Sektörel ve Kültürel Etkiler	87
d. Mirası ve Günümüze Etkileri	88
3. Türk Edebi Romanlarından Çizgi Romana Uyarlanan Eserler.....	92
3.1. Araba Sevdası.....	92
3.1.1. Romanın Edebi ve Sosyo-Kültürel Özellikleri	92
3.1.2. Betül Gönüllü'nün Uyarlaması	93
3.1.3. Uyarlama Süreci ve Teknikler	94
3.1.4. Karşılaştırmalı Analiz	94
3.1.5. Türk Çizgi Roman Tarihindeki Yeri	95
3.1.6. Kültürel ve Edebi Etkiler	95
3.1.7. Görsel Anlatım ve Eleştiri	96
3.2. Puslu Kıtalar Atlası.....	99
3.2.1. Romanın Özellikleri ve Uyarlanma Potansiyeli	100
3.2.2. İlban Ertem'in Uyarlama Yaklaşımı	101
3.2.3. Teknik ve Sanatsal Seçimler	101
3.2.4. Türk Çizgi Roman Tarihindeki Yeri	102
3.2.5. Kültürel ve Edebi Etkiler	102
3.2.6. Uzun İhsan Efendi'nin Varlık Felsefesi	103
3.2.7. Fantastik Kurgu ve Görsel Sembolizm	104
3.2.8. Fantastik Edebiyatın Biçemi Olarak Çizgi Roman	106
3.3. Veda.....	107
3.3.1. Romanın Edebi ve Sosyo-Kültürel Özellikleri	107
3.3.2. Cemil Cahit Yavuz'un Uyarlaması	108
3.3.3. Uyarlama Süreci ve Teknikler	108
3.3.4. Karşılaştırmalı Analiz	109
3.3.5. Türk Çizgi Roman Tarihindeki Yeri	109
3.3.6. Kültürel ve Edebi Etkiler	110
3.3.7. Tarihsel Arka Planın Görselleştirilmesi	111
3.3.8. Psikolojik Anlatım ve Karakter Çözümlemesi	111
3.3.9. Mekânın Sembolizmi ve Renk Kullanımı	111
3.3.10. Zamanın Görselleştirilmesi ve Tarihsel Süreç.....	111
3.3.11. Görsel Dilinde Renk, Mekân ve Karakter	112

3.4. Kuyucaklı Yusuf	115
3.4.1. Romanın Edebi ve Sosyo-Kültürel Özellikleri	116
3.4.2. Gökçe Erverdi'nin Uyarlaması	117
3.4.3. Uyarlama Süreci ve Teknikler	117
3.4.4. Karşılaştırmalı Analiz	118
3.4.5. Türk Çizgi Roman Tarihindeki Yeri	118
3.4.6. Kültürel ve Edebi Etkiler	119
3.4.7. Tematik Unsurların Görselleştirilmesi	121
3.4.8. Uyarlamanın Edebi ve Sanatsal Sınırları	122
3.4.9. Türk ve Dünya Çizgi Romanlarında Yeri	122
3.4.10. Çizgi Romanın Görsel Anlatısında Sınıf, Kimlik ve Bellek	123
3.4.11. Çizgi Roman Uyarlamasında Tematik ve Mekânsal Sapmalar	124
3.5. A'mâk-ı Hayâl	125
3.5.1. Romanın Edebi ve Felsefî Özellikleri	125
3.5.2. Genç Tuti'nin Uyarlaması	126
3.5.3. Uyarlama Süreci ve Teknikler	126
3.5.4. Karşılaştırmalı Analiz	127
3.5.5. Türk Çizgi Roman Tarihindeki Yeri	128
3.5.6. Kültürel ve Edebi Etkiler	129
3.5.7. Raci'nin Rüya Yolculukları ve Anlatı Derinliği	130
3.5.8. Hayal, Gerçeklik ve Çizgi Roman Estetiği	131
3.5.9. Görsel Anlatımda Tasavvufî Derinlik	133
SONUÇ	136

Enstitü: Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Anabilim Dalı: Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı
Programı: Türk Dili ve Edebiyatı Doktora
Tez Danışmanı: Prof. Dr. Yakup ÇELİK
Tez Türü ve Tarihi: Doktora – Haziran 2025

ÖZ

Bu çalışma çizgi romanları metin ile görselliği birleştiren özgün anlatı biçimleri olarak incelemekte ve bu anlatıların edebiyat ürünü olarak sınıflandırılması ile ilgili tartışmaları ele almaktadır. Çizgi romanlar, edebi metnin sunduğu anlamı görsel öğelerle destekleyerek okuyucuya çok katmanlı bir okuma deneyimi sunar. Metin ve görsel arasındaki bu dinamik etkileşim, anlatının yapısını, karakter gelişimini ve tematik derinliği geleneksel edebi türlerden farklı şekilde biçimlendirir.

Çalışmada, çizgi romanın tarihsel gelişimi, anlatı yapıları ve edebi eserlerle kurduğu ilişki ele alınarak, bu türün sanatsal ve akademik değerine odaklanılmıştır. Özellikle Türk edebiyatından çizgi romana uyarlanan eserler üzerinden yapılan analizlerle, çizgi romanın edebi özellikleri ve ifade olanakları detaylı bir biçimde değerlendirilmiştir.

Bu bağlamda araştırmanın temel amacı, çizgi romanı yalnızca popüler kültür ürünü olarak değil, aynı zamanda edebi ve akademik olarak incelenmeye değer bir anlatı biçimi olarak ele almak; çizgi romanın yapısal bileşenlerini disiplinlerarası bir bakış açısıyla çözümlemektir. Böylece çizgi romanların, sadece eğlence amaçlı bir medya formu olmanın ötesinde, akademik incelemelere açık bir alan olduğu ortaya konulmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Edebiyat, Çizgi Roman, Görsel Anlatım, Metinlerarasılık

Institute: Institute of Graduate Education

Department: Turkish Language and Literature

Programme: Turkish language and Literature PhD

Supervisor: Prof. Dr. Yakup ÇELİK

Degree Awarded and Date: PhD – June 2025

Abstract

This study examines comics as unique narrative forms that combine text and visuality, and addresses the debates regarding the classification of these narratives as literary products. Comics offer the reader a multi-layered reading experience by supporting the meaning presented by the literary text with visual elements. This dynamic interaction between text and visuality shapes the structure of the narrative, character development and thematic depth in a way different from traditional literary genres.

The study focuses on the historical development of comics, their narrative structures and their relationship with literary works, and focuses on the artistic and academic value of this genre. In particular, the literary features and expression possibilities of comics are evaluated in detail through analyses conducted on works adapted from Turkish literature into comics.

In this context, the main purpose of the thesis is to consider comics not only as a product of popular culture, but also as a narrative form worthy of literary and academic study; to analyze the structural components of comics from an interdisciplinary perspective. Thus, it is revealed that comics are an area open to academic studies, beyond being a media form solely for entertainment purposes.

Keywords: Literature, Comics, Visual Narrative, Intertextuality

GİRİŞ

Tarihin başlangıcından itibaren insan toplulukları kendilerini çeşitli şekillerde ifade ihtiyacı duyarak varoluşlarını bir biçimde ortaya koymaya gayret etmişlerdir. Bütün bu varoluş ve varoluşunu ifade ihtiyacı, düşünmeyi, düşünce sistemlerini, iletişim kurulumunu beraberinde getirmiş ve bu bireyler arasında gerçekleşen yoğun alışveriş, paylaşım, anlama ve aktarma arzusu topluluklara yayılarak belirli bir varoluş türünü şekillendirerek, sanat anlayışını doğurmuştur. Bu belirli bir forma kavuşan varoluş ifadesi, resimler, müzik tınları ve yazıyla birlikte edebi bir forma kavuşarak insanlar arasındaki kültür, duygu ve fikir aktarımlarını zenginleştirmiş, medeniyetleri oluşturan bir güç haline gelmiştir.

Varoluş ifadelerinin en yaygın kullanılan iki türü olan yazı ve resim, bir araya geldiklerinde toplumun her tabakasına ulaşabilecek yapıda bir tür olan çizgi romanları meydana getirmiştir. Edebiyatın ulaştığı ve genelde hitap ettiği yüksek zümreye kıyasla çizimli anlatımların bütün tabakalara hitap etmesi sayesinde çizgi roman, eğitimden eğlenceye, psikolojiden felsefeye ve topluma verilen sosyolojik mesajlara kadar birçok alanda daha fazla kişiye ulaşabilmiş, bugünlere kadar güçlü bir varoluş ifadesi olarak gelmiş ve yerini sağlamlaştırmıştır.

Çizgi romanın “Edebi bir metin olarak değerli olup olmadığı” konusunda tartışmalar bulunmaktadır. Çizgi roman, bir “Edebî roman” taklidi olarak, romanların daha iyi okunması için eklenen görsellerden ibaret görülmüş, uzun yıllar ciddiye alınmayarak ikinci sınıf bir sanat dalı, eğlence aracı olarak görülmüştür.¹ Edebi kalitesine dair bu önyargılar sebebiyle akademik olarak üzerine az düşülmesine rağmen, ürünler arttıkça çizgi roman da bilimselliği incelenen bir edebi türe dönüşmüştür.

Bu çalışma çizgi romanları geleneksel edebi metinlerin biçim, içerik ve üslup gibi etkenlerle oluşan analiz merceğinden incelemeyi amaçlamaktadır ve çizgi roman tekniklerini yerleşik edebi türlerle karşılaştırarak, çizgi romanların kendi başlarına tanınmayı hak eden özerk edebiyat eserleri olup olmadıklarını sorgulamayı hedeflemektedir.

Edebiyat üzerine yapılan kapsamlı akademik ve eleştirel çalışmalar ile çizgi romanlara gösterilen sınırlı ilgi kıyaslandığında, “Çizgi romanların edebiyat ürünü sayılıp sayılmayacağı” sorusu önemli bir ağırlık taşımaktadır. Bazı otoriteler çizgi romanın melez bir ürün olduğunu

¹ Cantek, L. (1996). Türkiye'de çizgi roman (Vol. 58). İletişim Yayınları. s. 25

iddia etmektedirler ² ve çizgi romanların bir melez olduğunu kabul ettiğimizde, edebiyat hakkında bildiklerimizi çizgi romanlara uygulamak veya böylelikle çizgi romanların edebiyat kategorisine uyup uymadıklarını belirlemek için ürünler incelenmelidir.

Çizgi roman en genel anlamda “resimlerle öykü anlatma sanatı”³ “resim veya çizim dizileriyle öykü kurgulama sanatı”⁴ gibi şekillerde tanımlanmaktadır. Türk Dil Kurumu ise çizgi romanı “Konuyu ve olaylar zincirini kesintisiz olarak resimleme yöntemiyle okuyucuya sunan roman” şeklinde tanımlamıştır⁵. Bu şekilde geniş tanımlar ölçü alındığı takdirde çizgi romanın tarihi kökleri antik çağda mağara duvarlarına yapılan resimlere veya Mısır hiyerogliflerine kadar götürülebilir. Bilinen ilk çizgi anlatılar milattan önceki yıllarda Yunanlıların çanak çömlek üzerine resmettikleri mitoslardır⁶ gibi bir iddia olsa da bu tartışmaya açıktır. Bu kapların üzerinde örneğin Herakles’in üç başlı köpeklerle, yılan saçlı kadınlarla mücadelesini çizimleri bulunmaktadır. Çizgi roman mantığına uygun olarak bütün maceralar çanağın çevresinde kronolojik olarak ilerlemektedir.

Çizgi roman birbirinden farklı iki ana ögenin, yazı ve çizginin birleşmesiyle gerçekleşen bir anlatım sanatıdır.⁷ Çizgi romanda klasik olarak, resimler birbirini takip eder ve giriş gelişme sonuç şeklinde tutarlı bir öykü oluştururlar. Anlatı belirli bir karakterle başlar, karakter aynı öyküyü devam ettirir ve olay örgüsünü mutlu veya mutsuz bir yerde bitirir. Resim dizgisi bir şekilde birbirini tamamlayarak bir öykü oluşumunu sağlar. Sanat araştırmalarına göre maya resimleri, eski hiyografiler ve kilise resimlerine baktığımızda çizgi roman atası olarak görülen bir anlayış kendini hissettirir fakat bunların her biri, kendi başına kültürel bağlamda değerli olmakla birlikte, hiçbir çizgi roman öncülü sayılamamaktadır. Çizgi roman öncülü olması için teknik bir zemin hazırlanması, birinin gelip o zemin üzerinde bir yapı inşa etmesi gerekmektedir. Bugün anladığımız şekli ile çizgi roman, çok daha yeni sayılabilecek bir edebi türdür.

Levent Cantek’e göre, çizgi roman “Belirli bir olayı art arda gelen resimlerle anlatmak” gibi geniş bir şekilde ele alınırsa, antik çağlardaki duvar resimlerinden kilise süslemelerine kadar bütün resimli anlatım biçimlerini çizgi roman saymamız gerekmektedir fakat bu çok doğru bir

² Daha geniş bilgi için bkz: Kunzle, D. (2007). Father of the comic strip: Rodolphe Töpffer. Univ. Press of Mississippi

³ Gürdağcık, S. (1985). Çizgi romanın öyküsü. İstanbul: Hürriyet Gösteri, (61), s. 66-68.

⁴ Alsaç, Ü. (1994). Türkiye’de karikatür, çizgi roman ve çizgi film (Vol. 144). İletişim Yayınları. s. 13-16

⁵ Kurumu, T. D. (1954). Türk Dil Kurumu. D.

⁶ Bol, Y. (2010). Seramikte illüstrasyon (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey)). s.8

⁷ Yıldır, E. (1984). Türkiye’de Çizgi Roman. Töre Yayınları. s.7

yaklaşım değildir. Cantek, çizgi romanın en önemli özelliği basılı bir yayın olmasıdır fikrini desteklemektedir, çizgi romanı “Elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde art arda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan anlatım biçimidir” şeklinde kabul eder⁸. Scott McCloud’a göre çizgi romanlar "görsel mecazlar" ve "ikonik temsiller" kullanarak okuyucunun zihninde derin anlamlar yaratır.⁹ Will Eisner, çizgi romanı tanımlarken “Ardışık Sanat” terimini kullanmaktadır.¹⁰

Çizgi romanlarla ilgili bu tanımların gündeme getirdiği temel soru, bunların dilsel ortam koşulunu karşılayıp karşılamadığıdır. Yani, “Çizgi romanlar uygun bir şekilde çizim içeren metin ya da söylem olarak kabul edilebilir mi, görsel bir ortamda üretilmiş yazılı eserler olarak mı değerlendirilmelidir” sorunsalı karşımıza çıkmaktadır. Birçok çizgi roman kurgusaldır ve önemli ölçüde estetik, bilişsel ve yorumlama odaklı değerlere sahiptir.¹¹

Çizgi romanlar ilk olarak okuma alışkanlığı olmayan veya okuma bilmeyen kesime gündemi yahut süreçleri aktarabilmek amacıyla yaratılmışlardır. 19. yüzyıl sonlarında gazete patronları, okuma yazma bilmeyen ya da çok az bilen işçi sınıfını kendi yayınlarına çekme yöntemi olarak eğlencelik resimler yayınlamaya başlamışlardır. Okumaya ilginin az olduğu bir güruha daha kolay yorumlayabilecekleri resimlerle ulaşmak, daha geniş bir sosyal tabakaya ulaşmanın bir anahtarı haline gelmiştir. Bunun yanı sıra çizgi romanlar gelişme çağındaki çocuklar için de sanat gelişimi ve yaratıcılık konusunda ilk aşama olarak tarih boyunca hizmet vermiştir. Diğer sanat dalları gibi çizgi roman da tarihten etkilenmiştir, tarihin izlerini ve kendisine yüklenen misyonu üzerinde taşır. Günlük yaşıntıyı anlatmakla başlamış olsa da zamanla dönemsel olay ve olgular çizgi roman anlatılarının teması haline gelmiştir.

20. yüzyılın başından bu yana kendine özgü bir edebi biçim ortaya çıkan ve gelişen çizgi roman, Amerikan edebiyatı ve popüler kültür içinde bir niş olarak ortaya çıkan çizgi yayın endüstrisi neredeyse bir asırdan fazla bir sürede olgunlaşmıştır. Şöhretindeki ilk artış, 1930'ların sonlarında ve 1940'ların başlarında ilk "süper kahraman" çizgi romanlarının çağını başlatan II. Dünya Savaşı ile aynı zamana denk gelmiştir. Savaş zamanında bir varoluş ifadesi arayan toplum, çizgi romanlardaki “süper kahramanlar” atmosferinin rahatlığı sayesinde zor yılları atlatmak için, çizgi romanları bir yöntem olarak kullanmıştır. Ekonominin ve toplum yapısının bozulduğu dönemde halk üzerindeki psikolojik baskıları hafifletmek amacıyla ucuz bir şekilde

⁸ Cantek, L. (1996). Türkiye’de çizgi roman (Vol. 58). İletişim Yayınları. s.21

⁹ McCloud, S. (2019). Çizgi Romanı Anlamak (MC Ülgen, Çev.). Sırtlan Kitap. s. 8-9

¹⁰ McCloud, S. (2019). Çizgi Romanı Anlamak (MC Ülgen, Çev.). Sırtlan Kitap s. 5

¹¹ Lamarque and Olsen, Truth, Fiction and Literature , p. 255 – 256.

halka bakış açıları sunan çizgi roman, diğer edebiyat türlerinden daha uygun bütçeli ve hızlı ulaşılan bir eğlencelik haline gelmiştir. Çizim ve metnin dikkat çekici biçimde bir araya gelmesi, kolayca pazarlanabilen ve her tabakaya ulaşabilen ucuz bir üründe buluşması ve çizerlerin halkın değerlerini de yansıtabilmeleri açısından çizgi roman, kendisini sağlam bir konuma yerleştirmiştir.

Tarih sahnesinde II. Dünya savaşı sırasında halkla birlikte askerler için moral yükseltecek çizgi romanlar çıkmış ve bazı edebi eserler de çizgi romanlara uyarlanarak daha geniş bir kitleye hitabı sağlanmıştır. Bir kitap sayfasından yoğun bilgiyi okumak yerine, çizgi romanda verilen anlatı ve aktarılacak istenen mesaj, çizgiler, renkler ve bazen de mizah aracılığıyla daha zevkli hale getirilmiştir. Böylece hem daha tüketilebilir hale gelmiş hem de her yaşta ve her eğitim seviyesinden okuyucuları da hedef almıştır.

Direkt olarak edebiyat ve çizgi roman arasındaki ilişki ilk bakışta benimsenmese de ikisinin de tarihsel süreçlerden, olay ve olgulardan, günün yaşantısından aynı anda etkilendiği ve bunlara göre şekillendiği bilinmektedir.

Bütün toplumlar ekonomik, siyasi ve sosyolojik evrimler geçirir ve popüler kültür ögesi olan çizgi romanlar içinde yaşanan dönemin özelliklerini gösterirler. Sosyolojik evrim süreci ne şekilde gelişirse gelişsin, yansımalarının direkt ölçülebileceği en rahat alan popüler kültürdür. Popüler kültür toplumların yaşayışlarını, alışkanlıklarını, bilinç düzeylerini gösteren önemli bir sosyoloji ve tarih malzemesidir, toplumun sosyolojik takvimidir. Toplumumuzun tarihsel devinimi içinde popüler kültürün, popüler kültürün içinde de çizgi romanın önemli yeri vardır. Buradan hareketle çizgi roman, tarihten bugüne toplumsal malzemenin araştırılması ve yakın geçmişimizin algılanmasında önemli bir veri elde edilmesini sağlar.

Çizgi roman sanatla iç içe olduğundan dolayı gelişimi, Türk sanat hayatının gelişimiyle de paraleldir. Ortaya çıkardığı sanatçılar Türk resim ve grafik sanatının gelişiminde büyük rol sahibidirler. Çizgi romanın metin içeren bir yönü olduğundan dolayı edebi yönü de bulunmaktadır, bu yönüyle yazın hayatımızın olgunlaşmasında payı vardır. Görsel bir malzeme olmasından dolayı sinema ve gösteri dünyamızı beslemiştir. Düzenli yayınlanabilir özelliğiyle basın-yayın sürecinin hem sektörel hem de kurumsal bakımdan geliştirmiştir.

Çizgi romanlar ve edebiyat arasındaki ilişki, disiplinler arası bir yaklaşım gerektiren zengin bir akademik inceleme alanıdır. Çizgi romanlar, görsel ve metinsel unsurların birleşimiyle kendine özgü bir anlatım biçimi sunar ve bu özellikleriyle edebiyatla benzerlikler taşıırken aynı zamanda bazı hususlarda da ondan ayrışır.

Edebiyat, kelimeler aracılığıyla hikâyeler anlatırken, çizgi romanlar hem metin hem de görsel unsurları kullanarak anlatı oluşturur. Bu, çizgi romanları "multimodal" yani çok modlu bir sanat formu yapar. Edebiyatta olduğu gibi, çizgi romanlar da karakter gelişimi, olay örgüsü, tema ve atmosfer gibi unsurları kullanır. Ancak çizgi romanlar, görsellerin gücüyle duygusal ve sembolik katmanlar ekleyebilir. Çizgi romanlar metin ve görseller arasındaki etkileşim üzerine kuruludur. Bu ilişki, metne dayalı edebi ürünlerde bulunmayan dinamik bir anlatım olanağı sunar.

Çizgi romanlar ve edebiyat arasındaki ilişki, anlatı sanatının farklı biçimlerini keşfetmek için verimli bir alan sunar. Çizgi romanlar edebiyatın temel unsurlarını benimserken, görsel sanatların gücünü ekleyerek kendine özgü bir anlatım biçimi yaratır. Bu nedenle, çizgi romanlar hem edebiyatın bir uzantısı hem de bağımsız bir sanat formu olarak değerlendirilebilir. Akademik çalışmalar, bu iki alan arasındaki etkileşimi daha da derinlemesine inceleyerek, kültürel ve sanatsal anlamda zengin bir diyalog oluşturmaktadır.

Bu iki tür arasındaki ilişki uzun bir süre boyunca görselliğin edebiyatla olan etkileşimini tartışan birçok teorik çerçeve tarafından incelenmiştir. Çizgi romanlar, görsel unsurların yoğun bir şekilde kullanıldığı, metin ve resmin bir arada var olduğu eserler olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda çizgi roman ve edebiyat arasındaki ilişki sadece biçimsel bir etkileşim değil, aynı zamanda anlatı, dil, kültür ve estetik anlamında da derin bir etkileşim sürecidir.

Çizgi romanlar görsel ve işitsel bir anlatım biçimi olarak hem metin hem de imge aracılığıyla okuyucularına hikâyeler sunar. Bu özellik, çizgi romanları klasik yazılı edebiyat eserlerinden ayıran önemli bir farktır ve bu farklılık, edebiyatla olan etkileşimlerini engellememiş aksine pekiştirmiştir. Çizgi roman görsel anlatımın yanı sıra metin ve diyaloglarla karakter gelişimini, ortam betimlemelerini ve tematik derinlikleri de ön plana çıkarabilmektedir. Çizgi romanın edebiyatla olan ilişkisi, özellikle anlatı düzeyinde daha fazla örtüşmektedir. Çizgi romanlarda kullanılan metinler, romanlarda veya kısa hikâyelerde olduğu gibi karakterlerin iç dünyalarını, olayların seyrini, mekânları ve temaları yansıtmak için gerekli olan betimlemeleri sunar. Edebiyat, çizgi romanın bu metinle örülmüş katmanlarını şekillendiren temel bir referans noktasıdır.

Çizgi romanın doğrudan edebiyatla olan ilişkisinde, metin ve görseller arasındaki etkileşim önemli bir yer tutar. Çizgi romanın, özellikle ekspresyonist (dışavurumcu) ve modernist akımlarından beslenen bir estetik anlayışı olduğu söylenebilir. Çizgi romanlar, daha önce

edebiyatın işlediği anlatı biçimlerine benzer bir şekilde karmaşık zaman dilimlerine, iç monologlara, karakter gelişimine, anlatıcı perspektiflerine yer verir.

Metin ve resmin bir araya geldiği bu tür eserlerde, okur, yazılı anlatımın sunduğu dilsel unsurlar ile görsel anlatımın sunduğu ikonografik unsurları bir arada işleyerek hikâyeyi anlamaya çalışır. Bu bakımdan çizgi roman, edebiyatın sunduğu tematik yapıları ve dilsel derinliği görselliğiyle tamamlar. Scott McCloud, çizgi romanın bu metin-görsel birlikteliğine dair önemli açıklamalara yer verir, McCloud'a göre, çizgi romanlar yalnızca görsel sanatlar değil, aynı zamanda kelimelerle dans edilen bir anlatı sanatıdır¹². Bu bakımdan çizgi romanın içsel yapısını anlamak hem görsel algılama becerisi hem de edebi dilin okunma becerisini gerektirir.

Edebiyatın, çizgi roman üzerinde “İçerik ve anlatı düzeyindeki etkileri” de oldukça önemlidir. Çizgi romanlar özellikle edebiyatın önemli akımlarından faydalanarak gelişmektedir ve gelişiminde, modernizm, postmodernizm ve sürrealizm gibi edebi akımlar önemli bir yer tutar. Modernist çizgi romanlarda, anlatının yapısı, zamanın akışı ve karakterlerin içsel çatışmaları gibi konular edebi bir derinlikle işlenir. Will Eisner modernist çizgi romanın en önemli örneklerinden biridir olan "A Contract with God" adlı eserinde¹³ karakterlerin psikolojik derinliklerine inmeyi ve görsel anlatım tekniklerini edebi bir biçimde kullanmayı başarmıştır. Bu tür eserlerde, çizgi roman, metnin daha özgür biçimlerde kullanımını sağlar. Metin ve resmin bir araya gelerek oluşturduğu anlam, bazen tamamen sözcüklerin dışına çıkarak, görsel öğelerle daha anlamlı bir düzeye ulaşır.

Çizgi romanlar genellikle epik anlatılar etrafında şekillenir. Bu epik anlatılar kahramanların içsel yolculukları ve toplumla olan ilişkilerini işleyerek, toplumsal yapılarla ve bireysel ahlakla ilgili derinlemesine incelemelere yol açmaktadır. Çizgi roman anlatılarındaki ahlaki ikilemler, bireysel ve toplumsal çatışmalar, gerçek anlamda birer “Edebi problem” haline gelir.

Edebiyat ve çizgi roman arasındaki ilişki hem biçimsel hem de içeriksel düzeyde oldukça derindir. Çizgi roman, yalnızca görsel bir sanat değil, aynı zamanda edebi temalarla işlenmiş, çok katmanlı bir anlatı biçimidir. Çizgi roman edebiyatın sunduğu dilsel derinliği, karakter gelişimini, toplumsal eleştiriyi ve insan psikolojisini görselliğiyle harmanlayarak yeni bir anlatı

¹² Daha geniş bilgi için bkz: McCloud, S. (2019). Çizgi Romanı Anlamak (MC Ülgen, Çev.). Sırtlan Kitap

¹³ Daha geniş bilgi için bkz: Eisner, W. (2017). A contract with God: And other tenement stories. WW Norton & Company.

dili oluřturmuřtur. Bu da çizgi romanların, özellikle modern dönemde, edebiyatla daha da yakınlařmasını ve edebi bir sanat formu olarak kabul edilmesini saęlamıřtır.

Scott Smith ve Andrés Romero-Jódar gibi bazı eleřtirmenler, çizgi romanların kurgusal edebiyatın daha geniř çerçevesi içinde bir alt tür olarak deęerlendirilmesi gerektięini savunsa da çizgi romanların kendi bařlarına özgün bir edebi tür oluřturduęu fikrini destekleyen pek çok kanıt da bulunmaktadır. Trudier'in açıklamalarına göre çizgi romanların edebiyat ürünleriyle kıyaslanması için eserlerin biçim, içerik ve üslup bakımından incelenmelidir.¹⁴

Biçim, çizgi roman yazarlarının kullandığı yapı ve geleneksel yazım tekniklerine odaklanır. İçerik, çizgi romanlarda işlenen temalar, hikâyenin konusu ve toplumsal deęerlerin anlatıya nasıl yansıdığına dair unsurları kapsar. Üslup ise dilsel ifadeler, farklı sanat tarzları ve görsel öğelerin birleřimiyle yaratılan özgün anlatım biçimlerini içerir. Edebiyatın birbirine baęlı yapısı göz önüne alındığında biçimdeki deęiřikliklerin yazı tarzını, yazı tarzındaki deęiřikliklerin ise izleyicinin içerięi nasıl yorumladığını etkileyebileceęi için, bu öğeler arasında derin bir etkileřim ve örtüřme söz konusudur.

Bu unsurları parçalara ayırarak incelemek, çizgi romanların kendine has parametrelerini tanımlamaya ve bu parametreleri açıklamak için kullanılan terminolojilere net tanımlar getirmeye yardımcı olur. Ancak asıl zorluk, çizgi romanların baęımsız bir edebiyat türü olarak tanınabilmesi için gereken kalite ve bilimsel deęere sahip olup olmadığına dair tartıřmaların yoğunlařtığı akademik arenada yer almaktadır.

Bazı görüşlere göre çizgi romanlar, onları öncelikle edebi bir araç olarak gören birçok kiřinin bakıř açısına uygun olarak, kurgusal edebiyatın bir alt kümesi olarak deęerlendirilmelidir ancak, çizgi romanların yalnızca kurguyla sınırlı olmadığını gösteren birçok örnek vardır. Klasik çizgi romanlar gibi çağdař örnekler, Shakespeare ve Dickens gibi ünlü yazarların eserlerinden uyarlamalar sunarak kurgu ile kurgu dıřı arasındaki sınırları bulanıklařtırmaktadır. Çizgi romanların incelikli ve çok yönlü doęasını incelediğimizde, görsellikle kelimeleri bir araya getiren bu eserler edebiyat çalıřmalarındaki geleneksel sınıflandırmalara meydan okumaktadır.

¹⁴ Daha geniř bilgi için bkz :Guffey, D. C. (2020). The Comic Book Conundrum: Defining Comic Books as a Literary Genre.

Akademisyenler özellikle edebî bağlamda çizgi romanın bilimsel değerini belirlemenin karmaşık bir yolculuk olduğunu kabul etmişlerdir. Bu tartışma genellikle La Cour'un "paranteze alma"¹⁵ olarak tanımladığı duruma yol açar; burada çizgi romanlar ya "edebi" ya da "edebi olmayan" olarak değerlendirilir. Ancak bu ikili sınıflandırma, tüm yazıların bir dereceye kadar edebi kalite taşıdığı olasılığını göz ardı etmektedir. Bu, şu soruyu gündeme getirir: Gerçekten hiçbir edebi değeri olmayan bir metin olabilir mi, yoksa herhangi bir edebi çerçevenin dışında kalan, kendi özgün değerini oluşturan ve buna sahip çıkan metin biçimleri var mıdır? Bu bağlamda edebiyat ürünlerinin dahi kendi içlerinde sınıflanabilecek belirli bir “Edebi değer” derecesine sahip olduklarını söylenebilir.

Çizgi roman bağımsız bir tür olarak yakın zamanda ortaya çıkmış olsalar da uzun zamandır popüler kültürün önemli bir parçası haline gelmiş ve dünya çapında büyük bir izleyici kitlesi tarafından benimsenmiştir. Amerikan popüler kültürünün bir parçası olarak ortaya çıkmaları, genç izleyicilere yönelik özgün pazarlama stratejilerinin bir sonucu olarak görünmektedir fakat bu pazarlama Amerika ile sınırlı kalmamış, ülkemizde de çizgi romanla ilgili tarihsel bir geçmiş birikmiştir. Çizgi romanların heyecanlı olay örgüsü ve süper kahraman türüyle ilişkilendirilmesi, bu eserlerin öncelikle genç erkek izleyici kitlesine hitap ettiği algısını yaratmıştır. Bu nedenle çizgi romanlar genellikle popüler kültürün çocuksu veya sıradan bir biçimi olarak göz ardı edilmiş ve bu da çizgi romanlara dair “yüzeysel” algısının artmasına yol açmıştır. Bu tarihsel algı çizgi romanın resmi bir edebiyat türü olarak tanınmalarındaki zorlukları gözler önüne sermektedir. Kültürel konumu ve şöhreti ne kadar önemli olsa da çizgi romanın bilimsel arenada hak ettiği yeri alabilmesi için “Yerleşik önyargıların ve etiketlemenin üstesinden gelmek” aşılması gereken bir yol olmaya devam etmektedir.

Çizgi romanlara yönelik vurulan yüzeysel damga, genellikle onları yalnızca ticari bir sanat formu olarak indirgemeye sebep olmaktadır. Çizgi roman kültürüne yapışan bu düşük statü algısı, bu eserlerin sundukları entelektüel zevkin akademisyenler tarafından göz ardı edilmesine neden olmuştur. Greg Smith'in de vurguladığı gibi, çizgi roman çalışmalarında edebi kuralların gerekliliğini kabul etmek, çizgi romanlarla bilimsel etkileşimin ciddiyetini ve değerini kabul etmek açısından son derece önemlidir.¹⁶

¹⁵ La Cour, E. (2016). Comics as a Minor Literature. *Image & Narrative*, 17(4). p.80

¹⁶ Smith, G. M., Andrae, T., Bukatman, S., & LaMarre, T. (2011). Surveying the world of contemporary comics scholarship: A conversation. *Cinema Journal*, 50 (3), p.135-147.

Eğitimci ve çizgi roman savunucusu Rocco Versaci, çizgi romanları “Tek kullanımlık ve sadece çocuklara yönelik bir tür” olarak gören birçok ergen ve yetişkinin sahip olduğu yanılgıyı eleştirmektedir.¹⁷ Bu bakış açısı temelde eksiktir; Versaci’nin de belirttiği gibi, tek bir türün dar algısına dayanarak, tüm sinema dünyasını göz ardı etmekle benzer. Tıpkı sinemada farklı temaların ve konuların ele alınması gibi, çizgi romanlar da çok çeşitli akademik disiplinlere hitap eden geniş bir konu yelpazesi sunar. Bu nedenle, çizgi roman nitelikli içeriğiyle değerli ancak akademik camiada gözden kaçırılan bir kaynaktır.

21. yüzyıl itibariyle çizgi roman kültüründe önemli değişimler yaşanmıştır. Avrupa Romantizmi döneminden bu yana, edebiyatın doğasında var olan bireyselliği yücelten çizgi romanlar beklenmedik bir şöhret ile karşı karşıya kalmıştır. Bu fenomenin başlıca nedeni, Disney’in yapımcılığını üstlendiği kahramanca anlatılar ve ilham verici temalarla izleyicileri büyüleyen Marvel film evreni olmuştur. Bu filmlerin başarısı sadece geniş bir beğeni toplamakla kalmamış, aynı zamanda çizgi romanlara yönelik yeni bir keşif ve destek dalgasını da beraberinde getirmiştir. Bu destansı çizgi anlatılar insanların romantize etmeye ihtiyaç duydukları öz imajlarını, engelleri aşma arzusunu ve olağanüstü başarı heveslerini beslemektedir.

Çizgi romanları çevreleyen damgalama konusunda kendi deneyimlerini paylaşan eleştirmen ve yazar Paul Lopes, 1930’ların ortalarında piyasaya sürülmesinden itibaren çizgi romanların sürekli olarak damgalandığını ve bu durumun sadece üretim sürecini değil, aynı zamanda sanatçıları, okuyucuları ve hayranları da etkilediğini vurgulamaktadır.¹⁸ Lopes, Amerika’daki diğer çizgi roman akademisyenlerinin de dile getirdiği bir düşünceyi yansıtarak, çizgi roman çalışmalarına yönelik şüphelerini dile getiren meslektaşlarıyla karşılaştıklarını belirtmektedir. Çizgi romanların “Okuryazarlık düzeyi düşük ve yalnızca çocuklara uygun olduğu” şeklindeki yüzeysel damgalamanın, çizgi romanın “Daha olgun türlere evrilmesi”ni nasıl engellediğini ifade etmektedir. Lopes’in atıfta bulunduğu kişiler, çizgi romanların derinlikten yoksun olduğunu ve onları saygın edebiyat örnekleri yerine ticari ürünler olarak konumlandıklarını savunmaktadırlar. Katherine Roeder¹⁹ gibi isimleri barındıran ve giderek kalabalıklaşan bir bilim insanı grubu, çizgi romanların kendi başlarına bağımsız bir tür olduğunu savunmaktadır.

¹⁷ VERSACI, R. One Teacher's Perspective. p. 62

¹⁸ Lopes, P. (2009). Demanding respect: The evolution of the American comic book. Temple University Press. p. 10-12

¹⁹ Roeder, K. (2008). Looking high and low at comic art. American Art, 22(1), p. 2-9.

Çizgi roman kültürünün yükselmesi, Uzak Doğu menşeli manga ve animelerin Amerika'da yaygınlaşmasının yanı sıra, Alan Moore ve Frank Miller gibi etkili yaratıcıların ortaya çıkmasıyla 1980'lerden bu yana istikrarlı bir şekilde artmaktadır. Bu artan görünürlük, çizgi romanların resmi bir edebiyat biçimi olduğu algısını güçlendirmiştir. Roeder ve Versaci gibi savunucular, çizgi romanların “sofistike bir edebi form olarak” bağımsız bir şekilde var olma potansiyeline sahip olmakla kalmayıp, aynı zamanda akademik çalışmalara uygun bilimsel boyutlara da sahip olduğunu iddia etmektedir.

Çizgi roman edebi türler için belirlenmiş kriterleri karşılayarak, akademik kavramları ve bilimsel metodolojileri diğer türlerden farklı bir biçimde sunan eserler ortaya koymaktadır. Görsel sanatlarla edebiyatı bir araya getiren çizgi roman tıpkı şiir ve roman gibi çok yönlülük sunarken, görsel unsurlar içermesi sayesinde beyaz perde benzeri içerik ve üslup çeşitliliğine de sahiptir. Bu özellikleriyle çizgi romanlar, diğer yerleşik edebi türlerle denk kapasiteye sahip bir tür olarak kendini gösterir.

Çizgi romanların şiir, masal, destan ve roman gibi daha yaygın kabul görmüş edebî türlerle karşılaştırılması, bu araştırmanın bir diğer önemli boyutunu oluşturur. Yapıları ve etkileri daha yakından incelendiğinde çizgi roman bu türlerle benzer kalıplar sergilese de geleneksel yazım normlarından sapmalar gösterir, roman şiir gibi anlatı geleneklerinin sürdürdüğü tarzda kendisine özgü bir edebi sistem sürdürüyor olabilir. Çizgi romanlar ileri düzey edebî metinlerle karşılaştırılabilecek tematik unsurlar da içerir. Bu özelliklerin çizgi romanlara edebi bir değer atfetmek için yeterli olduğunu düşünülse de bazı edebi otoriteler, çizgi romanları ticari bir ürün olarak görmeye devam etmektedir.

Günümüzdeki modern çizgi romanlar ya da daha derin olay örgüsüne sahip grafik romanlar farklı kültürde yüzyıllardır varlık gösteren, zamanla gelişmiş karikatür ve eski çizgi anlatı formlarından türetilmiştir. Bu geleneksel biçimlerin modern çizgi romanlarla birleşmesi, hem çizgi romanın kültürel ve sanatsal evriminde hem de toplumsal kültürün şekillenmesinde önemli bir rol oynamıştır. Bazı çizgi romanlar mesajlarını iletme için karikatür ve yazı gibi geleneksel unsurlar yerine, öncelikli olarak estetik ve sanatsal yönü vurgular. Modern çizgi romanlar genellikle görsel sanatları yazılı hikâye anlatımıyla harmanlayarak kendine özgü bir dil yaratmıştır. Çizgi roman edebi metinlerin unsurlarını, sanatsal fotoğrafçılık ve görsel temalarla birleştirerek izleyiciye zengin ve katmanlı bir deneyim sunar. Bu yönüyle modern çizgi romanlar, görselleri ve metni bir arada dengeli bir şekilde kullanan, genellikle film anlatılarına benzetilebilecek güçlü bir görsel ve sözel retoriğe sahiptir.

Bazı eleştirmenler çizgi romanları görsel sanatlar üzerine yoğunlaşan bir form olarak değerlendirip onları sanat türleriyle ilişkilendirirler de aslında bu çalışmaların merkezinde görsel öğelerden çok metin yer almaktadır. Çizgi romanların görsel unsurları metni tamamlayıcı bir rol üstlenirken, anlatının ilerlemesi ve temaların aktarılması büyük ölçüde yazılı dil aracılığıyla gerçekleşir. Bu nedenle, çizgi romanları sadece bir sanat türü olarak tanımlamak eserlerin çok boyutlu yapısını göz ardı etmek olur. Çizgi roman, görsel edebi unsurların birleşimiyle bağımsız bir tür olarak edebiyatın ve sanatın sınırlarını aşmakta ve farklı bir anlatı biçimi sunmaktadır.

Çizgi romanların yapısı da okuma deneyiminin şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır, yarattığı etkiyi yalnızca bir edebi metne dayanak sağlamakla kalmayarak aynı zamanda sanatın akışını ve dolayısıyla anlatıyı da kolaylaştırmaktadır. Mevcut sınırlı alan göz önüne alındığında, çizgi roman yazarları diğer yazarlar gibi ortamları ve eylemleri açıklayan kapsamlı ayrıntılara ve betimlemelere giremezler. Bunun yerine hikâyenin aksiyonunu aktarmak için görselliğin gücüne ve incelikli metinsel ipuçlarına güvenmektedirler. Roman yazarları ve şairler, okuyucunun hızını kontrol etmek için dili ve dilbilgisini yönlendirirken, çizgi roman yaratıcıları hikâyenin ilerleyişini düzenlemek için panelleme ve çerçeve yapısından yararlanarak, diyalog ve anlatıma odaklanmaktadır.

Çizgi romanlardaki paneller arasındaki boşluklar, herhangi bir eylemin gerçekleşmediği kareler olarak algılsa da çizerler bu boş alanları okuyucunun hayal gücünü harekete geçirecek şekilde kullanırlar. Okuyucular, bu boşlukları doldururken karakterlerin hareketlerini ve sahnelerin gelişimini tamamlarlar. Tabachnik'in ifade ettiği gibi, "yaratıcı etkileşim" adı verilen bu süreç, okuyucunun sayfa sayfa boşlukları doldurmasına olanak tanır ve yazarların ile illüstratörlerin hikâyenin temel unsurlarına odaklanmalarını sağlar²⁰. Bu benzersiz özellik, çizgi romanlarda yaratıcı ile okuyucu arasında simbiyotik bir ilişki kurar; illüstratörler dünyayı tanımlarken, okuyucular da kendi hayal güçleriyle hikâyeyi tamamlarlar. Tabachnik'in de vurguladığı gibi çizgi romanlar, güçlü bir etkileşimli deneyim sunarak görsel ve sözel öğeleri harmanlayan yeni ve hibrit bir okuma biçimi yaratır.

Çizgi roman yaratıcıları birbirine bağlı sahneleri veya hızlıca gelişen olayları göstermek için panelleri üst üste veya çaprazlama kullanabilirler. Bu şekilde üst üste binen paneller, sayfada bir tür kontrollü düzensizlik hissi yaratırken, anlatımda eşzamanlı olaylara işaret eder. Yıllar

²⁰ (Daha geniş bilgi için bkz) Tabachnick, S. E. (2009). Teaching the graphic novel. The Modern Language Association of America.

süren gözlemler, karmaşık görünümlü yapıdan aslında dikkatle kurgulanmış bir anlatı çıktığını ortaya koymuştur. Lopes'in belirttiği gibi, çizgi romanlar bu karmaşık yapının derinliği ile zamanla daha ciddi, karmaşık ve edebi eserler olarak saygı görür hale gelmiştir. Bu yazım tekniği, okuyucunun hayal gücü düzeyini tetikleyerek daha etkili bir deneyim sunar. Daha dar aralıklarla yerleştirilen paneller, ayrıntıları belirginleştirerek hayal gücüne daha az alan bırakır ve okuma hızını artırır.

Psikolojik açıdan incelendiğinde sanat eserinin gerçekçilikten saparak daha esnek şekillendirilmesi, eserdeki belirli ayrıntılara odaklanmayı kolaylaştırır. Bu esneklik, eserleri ve karakterleri temel anlamlarına indirgerken çizgi romanların altta yatan yan anlamları diğer edebiyat ya da sanat türlerinden farklı bir biçimde güçlendirmesine fırsatı sunar. Bu sayede birçok çizgi roman alegorik bir şekilde yorumlanabilir; kahramanlar ve canavarlarla bezeli fantastik anlatılar, genellikle günlük yaşamda karşılaşılan mücadelelerin ve zorlukların bir yansıması olarak metaforik bir işlev görür. Çizgi romanlardaki sanatsal üslup ve yapısal çeşitlilik, tıpkı roman ya da şiirlerdeki dilsel farklılıklarla paralellik gösterir, her iki tür de kendi içinde özgün anlatım biçimlerine sahiptir.

Tarih boyunca edebiyat, toplumsal değerleri yansıtan ve yerleşik bakış açılarına meydan okuyan bir ayna görevi görmüştür ve çizgi romanlar da bu eğilimin bir istisnası değildir. Çizgi romanların dikkate değer bir yönü, geniş bir konu yelpazesini keşfetme konusundaki olağanüstü özgürlükleridir. Çizgi romanlar tarih, kurgu, kurgu dışı, fantezi, korku ve ötesine geçerek yazarlara toplumsal değerleri yansıtan çeşitli tema ve motifleri araştırma fırsatı sunabilir. Halk masalları veya mitlerle bazı benzerlikler gösterse de mevcut edebi sınıflandırmalara karşı çıkarlar. Hem çizgi romanlar hem de halk masalları/mitler, hikâye anlatma geleneğine dayanır ve birden fazla hikâyeyi tutarlı bir ideoloji etrafında harmanlayarak bir anlatı sürekliliği oluşturur. Bununla birlikte, halk masalları genellikle nesiller boyunca sözlü olarak aktarılırken çizgi romanlar popüler kültürün ve yazılı kültürün bir ürünü olarak gelişmiştir. Pek çok antik mit, geleneksel dini inançlarla iç içe geçmişken günümüzdeki birçok çizgi roman da mitolojilerden, dini inançlardan, halk masallarından ve farklı kültürel anlatı geleneğinden ilham almaktadır ve genellikle genç nesillere "kahramanca" değerler aşılayan alegorik anlatılar olarak işlev görürler. Bu öykülerin, karakterlerinin ve stillerinin diğer medya biçimlerine uyarlanabilirliğine rağmen, çizgi romanların kendine özgü bir anlatım yaklaşımı ve tarihi de korunmaktadır.

Çizgi romanlar ilk çıkışlarından bu yana önemli bir evrim geçirmiş, başlangıçtaki mütevazı adımlarından bağımsız önemli bir edebi varlık haline gelmiştir. Kurgusal dünyalarını yaratıcılarının hayal gücünün ötesine taşıyarak, her ülkenin kendi popüler kültürünün ayrılmaz bir parçası olmuşlardır. Olumsuz damgalamalar ve toplumsal algılara rağmen, çizgi romanlar, dil, içerik ve sanatsal karmaşıklık açısından sürekli gelişim göstererek, güncelliğini korumuş ve ilerlemeye devam etmiştir. Bugün çizgi romanlar daha karmaşık ve uzun hikâyelere dönüşerek, grafik roman şeklinde farklı bir sınıflamaya ayrılarak edebiyat çalışmalarında giderek daha fazla tanınmaktadır. Bazı eleştirmenler hala çizgi romanları doğası gereği çocuksu olarak nitelendiriyor olsa da Paul Lopes'in de belirttiği gibi, giderek daha fazla bilim insanı, çizgi romanların edebi ve akademik alandaki artan ciddiyetini, karmaşıklığını ve saygınlığını kabul etmektedir.

1. ÇİZGİ ROMANIN EDEBİYAT ÜRÜNÜ OLARAK SINIFLANMASINA DAİR TARTIŞMALAR

Aaron Meskin tüm çizgi romanların sanat olarak kabul edilmediğini, ancak bazı çizgi romanların kesinlikle sanatsal nitelik taşıdığını ileri sürmektedir²¹. Bu durum, çizgi romanların bir edebiyat türü olarak sınıflandırılıp sınıflandırılmayacağına dair önemli bir soruyu gündeme getirmektedir. Çizgi romanları edebiyat olarak sınıflandırma noktasında bazı geçerli argümanlar bulunsa da birçok teorisyen bu görüşü reddetmektedir. Meskin, çizgi romanların edebiyat olarak ele alınmamasının bazı gerekçelerinin yanlış yönlendirilmiş olduğunu, ancak yine de bu alanda tereddütlü bir yaklaşım benimsenmesini haklı kılacak başka geçerli nedenlerin mevcut olduğunu savunmaktadır. Bu durum, çizgi romanların sınıflandırılması noktasında bir çıkmaz yaratmaktadır.

Meskin, çizgi romanların tamamının sanat olarak kabul edilmemesi gerektiğini, çünkü bazı çizgi romanların öğretici ya da sanatsal olmayan amaçlarla kullanıldığını kabul etmektedir. Ancak Art Spiegelman'ın Maus, Chris Ware'in Jimmy Corrigan: Dünyanın En Akıllı Çocuğu, Marjane Satrapi'nin Persepolis ve Alison Bechdel'in Eğlenceli Ev: Trajikomik Bir Aile gibi eserlerin, açıkça sanatsal değere sahip önemli örnekler teşkil ettiğini vurgulamaktadır. Bu eserler genellikle metin ağırlıklı olup, kitapçılarda "Çizgi Roman" kategorisi altında yer almakta ve sıklıkla edebiyat derslerinde ve akademik dergilerde tartışılmaktadır.

²¹ Daha geniş bilgi için bkz: Meskin, A. (2009). Comics as literature?. The British Journal of Aesthetics, 49(3), p. 219-239.

Bütün bu faktörlere rağmen, çizgi romanların edebiyat olarak kabul edilmesine karşı ciddi bir direnç bulunmaktadır. Meskin, bu karşıtlığın bazı sebeplerinin yanlış yönlendirilmiş olduğunu kabul etmekle birlikte, çizgi romanların edebiyat olarak ele alınmasına yönelik geçerli kaygıların da bulunduğunu belirtmektedir. Bu açmaz, çizgi romanların edebiyatla diğer sanat formları ve medyaları birleştiren melez bir sanat formu olarak anlaşılmasını zorunlu kılmaktadır. Çizgi romanları melez bir sanat formu olarak ele almak, bu alandaki farklı olguları açıklamak açısından faydalı olacak ve aynı zamanda onların edebi statülerine ilişkin tartışmaların temelini oluşturacaktır.

Çizgi romanın melez bir sanat formu olarak kabul edilmesi, aynı zamanda kategorizasyon sorunuyla ilgili çeşitli teorik ve eleştirel meselelerin aydınlatılmasına olanak tanımaktadır. Çizgi romanların edebi ürünler olarak kabul edilmesi, edebiyat felsefesi, edebiyat teorisi ve eleştirisinin çizgi romanlara da uygulanmasını sağlayacaktır. Ancak, çizgi romanların melez bir form olduğunu kabul edip konuyu kapatırsak, edebiyat hakkında sahip olduğumuz bilgileri onlara uygulamak için çizgi romanların edebiyat kategorisine girip girmediğini belirlemeye çalışmak gereksiz bir çaba haline gelir.

Ele alınan bu kategori meselesi, “Çizgi romanların büyük edebi eserlerle aynı değerlere sahip olup olmadığı” kadar önemli bir soru gibi görünebilir. Basit bir okuma ile bazı çizgi romanların, büyük edebiyat eserlerinde bulunan bazı değerlere sahip olduğu kolaylıkla görülebilir. Birçok önemli edebi eser özgün, iyi yapılandırılmış ve bütünlüklü özellikler taşır ve bazı çizgi romanlar da bu nitelikleri sergileyebilmektedir. Robert Crumb’ın çizimleri, sanat eleştirmeni Robert Hughes tarafından “20. Yüzyılın Bruegel’i”²² olarak tanımlanacak kadar olağanüstü bir görsel yaratıcılık örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Maus ise Holokost’u tasvir etmek için antropomorfize edilmiş hayvanlar kullanmasıyla özgün bir yaklaşım sergiler. Bekçiler (Watchmen) ise tam anlamıyla yapılandırılmış bir anlatım örneği sunarak tematik ve tasarımsal birliğiyle dikkat çeker.²³

Herhangi bir çizgi romanın, önemli edebi eserlerin sahip olduğu temel değerlere sahip olup olmadığı önemli bir tartışma konusudur. Bu önemli edebi değerler arasında iyi yazılmış bir metin, karakterlerin derinliği, insani açıdan ilgi uyandıran temaların ele alınması, ahlaki

²² HUXLEY, D. (2021). ROBERT CRUMB AND THE ROBERT CRUMB AND THE ART OF COMICS ART OF COMICS. The Comics of R. Crumb: Underground in the Art Museum, p. 213.

²³ Bianco, I. (2023). Implicit Religion and Trauma Narratives in Maus and Watchmen. Comics, Culture, and Religion, p. 131.

ciddiyet ve sağlam bir kurgu yer almaktadır. Harvey Pekar'ın "American Splendor" adlı eserindeki otobiyografik diyaloglar²⁴, bu kriterleri karşılar gibi görünmektedir. Alison Bechdel'in "Eğlenceli Ev: Bir Aile Trajikomik Bir Aile" adlı eseri²⁵, yazarın kendini anlama çabası ve aile dinamiklerini edebi kurgu aracılığıyla incelemesiyle zengin bir dil ve edebi kinaye barındırmaktadır. Çoğu çizgi roman, karakterizasyon derinliği açısından yetersiz olsa da bazı örneklerde karakter gelişimi de gözlemlenebilmektedir²⁶.

Edebiyatın toplumdaki prestiji ve çizgi roman çevresindeki idealist tartışmalar göz önünde bulundurulduğunda, birçok teorisyenin çizgi romanları edebiyat olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunması beklenen bir durumdur. Geoff Klock, "Batman: Kara Şövalye Geri Dönüyor ve Bekçiler" gibi eserlerin, süper kahraman anlatılarının giderek daha derinleşmesi ve karmaşıklaşması sonucunda edebiyatın kapsamına girdiğini iddia etmektedir²⁷. Charles Hatfield ise, çizgi romanın özellikle "Bir edebiyat biçimi olarak tanınma pasaportu" haline geldiğini belirtmektedir.²⁸

Ancak çizgi roman alanında ve dışındaki bazı muhalif sesler bu görüşlere karşı çıkmaktadır. Birçok çizgi roman teorisyeni ve yaratıcı, çizgi romanların edebiyat kapsamında ele alınmasını sorgulamaktadır. Douglas Wolk, çizgi romanın "Kelimeler kullanılması, kitap olarak basılmaları ve anlatı içermeleri" gibi, edebi ürünlerle bazı benzerlikler taşımasına rağmen aslında sinema veya opera gibi diğer sanat biçimlerine daha yakın olduklarını savunmaktadır²⁹. Çizgi roman dünyasının önemli isimlerinden Alan Moore, çizgi roman yazımı üzerine yazdığı bir makalede, çizgi romanları romanlar ya da filmlerle karşılaştırmanın yanıltıcı olacağını ve çizgi romanların kendilerine özgü irdelenmesi gereken özellikler taşıdığını belirtmektedir.³⁰

Ayrıca, bazı çizgi romanlar, edebiyat teorisyenleri ve edebiyat felsefecileri tarafından sıklıkla edebiyatla benzerlik gösterdiği halde, bu şekilde sınıflandırılmayan eserler olarak örnek gösterilmektedir. Terry Eagleton, Süpermen çizgi romanları ve Mills & Boon romanlarının kurgusal olmalarına rağmen, genellikle edebiyat olarak kabul edilmediklerini ifade

²⁴ Daha geniş bilgi için bkz: Berman, S. S., Pulcini, R., Suozzo, M., Hope, T., Pekar, H., & Brabner, J. (2003). American splendor. HBO Films.

²⁵ Daha geniş bilgi için bkz: Aktaş, G. B. (2019). Bağımsız grafik romanda queer eylem.

²⁶ Daha geniş bilgi için bkz: Lamarque, P. (2008). The philosophy of literature. John Wiley & Sons.

²⁷ Klock, G. (2002). How to read superhero comics and why. A&C Black. p. 16-25

²⁸ Daha geniş bilgi için bkz: Hatfield, C., & Beaty, B. (Eds.). (2020). Comics studies: A guidebook. Rutgers University Press.

²⁹ Wolk, Reading Comics , p. 14. 18

³⁰ Alan Moore, Writing for Comics , Vol. 1 (Rantoul, IL: Avatar Press, 2007), pp. 3 – 4.

etmektedir.³¹ Eileen John ve Dominic McIver Lopes ise, estetik açıdan değer taşıyan bir çizgi romanın edebiyat eseri olarak değil, sanat eseri olarak değerlendirilmesi gerektiğini öne sürmektedirler.³² Benzer şekilde David Davies ve Carl Matheson da, yakın zamanda yayımlanan bir edebiyat felsefesi antolojisinin giriş yazılarında bu ayrımları vurgulamaktadır.³³

Edebiyatın doğasını sanatsal bir bakış açısıyla incelemek, bir metni edebi bir sanat eseri olarak tanımlayan unsurları anlamaya yönelik bir çabadır. Bilimsel makaleler, biyografiler, denemeler, çizgi romanlar ve reklam materyalleri gibi eserler, romanlar, şiirler, oyunlar ve diğer edebi türlerle karşılaştırıldığında, edebi sanatın tanımını yapmak ve bu türler arasında ilkeli bir ayrım oluşturmak amaçlanır.

"Çizgi romanlar edebiyat ürünleridir" meselesiyle ilgili değerlendirilmesi gereken birkaç temel nokta çevresinde, çizgi romanların edebi bir tür olarak ele alınmasına karşı çıkan olumsuz görüşlerin çoğu şu düşüncelerle şekillenmiştir:

- (1) Bu görüş yanlıştır çünkü çizgi romanların edebiyat dışı örnekleri mevcuttur;
- (2) Çizgi romanların görsel yönünü göz ardı ettiği için bu görüş hatalıdır;
- (3) Bu görüş eksiktir çünkü çizgi roman sanatını benzersiz kılan unsurları anlamaktan uzak kalmaktadır.

Edebiyatın sanatsal bir değer taşıması gerektiği görüşü benimsenirse, sanat dışı çizgi romanlar da edebi olmayan eserler olarak kabul edilecektir. Ancak, sanatsal olarak değer taşıyan çizgi romanlar, bu nedenle edebiyat dünyasının dışında bırakılmamalıdır. Öte yandan tamamen sözcüklerden yoksun olan "sessiz" çizgi romanlar gibi sırf çizim içeren eserler, edebiyat kategorisinin dışında kalabilir çünkü bu ürünler edebiyatın metin gibi asgari şartlarını karşılamıyor gibi görünebilirler.

Bazı çizgi romanların edebiyat olarak değerlendirilmesi, onların görsel veya resimsel unsurlarını göz ardı etmek anlamına da gelmemektedir. "Resimli edebiyat" köklü bir geçmişe

³¹ Terry Eagleton, *Literary Theory: An Introduction* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1983), p. 2

³² Eileen John and Dominic McIver Lopes (eds), *Philosophy of Literature: Contemporary and Classic Readings* (Malden, MA: Blackwell, 2004), p. 43.

³³ David Davies and Carl Matheson (eds), *Contemporary Readings in the Philosophy of Literature: An Analytic Approach* (Peterborough, ON: Broadview Press, 2008), p. 12.

sahiptir ve önemli bir şekilde biçimlenmiş şiir gelenekleri de mevcuttur. "Somut şiir" terimi, modernist bir yenilik olarak yakın zamanda türetilmiş olsa da biçimlendirilmiş veya kalıplanmış şiirin tarihi çok daha eskilere, en azından Yunan dönemine kadar gitmektedir. Eğer George Herbert'in *Paskalya Kanatları*³⁴ adlı şiiri edebiyat olarak kabul ediliyorsa, çizimli bir sanat eserini edebiyat olarak tanımlamak, onun görsel kalitesini göz ardı etmek anlamına gelmemektedir. Benzer şekilde, çocuk edebiyatı tam anlamıyla bir edebiyat türü olarak kabul edilirse, illüstrasyonun bu türün merkezinde yer alması gerektiği düşünülebilir. Resimli çocuk edebiyatına yönelik görselliği ihmal eden bir yaklaşım, bu türün tam anlamıyla anlaşılmasını engelleyecektir.

Edebiyat şiir, düzyazı ve dramatik edebiyat gibi farklı sanat biçimlerini içeren bir formdur. Şiirleri edebiyat olarak kabul etmek, şiirin farklı kılan yönlerini göz ardı etmek değildir; aksine, şiiri takdir etmek, onu hem edebiyat hem de edebiyatın benzersiz bir biçimi olarak görmek anlamına gelir. Bu tür bir ikili sınıflandırma, sanatın kategorilerinin birbirine örtüştüğü ve iç içe geçtiği bir durumu yansıtır. Benzer şekilde, bazı korku filmleri de doğru bir şekilde anlaşılabilir ve değerlendirilebilir için "Korku türü ve çekildiği toplumun korku kültürü" gibi alt kategorilerin örnekleri olarak anlaşılmalıdır. Aynı mantıkla çizgi romanlar da eğer gerçekten edebi bir değer taşıyor ise hem çizgi roman hem de edebiyat örnekleri olarak değerlendirilmelidir.

"Çizgi romanlar edebi ürünler midir?" görüşüne karşı çıkanlar bile, bu iki form arasında önemli benzerlikler olduğunu kabul etmektedir. Douglas Wolk, çizgi romanların kelimeler kullandığını, kitap olarak basıldığını ve anlatı içeriği barındırdığını vurgulamaktadır.³⁵ David Carrier ise, çizgi romanların kitap boyutunda olması özelliğini, onların doğası açısından önemli bir unsur olarak değerlendirmektedir³⁶. Ancak, tüm çizgi romanlarda kelimeler kullanılmaz, kitap olarak basılmaz veya anlatı içeriğine sahip değildir ve her çizgi romanın kitap boyutunda olması gerekmez.

"Çizgi romanları edebi ürünler olarak kabul etmek" görüşüne yönelik itirazlardan biri, çizgi romanlardaki görsel unsurun, diğer edebiyat türlerine göre genellikle daha önemli görüldüğü gözleminden kaynaklanmaktadır. Çizgi roman tarihçisi David Kunzle, çizgi romanların

³⁴ Brown, C. C., & Ingoldsby, W. P. (1972). George Herbert's "Easter-Wings". The Huntington Library Quarterly, 131-142.

³⁵ Wolk, Reading Comics , p. 14.

³⁶ David Carrier, The Aesthetics of Comics (University Park, PA: Pennsylvania State U.P., 2000), p. 74.

görsellere metinden daha fazla öncelik verdiğini savunmaktadır³⁷. İlk bakışta bu makul görünüyor ve çizgi romanlardaki görsel unsurun öneminin onları edebiyat olarak kabul edilmekten alıkoyabileceğini düşündürüyor. Eğer çizgi roman görüntülerin metin üzerindeki üstünlüğüyle tanımlanıyorsa, edebiyat da tam tersine metnin görüntüler üzerindeki üstünlüğüyle tanımlanacaktır ve bu oldukça sınırlayıcı bir tutumdur. Önemli olan "üstünlük" kavramını tam olarak anlamaktır. Kunzle'in kullanımı anlatım yüküne, görsellerin ve metnin göreceli boyutuna atıfta bulunmaktadır. Bazı çizgi romanlar anlatıyı taşımak için ağırlıklı olarak metne güvenir ve görseller minimal bir rol oynar. Bu nedenle çizgi romanların edebiyattan dışlanması için, "Görsellere, metinden daha fazla öncelik vermesi gerektiği" gerekçesi temelsiz görünmektedir çünkü metin ve görsel ağırlığı, eleştirmenlere ve okuyuculara göre görecelidir.

Resimlerin, metin üzerindeki estetik önemini vurgulayarak çizgi romanları metin içeren ürünlerin dışına itmek sıkça düşülen bir yanıltır. Bir çizgi romandaki görseller, onun değerlendirilmesi ve takdir edilmesi açısından diyalog veya metin gibi diğer unsurlardan daha önemli gibi görünebilir fakat bu hem edebi ürünleri hem çizgi romanları yüzeysel bir şekilde ele almak anlamına gelmektedir. Edebi metinleri aktarmak istediği anlamdan sıyrarak sadece teknik kelimelere odaklanmak veya çizgi romanları da aktarmak istediği mesajlardan ayırıştırıp salt görsellerden ibaret saymak, doğru bir yaklaşım olmamaktadır. Sesin görüntüden daha önemli olduğu filmler olduğu gibi, kelimelerin ve diyalogların estetik açıdan resimlerden daha önemli olduğu çizgi romanlar da bulunmaktadır.

Bir üstünlük iddiası, çizgi roman ve edebiyat arasında bir ayrım yapsa da çizgi romanın edebi bir ürün sayılmasını engellememektedir. Edebiyatta metnin görüntüye standart üstünlüğü tipiktir, çizgi romanlarda ise tam tersi geçerlidir. Ancak bu, iki kategorinin birbirini dışladığı anlamına gelmez çünkü aktarmak istedikleri sosyal yahut psikolojik mesajlar ile okuyucuyu sürükledikleri düşünceler bakımından, iki tür arasında önemli bir örtüşme vardır. Bu nedenle üstünlük tartışması süregelmesine rağmen, çizgi romanları edebiyat kategorisinden çıkarmak uygun bir yol değildir.

Çizgi romanları edebiyat ürünü olarak değerlendirmek için nedenlerimiz bulunmakla birlikte, tipik çizgi romanlarla standart edebi biçimler arasında dikkate değer farklılıklar bulunmaktadır. Bu farklılıklar "edebiyat olarak çizgi roman" fikrine karşı gerilim yaratmaktadır. Bu bariz çıkmaz çizgi roman sanat formunun, edebiyat sanat formu da dahil olmak üzere ataları arasında

³⁷ David Kunzle, *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Pictures Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1973), p. 2.

bir “Melez” olduğunu kabul ederek, çizgi roman hakkındaki çelişkili görüşleri anlayarak çözülebilir. Bu tek başına çizgi romanların edebiyat olup olmadığına kesin olarak cevap vermez, ancak daha önce yapılan ilgili gözlemleri açıklamada uzun bir yol kat eder. Aynı zamanda 'edebiyat olarak çizgi roman' hipotezini çevreleyen tartışmayı yönlendiren çizgi romanlarla ilgili soruları da ele almalıdır.

Hillary Chute ve Marianne DeKoven ayrıca çizgi romanların hem yüksek hem de düşük sanat endekslerinden yararlandığını, çok farklı türlerden ve alt türlerden oluştuğunu ve yalnızca sentezlenmeyen sözlü ve görsel anlatılarla oluşturulduğunu belirterek 'grafik anlatının' melez olduğunu savunmaktadırlar³⁸. Bazı yazarlar ise çizgi romanların melez olduğu görüşünü eleştirmektedirler. Roger Sabin, çizgi romanların "edebiyat" ve "sanat" arasında bir melez form olmadığını, kendi başına bir araç olduğu görüşünü bildirmektedir.³⁹

Bazı çizgi romanları edebi ürün olarak değerlendirmek için geçerli sebeplerimiz olsa da tipik çizgi romanlarla, geleneksel edebi biçimler arasında önemli farklar vardır. Bu farklar, çizgi romanların edebi ürün olup olmadığı konusunda bir gerilim yaratır. Çizgi romanın, edebiyat da dahil olmak üzere farklı sanat formlarının bir karışımı olduğunu kabul ederek çizgi romanla ilgili çelişkili görüşleri daha iyi anlayabiliriz. Bu yaklaşım, çizgi romanların edebi bir ürün olup olmadığına kesin bir yanıt vermez ancak konuyla ilgili önceki gözlemleri açıklığa kavuşturur ve çizgi romanların edebiyat olup olmadığı tartışmasına da ışık tutar.

David Kunzle, çizgi romanın “esasen melez bir form” olduğunu belirtmiştir⁴⁰. Hillary Chute ve Marianne DeKoven ise çizgi romanların yüksek ve düşük sanat formlarını birleştirdiğini, farklı türlerden ve alt türlerden oluştuğunu ve yalnızca sözel ve görsel anlatıları birleştirerek oluşturulduğunu söyleyerek, 'grafik anlatının' melez olduğunu öne sürmüşlerdir⁴¹. Ancak Chute ve DeKoven’in argümanlarının ötesinde, çizgi romanların neden melez olarak görülmesi gerektiği konusunda net bir açıklama yoktur. Hatta bazı yazarlar, çizgi romanların melez bir form olduğu görüşünü eleştirmiştir. Roger Sabin, çizgi romanların "edebiyat" ve "sanat" arasında bir melez form olmadığını, kendi başına bağımsız bir araç olduğunu savunurken⁴²,

³⁸ Hillary L. Chute and Marianne DeKoven, ‘ Introduction: Graphic Narrative ’, Modern Fiction Studies , vol. 52 (2006), p. 769

³⁹ 59 Roger Sabin, Adult Comics (London and New York: Routledge, 1993), p. 9

⁴⁰ Kunzle, The Early Comic Strip , p. 2

⁴¹ Hillary L. Chute and Marianne DeKoven, ‘ Introduction: Graphic Narrative ’, Modern Fiction Studies , vol. 52 (2006), p. 769.

⁴² 59 Roger Sabin, Adult Comics (London and New York: Routledge, 1993), p. 9.

Scott McCloud, "çizgi romanları sadece grafik sanatların bir karışımı olarak görmek hatadır" demektedir ve çizgi romanın yalnızca kendi türüne özgü bir sihir yarattığını vurgulamaktadır.⁴³

Çizgi romanları bir melez form olarak görmemizin nedeni, Chute ve DeKoven'in sunduğu bazı sebepler olarak sayılsa da çizgi romanlar, büyük ölçüde kitle kültürüne ait görülmektedir ve her sanat formu deneysel de olma potansiyeline sahip olduğu için, tüm çizgi romanlar kitle kültürünün örneği demek şüphelidir. Bir sanat formunun yalnızca tek bir türle sınırlı olduğunu düşünmek zordur, hiçbiri aslında bu şekilde sınırlanmış değildir. Çok yönlü olmak da mutlaka melez bir tür olmayı gerektirmez. Çizgi romanlardaki anlatının sentezlenmemiş yapısına gelince, tüm çizgi romanlar sözel öğeler içermez ve hepsi birer anlatı değildir. Sözel ve görsel anlatılar, çizgi romanlarda farklı şekillerde bir araya gelebilir, bu da melezlik anlayışını daha esnek bir hale getirir.

Chute ve DeKoven çizgi romanlarda görsellerin ve metnin, zamanda farklı şekillerde ilerleyen ayrı anlatı dizileri oluşturduğunu öne sürmektedirler ⁴⁴. Çizgi romanları, birleşik bir bütün oluşturmak için bir araya gelmek yerine kendi alanlarında kalan sözlü ve görsel anlatılardan oluşan, söylemler arası bir araç olarak tanımlamaktadırlar.

Bunda bir miktar doğruluk payı olsa da çizgi romanlardaki görseller sadece metni açıklamaktan fazlasını yapar; anlatı içeriğini, edebi eserlerin tipik illüstrasyonlarının yapmadığı şekilde izah ederler. Ancak görselleri ve metni ayrı anlatı konuları olarak görmek bir hatadır. Standart ticari çizgi romanlarda, görselleri ve metni ayırırsanız, iki anlatı dizisi elde etmek yerine, bir dizi resim ve zaman içinde sıralanmış bir metin dizisi elde edersiniz. Ek olarak, tüm çizgi romanlar anlatı niteliğinde değildir ve bazılarında metin yoktur, bu da Chute-DeKoven'ın melezlik açıklamasını zayıflatır. Bununla birlikte çizgi romanlarda anlatı her seferinde kurallar içerisinde ilerlemez. Çizgi romanlarda görüntü ve metin, anlatının içeriğini belirlemek için birlikte çalışarak karmaşık da olsa birleşik bir bütün oluşturmak için harmanlanır.

Çizgi romanın melez bir sanat formu olmasıyla ilgili Jerrold Levinson estetik alanda melezliğin sofistike bir açıklamasını sunmaktadır.⁴⁵ Melez sanat formlarını, daha önceki sanat formlarının kombinasyonundan veya iç içe geçmesinden ortaya çıkanlar olarak tanımlamaktadır. Başka bir deyişle, bir sanat formu yalnızca iki veya daha fazla farklı sanat formundan oluşuyorsa melez

⁴³ Scott McCloud, *Understanding Comics* (Northampton, MA: Kitchen Sink Press, 1993), p. 92.

⁴⁴ Chute and DeKoven, 'Introduction', p. 769.

⁴⁵ Jerrold Levinson, 'Hybrid Art Forms', in *Music, Art, and Metaphysics: Essays in Philosophical Aesthetics* (Ithaca, NY and London: Cornell U.P., 1990), pp. 26 – 36.

olarak kabul edilir. Ek olarak melezlik atıfları genellikle göreceli veya bağlama duyarlıdır, yani bir sanat formunu yalnızca sanatsal ataları çok da uzak olmayan bir geçmişe aitse melez olarak kabul ederiz.

Çizgi romanları edebiyat, karikatür, popüler baskı resim ve resimli anlatım dahil olmak üzere çeşitli sanat formları ve teknolojilerin birleşiminden kaynaklanan on dokuzuncu yüzyılın bir ürünü olarak ele alan Sabin ve diğerlerini takip etmek bu noktada netlik kazanmaya fayda sağlayabilir. Bu netlik, çizgi romanların, “Edebiyat ve baskı resim alanındaki ataları”nın bir melezi olduğunu anlamamızı sağlamaktadır.

Çizgi romanın edebî ürün olup olmadığı sorusunu "edebiyat" terimiyle ya da edebiyat kavramının sınırlarıyla değerlendirdiğimizde net bir cevap almak zor olur. Dil ve üslup kuralları bazı çizgi romanların bu tanıma girip girmediğini kesin olarak belirlemeyebilir. Ayrıca günlük dilde birden fazla edebiyat tanımı bulunduğu için, bazı çizgi romanlar bir tanıma uyar, bazıları ise uymaz. Bu nedenle, bir kavramı diğerlerine göre daha geçerli saymak konusunda şüpheli yaklaşılmaktadır.

Sadece tanımlayıcı sorulara odaklanmak yerine, çizgi romanları edebiyat olarak sınıflandırmanın sonuçlarını da düşünmeliyiz. Bazı çizgi romanları kapsayan ve bazılarından hariç tutan edebiyat tanımları olduğuna göre, bir tanımı diğerine tercih etmenin mantıklı bir nedeni olup olmadığını sorgulamalıyız.

Çizgi romanların edebî ürün olarak sınıflandırılmasının iki ana nedeni vardır: Birincisi, bazı çizgi romanların edebiyat olarak kabul edilmesi, onların akademik değerini ve ciddi bir sanat formu olarak güvenilirliğini arttırabilir. İkincisi, çizgi romanları edebiyat olarak tanımlamak, içeriklerini değerlendirmek ve takdir etmek için bir çerçeve sunabilir. Ancak bu nedenler oldukça ikna edici değildir. Bazı çizgi romanların edebiyat ürünü olarak kabul edilmesi, onların genel değerini belirlemek için yeterli olmayabilir; zira her edebiyat eseri ilgi çekici ya da değerli olmayabilir. Çizgi romanların değeri, onları edebiyat ürünü olarak sınıflandırmadan da anlaşılabilir.

Çizgi romanları daha iyi anlamak için edebiyat teorisi ve eleştirisinden faydalanmak cazip olabilir, ancak bunun için çizgi romanları edebiyat olarak sınıflandırmak gerekmez. Jerrold Levinson'ın önerdiği gibi, melez sanat formlarının bazı yönlerini, onların atalarından gelen

normlar ve kaygılar ışığında takdir etmek mantıklıdır⁴⁶. Müzikal tiyatronun müzik unsurlarını müzikal gelenekler içinde değerlendirebileceğimiz gibi, somut şiirin şiirsel unsurlarını da şiirsel normlarla anlayabiliriz. Aynı şekilde bir çizgi romanın edebi unsurlarını, gerektiğinde edebi normlar ve üsluplar çerçevesinde değerlendirebiliriz. Eğer yalnızca çizgi romanların sınıflandırılmasını tartışıyorsak, bir edebiyat kavramını diğerine tercih etmek için çok az neden vardır. Edebiyat felsefesi ve teorisi gibi diğer faktörler de göz önünde bulundurulabilir, ancak bunların nihai çözümdeki rolü belirsizdir. Çizgi romanların edebiyatla bağlantılı melez bir sanat formu olarak kabul edilmesi, onları edebiyat ürünü olarak sınıflandırmaya gerek duymadan, ürünlere dair belirli bir anlayış sunar.

1.1 Çizgi Romanın Kavramsal Tanımı

Tarih sahnesi geliştikçe edebiyat, hitap ettiği kitle ile sınırlı kalmayarak okuma konusunda daha az talepkâr olan çevrelere de ulaşabilmek amacıyla evrimleşmiş ve başka sanatlarla bağlar kurarak, farklı formlara kavuşmuştur. Bu noktada devreye çizgi roman girmiştir, edebiyatın daha geniş bir yaş kitlesine ve toplumun daha farklı seviyelerine ulaşmasına hizmet eden çizgi roman başlangıçta farklı bir tür olarak benimsense de zamanla edebiyat ağacının daha geniş alanlara uzanan ve bol yapraklı bir dalı olarak kabul görmüştür.

Çizgi romanlar, hikâyeleri ve fikirleri iletmek için görsel ve metinsel öğeleri birleştiren ayırt edici bir ortamdır. Yaygın popülaritelerine ve etkilerine rağmen, bir çizgi romanı neyin oluşturduğunu tanımlamak karmaşık olabilir. Bu kısımda çizgi romanların tarihsel evrimini, çizgi roman çalışmalarındaki temel teorileri ve görsel ve metinsel öğelerin entegrasyonuna odaklanılacaktır.

Çizgi roman, görsel ve yazılı anlatımın birleşimiyle bir hikâye anlatan bir sanat formudur. Genellikle, bir dizi resim ve metin kutusu, birbiriyle bağlantılı şekilde düzenlenir ve okuyucuya görsel bir anlatım yoluyla bir öykü sunar. Çizgi romanlar, kültürel bağlamda çok çeşitli biçimler ve içerikler taşıyabilir, ancak temel özellikleri, görsellerin ve metnin birlikte çalışarak bir anlatı oluşturmalarıdır.

Tablo:1 ⁴⁷

⁴⁶ 73 Levinson, ' Hybrid Art Forms ' , p. 28.

⁴⁷ SEFER, H. YAZININ ÇİZGİLEŞMESİ: KLASİKLERİN ÇİZGİ ROMAN ÇEVİRİSİ. s.9-14

İtalyan Ekolü	Fumetti	Teksas, Tommiks, Zagor, Mister No
Fransız-Belçika Ekolü	Frankofon	Red Kid, Tenten, Asteriks, Şirinler
Amerikan Ekolü	Comics	Spider Man, Batman, Barbar Conan
Japon Ekolü	Manga	Akira, Astroboy, Fullmetal Alchemist, Death Note

Çizgi roman, görsellerin ve metinlerin birleştiği bir medya türü olarak, tarihsel olarak kendisini anlatıma dönüştüren bir sanat biçimi olarak tanımlanabilir. Jean-Paul Gabilliet'nin belirttiği gibi, çizgi romanlar düşünceyi ve hikâyeyi görselleştirirken izleyiciyi hem metinsel hem de görsel bir düzlemde etkiler⁴⁸ bu bakış açısına göre, çizgi roman hem görsel hem de dilsel öğelerin bir arada kullanıldığı bir türdür.

Çizgi romanın karakteristik özelliği, hikâyenin anlatılmasında metnin ve görselin birbirini tamamlayarak çalışmasıdır. McCloud, çizgi romanları tanımlarken, "zamanın görselleştirilmesi" olarak adlandırdığı bir teknikten bahseder ve metin ile görsellerin birleşiminden oluşan bu anlatım biçiminin izleyicilere farklı bir algı sunmasını vurgular⁴⁹.

Çizgi romanın temel yapısı, genellikle "panel" adı verilen kare ya da dikdörtgen şekillerle sınırlı olan görselleri içerir. Panelin içinde yer alan çizimler, karakterlerin hareketlerini ve olayları zaman içinde sekanslar halinde sunar. Will Eisner sekansların bir anlatı formunu oluşturduğunu ve bu sekansların okuyucunun zaman ve olay algısını şekillendirdiğini belirtir; panel düzenleri, tempo ve anlatı teknikleri de dahil olmak üzere çizgi romanların yapısal bileşenlerine ilişkin iç görüler sunmaktadır⁵⁰. Bu yapılar, okurun görsel bir yolculuk yapmasına olanak tanır.

Çizgi roman, okuyucuya metin ve görsel olarak iki farklı düzlemde etkileşimde bulunma fırsatı sunar. Çizimler okuyucuya olayları aktarmakta yardımcı olurken, genellikle baloncuklar içinde yer alan diyaloglardan oluşan metin, karakterlerin düşüncelerini veya etkileşimlerini verir. Bu noktada çizgi romanın "Çok katmanlı anlatım" becerisi vurgulanmaktadır⁵¹. Bu katmanlı

⁴⁸ Daha geniş bilgi için bkz: Gabilliet, J. P. (2010). Of comics and men: A cultural history of American comic books. Univ. Press of Mississippi.

⁴⁹ McCloud, S. (2019). Çizgi Romanı Anlamak (MC Ülgen, Çev.). Sırtlan Kitap. (Daha geniş bilgi için bkz)

⁵⁰ Eisner, W. (2008). Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist. WW Norton & Company. p. 27-32

⁵¹ Molotiu, A. (2013, July). List of Terms for Comics Studies. In Comics Forum (Vol. 26). P.6

anlatımda görseller hem olayın hem de karakterin psikolojik durumunu ifade etmek için bir araç olarak kullanılır.⁵²

Çizgi roman kültürel ve sanatsal bir ifade biçimi olarak gelişmiş, görsel ve metinsel öğelerin iç içe geçtiği bir anlatım biçimidir. Bu sanat formu, okuyuculara görsel olarak anlatılan bir hikâye sunarken, aynı zamanda metinle de derinlemesine bir deneyim yaşatır. Çizgi roman hem popüler hem de sanatsal açıdan önemli bir medya türüdür. Hem edebiyat hem de görsel sanatların özelliklerini taşır ve bu nedenle disiplinler arası bir alan olarak kabul edilir. Çizgi romanın kavramsal tanımını yaparken, alanında önemli isimlerin ve kaynakların görüşlerine başvurmak faydalı olacaktır. Yukarıda da bahsettiğimiz yabancı otoritelerin tanımlarını tabloda inceleyelim.

Tablo: 2

Scott McCloud	Understanding Comics: The Invisible Art (1993)	"Çizgi roman, birbiriyle ilişkili resimlerin belirli bir sırayla düzenlenerek, bir hikâye anlatmak veya bir estetik deneyim yaratmak amacıyla kullanıldığı sanat formudur." ⁵³	McCloud, çizgi romanın temel öğelerinin "resimler" ve "sıralama" olduğunu vurgular. Bu, çizgi romanın hem görsel hem de zamansal bir sanat olduğunu gösterir.
Will Eisner	Comics and Sequential Art	"Çizgi roman, bir dizi resim ve metin aracılığıyla hikâye anlatma sanatıdır. Bu sanat, görsel ve sözel unsurların	Eisner, çizgi romanın "ardışık sanat" (sequential art) olarak da adlandırılabilceğini belirtir. Bu, çizgi

⁵² Daha geniş bilgi için bkz: Chute, H. (2008). Comics as literature? Reading graphic narrative. Pmla, 123(2), 452-465.

⁵³ McCloud, S. (2019). Çizgi Romanı Anlamak (MC Ülgen, Çev.). Sırtlan Kitap. s.9

		birleşimiyle oluşur ⁵⁴	romanın zaman içinde gelişen bir anlatı olduğunu ifade eder.
Thierry Groensteen	The System of Comics	"Çizgi roman, birbirine bağlı resimlerin bir araya gelerek anlam yarattığı bir sistemdir. Bu sistem, görsel ve metinsel unsurların etkileşimi üzerine kuruludur." ⁵⁵	Groensteen, çizgi romanın "bağlantılı resimler" (iconic solidarity) kavramı üzerine inşa edildiğini savunur. Bu, çizgi romanın parçalarının bir bütün olarak çalıştığını gösterir.
Neil Cohn	The Visual Language of Comics	"Çizgi roman, görsel bir dil kullanarak hikâye anlatan bir sanat formudur. Bu dil, resimler, semboller ve metinler arasındaki ilişkiyi içerir." ⁵⁶	Cohn, çizgi romanın "görsel dil" (visual language) olarak kabul edilebileceğini savunur. Bu, çizgi romanın kendine özgü bir iletişim sistemi olduğunu gösterir.

⁵⁴ Eisner, W. (2008). Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist. WW Norton & Company. p.133

⁵⁵ Groensteen, T. (2007). The system of comics. Univ. Press of Mississippi. p. 17-20

⁵⁶ Cohn, N. (2013). The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. A&C Black. p.10

Çeşitli otoritelerin görüşlerine göre ortak paydada buluşan ana fikirde çizgi roman, sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda karmaşık fikirleri ve duyguları aktarmak için kullanılan güçlü bir sanat formudur. Bu nedenle, çizgi roman, edebiyat ve görsel sanatlar arasında köprü kuran, disiplinler arası bir alan olarak kabul edilmektedir.

McCloud (1993) çizgi romanları, tablodaki yorumunun yanı sıra "görüntülerin ve diğer metinlerin kasıtlı bir sıra içinde yerleştirildiği" bir format olarak tanımlar. Bu tanım, çizgi romanların temel özelliklerini yansıtır: sıralama, kasıtlılık ve bir bütünlük. McCloud, çizgi romanların görsel ve metinsel öğeleri diğer medyaların yapamayacağı şekilde birleştirme konusundaki benzersiz yetenekleriyle tanımlandığını savunmaktadır.⁵⁷

Groensteen (2007), çizgi romanları bir "sistem" olarak değerlendirir ve bu sistemin "görsel düzen" ve "mekânsal anlatı" gibi unsurları içerdiğini belirtir. Bu yaklaşım, çizgi romanların yapısal ve estetik yönlerini anlamada önemlidir.

Eisner (1985), çizgi romanları "ardışık sanat" olarak tanımlar ve bu tanım, çizgi romanların anlatı özelliğini vurgular. Ardışıklık, çizgi romanların anlatısının temelini oluşturur ve bu yön, diğer görsel sanat formlarından ayırır.

1.2 Çizgi Romanın Tarihsel Gelişimi

Çizgi roman, resim ve metnin birleşimiyle hikâye anlatımını amaçlayan bir sanat formu olarak, sadece görsel bir anlatı bağlamında değerlendirildiğinde kökeni antik çağlara kadar uzanmaktadır. Çizgi romanların temelleri, resimli anlatıların ve hiyerogliflerin kullanıldığı eski medeniyetlerde atılmıştır. Antik Mısır'dan Yunanistan'a kadar, görsel anlatım tarih boyunca farklı biçimlerde varlık göstermiştir. Antik Mısır ve Yunanlılarla birlikte ve Roma, çizgi anlatı benzeri anlatıların ortaya çıkmasında önemli bir rol oynamıştır. Mısır, hiyeroglifleri kullanarak görsel anlatımın temellerini atmış sayılmaktadır. Bu yazı sistemi hem yazılı hem de görsel öğeleri bir araya getirerek, hikâye anlatımını zenginleştirmiştir. Osiris'in öyküsünü anlatan duvar resimleri, izleyicilere hem görsel hem de hikâye derinliği sunmaktadır. Mısır

⁵⁷ Daha dwniş bilgi için bkz: McCloud, S. (2019). Çizgi Romanı Anlamak (MC Ülgen, Çev.). Sırtlan Kitap.

hiyeroglifleri, Roma mozaikleri ve Yunan frizleri, hikâye anlatımında görsellerin nasıl kullanıldığını gösteren önemli örneklerdir.

Yunan vazolarında yer alan mitolojik sahneler hikâye anlatımında belirgin bir akış sağlamıştır. Bu eserler, karakterler ve olaylar arasında bir bağ kurarak, görsel bir anlatı oluşturmuştur. Bu vazolar, antik Yunan toplumu için önemli bir kültürel ifade biçimi olduğunu vurgulanmaktadır⁵⁸. Roma döneminde, Trajan Sütunu gibi yapılar, tarihsel olayları anlatan detaylı relieflerle süslenmiştir. Bu eserler, izleyicilere hikâyenin akışını takip etme imkânı sunmuştur.⁵⁹

Orta Çağ'da resimli kitaplar ve gravürler, dini ve toplumsal temaları işleyerek okuyucuya ulaşmayı hedefledi. "Book of Hours" ⁶⁰ gibi dua ve inanç merkezli eserler, metin ile görselin birlikte kullanımıyla okuyuculara hitap eden bir formatta varlık göstermiştir. Orta Çağ'da ise manastır resimleri, halı anlatıları ve matbaanın icadı, görsel hikâye anlatımını daha da geliştirmiştir.

Dini içerikli el yazmaları, metinlerin yanı sıra resimlerle zenginleştirilmiştir. Bayeux Halısı, Normandiyalıların İngiltere'yi fethetme hikâyesini anlatan bir eser olarak dikkat çekmektedir⁶¹. 15. yüzyılda matbaanın icadı, resim ve metinlerin geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır.

Bu tarihi eserler teknik anlamda çizgi roman disiplininde üretilen ürünler olmasalar da antik dönemden Orta Çağ'a kadar çeşitli kültürlerde görülen anlatı biçimleri, görsel sanatlar ve edebiyat arasındaki etkileşimi yansıtmaktadır. Antik Dönem'den Orta Çağ'a geçişte, görsel sanatlar ve hikâye anlatımı arasındaki etkileşim, modern çizgi romanların tarihsel temellerini oluşturmuştur denilebilir. Bu dönemlerdeki sanat eserleri, anlatı biçimlerinin evriminde önemli bir rol oynamış ve günümüzdeki çizgi romanların gelişimine zemin hazırlamıştır.

Endüstriyel devrim ve gazete karikatürleri, modern çizgi romanların doğuşuna zemin hazırlayan iki önemli faktördür. Bu süreçler toplumsal değişimlerle birleşerek, çizgi romanların kültürel bir ifade biçimi haline gelmesine olanak tanımıştır. Endüstriyel devrim 18. yüzyılın sonlarından 19. yüzyılın ortalarına kadar süren, ekonomik ve sosyal yapıları köklü bir şekilde değiştiren bir süreçtir. Bu dönemde, tarım toplumlarından sanayi

⁵⁸ Atılgan, D. K. (2013). Antik Yunan'da toplumsal cinsiyet rollerinin temsili. Yedi, (10), 15-27.

⁵⁹ GÖNÜLLÜ, A. B. RESİMSEL "ANLATI SANATI" YAPILARI ÜZERİNE. s. 1753-54

⁶⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Book_of_hours

⁶¹ Tekinalp, A. P. (2024). 19. YÜZYIL DUVAR RESİMLERİYLE TARİHE BAKIŞ. Türk Folklor Araştırmaları Derneği Dergisi, (369), s. 2-3.

toplumlarına geiş yařanmıřtır. Bu dnřm birok alanda etkili olduėu gibi insanların daha fazla fırsat yakalamak iin kırsal alanlardan řehirlere g etmelerini de saėlamıřtır. Bu durum, řehirlerde yoėun nfus artıřına ve yeni bir sosyal yapının oluřmasına neden olarak artan řehir nfusunun, eėlence ve boř zaman etkinliklerine daha fazla ihtiya duymasına yol amıřtır ⁶².

Bu dnemle birlikte daha fazla insan fabrikalarda alıřma hayatına atılmıřtır ve bu durum halkın gelir grafiėini belirli bir gelir dzeyine ekerek boř zamanın deėerlendirilmesine ynelik yeni alıřkanlıkların, yani tketim kltrnn doėmasına neden olmuřtur ⁶³. Matbaanın geliřimi, gazetelerin ve dergilerin daha fazla sayıda basılmasını saėlamıřtır ve 19. yzyılın ortalarından itibaren, gazeteler toplumsal olaylara ve gncel geliřmelere dair haberler sunarken, mizahi ieriklere de yer vermeye bařlamıřlardır. Endstriyel Devrim, bu baėlamda, izgi romanların doėmasına zemin hazırlayan bir ortam yaratmıř olmaktadır. Kitle iletiřim aralarının artıřı ve daha fazla insanın okuma alıřkanlıėı kazanması, resim ve metni duyulara hitap eden řekilde bir araya getiren izgi romanların yaygınlařmasını kolaylařtırmıřtır.

Ancak izgi romanın modern anlamda doėuřu, 19. yzyılda gazetelerde yer alan karikatrlerle bařlamıřtır. Bu dnemde gazetelerdeki izgi hikyeler ve resimli řeritler, halk arasında ilgi grmř ve zamanla poplerleřmiřtir. Bu karikatrler genellikle siyasi, sosyal ve kltrel konuları mizahi bir dille ele almıřtır ve karikatr sanatıları toplumun eřitli kesimlerinden bireylerin dikkatini nemli meselelere ekmeyi bařarmıřlardır.

izgi romanın gerek anlamda bir popler kltr ėesi haline gelmesi, 20. yzyılın bařlarında zellikle 1930'larda Amerika'da gerekleřmiřtir. izgi romanlar sadece eėlence amalı retilmemiř, aynı zamanda savař karřıtı propaganda, ırkılıkla mcadele ve toplumsal eřitsizlik gibi konulara dair toplumsal mesajlar vermek iin de bir ara haline gelmiřtir.

1940'lı yıllarda izgi roman sektr hızla byyerek sper kahramanlara byk bir poplerlik kazandırmıřtır ve eřitli yayıncılar, bu trde daha fazla karakter ve hikye retmeye bařlamıřlardır. DC Comics ve Marvel Comics, bu dnemin nde gelen iki byk yayımcı řirketi olarak piyasayı domine etmiřtir ve bu hareketlilik 1950'leri izgi roman baėlamında ‘‘Altın aė’’ olarak tarihe geirmiřtir. Ancak bu dnemin ardından 1960'ların sonlarına doėru izgi romanlar daha katmanlı temalar, nemli konular ve karakter analizi iermeye bařlamıřtır. zellikle 60'lı yıllar, izgi romanın entelektel yzne dair tartıřmaların bařladıėı dnemlerdir.

⁶² Geniř bilgi iin bkz: Evans, R. J. (2019). Eric Hobsbawm: a life in history. Hachette UK.

⁶³ Sarıkaya, R., & Atılın, N. (2022). İZGİ ROMANDA ‘‘YENİ’’ AILIMLAR: HAREKETLİ İZGİ ROMAN VE TERMİNOLOJİK BELİRSİZLİK. Akdeniz Sanat, 16(30), s. 372

1970'lerin sonlarına doğru, çizgi romanlar daha olgun temalar işlemeye devam ederek uyuşturucu bağımlılığı, ırkçılık gibi toplumsal sorunlar, çizgi romanların ana konuları haline gelmiştir.

1980'lerden sonra çizgi romanlar hem içerik hem de format açısından çeşitlenmeye devam etmiştir. Bu dönemde, çizgi roman karakterlerinin sinemaya uyarlanması, özellikle Marvel Cinematic Universe (MCU)⁶⁴ gibi sinema evrenlerinin oluşmasıyla birlikte büyük bir popülerlik kazanmıştır. Çizgi romanlar, artık sadece basılı materyaller olarak değil, aynı zamanda sinema, televizyon ve dijital platformlar üzerinden geniş bir izleyici kitlesine ulaşan bir kültürel fenomen haline gelmiştir.

21. yüzyılda dijitalleşmenin etkisiyle çizgi romanlar daha farklı bir evrim geçirmeye başlayarak dijital ortamlara taşınmış ve böylelikle eski çizgi romanlara ulaşmak ve arşivlemek de daha kolay hale gelmiştir. Çizgi romanlar yalnızca eğlencelik bir sanat formu olmanın ötesinde, toplumsal ve kültürel meseleleri işleyen bir ifade biçimi olarak gelişmeye devam etmiştir. Çeşitli kimlik temaları, cinsiyet eşitliği ve ırksal temalar, modern çizgi romanlarda sıklıkla işlenen konular arasında yer almıştır. Karakterler, farklı toplumsal kimlikleri ve kültürel çeşitliliği temsil etme noktasında önemli adımlar atarak, çizgi romanın sosyal sorumluluk taşıyan yönünü pekiştirmiştir. Karikatürler, toplumsal ve siyasi eleştiriye ifade etmenin bir aracı haline gelmiştir. Örneğin Thomas Nast gibi sanatçılar, Amerika'daki siyasi yozlaşmayı ve sosyal adaletsizliği eleştiren karikatürler çizmiştir ⁶⁵. Bu eserler, izleyicilere olayların farklı yönlerini görme fırsatı sunmuştur ve çizgi roman okuyucularına kattığı farklı perspektifler halkın farklı seviyelerinde bulunan bireylerin gündemdeki olaylara ilgi duymalarına sebep olmuştur.

Çizgi roman dönemlerine bakmak gerekirse:

Tablo 3

Victorya çağı	1837-1897
Platin çağ	1897 – 1938

⁶⁴ Bağcı, Y. Y. (2021). Uyarlama Senaryo ve Türleri. Electronic Turkish Studies, 16(2). s.799

⁶⁵ Daha geniş bilgi için bkz: Vinson, J. C. (2014). Thomas Nast: political cartoonist. University of Georgia Press.

Altın Çağ	1938 – 1956
Gümüş Çağ	1956 – 1970
Bronz Çağ	1970 – 1985
Modern Çağ	1985- 2021

66 67 68

1.2.1 Victorya Çağı (1837-1897)

Viktorya dönemi, modern çizgi romanların doğuşunun çok öncesi olsa da bu dönemin sonlarına doğru bazı öncüllerinin görülmeye başlandığını söylemek mümkündür. Çizgi romanlar 20. yüzyılda popülerleşmiş sayılır fakat bu dönemin sanat formlarından bazıları, çizgi romanların evriminde etkili olmuştur.

1890'ların sonlarına gelindiğinde, gazete karikatürleri kısa hikâyeler biçiminde birleşerek daha geniş bir anlatı biçimi oluşturarak modern çizgi romanların doğuşunda kritik bir rol oynamıştır ve bu karikatürler daha sonra dergi formatında yayımlanan çizgi romanların yolunu açmıştır. Çizgi romanlar toplumsal ve kültürel konuları ele alarak mizahi ve dramatik anlatılar oluşturmuştur. Bu süreç okuyucuların ilgisini çekerken, aynı zamanda sanatçılara da yeni anlatım biçimleri geliştirme fırsatı sunmuştur.

1837'de Adventures of Mr Obadiah Old Luck ⁶⁹ genellikle "ilk modern çizgi roman" olarak kabul edilir. Rodolphe Töpffer tarafından yazılıp çizilmiş ve genellikle Avrupa'da yayımlanmıştır. Hikâye, çizimlerle anlatılan kısa bir komedi macerasıdır ve aslında bir tür dizili

⁶⁶ Harvey, R. C. (1996). The art of the comic book: An aesthetic history. Univ. Press of Mississippi. p.37-57

⁶⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=xuwxnQq98-0>

⁶⁸ Canel, A. (2024). Çizgi Romanların İnternet Üzerinden Yayınlarının Telif Hakkı Problemi Kapsamında İncelenmesi (Master's thesis, Marmara Üniversitesi (Turkey)). s.5

⁶⁹ Gardner, J. (2017). Antebellum Popular Serialities and the Transatlantic Birth of 'American' Comics. Media of Serial Narrative, p. 37-52.

resimli hikâyedir. Bu eserin teknik anlamda çizgi roman olduğunu söylemek zor olsa da ilkel örneklerini bu esere kadar uzatabiliriz. Töpffer'in eserleri, zamanla birçok sanatçı ve yazar için ilham kaynağı olmuştur. Ardından 1883'te Brownies Their Book adlı, çocuklara yönelik bir eser çıkmıştır.⁷⁰

Richard F. Outcault – "The Yellow Kid"⁷¹ (1895): Platin Çağ'ın başlangıcındaki en önemli figürlerden biri, The Yellow Kid adlı çizgi romanın çizeri olan Richard F. Outcault'dur. The Yellow Kid ilk kez 1895 yılında New York'un *New York World* gazetesinde yayımlanmış ve büyük bir popülerlik kazanmıştır. Bu karakterin başarısı, çizgi romanların gazete sayfalarında geniş bir yer edinmesinin önünü açmıştır. The Yellow Kid, aynı zamanda çizgi romanın gazetelerdeki ilk "bant" örneğidir. Bu karakter, bir çocuğun yaşadığı küçük maceraları anlatan, halkı eğlendiren ve aynı zamanda sosyo-politik yorumlar yapan bir figür olarak karşımıza çıkmıştır ve ilk defa bu çizgi bant içerisinde gazetede sarı renk kullanılmıştır.

19. yüzyılın sonlarına doğru, karikatür ve mizahi çizimler, İngiltere'deki toplumsal olayları ve figürleri ele alarak geniş bir kitleye ulaşmıştır. Çizgi karakterler, toplumun günlük hayatı ve yerel olaylarla ilgili yorumlar yaparak halkın ilgisini çekmiştir.

Victoria Çağı dönemi çizgi romanların teknik anlamda tam anlamıyla olgunlaşmadığı bir zaman dilimi olsa da bu dönemde karikatür ve görsel hikâye anlatımının temelleri atılmıştır. Bu dönemde sanat dünyasında büyük bir dönüşüm yaşanırken, çizgi roman ve karikatür de toplumsal değişimlere tepki olarak gelişmiştir.

Karikatür Viktorya dönemi boyunca, toplumdaki sosyal ve politik olaylara yönelik güçlü bir yorum biçimi haline gelerek dergilerde, gazetelerde ve broşürlerde yer alarak, halkın sorunlarına mizahi bir bakış açısı sunmuştur. Zaman zaman hükümet politikalarını, kraliyet ailesini ve sosyal eşitsizliği eleştirmiştir. Bu dönemde karikatürler sadece eğlence değil, aynı zamanda güçlü bir siyasi araç olarak da kullanılmıştır.

⁷⁰ Fielder, B. (2019). Before The Brownies' Book. *The Lion and the Unicorn*, 43(2), 159-171.

⁷¹ Rhode, M. G. (1999). The commercialization of comics: A broad historical overview. *International Journal of Comic Art*, 1(2), 143-170. p.143

Punch Dergisi⁷² 1841'de yayımlanmaya başlanmıştır ve en güçlü eleştirel karikatür dergilerinden biridir⁷³. Bu dergi, karikatüristlerin toplumsal ve politik eleştirilerini yaymaları için bir platform sağlamıştır. Karikatürist John Tenniel, Punch dergisinin önemli çizerlerinden biridir ve özellikle “Alice Harikalar Diyarında” adlı eserdeki illüstrasyonlarıyla tanınır.⁷⁴ Tenniel’in çizim tarzı hem mizahi hem de ciddi toplumsal eleştiriler yapabilme yeteneği ile dikkat çekmiştir. Görsel hikâye anlatımı veya illüstrasyonlu hikâyeler de bu dönemde popülerleşmiştir. 1830'lar ve 1840'larda, özellikle dergilerde ve gazetelerde çizilen görsel hikâyeler, çizgi romanların öncülü olarak kabul edilebilir.

George Cruikshank⁷⁵ Viktorya dönemi karikatüristlerinden biridir. Özellikle Charles Dickens’ın eserlerine yaptığı illüstrasyonlarla tanınır. Cruikshank, aynı zamanda alkolün zararlarını eleştiren güçlü karikatürleriyle de bilinir.

James Whistler⁷⁶, sanatı ile daha çok tanınsa da bazı karikatür çalışmaları da yapmıştır. Sanatçı, görsel anlatım dilinde yenilikçi bir yaklaşım sergileyerek, sanat ve karikatür arasındaki sınırları zorlamıştır.

19. yüzyılın sonlarına doğru, karikatür ve görsel anlatı biçimlerinin birleştirilmesi, çizgi romanın gelişimine zemin hazırlamıştır. Çizgi romanlar 20. yüzyılın başlarında daha sistematik bir biçimde ortaya çıkmaya başlamış, modern çizgi romanların temelleri atılmıştır. Çizgi romanın biçimsel yapısı ve anlatım tarzı, Viktorya dönemi karikatürlerinin görsel eleştiri gücünden beslenmiş, modern popüler kültürün önemli bir parçası haline gelmiştir. Victoria Çağı, doğrudan çizgi romanın doğduğu dönem olmasa da bu dönemin sanatçıları ve karikatüristleri, görsel anlatımın ve karikatürün evriminde çok önemli bir rol oynamışlardır. Karikatürler, toplumsal sorunlara ışık tutarken, çizimle hikâye anlatımının temelleri de bu dönemde atılmıştır. Çizgi roman bir sanat formu olarak 20. yüzyılın başında daha belirgin hale gelirken, Viktorya dönemi bu evrimin önemli bir öncüsüdür.

⁷² Scully, R. (2013). A comic empire: The global expansion of Punch as a model publication, 1841–1936. *International Journal of Comic Art*, 15(2), 6-35.

⁷³ Çakı, C., & Gülada, M. O. (2024). BİRLEŞİK KRALLIK'TA PUNCH DERGİSİ'NİN KURTULUŞ SAVAŞI'NI KARİKATÜRLERLE SUNUMU. *Atatürk Yolu Dergisi*, (75), 249-264.

⁷⁴ Geniş bilgi için bkz: Humphrey, K. R. (1998). John Tenniel and Arthur Rackham: Illustrators of "Alice In Wonderland". California State University, Dominguez Hills.

⁷⁵ Geniş bilgi için bkz: James, L. (1978, October). Cruikshank and Early Victorian Caricature. In *History Workshop Journal* (Vol. 6, No. 1, pp. 107-120). Oxford University Press.

⁷⁶ Sandberg, J. (1968). Whistler Studies. *The Art Bulletin*, 50(1), 59-64.

Victoria Çağı'ndaki sanatsal ve kültürel değişimler, çizgi romanların doğuşu için bir zemin hazırlamış, ancak çizgi romanların tam anlamıyla popülerleşmesi, 20. yüzyılın başlarını bulmuştur. Bu dönemde görsel anlatım ve karikatürler önemli bir yer tutmuş, ama çizgi romanlar henüz bir sanat formu olarak tam anlamıyla gelişmemiştir.

Birleşik Krallık'ta çizgi romanlar, genellikle mizah dergileri aracılığıyla çocuklara ve yetişkinlere ulaşıyordu. Punch gibi karikatür dergilerinin etkisiyle, çizgi romanlar kısa ve esprili hikâyelere odaklanıyordu. "Ally Sloper" 1867'de yaratılmış ⁷⁷ 20. yüzyılda da popülerliğini sürdürmüştür. Teknik olarak 19. yüzyılda başlayan bu karakter, 20. yüzyılın başında hâlâ etkisini sürdürmüştür. Ally Sloper, tembel ve kurnaz bir sokak serserisi olarak İngiliz mizahının bir simgesi haline gelmiştir ve "Ally Sloper's Half Holiday" adlı dergide yayımlanmıştır ⁷⁸.

Almanya'da Wilhelm Busch'un "Max und Moritz" (1865) adlı eseri, 20. yüzyılın başında hâlâ popülerdir ⁷⁹ ve Avrupa çizgi roman geleneğine ilham vermiştir. Yaramaz iki çocuğun maceralarını anlatan bu eser, resimli hikâyelerin mizahi ve ahlaki tonunu belirlemiştir. Busch'un tarzı, metin ve çizimlerin birleşimiyle, dönemin Avrupa çizgi romanlarına örnek teşkil etti. 20. yüzyılın başında Almanya'da bu tarz eserler, genellikle eğitimsel veya hiciv amaçlıydı.

19. yüzyılın sonlarına doğru, özellikle Amerika ve Avrupa'da bu tür "dizili resimli hikâyeler" daha fazla yayılmaya başlamıştır ancak çizgi romanın tam olarak biçimsel olarak kabul edilmesi 20. Yüzyıl sayılmaktadır. Karikatür ve görsel anlatılar, toplumsal sorunları ve sınıfsal farkları ele almak için önemli araçlardı olarak görülmekteydi. Sanayi devriminin getirdiği değişikliklere ve işçi sınıfının koşullarına dair pek çok karikatür, dönemin toplumsal yapısını eleştirmiştir. Kadınların hakları, işçi sınıfının yaşam koşulları, çocuk işçiliği gibi konular, sıkça karikatür ve çizimli öyküler aracılığıyla gündeme getirilmiştir. ⁸⁰ Kraliyet ailesi ve hükümet politikaları da sıkça karikatürlere konu olmuştur. Özellikle Kraliçe Victoria ve dönemin siyasi figürleri karikatüristlerin eleştiri odağı olmuştur.

⁷⁷ Sabin, R. (2009). Ally Sloper: the first comics superstar?. A comics studies reader, 177-189.

⁷⁸ Bailey, P. (1983, October). Ally Sloper's Half-Holiday: Comic Art in the 1880s1. In History Workshop Journal (Vol. 16, No. 1, pp. 4-32). Oxford University Press.

⁷⁹ Spinner, K. H. (1995). Wilhelm Busch: "Max und Moritz".

⁸⁰ Geniş bilgi için bkz: Sulmicki, M. (2011). The author as the antiquarian: selling Victorian culture to readers of neo-Victorian novels and steampunk comics. Otherness: Essays and Studies, 2(1).

1.2.2 Platin Çağ (1897 – 1938)

1900'lerin başlarında Amerika Birleşik Devletleri, sanayileşme ve kentleşmeyle birlikte büyük bir değişim yaşamıştır. İşçi sınıfı ve orta sınıf, yeni eğlence biçimlerine yönelmeye başlamıştır. Boş zamanın artması, eğlence endüstrisinin büyümesine yol açmıştır. Sinema, tiyatro ve müzik gibi alanların yanı sıra, basılı medya da önemli bir rol oynamaya başlamıştır.

19. yüzyılda, özellikle gazetelerde ve dergilerde öykü anlatımlarını görsellerle destekleyen illüstrasyonlar yaygınlaşmıştır. 20. yüzyılın başlarında Avrupa'da ise çizgi roman, bugünkü modern formuna evrilmeye başlayan bir sanat ve eğlence biçimi olarak dikkat çekmekteydi. Bu dönemde çizgi romanlar genellikle gazetelerde ve dergilerde yer alarak geniş kitlelere hitap etmekteydi. Avrupa'da çizgi roman kültürü, ülkeden ülkeye farklılıklar gösterse de genel olarak mizah, macera ve toplumsal yorum temalarıyla şekillenmekteydi. 20. yüzyılın başlarından itibaren, matbaanın ve baskı teknolojilerinin gelişimi, çizgi romanların daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Renkli baskı teknikleri ve daha büyük formatlar, okuyucuların ilgisini çekti ve piyasayı genişletmiştir. Yaygınlaşan gazete ve dergiler, çizgi romanların dağıtımında önemli bir rol oynamaya başlamıştır.

20. yüzyılın başları, modern çizgi romanların doğuşu açısından kritik bir dönemdir. Sosyal değişimler süper kahramanların ortaya çıkışı ve baskı teknolojilerindeki gelişmeler, bu sanat formunun evriminde önemli roller üstlenmiştir. Çizgi romanlar sadece eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumsal değerleri ve idealleri yansıtan bir ifade biçimi olarak gelişmiştir ve sadece belirli bir sınıfın değil, geniş bir toplum kesiminin erişebileceği bir kültürel ürün haline gelmiştir.

Platin Çağ özellikle çizgi romanların ilk kez ciddi anlamda şöhret kazandığı, yaygınlaşmaya başladığı bir süreçtir. Bu dönemde çizgi romanların evrimi, modern popüler kültürün temel taşlarını oluşturmuştur. Bu dönem aslında çizgi romanın ilk evrimsel aşamalarından biridir ve 19. yüzyılın sonlarına doğru gelişen çizgi hikâyelerin, gazete köşelerine, dergilere ve özellikle gazetelerdeki günlük bantlara dönüşmesiyle başlamıştır. Çizgi roman ilk başta bir "eğlencelik" eğilimindeyken, zamanla daha fazla sanat biçimi ve toplumsal içerik taşımaya başlamıştır.

Bu dönemde çizgi roman, genellikle gazete ve dergilere yayımlanan, resim ve metnin birleştirildiği "günlük bantlar" şeklinde popülerleşmiştir. Her gün ya da haftada bir kez

yayımlanan, kısa ve genellikle mizahi hikâyelerden oluşan çizgi romanlar, toplumun her kesiminden insanları etkileyen güçlü bir medya biçimi haline gelmiştir.

Fransa ve Belçika, Avrupa çizgi romanının temel taşlarını oluşturan bölgeler olarak bilinmektedir. 19. yüzyılın sonlarında başlayan karikatür ve resimli hikâye geleneği, 20. yüzyılın başında daha yapılandırılmış bir forma dönüşmüştür.⁸¹ Bu dönemde diğer önemli bir isim, Winsor McCay'dir ve Little Nemo in Slumberland adlı çizgi romanıyla tanınır.⁸² Bu çizgi roman, ilk kez 1905 yılında New York Herald gazetesinde yayımlanmıştır ve büyük bir görsel başarı yakalamıştır. McCay, çizgileriyle olağanüstü detaylı ve hayal gücüne dayalı dünyalar yaratmış, çizgi romanın görsel boyutunu önemli ölçüde geliştirmiştir. Little Nemo in Slumberland, sadece hikâye anlatımıyla değil, aynı zamanda gelişmiş çizim teknikleriyle de dikkat çekmiştir. Platin Çağ'da çizgi romanlar daha çok günlük bantlar şeklinde yayımlanmıştır ve gazetelerde, özellikle büyük şehirlerin gazetelerinde önemli bir yer tutmuştur.

Elzie Crisler Segar tarafından yaratılan Popeye, Platin Çağ'ın en tanınan karakterlerinden biri haline gelmiştir⁸³. Popeye, ilk kez Thimble Theatre adlı çizgi romanda ortaya çıkmış ve zamanla çok daha geniş bir popülariteye ulaşmıştır. Popeye, güçlü ve komik bir denizci karakter olarak, 1930'larda büyük bir kültürel ikon haline gelmiştir.

Katzenjammer Kids (Die Buben vom Katzenjammer), Rudolph Dirks tarafından yaratılan ve 1897'de ilk kez yayımlanan bir çizgi romandır⁸⁴. *Katzenjammer Kids*, çizgi romanların mizahi yönünü daha da derinleştiren ve çizgi romanların sosyal yorum yapma biçimini ilk kez görebildiğimiz önemli bir örnektir.

Fransız çizer Louis Forton tarafından yaratılan "Les Pieds Nickelés" (1908), üç tembel ve düzenbaz karakterin (Ribouldingue, Croquignol ve Filochard) maceralarını konu almaktadır⁸⁵. Mizahi tonu ve toplumsal eleştirileriyle dönemin popüler eserlerinden biridir, gazetelerde tefrika halinde yayımlanmaktadır ve halk arasında büyük ilgi görmüştür. Bu dönemde çizgi

⁸¹ Daha geniş bilgi için bkz: Bozhüyük, B. (2022). "FRANSIZ-BELÇİKA" ÇİZGİ ROMAN ÜSLUBUNUN, TARİHSEL AÇIDAN GELİŞİMİ VE GÖRSEL YAPISININ İNCELENMESİ. Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (49), 43-57.

⁸² Daha geniş bilgi için bkz: Beard, D. (2017). Remixing Slumberland: An Afterward. Journal of Contemporary Rhetoric, 7(2/3), 198-202.

⁸³ Daha geniş bilgi için bkz: Grandinetti, F. M. (2003). Popeye: An illustrated cultural history. McFarland.

⁸⁴ Rhode, M. G. (1999). The commercialization of comics: A broad historical overview. International Journal of Comic Art, 1(2), 143-170. p.145

⁸⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Les_Pieds_Nickel%C3%A9s

romanlar genellikle siyah-beyaz basılmaktaydı ve metinler çizimlerin altına ya da yanına yerleştirilmekteydi, bugünkü gibi konuşma balonları henüz yaygın değildi.

Platin Çağ boyunca çizgi romanlar yalnızca Amerika Birleşik Devletleri'nde değil, dünya genelinde büyük bir popülerlik kazanmıştır. Çizgi romanlar gazetelerdeki eğlencelik içerikler olarak başlamış olsa da zamanla daha ciddi içeriklere sahip uzun fantastik öyküler ve maceralar içeren karakterlerle tanışılmıştır.

Bu dönemde, çizgi romanlar sadece eğlence değil, aynı zamanda kültürel bir etki alanı oluşturmuş ve toplumsal olayları mizahi ya da eleştirel bir bakış açısıyla anlatma yolunda önemli bir araç haline gelmiştir.

Platin Çağ'daki sanatçılar, çizgi romanın görsel dilini geliştirmiş, çizim tekniklerinde önemli yenilikler yapmışlardır. Çizimlerin daha dinamik ve görsel olarak etkileyici hale gelmesi, çizgi romanın sanatsal değerini artırmış ve daha geniş bir okur kitlesine hitap etmesini sağlamıştır.

Winsor McCay ve George Herriman ⁸⁶ gibi sanatçılar, çizgi romanlardaki sanat anlayışını bir adım daha ileriye taşımış ve çizim teknikleri, renk kullanımı gibi konularda yeni standartlar oluşturmuşlardır.^{87 88}

Platin Çağ, çizgi romanların tarihindeki önemli bir dönüm noktasıdır. Bu dönemde çizgi romanlar, gazetelerdeki günlük bantlardan kültürel bir fenomene dönüşmeye başlamış, çizgi roman sanatı ve hikâye anlatımı ciddi bir evrim geçirmiştir. Özellikle The Yellow Kid, Little Nemo in Slumberland, Popeye ve Katzenjammer Kids⁸⁹ gibi eserler, çizgi romanların sanat ve edebiyat dünyasında sağlam bir yer edinmesini sağlamıştır. Bu dönemin sonunda, çizgi romanlar artık sadece eğlencelik değil, aynı zamanda sanat ve kültürün önemli bir parçası haline gelmiştir.

⁸⁶ Walker, J. C. P. K. B., Crouch, S., Eggers, D., Burlingham, C., De Haven, T., Feiffer, J., ... & Marling, K. A. (2005). Masters of American comics. Yale University Press.

⁸⁷ Geniş bilgi için bkz: Freedman, A. (2011). Comics, graphic novels, graphic narrative: A review. Literature Compass, 8(1), 28-46.

⁸⁸ Geniş bilgi bkz: Worden, D. (2013). Graphic Narratives in the US. Oxford University Press.

⁸⁹ Geniş bilgi için bkz: Najarian, J. (Ed.). (2024). Comics and Modernism: History, Form, and Culture. Univ. Press of Mississippi.

İtalya'da çizgi roman, 20. yüzyılın başında özellikle çocuklara yönelik olarak gelişmeye başladı. "Corriere dei Piccoli" (1908) dergisi, İtalyan çizgi romanının temel taşlarından biridir⁹⁰. Dergi Amerikan çizgi romanlarını (The Katzenjammer Kids) İtalyanca'ya uyarlayarak yayımlamıştır ancak konuşma balonları yerine altyazılar kullanmıştır. Dergide yer alan "Signor Bonaventura"⁹¹ gibi orijinal karakterler de İtalya'daki çocuklar arasında oldukça popüler olmuştur. İtalya'da çizgi romanlar, genellikle eğitici bir ton taşımaktaydı ve renkli baskılar yerine sade çizimler tercih edilmekteydi.

20. yüzyılın başında matbaa teknolojisindeki gelişmeler, çizgi romanların daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Ancak renkli baskılar henüz yaygın değildir, çoğu eser siyah-beyaz yayımlanmıştır. Mizah, günlük yaşam ve toplumsal eleştiri ön plandadır. Herge'nin "Tintin"i⁹² gibi macera temalı çizgi romanlar ise temeli bu dönemde atılmış olsa da daha çok 1930'lardan itibaren popülerleşmiştir.

20. yüzyılın başlarında Avrupa'da çizgi roman, gazeteler ve dergiler aracılığıyla bir popüler kültür unsuru olarak kök salmaya başlamıştır ve "Les Pieds Nickelés", "Ally Sloper" ve "Corriere dei Piccoli" gibi örnekler, bu sanat formunun çeşitliliğini ve dönemin ruhunu yansıtan önemli eserlerdir. Bu dönem, çizgi romanın modern biçimlerine evrileceği 1930'lar ve sonrası için bir zemin hazırlamıştır.

1934'te yayımlanan Famous Funnies, modern çizgi roman dergisi olarak kabul edilir⁹³. Bu dergi, farklı karakterlerin bir arada yer aldığı kısa hikâyeler sunarak, çizgi roman formatının kabul görmesini sağlamıştır. İlk sayısında, okuyuculara popüler karakterlerin hikâyelerini sundu ve çizgi romanların kitle iletişim aracı olarak potansiyelini göstermiştir.

Platin Çağ'daki çizgi romanlar, toplumsal sorunları ve güncel olayları mizahi bir dille ele almış, çizgi romanları sadece bir eğlence aracı olmaktan çıkarıp toplumsal eleştirinin bir aracı haline getirmiştir. The Yellow Kid ve Katzenjammer Kids gibi çizgi romanlar, zaman zaman toplumsal sorunları eleştiren, dönemin sosyal yapısına dair keskin yorumlar yapan hikâyeler

⁹⁰ Geniş bilgi için bkz: Van de Wiele, E. (2024). Domesticating American serial characters in European children's comics magazines: the case of Corriere dei Piccoli in the 1910s. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1-30.

⁹¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Signor_Bonaventura

⁹² Hergé, C. S. (2015). *The Adventures of Tintin. Les aventures de Tintin et Milou*, 1.

⁹³ https://en.wikipedia.org/wiki/Famous_Funnies

sunmuştur. Çizgi romanlar, özellikle çocuklara yönelik eğlenceli ve öğretici hikâyeler sunarak, yeni nesillerin kültürel gelişimine katkıda bulunmuştur.

1.2.3 Altın Çağ (1938 – 1956)

Bu dönem genellikle Amerikan çizgi romanlarının en parlak ve en geniş kitleye hitap ettiği dönemi olarak kabul edilir. Bu dönemde çizgi romanlar hem ticari hem de kültürel anlamda önemli bir popülerlik kazanmış ve çizgi roman endüstrisi dünya çapında büyük bir büyüme yaşamıştır. "Altın Çağ" özellikle Amerikan çizgi roman endüstrisi için tanımlayıcı bir dönem olmakla birlikte, aynı zamanda çizgi romanların kültürel etkilerinin de belirginleşmeye başladığı bir dönemi ifade eder. Bu yıllar hem sanatsal hem de kültürel bakımdan çizgi romanın geniş bir kitleye hitap etmeye başladığı, toplumsal değişimlerin izlerini taşıdığı ve türün kendisini belirginleştirmeye başladığı yıllardır ve çizgi roman endüstrisi büyük bir ticari patlama yaşamıştır. Süper kahramanlar, dönemin en popüler türü haline gelmiş ve toplumsal olaylarla bağlantılı olarak halkın ilgisini çekmeye başlamıştır. Bu karakterler, özellikle II. Dünya Savaşı sırasında, Amerikan halkının moral kaynağı olmuş ve savaşın sembolik bir karşılığı haline gelmişlerdir. Çizgi romanlar hem eğlence aracı hem de ideolojik bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır.⁹⁴

1945 yılları arasında süren İkinci Dünya Savaşı, çizgi romanların içeriğinde büyük bir değişime yol açmıştır. Savaş dönemi, kahramanların savaş çabalarına katılmasını ve ulusal değerlere vurgu yapmasını gerektirmiştir. Çizgi romanlar, savaşın getirdiği zorlukları ve kahramanlıkları yansıtan eserler olarak öne çıkmıştır. Süper kahraman karakterleri, düşmanlara karşı savaşı destekleyen birer sembol haline gelmiştir.

1950'ler ise, çizgi roman endüstrisinin biraz daha karmaşıklaştığı ve bazı baskılarla karşılaştığı bir dönemdir. Özellikle, çizgi romanların toplumsal etkileri ve gençler üzerindeki potansiyel zararlı etkileri üzerine tartışmalar başlamıştır. Bu dönemde, özellikle cinsel içerik ve şiddet konularında çizgi romanların eleştirildiği bir ortam oluşmuştur. Bunun sonucu olarak, 1954'te Amerika'da Çizgi Roman İnceleme Komitesi Comics Code Authority⁹⁵ kurulur. Bu komite,

⁹⁴ Daha geniş bilgi için bkz: Kelley, M. (2009). The Golden Age of comic books: Representations of American culture from the Great Depression to the Cold War.

⁹⁵ Daha geniş bilgi için bkz: Adkinson, C. D. (2008). The Amazing Spider-Man and the evolution of the comics code: A case study in cultural criminology. Journal of Criminal Justice and Popular Culture, 15(3), 241-261.

izgi romanlardaki Őiddet, cinsellik ve uygunsuzlukla ilgili bazı standartlar belirler. Bu, izgi romanların ierik aısından daha kontroll ve geleneksel hale gelmesine yol aar.

Altın ağ, izgi romanların geniŐ bir okuyucu kitlesi tarafından benimsenmeye baŐladığı ve byk bir endstriye dnŐtğ bir dnemdir. izgi romanlar baŐlangıta genellikle gazetelerdeki haftalık veya gnlk sekmeler olarak yayımlanırken, 1930’ların sonlarına doğru bağımsız dergilerdeki aylık yayınlar halini almaya baŐlamıŐtır. Bu geliŐme, izgi romanların daha geniŐ bir pazar iin retildiğini ve buna bağılı olarak endstrinin profesyonelleŐtiğini gstermektedir.

Altın ağ’ın en belirgin zelliğı, sper kahraman trnn ortaya ıkıŐı ve ykseliŐidir. 1938’de Superman’in tanıtılmasından sonra, 1939’da Batman ve Wonder Woman gibi ikonik karakterlerin yaratılması, bu dnemin en byk ve en tanınmıŐ sper kahramanlarını doğurmuŐtur. Bu kahramanlar, zellikle Amerikan halkının kahramanlık ve adalet temalarına olan ilgisini yansıtarak, dnemin kltrel baėlamında nemli bir yer edinmiŐlerdir.

Bu dnemde zellikle Marvel Comics gibi yayıncılar, kahramanlarını daha karmaŐık ve insan karakterler haline getirmeye baŐlamıŐtır. Spider-Man, X-Men gibi kahramanlar, yalnızca fiziksel gleriyle deėil, kiŐisel sorunları ve isel atıŐmalarıyla da ne ıkmaya baŐlamıŐtır. Bu, izgi romanların yalnızca eėlencelik bir okuma aracı olmanın tesine gemesini ve daha derin sosyal ve psikolojik temaları iŐlemeye baŐlamasını saėlamıŐtır.

Bu sper kahramanlar, aynı zamanda savaŐ karŐıtı propaganda ve ulusal gurur temalarını da iermekteydi. zellikle İkinci Dnya SavaŐı sırasında, sper kahramanlar nazilere karŐı savaŐan, Amerika’yı savunan figrlere olarak resmedilmiŐtir. izgi romanlar, toplumun moralini ykseltmek ve savaŐ abalarına destek saėlamak iin kullanılan bir ara haline gelmiŐtir. Gn kurtaran sper kahramanlar, Japon ve Nazilerle mcadelelere girmeye baŐlamıŐlardır. Bu yzden izgi romanlardaki dŐman uzaylılar, Asyalıları andırır biimde “ekik gzl” olarak resmedilirler.⁹⁶

Altın ağ’da sper kahramanlar dıŐında da birok farklı izgi roman tr ortaya ıkmıŐtır. Bu dnemde zellikle macera, komedi, western ve gizem trlerinde nemli seriler yayımlanmıŐtır. Ayrıca savaŐ, romantizm, bilim kurgu ve korku gibi trler de poplerleŐmeye baŐlamıŐtır. The

⁹⁶ Cantek, L. (1996). Trkiye’de izgi roman (Vol. 58). İletiŐim Yayınları. s.39

Shadow⁹⁷ gibi pulp karakterlerinden esinlenen gizem ve suç temalı çizgi romanlar, Buck Rogers gibi bilim kurgu çizgi romanları da yaygınlaşmıştır⁹⁸. Western temalı çizgi romanlar da oldukça popülerdir.

Çizgi romanlar, bu dönemde savaşla ilgili temaları işlemeye ve okuyucuları moral ve motivasyon sağlamak için kullanmaya yönelik bir eğilim göstermiştir. Aynı zamanda, savaşın travmalarını yansıtan çizgi romanlar ortaya çıkmıştır. Savaş bittikten sonra süper kahramanlara pek ihtiyaç kalmadığı için çizgi romanlar arka plana düşmüşlerdir.

Çizgi romanların popülerliği arttıkça yayıncılar, dağıtımıcılar ve perakendeciler arasında iş birlikleri gelişmiştir. Yayınevleri, büyük tirajlara ulaşarak çizerler ve yazarlar için daha büyük maaşlar ve sözleşmeler sağlamışlardır. Çizgi romanlar, sinema, radyo ve televizyon gibi diğer medya platformlarında da uyarlanmaya başlanmıştır.

Altın Çağ çizgi romanların sadece eğlence aracı değil, aynı zamanda kültürel ve sosyal bir fenomen haline gelmesini sağlamıştır. Çizgi romanlar, toplumun idealleri ve kültürel değerlerini yansıtırken, aynı zamanda büyük ölçüde halkın bilinçaltına seslenmiş ve toplumsal sorunları (savaş, ırkçılık, adalet vb.) işlemeye başlamıştır. Süper kahramanlar, adaletin, özgürlüğün ve eşitliğin simgeleri olarak halkın moralini yükseltmiş, ancak aynı zamanda çizgi romanlar, tüketici toplumunun özelliklerini de bünyesinde taşımaya başlamıştır. Bu dönemde çizgi romanlar yalnızca gençler için bir eğlence aracı olmaktan çıkmış, geniş bir okur kitlesi tarafından takip edilen ve toplumsal olayları, kültürel dinamikleri etkileyen bir sanat formu haline gelmiştir. İnsanüstü kahramanların günü kurtardığı bu sayılar sektörün bu şekilde evrilmesine sebep olmuştur.

“Sivil Haklar ve Karşı Kültür” hareketleri gibi olaylar boyunca çizgi roman endüstrisi, Amerikan toplumunun gelişen değerleriyle birlikte gelişerek önemli kilometre taşlarına ulaşarak etkisini dünyaya yaymıştır. Özellikle çizgi romanlar Amerikan nüfusunun genişleyen bir kesimi için alternatif bir medya tüketim tarzı sunmaktaydı. Etkileyici görseller sunarak özellikle savaş zamanının mali zorluklarının ortasında, ekonomik olarak erişilebilir durumdaydılar. Sanat ve anlatının uygun fiyatlı, kolay pazarlanabilir bir formatta

⁹⁷ Genel bilgi için bkz: Drew, B. A. (1978). From Pulp to Celluloid. Film Comment, 14(4), 65.

⁹⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Buck_Rogers

birleştirilmesi, çizgi romanları okuyucular için cazip yeni bir araç ve yazarların Amerikan ideallerini ifade etmeleri için kullandıkları farklı bir platform haline getirmiştir.

1945'ten 1956'ya kadar korku, komedi, romantizm ve vahşi batı temalı türler piyasada yer bulmuştur ve bu dönem bazı kaynaklarda Atom Çağı olarak adlandırılır.⁹⁹

1950'lerde çizgi romanların çocukların psikolojisini kötü etkilediği gerekçesiyle Comics Code Authority vasıtasıyla çizgi romanlar bir sansür incelemesine tabii tutularak her fasikülün kapağında "onaylandı" belgesi bulunması sağlanmıştır.

Bu dönem, süper kahramanların ve savaş temalarının ön planda olduğu bir zamandır. İkinci Dünya Savaşı'nın etkisiyle, çizgi romanlar hem eğlence aracı hem de propaganda unsuru olarak kullanılarak toplumsal bir etki yaratmıştır¹⁰⁰.

1938'de Amerika'da Superman'in ilk kez Action Comics ile ortaya çıktığı yıl olarak Altın Çağ'ın başlangıcı kabul edilirken Avrupa'da bu dönemde çizgi romanlar daha çok yerel geleneklere dayanmıştır.

Belçika'da Hergé'nin 1929'da yarattığı Tintin (Tenten), 1930'larda popülerliğini artırmış ve 1938'e gelindiğinde Avrupa çapında tanınan bir figür haline gelmiştir. Hergé'nin temiz çizgi tarzı (ligne claire) Avrupa çizgi roman estetiğinde önemli bir etkiye sahip olmuştur.¹⁰¹

İtalya'da çizgi romanlar (fumetti) genellikle çocuk dergilerinde yer almıştır¹⁰². 1938'de Mussolini rejimi, Amerikan çizgi romanlarının ithalini yasaklamıştır ve bu da yerel sanatçıların kendi eserlerini geliştirmesine yol açmıştır. İngiltere'de The Beano ve The Dandy gibi mizahi dergiler¹⁰³ 1930'ların sonunda ortaya çıkarak Altın Çağ boyunca çocukların ilgisini çekmiştir.

II. Dünya Savaşı, Avrupa'da çizgi roman üretimini ciddi şekilde etkilemiştir. Kâğıt kıtlığı, sansür ve propaganda gibi faktörler sanatçıların yaratıcılığını kısıtlamıştır. Fransa ve Belçika'da

⁹⁹ Canel, A. (2024). Çizgi Romanların İnternet Üzerinden Yayınının Telif Hakkı Problemi Kapsamında İncelenmesi (Master's thesis, Marmara Üniversitesi (Turkey)). s.5

¹⁰⁰ Peppard, A. F. (2019). The New Mutants: Superheroes and the Radical Imagination of American Comics by Ramzi Fawaz. Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée, 46(1), p. 192-194.

¹⁰¹ Geniş bilgi için bkz: Hunt, N. R. (2002). Tintin and the interruptions of Congolese comics. Images and empires: Visuality in colonial and postcolonial Africa, 90-123.

¹⁰² Genel bilgi için bkz: Zanettin, F. (2004). Comics in translation studies. An overview and suggestions for research. VIIe Seminaire de Traduction Scientifique et Technique en Langue Portugaise, 93-98.

¹⁰³ McLaughlin, I. (2022). The History of the Beano. White Owl.

Nazi işgali altında, çizgi romanlar genellikle propaganda aracı olarak kullanılmıştır ya da sansüre uğramıştır ancak Tintin gibi eserler, Hergé'nin tarafsız hikâye anlatımıyla varlığını sürdürmüştür.

İtalya'da Faşist rejim, çizgi romanları ideolojik bir araç olarak kullanmıştır. Amerikan tarzı süper kahramanlar yerine yerel kahramanlar ön plandadır. İngiltere'de Savaş temalı hikâyeler revaçtadır. Commando gibi savaş çizgi romanları¹⁰⁴ bu dönemde temellerini atmış olsa da tam anlamıyla 1960'larda yaygınlaşmıştır. Savaşın bitişiyle Avrupa'da çizgi romanlar yeniden bir yükseliş dönemi yaşamıştır ve bu dönemde Amerikan etkileri yine hissedilse de Avrupa kendi özgün tarzını geliştirmiştir.

Belçika ve Fransa 1946'da André Franquin'in yarattığı Spirou et Fantasio gibi karakterler¹⁰⁵ ve bande dessinée geleneği, Avrupa çizgi romanlarının altın çağını temsil etmiştir. Bu dönemde Hergé'nin Tintin'i önderliğinde ligne claire¹⁰⁶ yani "temiz çizim" tarzı olgunlaşarak Avrupa'ya özgü bir estetik olarak yerleşmiştir. Western temalı çizgi romanlar, İtalyan fumetti geleneğini güçlendirmiştir ve bu eserler Amerikan western filmlerinden ilham alarak çizgi roman dünyasına renk katmıştır.

İngiltere'de Mizahi çizgi romanlar gelişmeye devam etmiştir. "The Beano" dergisi, 1951'de Dennis the Menace (Dennis the Menace UK) ikonik karakterini tanıtmıştır¹⁰⁷. Yaramaz bir çocuğun maceralarını konu alan bu seri, İngiliz mizahının sade ama etkili bir örneği olarak renkli baskılar ve basit ama çarpıcı çizimler, derginin başarısını artırmıştır.

Bilimkurgu temalı Dan Dare (1950) Eagle dergisi'nde yayınlanarak¹⁰⁸ İngiliz çizgi romanlarında ciddi bir yenilik olarak kabul edilmiştir. İspanya'da Franco rejimi altında sansür devam etse de El Capitán Trueno (1956)¹⁰⁹ gibi macera çizgi romanları bu dönemin sonlarında popüler olmuştur. Bu dönem, ilerleyen yıllarda Asterix (1959)¹¹⁰ gibi klasiklerin temelini hazırlamıştır.

¹⁰⁴ [https://en.wikipedia.org/wiki/Commando_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Commando_(comics))

¹⁰⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Spirou_%26_Fantasio

¹⁰⁶ https://tr.wikipedia.org/wiki/Ligne_claire

¹⁰⁷ Davis, J. M. Re-evaluating Comic Stereotypes–Dirty but Essential?. Moral Dimensions of Humour, p.24.

¹⁰⁸ [https://en.wikipedia.org/wiki/Eagle_\(British_comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Eagle_(British_comics))

¹⁰⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Capit%C3%A1n_Trueno

¹¹⁰ <https://en.wikipedia.org/wiki/Asterix>

Avrupa çizgi romanları, Amerikan süper kahraman odaklı perspektifinden farklı olarak daha çok mizah, macera ve günlük hayat hikâyelerine odaklanmıştır ve savaş sonrası ekonomik zorluklar nedeniyle renkli baskı yerine, siyah-beyaz veya sınırlı renk kullanımı tercih edilmiştir.

1.2.4 Gümüş Çağ (1956-1970)

Gümüş Çağ, 1956'dan itibaren daha karmaşık hikâye yapılarının ve karakter derinliklerinin ön plana çıktığı bir dönemdir. Bu dönem çizgi roman tarihinde Altın Çağ'dan sonra gelen önemli bir dönemi ifade eder ve bu dönemde çizgi roman endüstrisi mühim bir evrim geçirmiştir. Gümüş Çağ, genellikle 1950'lerin ortalarından 1970'lere kadar olan dönemi kapsar ve bir dizi sosyal, kültürel, ekonomik ve yaratıcı değişimi yansıtmaktadır. Bu çağ süper kahramanların yeniden doğuşu, sosyal konuların çizgi romanlarda işlenmesi ve çizgi roman dünyasında yeni türlerin ve karakterlerin ortaya çıkmasıyla dikkat çekmektedir.

Bu dönemin Altın Çağ'dan ayrılmasındaki ana nedenlerden biri, savaş sonrası toplumsal yapının değişmesi ve yeni bir tüketici kitlesinin ortaya çıkmasıdır. Amerikan çizgi roman endüstrisinde yapılan düzenlemeler ve yeni bir düzenin ortaya çıkması da bu geçişi hızlandırmıştır. Bu dönemde çizgi romanlar yalnızca çocuklara değil, yetişkinlere de hitap eden ciddi bir sanat formu haline gelmiştir. Teknolojik ilerlemeler, yeni yayın formatları ve farklı temalar, Avrupa çizgi romanını da ayrıca zenginleştirmiştir.

Fransa ve Belçika, 1950'lerden itibaren "Bande Dessinée" (BD) olarak adlandırılan çizgi roman tarzıyla Avrupa'da lider konumuna gelmiştir ¹¹¹. Bu dönemde, konuşma balonlarının yaygınlaşması ve renkli baskıların artmasıyla çizgi romanlar daha profesyonel bir görünüme kavuşmuştur. Hergé'nin Tintin serisi ilk olarak 1929'da başlamış olsa da 1950'lerden itibaren dünya çapında ün kazanmıştır ve "Tintin au Tibet" (1960) gibi eserler¹¹² temiz çizgi (ligne claire) tarzıyla dikkat çekmiştir. Macera, tarih ve mizahı birleştiren Tintin hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap etmiştir.

René Goscinny ve Albert Uderzo'nun yarattığı ve ilk kez 1959'da "Pilote" dergisinde yayımlanan Astérix, Galyalı bir köyün Romalılara karşı direnişini mizahi ağırlıkla ele almaktadır¹¹³. Bu seri, Fransız kültürünü ve tarihini yansıtan esprili anlatımıyla kısa sürede

¹¹¹ Daha geniş bilgi için bkz: McKinney, M. (Ed.). (2011). History and politics in French-language comics and graphic novels. Univ. Press of Mississippi.

¹¹² Nadim, S. U., & Tutorial, C. C. ORIENTAL IMAGES IN TINTIN IN TIBET.

¹¹³ Daha geniş bilgi için bkz: Zanettin, F. (2022). Global comic book heroes: intra-and inter-cultural translations of Tintin, Asterix, and Paperinik comics. New Readings, 18, 52-69.

popüler olmuştur ve 1960’larda albüm formatında yayımlanmaya başlaması, çizgi romanların cilt basımına geçişinde önemli bir akım başlatmıştır. BD, edebi derinlik ve sanatsal özgünlük kazanarak, Avrupa’da çizgi romanın ciddi bir sanat dalı olarak kabul edilmesini sağlamıştır.

Birleşik Krallık’ta 1950’ler, mizahi çizgi romanların devam ettiği ve macera temalı eserlerin yükseldiği bir dönemdir. Çocuk dergileri hâlâ baskın olsa da daha sofistike hikâyeler ortaya çıkmıştır. Frank Hampson’ın yarattığı "Dan Dare" bilimkurgu temalı bir çizgi roman olarak "Eagle" dergisinde yayımlanmıştır¹¹⁴. Detaylı çizimler ve karmaşık hikâyeler, çizgi romanın yalnızca eğlence değil, aynı zamanda hayal gücünü ateşleyen bir araç olduğunu göstererek yetişkinlere yönelik potansiyeli ortaya koymuştur.

İtalya’da "fumetti" olarak bilinen çizgi romanlar, 1950’lerden itibaren hem çocuklara hem de yetişkinlere yönelik geniş bir yelpazede gelişmiştir ve tema olarak macera, suç ve korku hikâyeleri öne çıkmıştır. 1948’den itibaren popüler Giovanni Luigi Bonelli ve Aurelio Galleppini tarafından yaratılan "Tex Willer" kovboy serisi, 1950’lerde İtalya’da fenomen olarak yayılmıştır. Amerikan western tarzını İtalyan detaylarla birleştiren Tex, uzun soluklu bir başarı elde etmiştir.¹¹⁵

Angela ve Luciana Giussani tarafından yaratılan "Diabolik" (1962), anti-kahraman bir hırsızın maceralarını anlatmaktadır ve karanlık temaları, sofistike hikâyeleriyle yetişkinlere hitap eden "Fumetti Neri" (kara çizgi roman) türünün öncüsü olmuştur¹¹⁶.

İspanya’da Franco rejimi altında çizgi romanlar, sansür etkisi altında şekillenmiş olsalar da yaratıcı eserler ortaya çıkmıştır, Francisco Ibáñez’in yarattığı "Mortadelo y Filemón" (1958) iki sakar dedektifin komik maceralarını anlatmaktaydı¹¹⁷. Mizahı ve karikatürize tarzı dönemin baskıcı ortamında rahatlatıcı bir etken olmuştur. Sansür çizgi romanların politik eleştiriden uzak durmasına sebep olmuşsa da mizah ve macera temaları İspanyol çizgi romanını ayakta tutmuştur.

¹¹⁴ Daha geniş bilgi için bkz: Horton, I., & Gray, M. (2022). Cultural History for Comics Studies: Reinterpreting the Eagle and “Dan Dare-Pilot of the Future”. In *Art History for Comics: Past, Present and Potential Futures* (pp. 115-140). Cham: Springer International Publishing.

¹¹⁵ Daha geniş bilgi için bkz: Marlali, E., & Balcisoy, S. (2024). Automated inpainting of Tex Willer comics: adapting manga techniques for western comic transformation. *The Visual Computer*, 40(7), 4585-4592.

¹¹⁶ Duarte, E. (Ed.). *Doctoral Design Conference’19: TRANSformation*. Psychology, 26(4), 303-325.

¹¹⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Mort_%26_Phil

1950 sonrası Avrupa çizgi romanı, ulusal kimliklerin ve sanatsal yaratıcılığın bir yansıması haline gelmiştir. Tintin ve Astérix gibi eserler uluslararası üne kavuşurken, Dan Dare ve Diabolik gibi karakterler yerel motiflerle evrensel temaları birleştirmiştir. Bu dönemdeki gelişmeler, çizgi romanın yalnızca eğlence değil aynı zamanda kültür ve sanatın bir parçası olduğunu kanıtlamış sayılmaktadır. Avrupa, ABD'nin süper kahraman odaklı çizgi romanlarına alternatif olarak daha çeşitli temalar ve olay örgüsü, hikâye odaklı bir yaklaşım geliştirmiştir. Bu durum çizgi romanın küresel evriminde önemli bir rol oynamıştır denilebilir.

Amerika cephesinde Gümüş Çağ'ın en belirgin özelliği, süper kahramanların yeniden popülerlik kazanmasıdır. Altın Çağ'da süper kahramanlar oldukça tanınan ve geniş bir okuyucu kitlesine sahiptir. 1950'lerin başlarında çocuklar için olan süper kahraman türünden uzaklaşmaya başlanmış ve korku, bilim kurgu, western gibi türlerde yayınlar artmıştır. Yeni nesil kahramanlar Altın Çağ'daki kahramanlardan daha farklı, daha modern bir tasarıma ve farklı güçlere sahiptir.

Justice League of America (1960) birçok süper kahramanın bir araya gelerek oluşturduğu takım, bu yılların en önemli unsurlarından biridir¹¹⁸. Bu yeniden doğuş, süper kahraman türünü günümüze kadar etkileyen bir dizi yeni karakterin yaratılmasına zemin hazırlamıştır.

Gümüş Çağ, çizgi roman dünyasında daha geniş kitlelere hitap etme amacını güden büyük ticari değişimlerin yaşandığı bir dönemdir. Comics Code Authority sayesinde çizgi romanların içerik denetimini sağlamış, özellikle şiddet, cinsellik ve diğer olumsuz içeriklerin yayılmasını engellemeyi hedeflemiştir¹¹⁹. Bu denetim, çizgi roman yazarları ve çizimleri üzerinde büyük bir baskı oluşturmuş ve bazı içeriklerin sansürlenmesine yol açmıştır. Çizgi romanlar daha "aile dostu" özellikli bir hale gelmişse de bu durum da bazı yaratıcıları sınırlamıştır. Fakat bu denetlemeye rağmen ürünler artmış ve çizgi roman, ticari açıdan büyük bir pazar oluşturmaya devam etmiştir. 1950'lerin sonlarına doğru, özellikle süper kahramanların yeniden doğuşuyla çizgi roman endüstrisi, büyük bir ekonomik büyüme göstermiştir. Ayrıca, Marvel Comics, DC Comics gibi büyük yayınevleri çizgi romanların daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamak için iş birlikleri yapmış, medya ve reklam endüstrisiyle olan ilişkilerini güçlendirmiştir.

¹¹⁸ DArowSki, J. (2017). The Brave and Bold Beginning of the Silver Age Superteam. The Ages of the Justice League. Essays on America's Greatest Superheroes in Changing Times, 5-17.

¹¹⁹ McAllister, M. P., Sewell Jr, E. H., & Gordon, I. (2001). Introducing comics and ideology. Comics and ideology, 2, 1-13.

Gümüş Çağ'daki çizgi romanlar, toplumsal değişimleri ve sosyal konuları da işlemeye başlamıştır. 1960'ların başında Amerikan toplumu, Medeni Haklar Hareketi, Vietnam Savaşı, Kadın Hakları Hareketi gibi toplumsal değişimlerin etkisi altındadır. Bu toplumsal olaylar çizgi romanların temalarına da yansımıştır. Bu dönemde, süper kahramanların geri dönüşü, çizgi romanların sosyal sorunları işlemeye başlaması, ticari başarı ve yaratıcı özgürlük açısından büyük bir değişim yaşanmıştır. Çizgi romanlar, sadece eğlence ürünleri olmaktan çıkmış, sosyal ve kültürel bir fenomen haline gelmiştir.

Bu dönem aynı zamanda çizgi roman karakterlerinin daha derinlikli ve daha çeşitli kişiliklere sahip olmasına yol açmıştır. Marvel yeni karakterler yaratırken onları daha insanî ve farklı özelliklerle tasarlamıştır. Örneğin radyoaktif maddeye maruz kalarak öfkelenince yeşil bir deve dönüşen bir doktorun maceralarını anlatan Hulk¹²⁰ bir taraftan devasa güçlere sahipken diğer taraftan da psikolojik olarak parçalanmış bir kişiliği yansıtmakta ve okuyucuların kendileriyle özdeşleştirdiği hikayeler anlatmaktadır. Bu temalar çizgi romanların daha olgun ve düşündürücü içerikler sunmasına olanak sağlamıştır.

1960'ların sonunda, Batman gibi eski karakterler de yeniden yapılandırılmaya başlanmış ve bu karakterler daha karanlık, daha ciddi bir şekilde sunulmuştur. Ayrıca, 1970'lerde çizgi romanlar, daha cesur ve deneysel anlatı biçimlerine de yönelmiştir. Çizgi romanlar yalnızca eğlence içerikler olarak kalmamış, aynı zamanda felsefi, kültürel ve toplumsal meseleleri de ele almıştır.

Marvel Comics, Spider-Man ve X-Men gibi "Mutant" yani dönüşüm geçirmiş insanüstü karakterlerle okuyucuların ilgisini çekmiştir¹²¹. Bu karakterler, kötülere karşı mücadele ederken bir yandan da daha insani sorunlarla yüzleşerek, okuyucu kitlesi ile derin bir bağ kurmayı başarmıştır ve özellikle "X-Men" serisi, ayrımcılığa karşı eşitlik arayışını işleyerek dikkat çekmiştir. Bu dönemde çizgi romanlar toplumsal sorunları cesurca ele almaya başlayarak ırkçılık, cinsiyet eşitliği ve savaş karşıtlığı gibi konular, olay örgüleri içinde önemli bir yer bulmuştur.

Gümüş çağda yükselen bilimkurgu etkisi, temalardaki ciddiyeti arttırsa da hikâyeler bazı noktalarda yüzeysel kalmaktadır. Okuyucular fasikülleri bitirdikten sonra, üzerine düşünmeden

¹²⁰ [https://tr.wikipedia.org/wiki/Hulk_\(karakter\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Hulk_(karakter))

¹²¹ Miller, P. A. (2003). Mutants, metaphor, and marginalism: what X-actly do the X-men Stand for?. Journal of the Fantastic in the Arts, 13(3 (51), s. 282-290.

çizgi romanı geride bırakabilmektedir ve toplumsal bir boyutta etkiden bu dönemlerde bahsetmek de zordur.

1.2.5 Bronz Çağ: (1970 – 1985)

Bronz çağ ile hikâyelerin daha karanlık, günlük problemlere değinen kültürel bir havaya büründüğü görülmektedir. Alkolizm, ırkçılık, uyuşturucu gibi konular bu dönemde işlenmiştir. Korku temalarıyla birlikte erotizm temaları da bu dönemde çizgi roman sayfalarında karşımıza çıkmaktadır.

1970-1985 yılları arasında Avrupa’da çizgi roman hem sanatsal hem de tematik açıdan önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Bu dönem bir olgunlaşma evresi olarak görülebilir; çünkü eserler daha karmaşık hikâyeler, yetişkinlere yönelik temalar ve deneysel sanat tarzlarıyla zenginleşmiştir.

Fransa-Belçika’nın "Bande Dessinée" geleneği, İtalya’nın "fumetti"si, Birleşik Krallık’ın dergi kültürü ve diğer bölgelerdeki gelişmeler, bu dönemin çeşitliliğini ortaya koymaktadır.¹²² Fransa ve Belçika’da yetişkinlere yönelik ve sanatsal deneyler başlayarak Bande Dessinée 1970’lerde daha edebi ve sofistike bir forma evrilmiştir. Geleneksel macera ve mizahın yanı sıra, politik, felsefi ve psikolojik temalar öne çıkmıştır.

"Valérian et Laureline" (Pierre Christin ve Jean-Claude Mézières) 1967’de başlayan bu bilimkurgu serisi, 1970’lerde popülerliğini artırmıştır¹²³ ve çizimlerdeki detaylı sanat ile hikâyelerin derinliği, BD’nin yetişkinlere hitap eden yönünü güçlendirmiştir.

Jean Giraud (Moebius), Philippe Druillet ve diğer sanatçılar tarafından kurulan "Métal Hurlant" (1975) dergisi çizgi roman gelişiminde bir devrim yaratmıştır¹²⁴. Bilimkurgu, fantezi ve yenilikçi tarzları birleştiren dergi, yetişkin okurlara yönelik karanlık ve deneysel eserler sunmuştur. Bu dönemde "Pilote" gibi dergiler politikleşirken, "Métal Hurlant" sanatı ve hayal gücünü ön plana çıkarmıştır¹²⁵. BD, albüm formatında yayımlanmaya devam ederek prestijini korumuş ve uluslararası etkisini arttırmıştır.

¹²² McKinney, M. (2013). Transculturation in French Comics. Contemporary French and Francophone Studies, 17(1), 6-16.

¹²³ https://en.wikipedia.org/wiki/Val%C3%A9rian_and_Laureline

¹²⁴ Allen, M., Bedwell, L., Lewis, J., Thompson, K., Veinot, J., & Walker, B. (2006). Breasts and Beasts: Some Prominent Figures in the History of Fantasy Art. YA Hotline, (76). p.44

¹²⁵ Michallat, W. (2018). French Cartoon Art in the 1960s and 1970s: Pilote hebdomadaire and the teenager bande dessinée (Vol. 6). Leuven University Press.

Birleşik Krallık'ta ise Bronz çağ çizgi romanın, çocuk odaklı mizah dergilerinden daha olgun ve karmaşık eserlere geçiş yaptığı bir dönemdir. John Wagner ve Carlos Ezquerra tarafından yaratılan "Judge Dredd"¹²⁶ distopik bir gelecekte geçen sert bir bilimkurgu hikâyesidir. "2000 AD" dergisinde yayımlanan bu seri, otorite, adalet ve şiddet gibi temaları ele alarak genç yetişkinleri hedeflemiştir ve kara mizah eşliğinde içerdiği keskin çizgilerle dikkat çekmiştir.

Alan Moore ve David Lloyd'un eseri "V for Vendetta" (1982-1985) totaliter bir rejime karşı mücadele eden maskeli bir anarşisti konu almaktadır. "Warrior" dergisinde¹²⁷ başlayan bu seri, politik eleştirisi ve edebi derinliğiyle çizgi romanın sınırlarını zorlamıştır.

"2000 AD" ve "Warrior" dergileri ABD çizgi romanlarının süper kahraman hegemonyasına alternatif olarak daha sert ve toplumsal içerikli hikâyeler sunmuşlardır. Bu eserler, çizgi romanın yetişkinlere hitap eden potansiyelini ortaya koyarak 1980'lerin sonunda ABD'yi de etkisi altına almışlardır.

İtalya'da "fumetti" bu dönemde popüler türleri devam ettirerek yeni yaklaşımlar geliştirmiştir. Yetişkinlere yönelik erotizm içerikleri ve korku temaları bu dönemde öne çıkmıştır.¹²⁸ Teknik olarak 1985'in hemen sonrasında başlayan "Dylan Dog" serisi Tiziano Sclavi tarafından yaratılmıştır ve 1980'lerin İtalyan çizgi roman ruhunu yansıtmaktadır¹²⁹. Korku dedektifi olan Dylan Dog'un hikâyeleri, gotik atmosferi ve felsefi alt tonlarıyla dikkat çekmiştir. Siyah-beyaz çizimler ve "pocket size" olarak adlandırılan cep formatı ile İtalyan geleneğini sürdürmüştür.

İtalya, popüler "Tex Willer" gibi serilerle geniş kitlelerin çizgi anlatılara olan ilgisini korurken, "Dylan Dog" gibi eserlerle sanatsal ve tematik çeşitliliği artırmıştır. Fumetti, ucuz ve erişilebilir formatıyla güçlü bir pazar payı sürdürmeye devam etmiştir.

Franco'nun 1975'teki ölümüyle İspanya'da sansür azalarak çizgi romanlar daha cesur ve çeşitli hale gelmiştir. "El Vibora" dergisi, yeraltı edebiyatı olarak bilinen karanlık temalı çizgi roman kültürünü İspanya'ya taşımıştır¹³⁰ ve mizah, hiciv, cinsellik gibi tabulara değinmekten çekinmeyen eserler, genç yetişkinlere hitap etmiştir. İspanya'da çizgi roman, politik özgürlükle

¹²⁶ Rasmussen, D. Judge Dredd and the Rise of the Police State.

¹²⁷ [https://en.wikipedia.org/wiki/Warrior_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Warrior_(comics))

¹²⁸ Galeeva, O., & Almeida, F. Representation of women in Italian adult comics of 1960s and 1970s and its transformation today. In Design Doctoral Conference 2017 (p. 68).

¹²⁹ D'Arcangelo, A., & Zanettin, F. (2004). Dylan Dog goes to the USA: a North-American translation of an Italian comic book series. Across Languages and Cultures, 5(2), 187-210.

¹³⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/El_V%C3%ADbora

birlikte daha deneysel, asi bir kimlik kazanmıştır ve mizahi gelenekler devam ederken, yeni nesil sanatçılar da sınırları zorlamışlardır.

"V for Vendetta" gibi eserler politik bilinç taşıırken, "Valérian"¹³¹ hayal gücünü beslemiştir. Bu yıllara dair, çizgi romanın yalnızca eğlence değil, aynı zamanda ciddi bir kültürel ifade aracı olduğunu kanıtladığı söylenebilir.

Avrupa, ABD'nin süper kahraman odaklı çizgi romanlarına karşı kendine özgü bir kimlik geliştirerek küresel çapta etkili bir sanat formu haline gelmiştir.

Amerika çizgi roman dünyasında ise bu dönemde "Mutant"lara ikinci sınıf gözüyle bakıldığı için alttan alta ırkçılık göndermeleri içeren X Men sivrilir, Black Panther gibi siyahi kahramanlara yer verilir, Conan the Barbarian ve Punisher gibi vahşi anti-kahramanlar bu dönemde işlenmiştir. II. Dünya Savaşının çizgi roman sektörünün altın çağını etkilemesi gibi, bu dönemde Vietnam savaşları aynı etkiyi göstermiştir. Amerikan halkı savaşta ölen gençler için ayaklanmaya başlarken tepkiler çizgi roman sektörüne yansımaya başlamıştır, hatta Captain America dahi kanun kaçağı olarak ilan edildiği, iyilik ve kötülük kavramlarının sorgulandığı bir dönem olarak Bronz Çağ çizgi romanı başka bir boyuta taşımıştır. Artık çizgi roman haftalık okunu atılan fasikül serilerinden ibaret değildir; belirli takipçi kitlesi olan, koleksiyoncuların beğenisini cezbeden ve belirli davaların sembolü haline gelen bir yayın türü haline gelmiştir. Bu dönemde, normalde bayilerden toplanan satılmamış olan haftalık fasiküller raflardan kaldırılmamıştır, çizgi roman dükkânları açılarak okuyucuları koleksiyon ve külliyyat oluşturmaya sevk eden gelişmeler yaşanmıştır.

Bronz Çağ birçok açıdan modern çizgi romanların temellerinin atıldığı bir süreçtir. Yazarlar ve çizerler çizgi romanları daha karmaşık, dramatik ve bazen karanlık hikâyelerle sunmuşlardır. Özellikle Marvel ve DC Comics gibi büyük yayıncıların sektördeki baskın rollerinin pekiştiği yıllara dayanır. 1970'lerdeki kültürel ve toplumsal değişimler, çizgi romanları daha katmanlı temalar işlemek için bir araç haline getirmiştir. Bu dönemin başlamasıyla birlikte, daha önceki "Altın Çağ" ve "Gümüş Çağ" çizgi romanlarındaki basitlik, yüzeysellik ve iyimserlik yerini daha ciddi ve karanlık tonlara bırakmıştır. Çizgi romanlar toplumsal sorunları daha açık bir şekilde işlemeye başlamıştır. Özellikle savaş, ırkçılık, uyuşturucu kullanımı, çevre kirliliği ve diğer toplumsal sorunlar, karakterlerin maceralarına entegre edilen önemli temalar haline

¹³¹ Davis, A. F. (1991). MAURICE HORN. Handbook of French Popular Culture, 15.

gelmiştir. Çizgi romanların tonları olgunlaşarak kahramanların bazen daha karanlık, ahlaki açıdan gri karakterler haline gelmesine sebep olmuştur. Özellikle Marvel'ın kahramanları, içsel çatışmalarla ve toplumsal sorunlarla yüzleşen figürler olarak tasarlanmıştır. Marvel Comics yayıncılık dünyasında hızla yükselerek karakterlerini daha gerçekçi ve insancıl bir şekilde işlerken, DC de benzer şekilde kahramanlarına daha derinlikli bir bakış açısı sunmaya başlamıştır. Bu dönemdeki rekabetin, okuyucuların bakış açılarını genişleten zengin bir içerik sağladığı söylenebilir. Bu dönemdeki büyük çizgi roman yayıncıları, karakterlere dayalı devam eden hikâyelerle okurlara sürekli bir okuma deneyimi sunmuştur. Çizgi romanlar artık tek sayıdan ibaret değil, bir hikâye arkını ya da uzun soluklu serileri de içermektedir. Çizgi roman toplumsal ve kültürel açıdan olgunlaşmış ve karakterler daha detaylı işlenmiştir. Bu dönemde çizgi romanlar toplumsal eleştiriler yapan, karakter derinliği ve psikolojik boyutlarla zenginleşmiş eserler haline gelmiştir. 1985 yılındaki Crisis on Infinite Earths¹³² gibi olaylarla, çizgi romanlar yeni bir döneme girmiştir.

Bronz Çağ, çizgi romanların evriminde bir dönüm noktasıdır. Toplumsal temaların işlendiği, kahramanların daha etkili hale geldiği, gerçek dünya problemleriyle yüzleşen karakterlerin ortaya çıktığı bir dönemi temsil eder. Marvel ve DC gibi büyük yayınevlerinin etkisiyle bu dönemde birçok unutulmaz karakter doğmuş ve çizgi romanlar, kültürel bir fenomen haline gelmiştir.

1.2.6 Modern Çağ ve Dijital Dönüşüm (1985 ve Sonrası)

Çizgi romanlar 1980'lerde büyük bir evrim geçirmiş hem anlatı biçimlerinde hem de teknolojik altyapısında köklü değişiklikler yaşamıştır. Bu dönemi anlamak için, hem çizgi romanın yaratıcı ve kültürel yönlerini hem de endüstriyel dönüşümü ele almak gereklidir.

Modern Çağ'da çizgi romanlar, daha önceki dönemlerden farklı olarak daha geniş bir okuyucu kitlesine hitap etmiş, sosyal ve kültürel bir fenomen olarak evrilmiştir. Aynı zamanda, dijital dönüşümle birlikte çizgi romanlar hem yaratım süreci hem de dağıtım aşamasında önemli yenilikler yaşamıştır.

Bu dönemde ürünler belirgin bir şekilde daha olgun, deneysel ve çok katmanlı bir hale gelmiştir. Bu dönemde üretilen eserler, çizgi romanları sadece gençler ve çocuklar için değil, aynı

¹³² Guynes, S. (2019). Worlds Will Live, Worlds Will Die: Crisis on Infinite Earths and the Anxieties and Calamities of the Comic-Book Event. Inks: The Journal of the Comics Studies Society, 3(2), 171-190.

zamanda yetişkinler için de anlamlı, ciddi ve düşündürücü bir sanat formu haline getirmiştir. Bu dönemde, çizgi romanlar yalnızca eğlencelik hikâyeler anlatmakla kalmamış, aynı zamanda toplumsal, psikolojik ve politik temaları işlemeye başlamıştır. Çizerler çizgi romanın sınırlarını zorlayarak, endüstrinin yönünü değiştiren eserler üretmişlerdir.

Modern dönem eserleri, kahramanların ve kötülerinin geleneksel algılarının ötesine geçilmesini sağlayarak, kahramanların ahlaki karmaşıklığını ve insanî yanlarını ön plana çıkarmıştır, örneğin The Dark Knight Returns'ın Batman karakterine getirdiği karanlık gizem¹³³, çizgi romanları derin bir sanat formu olarak şekillendirmiştir.

Modern Çağ, çizgi romanların edebiyat ve felsefe ile daha yakın bir ilişki kurduğu bir dönemi ifade eder. Çizgi Romanın Edebî Derinliği artmıştır ve Politik Mesajlar önem kazanmıştır. Çizgi romanlar, politik ve toplumsal eleştirilerle dolu bir mecraya dönüşmüştür. Bu dönemde X-Men, Spider-Man, Captain America gibi karakterler ırkçılık, ayrımcılık, savaş karşıtlığı gibi konuları işlemeye başlamıştır.

1990'ların sonlarına doğru internetin ve dijital araçların hızla gelişmesiyle birlikte çizgi romanların üretimi, dağıtımı ve okunması tümünden değişmeye başlamıştır. Dijital dönüşüm hem yaratıcı süreçlerde hem de çizgi romanların tüketilme biçiminde büyük bir değişimi beraberinde getirmiştir. Çizgi romanların dijital ortamda yayımlanması ve çevrimiçi platformların artan etkisi, çizgi roman endüstrisinde yeni bir dönemin başlangıcını simgeler. İnternet, bağımsız çizerlerin kendi eserlerini kolayca yayımlamalarına olanak tanımış, böylece çizgi romanlar, geleneksel baskı dünyasının ötesine geçerek daha geniş kitlelere ulaşabilmiştir. Çizgi romanlar, artık tabletler, akıllı telefonlar ve e-kitap okuma ekranları gibi dijital cihazlar üzerinden okunabilmektedir. Dijital formatlar, çizgi romanların basılı versiyonlarının yerine geçmektense, yeni bir okuma alışkanlığı ve tüketim biçimi oluşturmuştur.

Çizgi romanın yaratım süreci dijitalleşmeyle önemli ölçüde değişmiştir. Yazarlar ve çizerler, dijital araçlarla eserlerini yaratırken daha hızlı, verimli ve daha çeşitli tekniklerle çalışabilmektedirler. Photoshop, Illustrator ve Procreate gibi dijital çizim ve boyama programları, çizerlerin daha detaylı, hızlı ve yaratıcı işler ortaya koymalarını sağlamıştır¹³⁴.

¹³³ Babae, R., Sedehi, K. T., & Babae, S. (2018). HEROIC SUBJECTIVITY IN FRANK MILLER'S THE DARK KNIGHT RETURNS. Teorija in Praksa, 55(1), 199-227.

¹³⁴ Bozhüyük, B. (2021). DİJİTAL TEKNİKLERLE ÜRETİLEN ÇİZGİ ROMANLARIN GERÇEKLIK VE HAYAL GÜCÜ ALGISI ÜZERİNE ETKİSİ. Gaziantep University Journal of Social Sciences, 20(4), 1938-1950. s.1947

Çizgi roman sanatı, geleneksel kâğıt üzerine çizimden dijital alana kayarak farklı bir estetik anlayışının oluşmasına yol açmıştır.

Dijital dönüşümün bir diğer önemli etkisi sosyal medya ve internet forumları gibi platformların ortaya çıkışıdır. Çizgi romanlar, bu mecralar sayesinde daha geniş bir kitleye ulaşmış ve okuyucu ile yazar arasındaki etkileşim artmıştır. Twitter, Instagram ve Tumblr gibi sosyal medya platformlarında, çizgi roman sanatçıları ve okuyucuları birbirleriyle doğrudan etkileşimde bulunurlar. Bu mecralarda yaratılan karakterler ve hikâyeler hakkında hızlı geri bildirimler alınmaktadır. Bu da hem yaratıcı süreci hem de çizgi roman kültürünü yeniden şekillendirmiştir.

İnternet, çizgi romanların kültürel olarak evriminde önemli bir araç haline gelmiştir. Webcomics (web tabanlı çizgi romanlar) gibi platformlar¹³⁵, bağımsız yazarların ve sanatçıların eserlerini kolayca yayımlamalarına olanak tanırken, aynı zamanda fan-fiction ve fan-art gibi kültürel ürünlerin ortaya çıkmasına da zemin hazırlamıştır. Çevrimiçi topluluklar, karakterlerin popülerliğini artıran, eserlerin etrafında sosyal bir dinamik oluşturan, aynı zamanda yeni hikâye formatlarının evrimleşmesini sağlayan önemli alanlar haline gelmiştir.

Modern Çağ, süper kahramanların evrimini de beraberinde getirmiştir. 1985 sonrası dönemde, Marvel ve DC Comics, çizgi romanlarındaki karakterleri farklı düzeylerde dönüştürmüş, yeni hikâyelerle daha derinlemesine işlenmiş kahramanlar yaratmıştır. Aynı zamanda, süper kahramanların sinema dünyasına taşınmasıyla, çizgi roman karakterleri daha geniş bir kültürel etki yaratmaya başlamıştır. Özellikle 2000'lerin başından itibaren, Marvel ve DC'nin çizgi roman karakterlerinin beyazperdeye uyarlanması, çizgi romanları küresel bir fenomen haline getirmiştir.

Sinema endüstrisinin çizgi roman karakterlerini büyük bütçeli yapımlarda işlemeye başlaması, çizgi roman dünyasında da büyük bir etki yaratmıştır. Çizgi romanlar, sinemanın görsel efekt teknolojilerini de kullanarak daha görsel ve epik anlatılar haline gelmiştir. Bu durum, aynı zamanda çizgi roman sanatının dijital tekniklerle daha etkili hale gelmesine katkı sağlamıştır.

Çizgi romanlar sadece geleneksel formuyla varlığını sürdürmekle kalmamış, aynı zamanda dijital medya ile birleşerek yeni formatlar ve türler yaratmıştır. Çizgi romanın önemli bir kolu

¹³⁵ Bozhüyük, B. (2021). DİJİTAL TEKNİKLERLE ÜRETİLEN ÇİZGİ ROMANLARIN GERÇEKLİK VE HAYAL GÜCÜ ALGISI ÜZERİNE ETKİSİ. Gaziantep University Journal of Social Sciences, 20(4), 1938-1950. s.1943-1944

olan “Grafik Romanlar” geleneksel çizgi romanların ötesine geçerek daha olgun, derinlemesine ele alınmış eserler olarak ortaya çıkmışlardır. Bu gibi eserler edebiyatla daha fazla ve derin ilişki kurarak, çizgi romanın edebi platformlardaki statüsünü daha da yükseltmiştir.

Ayrıca, interaktif çizgi romanlar ve video oyunları gibi yeni medya formatları da çizgi romanların dijital çağdaki evrimine dahil olmuşlardır. Bu tür çalışmalar, okuyucunun hikâye akışını etkilemesine veya karakterle daha etkileşimli bir deneyim yaşamasına olanak tanımaktadır.

Bu dönem çizgi romanların hem yaratıcı hem de endüstriyel anlamda evrim geçirdiği bir dönemi simgelemektedir. Çizgi romanlar yalnızca geleneksel kitlelere değil, aynı zamanda daha geniş, daha çeşitlenmiş okur kitlesine hitap etmeye başlamıştır. Dijital platformlar ve sosyal medya sayesinde, çizgi romanlar daha interaktif, daha dinamik ve daha global bir fenomen haline gelmiştir. Çizgi romanın geleceği, dijital dönüşümle şekillenen bu yeni anlatı biçimleri, estetik anlayışları ve kitle etkileşimi ile daha çeşitli ve genişlemeci bir yol izlemeye devam etmiştir.

Bazı kaynaklarda “Bakır Çağ” olarak da anılan ve 1980’lerin ikinci yarısı ile 1990’ları kapsayan bu dönemde ¹³⁶ bağımsız çizgi romanlar alternatif seslere kapı aralamıştır. Bu dönemde yaratıcı ekip yarattıkları evrenlerin derinliği ve katmanlarıyla çizgi romanlardan daha fazla ünlenmiştir, karanlık ve vahşi sayılabilecek temalarla çizgi romanın yalnızca çocuklar için olmadığı düşüncesi yerleşmiştir. Yeni seriler iç karartıcı, gotik, bir o kadar da okuyucuyu içine alan bir dünyaya sahiptir ve bu çizgi romanların hem sinema filmleri hem televizyon yapımları çıkarılmış, diğer yan ürünlerle birlikte oyuncakları da satılmaya başlamıştır.

Neredeyse altmış yıldır var olan karakterlerin okuyucuya bir şey katamadığını fark eden okur kitlesi, yaratılan yeni karanlık kahraman ve anti-kahramanlara yönelmiştir fakat gittikçe kan kaybeden bu dev şirketlerin tirajları milyonlardan, binlere düşmüştür.

Bu sürecin devamı olarak 2000’lerde beyazperdeye taşınan süper kahraman filmleri, çizgi romanların kültürel etkisini artırmıştır. Çizgi romanların artık rağbet görmediğini düşünen Marvel, sinemanın yükselişine kayıtsız kalamayarak vizyoner bir hamle yaparak ilk olarak “Blade” karakteri ile piyasaya giriş yapmıştır. Yan karakterlerin dahi sinemalarda popüler olduğunu gören Marvel, ana karakterlere de film çekerek 2000’lerin başında X-Men ve Spider

¹³⁶ Shukla, A. Visual storytelling in panels: Exploring the dynamics of comics and graphic narratives. p.424

Man filmlerinde bu formülün tuttuğunu bütün dünyaya göstermiştir. Marvel işleri büyütürerek 2008’de Iron Man’i beyazperdeye taşıyarak Marvel sinematik evrenini kurmuş, çizgi roman dünyasını beyaz perdede seri haline getirmiştir.¹³⁷ Alimünyum Çağ olarak da adlandırılan ve 2000’leri kapsayan bu dönemde¹³⁸ ise “The Avengers” serisi, çizgi romanları edebi metinlerin etki alanının ötesine taşımıştır¹³⁹. Beyaz perdeyle birlikte son yıllarda dijital platformlar, çizgi romanların erişimini önemli ölçüde genişletmiştir. Webtoon¹⁴⁰ ve benzeri uygulamalar, yeni okuma deneyimleri sunarak genç kitleleri çekmeyi başarmıştır ve bu dijital ortamlar, geleneksel anlatım biçimlerinin yanı sıra yeni yaratıcı anlatım tarzlarının gelişimine de olanak tanımıştır.

2000’lerde manga türü eserler ve Walking Dead Saga gibi bağımsızların¹⁴¹ popülerlik kazanmasıyla, çeşitli çizer ekipleri bir araya geldi ve mini seriler oluşmuştur. Böylelikle haftalık sayı takibi yapmanın önemi yitirilmiş ve ekran yapımlarının da etkisiyle çizgi roman çıkışlı bu eserler farklı yaş aralığında kitle kazanmışlardır.¹⁴² Çizgi roman zamanla gelişen ve zenginleşen bir sanat formu olarak süper kahraman hikâyelerinden, bağımsız anlatılara kadar geniş bir yelpazede toplumsal konuları, insan ilişkilerini ve kültürel değişimleri yansıtmaktadır. Dijitalleşme ve yenilikçi anlatım biçimleri, çizgi romanların geleceğini daha dikkat çekici bir hale getirmektedir.

2. TÜRKİYE’DE ÇİZGİ ROMAN

2.1 Türkiye’de Çizgi Romanın İlk Adımları

Türkiye’de çizgi romanın başlangıcı, Osmanlı’dan Cumhuriyet’e uzanan bir kültürel dönüşümün ürünü olarak, Batı’dan gelen etkilerle yerel dinamiklerin kesişiminde şekillenmiştir. 20. yüzyılın başlarından itibaren önemli bir kültürel olgu olarak şekillenmeye başlamış ve toplumsal yapının evrimiyle paralel bir gelişim süreci izlemiştir. İlk aşamalarda Batı kökenli etkilerle biçimlenen Türk çizgi romanı, zamanla yerel unsurları ve kültürel öğeleri barındırarak özgün bir kimlik oluşturarak kendisine has bir yol haritası çizmeye başlamıştır. Hem eğlenceli bir okuma aracı olarak hem de toplumsal ve kültürel bir ifade biçimi olarak büyük bir etki yaratmış, geniş bir okur kitlesi tarafından benimsenip yaygınlaşmıştır.

¹³⁷ KÜNGERÜ, A. AMERİKAN İSTİSNACILIĞI VE HOLLYWOOD SİNEMASI. s.38-40

¹³⁸ Collerton, A. (2020). The Aluminum Age: Postmodern Themes in American Comics Circa 2001-2018.

¹³⁹ Huang, W. (2013). The Avengers: How Superhero Comics Preserve Ruling Class Ideology . Senior Theses, Trinity College, Hartford, CT.

¹⁴⁰ NALBANT, A. E. Dijitalleşme Sürecinde Çizgi Romanın Dönüşümü: Webtoon. İLETİŞİM, s.119.

¹⁴¹ YÜKSEL, H. MEDYA EMPERYALİZMİNİN TAŞIYICI GÜCÜ OLARAK TELEVİZYON DİZİLERİ “THE WALKING DEAD” ÖRNEĞİ. Prof. Dr. Mehmet Gökhan GENEL, s.147.

¹⁴² Kozan, E. (2024). Sinema-Çizgi Roman İlişkisinde Marvel ve DC Sinema Evrenleri Filmlerine Eleştirel Bakış. Düşünce ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi, 6(1), s.30-49.

Türkiye'deki çizgi romanın tarihsel gelişimini ele aldığımızda, bu süreç boyunca birçok farklı evreden geçildiğini ve her dönemin kendine özgü izlerini taşıdığını görmek mümkündür.

Çizgi romanın Türkiye'ye girişi ve yayılışı Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerine kadar uzanır. Batı'dan gelen yeniliklerle birlikte 19. yüzyılın ortalarında Osmanlı'da karikatürler ve çizgi temalı eserler gazetelerde ve dergilerde yer bulmaya başlamıştır. Çizgi romanın gerçek anlamda kültürel bir ürün haline gelmesi ise Cumhuriyet'in ilk yıllarında olmuştur. Bu dönemde çizgi roman toplumsal değerlerin, ideolojilerin ve kültürel kimliklerin yansıması haline gelmiştir. Çizgi anlatılar Türk edebiyatına doğrudan ve dolaylı yollardan çeşitli katkılarda bulunmuş, özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren popüler kültürle edebiyat arasında bir köprü oluşturarak Türk edebiyatında hikâye anlatımına farklı bir soluk getirmiştir. Geleneksel sözlü kültürden beslenen destanlar, masallar ve halk hikâyeleri, çizgi roman formatında modern bir yorum kazanmıştır. Çizgi ürünler mizah dergileriyle paralel bir gelişim göstererek Türk edebiyatında hiciv geleneğini, işlenen günlük yaşam temalarını güçlendirmiştir. Turhan Selçuk'un Abdülcanbaz'ı¹⁴³ gibi eserler hem edebi bir derinlik hem de toplumsal eleştiri sunarak karikatür ve edebiyat arasındaki bağı pekiştirilmiştir ve bu tarz eserler, yazılı edebiyatın ciddi alt tonundan sıyrılarak daha esprili, halka yakın, anlaşılabilir bir dil yaratmıştır.

Osmanlı İmparatorluğu'nda, Batılılaşma hareketlerinin etkisiyle özellikle Tanzimat döneminde, sosyal ve kültürel değişiklikler karikatür ve çizgi sanatını da etkilemiştir. "Akbaba" ve "Aydede" dergileri, dönemin önemli mizah dergileri olarak karikatür ve çizgiye dair örnekler sunmuş, Batı'daki karikatür kültüründen etkilenecek yerli çizimler de üretilmiştir. Ancak bu dönemde çizgi roman formatındaki uzun hikâyeler henüz ortaya çıkmamıştır.

Cumhuriyet'in ilanı ile birlikte toplumsal yapının modernleşmesi, Batılı değerlerin benimsenmesi ve eğitimde yapılan köklü değişiklikler, çizgi roman ve karikatürün gelişmesine olanak sağlamıştır. Başlangıçta çizerler Batı'daki örneklerden büyük ölçüde etkilenmiş ve genellikle Batı tarzı çizgi romanlar üretilmiştir. Ancak 1920'li yılların sonlarından itibaren, yerli unsurlarla harmanlanmış çizgi ve karikatürler ortaya çıkmaya başlamıştır.

Cumhuriyetin ilanından sonra Türkiye'de çizgi romanın hızla yayıldığını ve daha geniş bir kitleye ulaştığını görmekteyiz. Bu dönemde Batı kökenli çizgi romanlardan esinlenen yerli yapımlar ortaya çıkmış, çizgi roman karakterleri giderek Türk halkının ilgisini çekmeye

¹⁴³ Demir, F. S. (2019). Turhan Selçuk'un Abdülcanbaz Çizgi Romanının Türk Tiyatrosuna Uyarlanması (Master's thesis, Maltepe University (Turkey)).

başlamıştır. Çizgi roman, okurlara yeni bir eğlence aracı sunmuş ve dergiler aracılığıyla hızla yayılmaya başlamıştır.

Çizgi romanın Türkiye’de yaygınlaşması, edebi yaratıcılığı ayrıca besleyen yeni bir alan açmıştır. Suat Yalaz, Oğuz Aral, Sezgin Burak gibi isimler çizgi roman üretmekle kalmayıp hikâye anlatıcılığı ve karakter yaratımıyla da edebiyat dünyasına da katkıda bulunmuşlardır. Bu sanatçılar edebi eserlerdeki karakter gelişimi ve kurgu tekniklerini çizgi romana taşıyarak disiplinler arası bir etkileşim yaratmışlardır.

Çizgi anlatılar Türk edebiyatındaki bazı hikâyelerin sinemaya uyarlanmasında önemli bir rol oynamıştır, Tarkan ve Kara Murat gibi çizgi roman kahramanlarının Yeşilçam filmlerine dönüşmesi, edebi anlatıların görsel medyuma geçişini kolaylaştırmıştır. Bu süreç, edebiyatın sınırlarını genişleterek farklı sanat dallarıyla etkileşimini de arttıran bir faktördür.

Çizgi romanlar Türk edebiyatına çeşitlilik, geniş bir okur kitlesi ve modern anlatım teknikleri kazandırmıştır. Edebî gelenekleri popüler kültürle harmanlayarak hem tarihsel mirası korumuş hem de yeni nesillere edebî bir bilinç aşılamıştır. Özellikle altın çağ olarak görülen 1955-1975 yılları arasında, çizgi roman Türk edebiyatının hem bir yansıması hem de tamamlayıcısı olarak Türk edebiyatında işlenen tarihi ve kültürel temaları popüler hale getirmiştir. Görsel hikâye anlatımı, edebiyatçıların daha canlı betimlemeler yapmasına ilham vererek özellikle gençler arasında okuma alışkanlığını teşvik ederek edebiyat kültürünü zenginleştirmiştir. 20. yüzyılda, Türk tarihinden ve mitolojisinden esinlenen karakterler ve hikâyelerle dikkat çekmiştir. Kara Murat, Battalgazi, Tarkan ve Karaoğlan gibi eserler, tarihi figürlerin yaşadığı olayları geniş kitlelere ulaştırarak bu temaların edebiyatta daha sık işlenmesine zemin hazırlamış ve bu ürünler Türk edebiyatında milliyetçi ve epik anlatıların güçlenmesine katkıda bulunmuştur.

Türkiye’de çizgi romanın yaygınlaşması ve halk arasında daha geniş kitlelere ulaşması, dünyadaki gelişmelerle de örtüşen bir süreci işaret etmektedir. Bu yıllarda Türkiye’deki çizgi roman, genellikle yurtdışından ithal edilen çizgi roman dergileri ve gazetelerde yayımlanan kısa çizgi roman bölümleriyle sınırlıdır. Özellikle Amerika ve Avrupa’dan gelen çizgi romanlar, dönemin genç okur kitlesi tarafından ilgi görmeye başlamıştır. Bu dönemdeki ilk önemli örnekler, savaş temalı ya da macera odaklı kahramanları konu almaktaydı. Türkiye’deki ekonomik ve kültürel yapı, çizgi romanların yayılmasında bazı engeller yaratmaktaydı. Bir yandan da gazete ve dergilerde yaygınlaşan illüstrasyonlarla birlikte çizgi romanlara duyulan

ilgi artmaktaydı. 1940'ların sonlarına doğru, çocuk dergilerinde kısa çizgi roman hikâyeleri yer almaya başlamıştır.

1950-1985 yılları arasında özellikle yerli çizgi roman üretiminin temellerinin atıldığı, ilk popüler dergilerin yayımlandığı ve Türkiye'nin kültürel bağlamına özgü karakterlerin ortaya çıktığı bir dönemdir. Bu dönemde çizgi romanlar hem eğlence amacıyla okunmuş hem de toplumsal olaylar ve kültürel temalarla bir araç haline gelmiştir. Özellikle 1950'ler Türkiye'de çizgi romanın daha belirgin bir şekilde şekillenmeye başladığı yıllardır. Türkiye'de artan milliyetçilik anlayışı ile Türk çizgi romanında milliyetçilik ve aidiyet duygularını perçinleyen yerli çizgi roman kahramanları görülmeye başlanmıştır. Bu dönemde, özellikle savaş sonrası dönemin etkisiyle genç kesim özellikle Amerikan ve Avrupa menşeli çizgi romanlarla tanışmış, Süperman, Teksas, Tommiks gibi yabancı kahraman karakterler popüler olmuştur¹⁴⁴. Ancak bu dönemde Türkiye'de yerel üretimlerin eksikliği hissedilmektedir. Yabancı çizgi romanlar büyük ilgi görmektedir ancak yerli çizgi roman üretimi henüz yeterince gelişmemiştir. Bu yıllarda gazete ve dergilerde yer alan çizgi romanlar, bir yandan da eğlencelik okuma aracı olarak gençlerin ilgisini çekmiştir. 1950'lerde Türkiye'deki toplumsal yapının geleneksel değerleri, halk kültürü ve popüler kültürün modernleşen yönleri arasındaki çatışma belirginleşmeye başlamıştır. 1960'lı yıllara gelindiğinde ise Türkiye'de çizgi roman daha belirgin bir kimlik kazanmaya başlamış ve bu dönemde ilk yerli çizgi romanlar ortaya çıkmıştır. Özellikle 1960'lı yılların başında, Türk çizgi romanının öncüsü olan dergiler yayımlanmaya başlamıştır. Büyük gazetelerde yer alan çizgi romanlar önemli bir okur kitlesine ulaşmıştır. Bu yıllarda Türk çizgi romanları çoğunlukla kahramanlık, macera ve mizah türlerinde şekillenmektedir ve yerel kültür, halk hikâyeleri ve kahramanlarıyla birlikte çizgi romanlara yansımaktadır.

1970'lerde toplumsal olaylar ve siyasi gelişmelerin etkisiyle, çizgi romanlar daha keskin ve eleştirel bir boyut kazanmıştır. Özellikle mizahî temaların yanı sıra, çizgi romanlarda politik eleştiriler ve toplumsal sorunlara da yer verilmeye başlanmıştır. Bu dönemde çizerler, çizgi romanları yalnızca eğlencelik bir materyal olarak değil, aynı zamanda toplumsal sorunların ve eleştirilerin dile getirildiği güçlü bir araç olarak kullanmaya başlamışlardır.

¹⁴⁴ Geniş bilgi için bkz: POLAT, H. A., & BULUT, A. SÜREÇ ODAKLI BİR BAKIŞLA TÜRKİYE'DE ÇİZGİ ROMAN ÇEVİRİLERİ.

Türk çizgi romanları özellikle bu yıllarda tarihsel kahramanlık öykülerini işleyerek edebiyatın milliyetçi ve epik yönünü güçlendirmiştir¹⁴⁵. Sezgin Burak'ın Tarkan'ı veya Suat Yalaz'ın Karaoğlan'ı gibi eserler, Türk mitolojisi ve tarihini genç nesillere aktararak edebi eserlerdeki destansı anlatıları popüler bir forma sokmuştur. Bu durum edebiyat ürünlerinin sadece seçkin bir kesime değil, geniş halk kitlelerine hitap etmesini sağlamıştır. Bu kahramanlar hem macera hem de nostaljik öğeler taşıyarak, halkın kültürel değerlerine yakın bir biçimde şekillenmişlerdir ve Türk tarihinden, mitolojisinden esinlenerek edebî mirası geniş kitlelere ulaştırmışlardır.

Bu yıllarda Türkiye'de çizgi roman, dışarıdan gelen etkilerle başlasa da yerel üretimlere doğru evrilen bir süreçten geçmiştir. Bu dönemde çizgi roman hem kültürel anlamda hem de toplumsal anlamda bir değişim ve gelişim göstermiştir. Başlangıçta çoğunlukla yabancı menşeli çizgi romanlarla tanışan Türk okurları, zamanla kendi kültürel öğeleriyle harmanlanmış yerli çizgi romanlara yönelmişlerdir. Bu yıllar Türkiye'deki çizgi romanın temellerinin atıldığı, karakterlerin halkla buluştuğu ve bir tür olarak şekillendiği bir dönemi simgelemektedir. Aynı zamanda 1960'ların ortalarında, çizgi romanlarda daha deneysel ve sanat odaklı bir yaklaşımın da etkili olmaya başladığı görülür ve bu yıllar çizgi romanın daha profesyonel bir hale geldiği yıllar olarak bilinmektedir. Çizgi roman çizerleri, daha teknik bir yaklaşımla eserlerini üretmeye başlamış, çizgi romanların görsel ve anlatımsal boyutları daha da zenginleşmiştir. Bu dönemde gazetelerde yer alan kısa çizgi roman serileri, yerini daha uzun soluklu ve düzenli yayımlanan dergilere bırakmaya başlamıştır.

Bu dönemdeki gelişmeler, çizgi romanın sadece çocuklara yönelik bir eğlence aracı olmanın ötesine geçtiğini; toplumsal olaylarla ilişkili, yetişkin okurların da ilgisini çeken bir mecra haline geldiğini gösterir ve çizgi romanın bu evrimi hem eğlence hem de kültürel bir etkileşim aracı olarak büyük bir yol kat etmiştir. Bu yıllar “Çizgi romanın sanatsal bir ifade biçimi olarak kabul edilme”ye başladığı, aynı zamanda toplumsal değişimlerin izlerini de taşıyan bir dönemi oluşturmuştur.

80'lerde Türk çizgi romanı adeta altın çağını yaşamıştır. Bu dönemde hem yerli üretim hem de yabancı kökenli çizgi romanlar hızla yayılarak ciddi bir okur kitlesine ulaşmıştır. Çocuklar ve

¹⁴⁵ Geniş bilgi için bkz: Sarıkaya, R. (2021). Türk çizgi romanında ulusal kimliğin temsili ve bağımsızlık fikri. Yıldız Journal of Art and Design, 8(2), 81-89.

gençler, çizgi romanlar aracılığıyla hikâye yapısını, kahramanlık temasını ve verilen mesajları kavrayarak edebi metin okuyuculuğuna daha fazla ısınmışlardır.

Türkiye'ye erken dönemde batılı kaynaklardan gelen çizgi roman eserleri önce gazete eklerinde yer almış olsa da 1950'den sonra çizgi romanların geniş bir okur kitlesine kavuşması sayesinde basılı dergilerde artış olmuş ve artan yerli içerik üretimiyle çizgi romanlar ivme kazanarak genellikle haftalık dergiler, gazeteler ve bağımsız yayımlanan dergiler aracılığıyla halkla buluşmuştur.

2.2 Yerli Çizgi Roman Karakterleri

1950-1985 yılları arasında birçok yerli karakter, Türkiye'nin kültürel ve toplumsal yapısına uygun şekilde yaratılmıştır. Bu karakterler, halkın ilgisini çeken ve bazen halk kahramanlıkları üzerinden, bazen de mizahi bir dille toplumsal eleştirilerde bulunan figürlerdir.

2.2.1 Karaoğlan (1963)

Karaoğlan, Türk çizgi romanının en ikonik karakterlerinden biridir. 1960'lı yıllarda Suat Yalaz tarafından yaratılan bu karakter Türk kahramanlığı temalı çizgi romanlarda önemli bir yer edinmiştir. Karaoğlan, Osmanlı dönemi ve Türk mitolojisi temalarına dayalı bir kahramandır. Türkiye'nin tarihi kahramanlık figürlerinden esinlenerek, dövüş sahneleri ve maceralarla dolu bir çizgi roman serisi oluşturulmuştur. Karaoğlan, tarihsel bir figür olmasa da Türk halkının kahramanlık ve destan geleneğinden beslenen bir karakter olarak çok güçlü bir halk figürü haline gelmiştir.

Yaratıcısı Suat Yalaz, Atilla döneminden başlayan bu çizgi roman kahramanının adını Karaoğlan koymuştur.¹⁴⁶ Hikâyesi şu şekildedir:

O dönem Çocuk doğduğu zaman çocuğa isim konulurken bir tören yapılmaktadır, ozanların şiir okuduğu, çocuğa yakışan bir ad konuluyor. Karaoğlan'ın babası, bebek kundaktayken kan davası yüzünden kaçmak zorunda kalıyor. Babası kaybolunca ad koyma töreni yapılamıyor, saçları siyah diye Karaoğlan koyuluyor.

¹⁴⁶ ÖZKARTAL, M., & SARICA, A. G. S. (2021). "TARKAN" ÇİZGİ ROMAN VE FİLMLERİNDE YER ALAN TÜRK MİTOLOJİ VE İKONOĞRAFİ UNSURLARI ÖZ.

Karaođlan, çizgi romanın başkarakteri olarak, ilk maceralarında 13. yüzyılda, Cengiz Han döneminde Orta Asya’da yaşayan 20’li yaşlarında bir Uygur genci olarak tanıtılmıştır. Ancak ilerleyen sayılarda, farklı zaman dilimlerinde ve benzer tarihi arka planlarda da yer almıştır. Orta Asya Türklerinde, henüz kendini kanıtlamamış gençlere isim verilmemesi geleneğine bağlı olarak, Karaođlan başlangıçta babasının lâkabıyla anılmaktadır: "Otsukarcı'nın ođlu". Henüz bebekken annesi bir çete tarafından katledilir, babası onu çetenin elinden kurtararak ormanda yaşayan yaşlı bir karı kocaya emanet eder. Yaşlı çift, geleneklere bağlı olarak ona bir ad vermezler, ancak Karaođlan’ın simsiyah saçları nedeniyle ona "Karaođlan" derler.

Karaođlan, klasik kahraman tipolojisinin temel niteliklerini taşıyan bir figürdür. Fiziksel olarak atletik, cesur, atılgan ve adalet duygusu güçlü bir karakterdir. Her zaman mazlumların ve haklının yanında yer alır, doğruluk ilkesinden asla sapmaz. Ancak bu idealize kahraman şablonundan ayrıldığı en belirgin yönü, kadınlara düşkünlüğüyle öne çıkan çapkın mizacıdır. Yerleşik bir yaşam sürmez; yaşam tarzı göçebedir ve sürekli olarak atı Yağmur ile Asya bozkırlarını dolaşır.

Baybora, Karaođlan’ın babasıdır. Yemeğe olan düşkünlüğüyle tanınan bu karakter, kavgalardan kaçınmayan hatta dövüşten keyif alan bir yapıya sahiptir. Fiziksel olarak güçlü ve sağlam yapılıdır; özellikle kılıç kullanmadaki ustalığı çevresi tarafından hem korkuyla hem de saygıyla karşılanır. Ođluna derin bir sevgiyle bağlı olan Baybora, onun gelişimini gururla ve dikkatle takip eder.

Balaban, Karaođlan ve Baybora’nın yaşlı yol arkadaşıdır. Geçmişte Cengiz Han’ın alay beylerinden biri olan Balaban, savaş deneyimi ve eski dostluklarıyla tanınan bir karakterdir. Fiziksel olarak yaşlanmış olsa da savaşçı kimliğini yitirmemiştir. Kaz kızartması ve şarap, onun temel zevkleri arasında yer alır; bu yönüyle epik anlatının içindeki mizahi unsurlardan biri olarak öne çıkar.

Bayırgülü, Karaođlan’ın sevgilisi olarak anlatıya dahil olur. Karaođlan, onu ilk kez Semerkand’daki bir pazaryerinde hırsızlık yaparken yakalamış, bu karşılaşma sonrasında aralarında romantik bir ilişki gelişmiştir. Deli dolu ve enerjik kişiliğiyle Bayırgülü, Karaođlan’la olan birlikteliğine heyecan ve dinamizm katmaktadır.

Çalık, Karaođlan’ın yaşlı at uşağı olmasının yanı sıra onun akıl hocası konumundadır. Aynı zamanda bir ozan olan Çalık, bilge kişiliğiyle Karaođlan’a yalnızca yol arkadaşlığı yapmakla

kalmaz, ona yaşamın anlamı ve değerleri konusunda da rehberlik eder. Atı Garip, onun ayrılmaz bir yoldaşı olarak anlatıda yer bulur.

Camoka, Karaoğlan'ın baş düşmanı olarak kurgulanmıştır. Moğol kökenli bir savaşçı olan Camoka, hain, kurnaz ve güvenilmez bir karakterdir. Aşırı hırsı ve çıkarıcılığı nedeniyle kendi menfaatlerini her şeyin üzerinde tutar; bu bağlamda, en yakınlarındaki kişileri bile gözünü kırpmadan feda edebilecek bir ahlaki zayıflık sergiler. Yağmur Karaoğlan'ın atı ve can yoldaşdır. Yağmur, Karaoğlan'ın her serüveninde ona eşlik eder, kahramanımızın en sadık dostudur.¹⁴⁷

Karaoğlan, adını esmer ten renginden ve siyah saçlarından alan, cesur, güçlü ve dürüst bir karakterdir. O, adaletin ve özgürlüğün simgesidir ve hikâyeleri genellikle zengin bir Türk tarihi ve kültürüne dayanan epik ögeler içerir. Karaoğlan, zorlu mücadelelerin ve destansı savaşların içinde yer alırken, halkını düşmanlara karşı korur ve her zaman doğru olanı yapmaya çalışır. Karakterin fiziksel özellikleri, ona halk arasında bir kahraman olarak adlandırılmasına olanak sağlar; güçlü, çevik ve karizmatik bir yapıya sahiptir. Seri, içerdği erotizmle yalnızca gençlere değil, yetişkin okurlara da hitap etmeyi başarır ve bu durum da Karaoğlan'a daha olgun, gerçekçi bir hava katmaktadır.¹⁴⁸

Suat Yalaz, Karaoğlan maceralarını oluştururken, Türk tarih ve folklorunun derinliklerinden beslenmekle birlikte, yabancı kaynaklardan da faydalanmıştır. Dede Korkut'tan Pardanyanlar'a, Demir Maskeli Adam'dan çeşitli efsanelere kadar pek çok farklı kaynağa dayanan bir altyapı bulunur.¹⁴⁹

Karaoğlan'da dil kullanımı da büyük bir titizlikle işlenmiştir. Bazı hikâyelerde dönemin diline sadık kalınarak, o dönemin atmosferi daha etkili bir şekilde yansıtılmıştır.

Karaoğlan, yabancı örneklerde başarılı bir şekilde işleyen teknik bir mekanizmayı, bozmadan kendi çizgi romanına entegre eder. Bu mekanizma, sertlik ve mizahın ideal bir şekilde harmanlanmasıdır. Karakterler, özellikle Çalık ve Balaban gibi yan figürlerin davranışları sayesinde, gerginliği hafifleten ve okura rahat bir nefes aldırان mizahi öğelerle hikâyeye derinlik kazandırırılar.

¹⁴⁷ [https://tr.wikipedia.org/wiki/Karaoğlan_\(çizgi_roman\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Karaoğlan_(çizgi_roman))

¹⁴⁸ Daha geniş bilgi için bkz: Cantek, L. (2003). Erotik ve milliyetçi bir ikon: Karaoğlan. Oğlak Yayınları.

¹⁴⁹ [https://tr.wikipedia.org/wiki/Karaoğlan_\(çizgi_roman\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Karaoğlan_(çizgi_roman))

Çizgi romanda Karaoğlan'ın mücadelesi genellikle Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküşü ve Anadolu'nun köylerinde halkı ezen, zulmeden feodal efendiler ve işgalci kuvvetlere karşı verilen direnişle ilişkilidir. Karaoğlan, toplumun adalet ve eşitlik arayışını simgelerken, güçsüzleri korur, zalimlere karşı ise amansız bir direniş gösterir. Karaoğlan'ın mücadelesi sadece fiziki değil, aynı zamanda ahlaki bir savaştır. Karaoğlan, değerlerine sıkı sıkıya bağlıdır ve her türlü haksızlığa karşı savaşı. Karaoğlan'ın en belirgin özelliklerinden biri, insanlara olan sevgisi ve onları koruma isteğidir. Karakter, genellikle çevresindeki dostlarıyla birlikte hareket eder, onlara liderlik eder ve zorluklar karşısında birlikte çözüm üretmeye çalışır. Karaoğlan'ın dostları, her biri farklı yeteneklere sahip karakterlerdir ve bu, hikâyelere zenginlik katmıştır.

Türk çizgi roman geleneğinin başlangıç noktalarından biri olarak kabul edilen Karaoğlan, bu alandaki diğer kahramanlarla kıyaslandığında, yalnızca görsel bir kahraman değil, aynı zamanda bir kültürel ve toplumsal fenomen haline gelmiştir. Karaoğlan, özellikle 1970'lerden itibaren büyük bir popülerlik kazanmış, dergilere, kitaplara ve hatta sinemaya uyarlanmış bir karakter olmuştur. Çizgi romanları, sadece Türk halkı tarafından değil, dünya genelinde de ilgiyle takip edilmiştir.¹⁵⁰

Karaoğlan sadece bir çizgi roman kahramanı değil, aynı zamanda Türk kültüründe önemli bir yer tutan, halkın değerlerini savunan ve adalet arayışını simgeleyen bir figürdür. Karaoğlan'ın maceraları, onun halkın gözündeki yerini sağlamlaştırmış, bir dönem Türk halkı için moral kaynağı olmuş ve çizgi romanın ötesinde bir kültürel anlam taşımıştır.

2.2.2 Kara Murat (1971)

Kara Murat, Rahmi Turan tarafından yaratılan ve Abdullah Turhan tarafından çizilen bir çizgi roman kahramanıdır. Türk çizgi romanının özgün kahramanlarından biri olarak tarih sahnesine çıkmıştır. Kara Murat, tarihsel bir kahraman arketipiyle şekillendirilmiş, cesur, güçlü ve adalet arayışında olan bir figürdür. Türk halkının kültürel değerlerine ve kahramanlık mitolojisine yaslanan bu karakter, popülerleşerek çizgi roman dünyasında kendine sağlam bir yer edinmiştir.

Kara Murat Batılı çizgi roman kahramanlarından farklı olarak, Türk milletinin kahramanlık kültürüne ve tarihine dayanan bir figürdür. O, sadece fiziksel güçle değil, aynı zamanda zekâsı, stratejik düşünme kabiliyeti ve adalet duygusuyla da tanınır.

¹⁵⁰ Tay, E., Bağcı, R., Gökğöz, K., Kilci, E., & Arslan, M. Karaoğlan: 1960-70 yılları arasında "Karaoğlan" çizgi romanı.

Çizgi romanın yaratılmasında etkili olan bir diğer faktör, Kara Murat'ın bir savaşçı olmasının yanı sıra derin bir ahlaki koda sahip olmasıdır. Kahramanın işlediği her hareket bir tür etik sorumluluk taşır. Bu sorumluluk, Kara Murat'ı yalnızca bir aksiyon kahramanı değil, aynı zamanda halkının değerlerini savunan bir simgeye dönüştürür. O, kötülüğe karşı duruşuyla, haksızlıklara karşı mücadelesiyle ve halkına duyduğu bağlılıkla, Türk halkının kolektif bilincinde bir kahramanlık anlayışının şekillenmesine katkı sağlamıştır.

Kara Murat'ın karakterinin ilginç bir yönü, onun fiziksel gücünün yanı sıra psikolojik ve entelektüel derinliğidir. Çizgi roman boyunca yalnızca dövüş sahneleriyle değil, aynı zamanda stratejik hamleleri ve mantıklı çözümleriyle de dikkat çeker. Kara Murat'ın karşısındaki düşmanlar genellikle zalim ve güçlüdür, ancak o, her durumda adaletin galip gelmesi için çeşitli yollar arar. Bu, Kara Murat'ın halk arasında yalnızca bir fiziksel güce sahip bir kahraman olmanın ötesinde, bir lider ve düşünür olarak algılanmasına yol açar.

Çizgi romanın içeriği de dönemin sosyal yapısını ve halkın beklentilerini yansıtan unsurlar taşır. 1970'lerin başları, Türkiye'de siyasi ve toplumsal anlamda bir dönüşüm sürecine girilen yıllardır. Bu dönemde halk, güçlü bir adalet anlayışına ve mücadelecî bir karaktere olan ihtiyacını daha fazla hissetmektedir. Kara Murat bu duyguyu somutlaştırarak, halkın adalet arayışını ve toplumsal huzursuzluklarına karşı bir tepkiyi temsil eder. Kara Murat'ın zaferleri, halkın moral kaynağı olurken, aynı zamanda toplumsal huzursuzlukların da bir yansımasıdır.

Kara Murat, Osmanlı padişahı Fatih Sultan Mehmet döneminde yaşayan kurgusal bir akıncı olarak tasvir edilir. Karakter, cesaret, adalet, vatanseverlik ve güçsüzleri koruma gibi erdemlerle öne çıkar. Ancak, dönemin popüler kültür anlayışına uygun olarak cinsellik, şiddet ve milliyetçi söylemler de hikayelerde önemli bir yer tutar.¹⁵¹

İlk olarak 5 Aralık 1971'de Günaydın gazetesinin 4. sayfasında, "Fatih'in Fedaisi Kara Murat" başlığıyla siyah beyaz olarak yayımlanmaya başlayan Kara Murat, kısa sürede büyük bir ilgi görmüştür. İlk serüveni "Aşk ve Kan" adını taşır ve 153 gün sürmüştür. 1971'den 1988'e kadar Günaydın Gazetesi'nde yayımlanan 21 maceradan 20'sini Abdullah Turhan çizmiş, son serüven "Dişi Şeytan" ise Süleyman Gök tarafından resmedilmiştir.¹⁵² Rahmi Turan, o dönemde Günaydın Gazetesi Yazı İşleri Müdürü olarak Kara Murat'ı yaratmış, fakat eserde "Rahmi

¹⁵¹ Daha geniş bilgi için bkz: Tellan, B. (2016). Kara Murat: Çizgi romandan beyazperdeye bir akıncının sergüzeştleri. Ayşegül Keskin Çolak'a Armağan: Tarih ve Edebiyat Yazıları, 243-258.

¹⁵² https://tr.wikipedia.org/wiki/Kara_Murat

Muratoğlu" takma adını kullanmıştır. Bu popülarite, film yapımcısı Türker İnanoğlu'nun Kara Murat'ı sinemaya uyarlamasına alan açmıştır ve karakteri sinemada ünlü oyuncu Cüneyt Arkın canlandırmıştır¹⁵³. 18 ciltlik serinin 7 adedi, Erler Film tarafından sinemaya aktarılmıştır.

Daha sonra Kara Murat, “Fatih'in Fedaisi Kara Murat” adıyla 18 ciltlik bir kitap serisine dönüşmüştür. Bu bakımdan, çizgi romandan edebi ürüne aktarılan bir eser özelliği de taşımaktadır. 1980’lerde dergi formatında yayımlanan Kara Murat, ilerleyen yıllarda tekrar çizgi roman serisi olarak okurlarla buluşmuştur.

2.2.3 Battal Gazi (1964)

Battal Gazi, Karaoğlan gibi tarihi ve kahramanlık temasına dayalı bir karakterdir. Battal Gazi hem Türk halk kültürü hem de İslam mitolojisi ile harmanlanmış bir figürdür. 1960'larda yayımlanan çizgi romanlarda kahramanlık, zafer ve adalet temaları ön plana çıkmıştır ve bu atmosfere uygun olarak tasarlanan Türk çizgi roman kahramanı Battalgazi, Türk halk kültürünün ve efsanelerinin izlerini taşıyan, tarihî bir figürden esinlenerek yaratılmış önemli bir karakterdir. Adını, Orta Çağ'daki Battal Gazi destanından alır ve bu destan, Türk İslam tarihinin kahramanlarından biri olan Battal Gazi'nin hayatını ve mücadelesini konu alır. Battalgazi, halk arasında kahramanlık ve adaletin simgesi olarak tanınan bir figürdür ve bu özellikler, çizgi roman karakterine de yansımıştır. Battalgazi'nin çizgi romanlardaki tasviri, genellikle güçlü, cesur ve adaletli bir kahraman olarak karşımıza çıkar. Tarihî bir figür olarak geleneksel kahramanlık değerlerini temsil etse de çizgi roman uyarlamasında, modern okuyucuya hitap edecek şekilde daha dramatik ve macera dolu bir portre çizilir.

Battal Gazi, 8. yüzyılda yaşadığı tahmin edilen ve Emevi döneminde Bizans'a karşı seferlerde ün kazanmış bir Arap komutan olan Abdullah al-Battal'ın destansı bir yorumudur. İslam Ansiklopedisi'nde, Battal Gazi “Emevilerin VIII. yüzyılda Bizans'a karşı açtıkları seferlerde ün almış Arap kumandanı” olarak tanımlanır. Malatya doğumlu olduğu belirtilen bu figür, Malatya Serdarı Hüseyin Gazi'nin oğlu olup, annesi Saide Hatun'un Hz. Muhammed'in soyundan geldiği inancıyla “Seyyid” unvanını almıştır.¹⁵⁴

Battal Gazi'nin tarihsel kişiliği, özellikle Arap-Bizans mücadeleleri bağlamında, destansı anlatılarla zenginleşmiştir. “Battalnâme” adlı eserler, onun kahramanlıklarını mesnevi tarzında

¹⁵³ Murat, G. K. (2020). ERİL TAHAKKÜM VE HEGEMONİK ERKEKLİK ÖRNEĞİ: FATİH'İN FEDAİSİ KARA MURAT. p.794

¹⁵⁴ https://tr.wikipedia.org/wiki/Battal_Gazi

aktarır ve hem Arap hem de Türk halk edebiyatında önemli bir yer edinmiştir. Türkler, bu Müslüman Arap komutanını “klasik bir Türk alp” tipine dönüştürerek, destansı anlatılarında İslam’ı yayma ve Bizans’a karşı mücadele etme ruhunu vurgulamışlardır¹⁵⁵. Ahmet Yaşar Ocak’a göre, Türkler Battal Gazi’yi tarihsel kimliğinden sıyrarak bir Türk destan kahramanı haline getirmiş ve “Seyyid Battal Gazi” adıyla İslam tarihindeki kutsal soyla ilişkilendirmiştir.

Battal Gazi’nin destansı anlatıları, özellikle Anadolu’nun Türkleşmesi ve İslamlaşması sürecinde önemli bir motivasyon kaynağı olmuştur. Evliya Çelebi’nin Seyahatname’sinde de bahsedilen Battal Gazi¹⁵⁶, Malatya’da doğduğu ve yaşadığı yerin adının bugünkü Battalgazi ilçesiyle anılmasıyla da tarihsel bir iz bırakmıştır.

Türk çizgi romanlarında Battalgazi, çoğunlukla askeri bir lider, bir savaşçı ve halkı için mücadele eden bir figür olarak sunulur. Bu kahraman, geçmişin efsanelerinden beslenirken, Türk milletinin kahramanlık geleneğine ve kültürel değerlerine de güçlü bir gönderme yapar. Çizgi romanlarda, destanlardaki Battal Gazi’nin halkı koruma, adalet sağlama ve düşmanlarına karşı zafer kazanma temaları işlenir. Özellikle 1960’lı yıllardan sonra yerel çizgi romanlarda öne çıkan bu tür kahramanlar, Batılı süper kahramanlardan farklı olarak, Türk toplumunun öz değerlerini yansıtan karakterler olarak daha fazla ilgi görmüştür. Battalgazi, Türk çizgi romanlarında hem tarihi hem de kültürel bir mirası temsil eden bir figür olarak, halkın kahramanlık anlayışına yakın ve yerel değerleri ön plana çıkaran bir karakter olarak özel bir yer tutar. Onun mücadeleleri, yalnızca bireysel zaferler değil, toplumsal dayanışma ve halk için yapılan fedakârlıkların simgesidir. Battalgazi, Türk çizgi roman kahramanları arasında önemli bir yer edinmiş ve Türk okurlarının ilgisini çekmeye devam etmiştir.

2.2.4 Tarkan

Tarkan, Türk çizgi roman sanatının en önemli ve ikonik karakterlerinden biri olarak, Sezgin Burak tarafından yaratılmış kurgusal bir Hun savaşçısıdır. 14 Nisan 1967 tarihinde Hürriyet gazetesinde günlük bantlar halinde yayımlanmaya başlayan Tarkan hem anlatım hem de çizim açısından dönemin diğer çizgi romanlarından farklı bir estetik ve içerik sunarak Türk popüler kültüründe kalıcı bir yer edinmiştir. Tarkan, Türk ve Moğol kültürlerinde "demirci, savaşçı ve devlet görevlisi" anlamına gelen tarihi bir unvandan esinlenerek isimlendirilmiştir ve Kurtuluş

¹⁵⁵ <https://blog.quicksigorta.com/yasam/turkiyenin-en-kahraman-cizgi-kahramanlari-135>

¹⁵⁶ Daha geniş bilgi için bkz: Bitik, B. Ö. (2011). Evliya Çelebi seyahatnamesinde cadi, obur, büyücü anlatıları ve kurgudaki işlevleri. Millî Folklor, 23(92).

Savaşı'ndan ilham alarak oluşturulmuş bir çizgi roman karakteri olarak dikkat çeker.¹⁵⁷ Tarkan, kahramanlık teması ve yerli tarihî öğelerle Türk halkı için oldukça önemli bir karakter haline gelmiştir. Bu, Türk çizgi romanlarının ilk örneklerinden biri olarak kabul edilir. Tarkan'ın başarısı, benzer karakterlerin ve hikâyelerin ortaya çıkmasına ilham vermiştir. Bu çizgi romanlar, yerli kahramanlar yaratmayı ve Türk tarihine dair bilinç oluşturmaya amaçlamıştır.¹⁵⁸

Tarkan'ın hikayeleri, Avrupa Hun İmparatoru Attila'nın neferi olan Altar'ın oğlu olarak kurgulanmış, tarihi ve mitolojik unsurları fantastik öğelerle harmanlayan bir anlatıya sahiptir. Karakterin en bilinen serüvenleri, ailesini katleden Alan Kralı Kostok'tan intikam alma mücadelesini konu alan Gümüş Eyer ve Altın Madalyon'dur. Bu serüvenler, Tarkan'ın sert, kararlı, hedefinden şaşmayan ve gülmeyen yüzüyle tanımlanan kişiliğini öne çıkarır. Tarkan'ın sadık yol arkadaşı, "Kurt" adını taşıyan gri bir kurt olup, "Atıl kurt!" repliği karakterin ikonik bir özelliği haline gelmiştir. Ayrıca Kulke ve Bige gibi yan karakterler de hikayelere derinlik katar.¹⁵⁹

Tarkan'ın Türk destanlarındaki mitolojik unsurları yansıtmaktadır¹⁶⁰. Özellikle kurt motifi, Türk mitolojisinde kutsal bir sembol olarak yer alır; Tarkan'ın kurtlar tarafından büyütülmesi ve mağarada yeniden doğuşu, Türk destanlarındaki kahramanlık ve dönüşüm temalarını çağırır. Mağara, adeta ana rahminden çıkışın sembolü olarak, kahramanın kimlik dönüşümünü temsil eder. Bu unsurlar, Tarkan'ın Türk kültürünün kimliğini yansıtan bir sembol olarak görülmesini sağlar ve çizgi romanın Türk mitolojisinin yeni nesillere aktarılmasında önemli bir rol oynadığına dikkat çekilir.

Tarkan, 1960'lar ve 1970'lerin Türkiye'sindeki siyasi ve sosyal atmosferi de yansıtır. Bilkent Üniversitesi'nde yapılan bir çalışmada, Tarkan'ın Soğuk Savaş dönemi İngiltere'sindeki James Bond karakterine benzer şekilde, Türk toplumuna ulusal kimlik ve kahramanlık hissi aşıladığı öne sürülmüştür¹⁶¹. Çizgi romanın 1967'de yayımlanmaya başladığı dönemde, Türkiye'deki milliyetçi duyguların yükselişiyle paralel olarak Tarkan, Türk tarihine ve gücüne vurgu yapan

¹⁵⁷ Akgün, Ö. U. (2008). Kahraman olgusunun çizgi romandan sinemaya uyarlamadaki görünümü: Tarkan ve Conan örnekleri.

¹⁵⁸ ÖZKARTAL, M., & SARICA, A. G. S. (2024). "TARKAN" ÇİZGİ ROMAN VE FİLMLERİNDE YER ALAN TÜRK MİTOLOJİ VE İKONOĞRAFI UNSURLARI ÖZ.

¹⁵⁹ [https://tr.wikipedia.org/wiki/Tarkan_\(cizgi_roman\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Tarkan_(cizgi_roman))

¹⁶⁰ ÖZKARTAL, M., & SARICA, A. G. S. (2024). "TARKAN" ÇİZGİ ROMAN VE FİLMLERİNDE YER ALAN TÜRK MİTOLOJİ VE İKONOĞRAFI UNSURLARI ÖZ.

¹⁶¹ Özcan, A. E., Tümer, A., Er, A. E., Aktosun, N., & Aşık, Y. 1960-1980 yıllarını çizgi roman üzerinden incelemek: Tarkan.

bir figür olarak popülerleşmiştir. Ayrıca, Tarkan'ın Avrupa'da İngilizce, Fransızca ve Almanca gibi dillerde yayımlanması, karakterin uluslararası alanda da tanınırlığını artırmıştır Tarkan çizgi romanlarından esinlenilerek 1969-1973 yılları arasında çekilen beş filmlik seri (Mars'ın Kılıcı, Gümüş Eyer, Viking Kanı, Altın Madalyon ve Güçlü Kahraman), çoğunlukla Kartal Tibet'in başrolünde yer aldığı ve Mehmet Aslan'ın yönettiği yapımlardır¹⁶².

Tarkan Karakterin gücü, cesareti, hayatta kalma mücadelesi gibi temalar, onu tarihsel bir figür haline getirmiştir. Karakterin başından geçen maceralar, zaman zaman mitolojik öğelerle zenginleşmiş, çizgi romanın anlatı yapısı da bu unsurlar üzerinden şekillenmiştir. Bu yönüyle, Tarkan'ın figürü, yalnızca bireysel kahramanlık öykülerine değil, aynı zamanda evrensel kahramanlık mitoslarına da dayanır. Karakterin değerleri, Türk halkının ortak kültürel kodlarına, geleneklerine ve ahlaki anlayışlarına uygun bir şekilde şekillenmiştir.¹⁶³

Tarkan, popüler kültürün önemli bir parçası haline geldikçe, dönemin diğer çizgi roman karakterleriyle de etkileşime girmiştir. Özellikle 1960-70 yıllarında Türk çizgi romanının altın çağını yaşadığı bir dönemde, Tarkan gibi figürler yalnızca eğlencelik birer hikâye anlatıcısı olmaktan çıkarak, daha derin ve anlamlı anlatılarla halkın gözünde büyümüşlerdir. Bu dönemde Tarkan, sadece macera ve aksiyonla değil, aynı zamanda kültürel ve toplumsal temalarla da tanınan bir figür olmuştur.¹⁶⁴

2.3 1980 Sonrası Siyasi Atmosfer Etkisinde Türkiye'de Modern Çizgi Roman Çalışmaları

1980 sonrası Türkiye'de çizgi roman gelişimi hem yerel üretim hem de küresel etkiler açısından önemli bir dönüşüm dönemine işaret eder. Bu dönem, 12 Eylül 1980 askeri darbesinin sosyo-politik etkileri, teknolojik yenilikler ve popüler kültürdeki değişimlerle şekillenmiştir. Bu yıllardan itibaren ülkemizde çizgi roman farklı bir form kazanmıştır, serüven bantları çizgi roman olarak gazetelerde ve dergi şeklinde basılı şekilde boy gösterirken, mizahi bantlar

¹⁶² Gençer, F. (2016). 1969-1973 yılları arası Türk filmlerinin mitolojik ve göstergebilimsel çözümlemesi: Tarkan filmi örneği.

¹⁶³ Daha geniş bilgi için bkz: SARICA, S. (2023). Fantastik Türk Çizgi Romanları Tarkan ve Kara Murat'ın Biçimsel Yaklaşım ile İncelenmesi. Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 7(32), 263-294.

¹⁶⁴ Özcan, A. E., Tümer, A., Er, A. E., Aktosun, N., & Aşık, Y. 1960-1980 yıllarını çizgi roman üzerinden incelemek: Tarkan. (Daha geniş bilgi için bkz)

gazetelerle sınırlı kalmıştır¹⁶⁵. 1970'lerin sonları ve 1980'lerin başları, Türkiye'deki çizgi roman dünyasında yeni üretim açısından bir durgunluk dönemi olmuştur. Toplumsal değişim, siyasi gerginlikler ve ekonomik sorunlar, çizgi roman sektörünü etkilemiş, üretim ve yayımlama konusunda sıkıntılar yaşanmıştır. 1980'lerdeki askeri darbe, Türkiye'de kültürel üretimi derinden etkileyen bir dönüm noktasıdır. Çizgi romanlar, özellikle popüler seriler (Tommiks, Teksas, Kaptan Swing gibi yabancı uyarlamalar ve Tarkan, Karaoğlan gibi yerli eserler), darbe sonrası dönemde “zararlı” ve “çocukların derslerine engel” olarak görülerek toplumsal bir damgalanmayla karşılaşmıştır ve bu algı, çizgi roman okurluğunun ve üretiminin azalmasına yol açmıştır.¹⁶⁶

1980'lerde çizgi romanın yetişkinlere yönelik bir sanat formu olarak algılanması için çaba gösterilmiştir. Alan Moore ve Frank Miller gibi yaratıcıların Amerika'da grafik roman türünü popülerleştirmesi Türkiye'de de yankı bulmuştur, Ergün Gündüz'ün Joker ve Resimli Roman dergileri aracılığıyla grafik roman türünü tanıtmaya girişimleri olsa da bu tür Türkiye'de geniş bir kabul görmemiştir¹⁶⁷. Avrupa'da çizgi romana daha saygın bir sanat formu olarak bakılırken, Türkiye'de çizgi roman hâlâ büyük ölçüde çocuk ve gençlik edebiyatıyla ilişkilendirilmiştir.

1980'lerden sonra siyasi atmosfer dağıldıkça Türkiye'deki çizgi roman kültürü, teknolojinin ve dijital araçların kullanımıyla hızla gelişmeye devam etmiştir. Yeni çizerlerin ortaya çıkması ve yerli içeriklerin daha fazla görünür olması çizgi romanların sadece gençlere değil, geniş yaş gruplarına hitap etmesini sağlamıştır. Yaratılan karakterler Türk toplumunun farklı katmanlarına hitap eden temalarla çizilmiş ve mizahi unsurların dışında ciddi toplumsal sorunları ele almıştır. Bu dönemde çizgi romanın içeriği çeşitlenmiş ve sadece aksiyon ve kahramanlık temalarıyla sınırlı kalmamıştır. Toplumsal eleştiriler, bireysel dramalar, kültürel çatışmalar ve günlük yaşamın zorlukları gibi konular çizgi romanlarda işlemeye başlanmıştır.

Sonraki yıllarda Türkiye'de çizgi roman kültürü festivaller ve özel etkinlikler aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşmıştır ve hem yerli çizerler hem de yabancı çizgi roman ürünleri daha geniş kitlelerle buluşmuştur. Yayınevleri yerli çizgi romanları yayınlamanın yanı sıra, Batı kökenli çizgi romanların Türkçe çevirilerine de büyük önem vermeye başlamışlardır. İnternet ve sosyal medya, çizgi romanın daha geniş bir okuyucu kitlesiyle buluşmasını sağlamıştır. Mizahın yanı

¹⁶⁵ Cantek, L. (1996). Türkiye'de çizgi roman (Vol. 58). İletişim Yayınları. s. 210

¹⁶⁶ <https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/kecif/turkiyede-cizgi-roman-tarkan-ve-kara-murattan-sonra-sirada-ne-var-40567148>

¹⁶⁷ Geniş bilgi için bkz: Büyükbayram, Y. (2019). Konsept sanat ve Türkiye'deki uygulama durumu (Master's thesis, Necmettin Erbakan University (Turkey)).

sıra, toplumsal olaylara dair eleştiriler ve bireysel kimlik arayışları çizgi romanların temel temalarından biri olmuştur.

1985 yılı sonrası Türkiye’deki çizgi roman sektörü hem içerik hem de biçim açısından dönüşüm geçirmiştir. Özellikle 1990’lar ve 2000’lerin başları, Türk çizgi romanının yeniden şekillendiği ve hem yerli hem de yabancı çizgi roman akımlarının etkisiyle modernleştiği bir dönem olmuştur. Bu dönemde geleneksel çizgi roman anlayışından sofistike ve sanatsal çizimlere; toplumsal temalardan post-modern anlatılara kadar geniş bir yelpazede eserler üretilmeye başlanmıştır. Türk çizerleri daha özgün sanatsal çizimlere yönelmiş ve çizgi romanlar derin, felsefi ve estetik boyutlara ulaşan bir formata kavuşmuştur. Türk çizgi romanı, Batı’daki grafik roman anlayışına daha yakın hale gelmeye başlamıştır.

Türkiye’de birçok bağımsız yayıncı ve sanatçının kendi çizgi romanlarını yayımlamaya başladığı bu dönem, çizgi romanların daha özgür bir ortamda üretildiği bir ortamı işaret etmektedir. 1990’larda aksiyon veya kahramanlık temalarıyla sınırlı kalmayarak fantastik, bilim kurgu, dram, psikolojik derinlik, politik yorum ve mizah gibi çeşitli türlerde eserler verilmeye başlanmıştır ve bu çeşitlilik Türk çizgi romanını evrensel bir boyuta taşımıştır.

1990’lar ve 2000’ler yerli çizgi romanların hem içerik hem de biçim açısından olgunlaştığı, toplumsal sorunlara duyarlı, estetik açıdan güçlü ve çeşitli türlerde eserlerin üretildiği bir dönem olmuştur. Bu dönemdeki yerli eserler, hem Batı’daki modern çizgi roman akımlarını takip etmekte hem de Türk kültürüne özgü karakterler ve temalarla harmanlanmaktadır.

2000’ler, Türkiye’de çizgi roman okurluğunun yeniden canlanmaya başladığı bir dönemdir. Amerikan süper kahraman çizgi romanlarının (Marvel ve DC Comics) sinema ve televizyon aracılığıyla popülerleşmesi, Türkiye’de de çizgi romana ilgiyi artırmıştır. Japon *manga* kültürünün küresel yükselişi, Türk okurları ve çizerleri üzerinde etkili olmuştur. Notan Comics gibi yenilik getiren oluşumlar¹⁶⁸ Türkiye’de çizgi roman kültürünü yerleştirmeyi ve geliştirmeyi hedeflemişlerdir. Notan Comics bilimkurgu, korku ve gerilim gibi türlerde yerli üretimlere odaklanarak, çizgi roman endüstriyel bir standarda oturtmayı hedeflemiştir. Bu ekip, özellikle cinsiyetçi ve eril anlatılardan uzak, Avrupa ve Japon çizgi roman estetiğine yakın hikayeler üretmeyi amaçlamıştır.¹⁶⁹

¹⁶⁸ <https://bigumigu.com/haber/eski-reklamcidan-cizgi-roman-kulturu-icin-yeni-kolektif-notan-comics/>

¹⁶⁹ <https://www.bbc.com/turkce/haberler-turkiye-40937619>

Eğitimde çizgi roman kullanımı da bu dönemde dikkat çekmiştir. Millî Eğitim Bakanlığı'nın *Bilim İnsanları Çizgi Roman Serisi* (Evliya Çelebi, Harizmi, Cezeri) tarihi ve kültürel değerleri genç nesillere aktarmak için çizgi romanı bir pedagojik araç olarak kullanmıştır¹⁷⁰. Nitel araştırmalar, bu tür çizgi romanların öğrenmeyi kolaylaştırdığını ve görsel materyallerle zenginleştirilmiş içeriğin öğrencilerin ilgisini çektiğini göstermektedir.

Çizgi romanlar toplumsal meseleleri mizahî bir dilde ele alırken, bireysel kimlik arayışını da işlemektedirler. Türkiye'de çizgi roman Batı'daki örneklerinden ilham almış olsa da zamanla özgün bir yapıya bürünmüş ve Türk halkının kültürel kodlarına uyarlanmıştır. Bu süreç, sosyal, kültürel ve ekonomik gelişmelerle şekillenmiş, özellikle mizah, toplumsal eleştiriler ve bireysel tespitlerle zenginleşmiştir. Çizgi roman, bugün Türkiye'de hem eğlenceli bir içerik sunan hem de toplumsal mesajlar veren önemli bir sanat formu olarak varlığını sürdürmektedir.

2.4 Türkiye'de Gazetecilik Ekseninde Gelişen Çizgi Roman

1930'lar özelinde ve genel olarak Cumhuriyetin ilk dönemlerinde gazetecilik, Türkiye'de çizgi romanın ortaya çıkışı ve yaygınlaşmasında kritik bir rol oynamıştır. Bu yıllarda Türkiye'de basın, modernleşme ve halkı bilgilendirme açısından önemli bir araçtır. Cumhuriyetin kuruluşundan sonra okuryazarlık oranını artırmak ve yeni bir ulusal kimlik oluşturmak amacıyla gazeteler hem haber hem de eğlence içeriği sunmaktaydı. Çizgi romanlar bu bağlamda, gazetelerin eklerinde veya ana sayfalarında yer alarak geniş bir kitleye ulaşma şansı bulmuştur. Gazeteler sınırlı yayın olanaklarına rağmen, çizgi roman gibi görsel ve kolay anlaşılır bir doneyi halkla buluşturarak hem eğlence hem de propaganda aracı olarak kullanmışlardır.

Dönemin önde gelen gazeteleri olan Cumhuriyet, Akşam ve Tan, karikatür ve kısa çizgi hikâyeleri düzenli olarak yayımlıyordu¹⁷¹. Bu yayınlar, çizgi romanın ilk örneklerini oluşturarak okuyucuların bu tarza aşina olmasını sağlamıştır. Gazetecilik, bu dönemde, çizgi romanın bağımsız bir mecra haline gelmesinden önce bir "taşıyıcı" görevi görmüştür.

Türkiye'de çizgi romanın gelişiminde gazeteciliğin etkisi, özellikle karikatür geleneğiyle bağlantılıdır. 1930'larda karikatür, gazetelerin en popüler unsurlarından biriydi ve Cemal Nadir

¹⁷⁰ Türkan, Ç. Ç. (2024). Çizgi Roman Türüyle Tarihi Değerleri Tanıtmak: Bilim İnsanları Çizgi Roman Serisi. *International Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 11(108), 1159-1168.

¹⁷¹ Geniş bilgi için bkz: Güz, N., Yanık, H., Bingöl, M., & Uğur, Z. B. (2018). Varlık vergisinin yazılı basında ele alınışı. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 4(4), 585-598. s.586

Güler¹⁷², Ramiz Gökçe¹⁷³ gibi sanatçılar, bu alanda öncü oldular. Daha sonra değineceğimiz Cemal Nadir'in "Amcabey"¹⁷⁴ karakteri gibi çalışmalar, tek karelik karikatürlerden çoklu panellere ve hikâye anlatımına geçişin bir örneğidir. Gazeteler bu sanatçılara düzenli bir platform sağlayarak, çizgi romanın hikâye anlatımına dayalı yapısının temellerini atmıştır.

Bu süreçte gazetelerin seri yayın formatı, çizgi romanın devamlılık özelliğini desteklemiştir. Okuyucular her gün veya her hafta yayımlanan bölümleri takip ederek hikâyelere bağlanmıştır ve bu durum çizgi romanın gazetecilikle simbiyotik bir ilişki içinde geliştiğini gösterir.

Gazetecilik aynı zamanda Batı'dan gelen çizgi romanların Türkiye'ye giriş kapısı olmuştur. 1930'larda, ABD ve Avrupa'da popüler olan Flash Gordon, Mickey Mouse, Zorro veya Tarzan¹⁷⁵ gibi eserler, Türkçe'ye çevrilerek gazetelerde ve dergilerde yayımlanmıştır. Bu ithal içerikler Türk sanatçılara ilham vererek yerli üretimlerin ortaya çıkmasını teşvik etmiştir. Gazeteler bu yabancı çizgi romanları yayımlarken, aynı zamanda yerli sanatçıların kendi hikâyelerini üretmesine alan açarak gazetecilik hem bir dağıtım ağı hem de bir yaratıcı katalizör işlevi görmüştür.

Bazı yabancı kahramanlar yerli ve milli bir uyarılma ile yayınlanmıştır örneğin Amerikan çizgi roman Flash Gordon, Baytekin olarak yayınlanmaya başlamıştır¹⁷⁶. Gençler okur kitlesi bu çizgi romanlar sayesinde geniş bir hayal gücüne kavuşarak dünyayla temasa geçmiştir ve devamında "çizerlik" bir meslek haline gelmeye başlamıştır.

Genç çizerler dergilerde hayran oldukları yabancı çizgi romanlardan etkilenererek ürettikleriyle kısa sürede önemli gazetelerde yer edinirler. Bu devrim, çizgi dünyasına karşı heyecanı arttırmış; çizgi roman hem işveren hem okurların gözünde değer kazanmaya başlamıştır. Dönemin gazeteleri batıdaki örnekleri takip ederek hafta sonu ekleri vermeye başlamıştır. En etkili atak Hürriyet'ten gelir, gazete üç yaşına girdiğinde 30 Nisan 1950'de renkli bir "Pazar ilavesi" verir, bu sayfalarda Kâtip Tahir Burak'ın "Barbaros'un Son Seferi"¹⁷⁷ karikatürist Şevki Çankaya'nın aşk konularını işleyen "Venedik Aşıkları" ve "Kanlı Aşk" adlı çizgi

¹⁷² Sipahioğlu, A. (2007). Bir Kimlik: Cemal Nadir. Yedi, (1), 66-71.

¹⁷³ Samur, M., & Sofuoğlu, A. (2023). KARİKATÜRLERDE SERBEST CUMHURİYET FIRKASI. Atatürk Yolu Dergisi, (73), 321-347.

¹⁷⁴ Öngören, F. (1998). Cumhuriyet'in 75. yılında Türk mizahı ve hicvi. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. s. 89

¹⁷⁵ Cantek, L. (1996). Türkiye'de çizgi roman (Vol. 58). İletişim Yayınları. s.63

¹⁷⁶ Özçınar, M. (2010). A Cornerstone of Turkish Fantastic Films: From Flash Gordon to Baytekin. Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives, 22, 164.

¹⁷⁷ SEFER, H. YAZININ ÇİZGİLEŞMESİ: KLASİKLERİN ÇİZGİ ROMAN ÇEVİRİSİ. s. 44

romanları almıştır. Bir diğer önemli çizir Sururi Gümen'in Kore savaşından esinlendiği “Kunuri Savaşı” da dönemin gazetelerinde yer alan seçkin örneklerden biridir.¹⁷⁸

Türk çizirler de renkli pazar sayfalarında boy göstermeye başlamıştır ve sektörde bir “Pazar Dönemi” açılmıştır. Yerli açıdan çok fazla bir ses getirmese de dünyada oldukça ses getirmiş olan bu pazar geleneğinden sonra ülkedeki ilk patlama Karaoğlan ile olmuştur. İlk başlarda adımları çok duyulmayan Karaoğlan, zamanla ilerlemiş ve yerli okurlar bir anda kendilerini çizdiği roman altın çağının içinde bulmuşlardır.

O dönemlerde gazeteler çizgi romanı ateşleyen bir tabanca gibi görev görmektedir, gazetelerdeki görsel görüntülü eserler az olduğu için çizgi roman bir nevi gazetelerin kozu olmuş ve tiraj yapmalarını sağlamıştır.

Özellikle Tarkan karakteri için insanlar gazete alır olmuştur.¹⁷⁹ Tarkan miti en sağlam çizgi romanlardan biridir, aynı zamanda Kara Murat da Günaydın gazetesine yüksek bir tiraj kazandıran çizgi romandır. Birçok gazete, yayınevi ve film yapımcısı Karaoğlan benzeri ürünler oluşturmaya başlayacaklardır.¹⁸⁰

1930’larda Türkiye’de bağımsız çizgi roman dergileri veya kitapları yayımlamak için yeterli ekonomik ve teknik altyapı bulunmamaktaydı. Kâğıt kıtlığı, matbaa teknolojisinin sınırlılığı ve okuryazarlık oranının düşüklüğü gibi faktörler, çizgi romanın kendi başına bir sektör olmasını engellemiştir. Ancak gazeteler, mevcut tirajlarıyla bu sorunu aştı ve çizgi romanları geniş bir kitleye ulaştırmıştır. Gazetelerin düzenli yayım takvimi ve dağıtım ağı, çizgi romanın halk arasında tanınmasını, yerleşmesini ve sevilmesini sağlamıştır. Doğan Kardeş gibi çocuk dergileri¹⁸¹ ve bağımsız çizgi roman yayınları da etkili olmuştur. Sözlü hikâye anlatım geleneği ve tiyatro gibi diğer kültürel unsurlar da çizgi romanın biçimlenmesinde dolaylı yoldan rol oynamış denilebilir. Gazeteler çizgi romanın hem ithal hem de yerli örneklerini halka sunarak, bu sanat dalının Türkiye’de kök salmasını sağlamıştır. Karikatüristlerin gazetelerdeki çalışmaları, seri yayım formatı ve geniş dağıtım ağı, çizgi romanın erken dönemdeki gelişiminde gazeteciliğin vazgeçilmez bir rol oynadığını gösterir. Türkiye’de çizgi roman gelişimi, henüz

¹⁷⁸ Sarıkaya, R. (2021). Türk çizgi romanında ulusal kimliğin temsili ve bağımsızlık fikri. Yıldız Journal of Art and Design, 8(2), 81-89. s.87

¹⁷⁹ Özcan, A. E., Tümer, A., Er, A. E., Aktosun, N., & Aşık, Y. 1960-1980 yıllarını çizgi roman üzerinden incelemek: Tarkan.

¹⁸⁰ Cantek, L. TÜRKİYE’DE ÇİZGİ ROMANIN UMUMİ MANZARASI. i-Türk Öykücülüğü 2-Türk Şiiri 3-Ahmet Hamdi Tanpınar 4-Türk Romanı 5-Diriliş ve Sezai Karakoç, 627. s.642

¹⁸¹ Çelik, T. (2014). TÜRKİYE’DE ÇOCUK OLMANIN TARİHİ: DOĞAN KARDEŞ DERGİSİ1.

emekleme aşamasında olan bir sanat ve eğlence dalı olarak genellikle gazeteler ve dergiler aracılığıyla okuyuculara ulaşmıştır.

1930'lar Cumhuriyetin ilk yılları olması nedeniyle, kültürel ve sanatsal alanlarda modernleşme çabalarının yoğun olduğu bir dönemdir. Cumhuriyet dönemi önemli süreli dergilerinden, öğretmen M. Faruk Gürtunca tarafından çıkarılan Çocuk Sesi (1928-1947) dergisi Latin harfleriyle basılan ilk dergi olma özelliğini taşımaktadır.¹⁸² Çizgi romanlar, bu modernleşme sürecinde hem eğlence hem de eğitim aracı olarak görülmüştür. Özellikle gazetelerde yayımlanan karikatür ve kısa çizgi hikâyeler, çizgi romanın Türkiye'deki ilk formları arasında yer alır.

Çoğu ressam olan çizgi roman çizerleri, fotoğraf kullanımının henüz yaygınlaşmadığı o dönemde gazete ressamlığı da yapmışlardır. Gazetelerin baş ressamlık departmanı haber resimlerinin çizimi ve yönetimiyle ilgilenmiştir ve bu iş, her gün değişen gazeteleri satın alan okurları gazeteye bağlamak için uygulanmış bir çizerlik mesleği olarak ifade bulmuştur. Gazete çizerliği gazeteciliğin bel kemiği gibi olmuştur ve birçok açığı da kapatan bir uygulamadır. Dünya basınından olaylar da resmedilirken, fotoğraf teknolojinin olmadığı dönemlerde olayların atmosferini okuyucuya yansıtmak açısından ressama büyük iş düşmekteydi.

1960'lı yılların ikinci yarısına kadar gazetelerde fotoğrafçılık, teknolojik yetersizliklerden ötürü yaygın değildir. Türk basınına görselliğini aynı zamanda çizgi roman da üreten gazete ressamları üstlenmiş ve inşa etmiştir¹⁸³. Üretilen karikatür, vinyet, porte ve illüstrasyonlar gazetelerde fotoğraf yerine kullanılmıştır. Bu dönemde talep gören çizerler dolgun maaşlar almaktaydılar ve çizgi romanlara ödenen telifler daima yüksek olmaktadır.

O dönemlerde gazeteler maaşlı personel olarak ya da dışarıdan belli bir para karşılığı çizerlerle anlaşmıştır ve transfer ücretleri ödenerek gazeteler arasında geçişler olmuştur. Gazeteler iyi paralar öderken dergi yayıncılığı o kadar yüksek ödemeler yapamamıştır ve tirajlar düştükçe, çizerler ödemeleri almakta zorlanmışlardır.

1970'li yıllarda yeni matbaa makinelerinin ülkeye girişiyle birlikte fotoğraf, çizgi romanın oluşturduğu görselliği ele geçirmiştir. Gazete ressamlığı ağırlığını yitirmiş ve çizgi roman için ödenen bedellerin azalmasına sebep olmuştur. Çizgi romanlar gazetelerde yerini kaybetmiş, çok

¹⁸² SEFER, H. YAZININ ÇİZGİLEŞMESİ: KLASİKLERİN ÇİZGİ ROMAN ÇEVİRİSİ. s. 41

¹⁸³ Durmaz, Ö. (2018). Sabiha Bozcalı ve Türkiye Grafik Tasarım Tarihi. Sanatın Gölgedeki Kadınları, 404-419.

okunanlar varlıklarını sürdürebilmek için yayınevleri tarafından “Cilt” şeklinde basılma sistemine geçmiştir ve bu lüksten ne yazık ki çoğu çizgi roman yararlanamamış, birçok örnek tarihin tozlu sayfalarında yerini almak zorunda kalmıştır.

2.5 Basında Batı Etkisi ve Yerli Üretimin Başlangıcı

Çizgi roman, Türkiye’de 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında, Osmanlı İmparatorluğu’nun Batılılaşma çabalarıyla birlikte ortaya çıkan modern basın yayıncılığının bir ürünü olarak gelişmeye başlamıştır. Tanzimat dönemi Batı’dan gelen gazete ve dergi formatlarının Osmanlı toplumunda yaygınlaşmasını sağlamış, bu yayınlarda hiciv karikatürleri önemli bir yer edinmiştir. Geleneksel gölge oyunu karakterleri Karagöz ve Hacivat, bu dönemde karikatürlerde sıkça kullanılmış, ancak düşük okuryazarlık oranı nedeniyle bu yayınlar genellikle seçkin bir kesime hitap etmiştir. II. Abdülhamit döneminde (1876-1909) eleştirel gazetecilik ve karikatür üzerindeki baskılar, hiciv dergilerinin kapanmasına yol açmış, bu da çizgi romanın gelişimini bir süre sekteye uğratmıştır.

Cumhuriyet’in kurulmasıyla birlikte 1920’li ve 1930’lu yıllarda, basın yayıncılığı halka yönelik bir dönüşüm geçirmiştir. Gazeteler ve dergiler, siyasi hiciv yerine günlük yaşam ve toplumsal koşullara odaklanan mizahi içeriklere yer vermeye başlamıştır. Bu dönemde, Cemal Nadir Güler, Ramiz Gökçe ve Sururi Gümen gibi karikatüristler¹⁸⁴ Türk karikatür sanatının öncüleri olarak öne çıkmıştır. Güler, entelektüel elitlerden gelmeyen bir sanatçı olarak, Batı sanatının geleneksel formlarından uzak, stilize ve halkçı bir karikatür anlayışı geliştirmiş, bu yaklaşımıyla geniş kitleler arasında popülerlik kazanmıştır.

Çizgi romanın Türkiye’deki erken örnekleri, genellikle gazete bantları şeklinde ortaya çıkmış ve karikatürle iç içe bir yapı sergilemiştir. 1930’lu yıllarda hızlanan Batılılaşma hareketi, Amerikan çizgi romanlarının Türkçe’ye çevrilerek çocuk dergilerinde yayımlanmasını teşvik etmiştir. II. Dünya Savaşı’nın başlaması ve Amerikan eserlerinin ithalindeki zorluklar, yerel üretimin önünü açmıştır. 1939’da yayımlanan 1001 Roman dergisi, Türkiye’de çizgi roman yayıncılığının ilk başarılı örneklerinden biri olmuş hem yerli hem de yabancı eserleri okuyucularla buluşturmuştur¹⁸⁵.

¹⁸⁴ Yaman, B. (2021). Çizgi roman geleneğinin yaşatılması kapsamında halk edebiyatı anlatılarının çizgi romana dönüşümü ve çevirileri yoluyla kültür aktarımı. Dünya Dilleri, Edebiyatları ve Çeviri Çalışmaları Dergisi, 2(1), 57-75. s.61

¹⁸⁵ https://tr.wikipedia.org/wiki/Turk_çizgi_romanı

Yerli çizgi roman üretimi ise daha çok karikatüristlerin öncülüğünde gelişmiştir. 1930’larda, Cemal Nadir Güler gibi önemli karikatüristler, çizgi roman tarzına yakın çalışmalar üretmiştir. Cemal Nadir’in “Amcabey” karakteri, dönemin en bilinen yerli çizgi karakterlerinden biri olarak öne çıkar.¹⁸⁶ Bu karakter, günlük hayatı mizahi bir şekilde ele alan kısa hikâyelerle okuyucuların ilgisini çekmiştir. Ayrıca, çocuklara yönelik dergiler de bu dönemde çizgi romanın yaygınlaşmasında rol oynamıştır. Yavrutürk ve Çocuk Sesi gibi dergiler, genç okurlara hitap eden basit çizgi hikâyeler yayımlamıştır.¹⁸⁷

Cumhuriyet yıllarında Türkiye’de çizgi roman, bugünkü anlamıyla bağımsız bir sanat dalı olmaktan ziyade, daha çok karikatürün bir uzantısı olarak varlığını sürdürmüştür. Batı’dan gelen etkilerle şekillenmiş, yerli sanatçıların katkılarıyla yavaş yavaş kendine özgü bir kimlik kazanmaya başlamıştır. Bu yıllar, çizgi romanın Türkiye’deki serüveninde bir başlangıç noktası olarak görülebilir.

Teknik olanakların sınırlı olması, kâğıt sıkıntısı ve okuryazarlık oranının henüz düşük olması gibi faktörler çizgi romanın geniş kitlelere ulaşmasını zorlaştırmıştır. Yine de bu dönem, 1940’lar ve 1950’lerde daha belirgin bir çizgi roman kültürünün oluşması için zemin hazırlamıştır. Gazetecilik geliştikçe çizimli anlatılar konusunda yerli ve yabancı örnekler de gelişmiştir. Ülkemizdeki asıl başlangıç, 1908 yani II. Meşrutiyet olarak adlandırılan süreçle başlar. Basınla bu dönemde ortaya çıkmış ve 100 yılı aşkın süredir aralıklı olarak yayınlanan çizgi roman, 1930’lu yıllarda artış göstermiş ve birçok dergi çıkarılmıştır. Bu dergilerde çeşitli dillerden çevrilen yayınlar, orijinal karakterlerden uyarlanan denemeler yer almıştır ve bu dergilerde yabancı kaynaklı eserler de yer almıştır.

2.5.1 Amcabey Karakterinin Ortaya Çıkışı ve Özellikleri

Türkiye’de çizgi romanın ortaya çıkışı Osmanlı İmparatorluğu’nun son dönemlerinden Cumhuriyet’in ilk yıllarına uzanan bir süreçte, Batı’dan gelen modern gazetecilik ve karikatür sanatının etkisiyle şekillenmiştir. Bu dönemde, çizgi romanın gelişimi hem toplumsal dönüşümler hem de kültürel etkileşimlerle yakından ilişkilidir. Cemal Nadir Güler’in yarattığı Amcabey karakteri, Türkiye’nin en eski ve en tanınmış karikatür karakterlerinden biri olarak, bu başlangıç döneminin ruhunu yansıtan önemli bir figürdür ve halk tarafından gerçek bir insan

¹⁸⁶ Karahisar, T. (2015). Basılı mizahtan paylaşılan mizaha doğru dönüşüm: İnternette mizah.

¹⁸⁷ Kıymaz, M. S., & NURLU, M. (2016). TÜRKİYE ÇOCUK DERGİSİNDE ÇOCUK EĞİTİMİ AMAÇLI TARİHSEL METİNLER VE DÜŞÜNCE ÖRGÜSÜ. Turkish Studies (Elektronik), 11(3), 1527-1540. s. 1530

gibi algılanmıştır.¹⁸⁸ Gazetenin çizeri Cemal Nadir, 1929 yılında günlük karikatürlerinin yanı sıra Amcabey karakterini de yaratmıştır. Amcabey, hızla gazetede büyük bir popülerlik kazanmış ve o kadar tanınmıştır ki, artık Cemal Nadir'in adının önüne geçmiştir. Amcabey'in yayımlanmasıyla gazetenin satışları hızla artmıştır¹⁸⁹. Bu başarı üzerine, 1930'da yayın hayatına giren Son Posta gazetesi, Orhan Ural'ı günlük karikatürler çizmeye almakla birlikte, Amcabey'e rakip olarak "Pazarola Hasan Bey" adında bir karakter oluşturmuştur¹⁹⁰ ancak bu karakter Amcabey kadar ilgi görmemiştir.

Cemal Nadir Güler'in 1930'lu yıllarda yarattığı Amcabey, Türkiye'nin ilk özgün karikatür karakterlerinden biri olarak, çizgi romanın erken dönemine damgasını vurmuştur. Amcabey, İstanbullu bir beyefendi olarak tasvir edilen, kibar, espritüel ve halktan biri olan bir karakterdir. Güler'in stilize çizim tekniği, Amcabey'i hem görsel hem de anlatsal açıdan erişilebilir ve çekici kılmıştır. Karakter, dönemin İstanbul'unun sosyal ve kültürel dokusunu yansıtan hikayelerde yer almış, günlük yaşamın absürtlüklerini ve toplumsal değişimleri mizahi bir dille ele almıştır.

Amcabey'in popülerliği, onun sıradan insanların hayatına dokunan bir anti-kahraman olarak kurgulanmasından kaynaklanmaktadır. Güler, Amcabey üzerinden Cumhuriyet'in ilk yıllarında modernleşme çabalarıyla geleneksel değerler arasındaki gerilimi ustalıkla işlemiştir. Karakter, ne tam anlamıyla bir süper kahraman ne de bir politik figürdür; aksine, mahalle kültüründen beslenen, esnaf, memur ve küçük burjuva kesimlerinin günlük dertlerini ve sevinçlerini temsil eder. Bu özellikleriyle Amcabey, Türk çizgi romanında yerel bir kimliğin ilk örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir.

Amcabey'in hikayeleri, genellikle gazete bantları formatında yayımlanmış, ancak çizgi romanın anlatsal yapısına uygun olarak sıralı paneller ve konuşma balonları içermiştir. Bu, Amcabey'i karikatürden çizgi romana geçişin bir köprüsü haline getirmiştir. Güler'in minimalist ama etkileyici çizim tarzı, dönemin teknik sınırlılıklarına rağmen, karakterin duygularını ve hikayelerin mizahi tonunu başarıyla aktarmıştır. Amcabey'in ulusal çapta

¹⁸⁸ Çetin, Ş. (2010). Mizah edebiyatımıza katkısı bakımından Amcabey Dergisi üzerine bir inceleme. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

¹⁸⁹ Ekşioğlu, A., Özer, K., Göl, M., Rodoslu, S., & Saraçoğlu, S. Türkiye'nin ilk mizah dergilerinden olan Amcabey ve kurucusu Cemal Nadir Güler.

¹⁹⁰ Işık, Z. (2025). II. DÜNYA SAVAŞI SÜRECİNDE TÜRK BASINI VE EKONOMİSİNİN KARİKATÜRLERE YANSIMALARI. Uluslararası Gelişim Akademi Dergisi, 1(8), 1-10. s. 2

tanınması, Türk çizgi romanının halk arasındaki kabulünü güçlendirmiş ve yerel üretimin önünü açmıştır.

Amcabey, Türkiye’de çizgi romanın başlangıç dönemindeki kültürel ve sanatsal dinamikleri anlamak için önemli bir vaka çalışması sunar. İlk olarak karakter, Türk çizgi romanının Batı’dan ithal edilen eserlere karşı yerel bir alternatif oluşturma çabasını temsil eder. 1930’lu yıllarda, Amerikan ve Avrupa çizgi romanlarının popülerliği karşısında Amcabey gibi özgün karakterler, Türk sanatçıların kendi hikayelerini anlatma isteğini ve kültürel kimlik arayışını yansıtır. Bu bağlamda, Amcabey, Türk çizgi romanının “yerlileşme” sürecinin bir sembolü olarak görülebilir.

Amcabey’in başarısı, çizgi romanın Türkiye’de kitle iletişim aracı olarak potansiyelini ortaya koymuştur. Güler’in halkçı yaklaşımı, çizgi romanın yalnızca elit bir kesime değil, geniş toplum kesimlerine hitap edebileceğini göstermiştir. Amcabey’in hikayeleri, dönemin okuryazarlık oranının düşük olduğu bir toplumda, görsel anlatımın gücünü kullanarak mizah yoluyla toplumsal mesajlar iletmıştır. Bu, çizgi romanın pedagojik ve kültürel bir araç olarak kullanılabilirliğini de ortaya koymuştur.

Amcabey, Türk çizgi romanında anti-kahraman geleneğinin erken bir örneğidir. 1950’li ve 1960’lı yıllarda Karaoğlan, Tarkan ve Abdülcanbaz gibi kahramanların yükselişiyle, Türk çizgi romanı daha çok milliyetçi ve destansı temalara yönelmişse de Amcabey’in sıradanlığı ve mizahi tonu, bu dönemin epik anlatılarından ayrılır. Amcabey, süper güçlere sahip olmayan, günlük hayatın içinden bir karakter olarak, Türk çizgi romanında çeşitliliğin ve farklı anlatı türlerinin mümkün olduğunu göstermiştir.

Akademik açıdan, Amcabey’in analizi, çizgi romanın Türkiye’deki sosyokültürel işlevlerini anlamak için zengin bir zemin sunar. Karakter, Cumhuriyet’in erken dönemindeki modernleşme, kentleşme ve bireyselleşme süreçlerini yansıtan bir ayna olarak işlev görür. Ayrıca, Amcabey’in hikayeleri, dönemin toplumsal cinsiyet rolleri, sınıf dinamikleri ve kültürel değerleri üzerine de ipuçları verir. Amcabey’in kibar ve naif kişiliği, dönemin “modern beyefendi” idealini yansıtırken, hikayelerdeki mizahi unsurlar, bu idealin absürtlüklerini de sorgular.

Amcabey sevecen bir karakter olarak, toplumsal hayattaki sadece komik yönleri değil, bazen acıklı veya olumsuz olayları da ölçülü bir şekilde mizah konusu yapmayı severdi. Sakin, neşeli bir yapıya sahip olan Amcabey, karşılaştığı zorluklara pratik çözümler üreten pozitif bir

kahramandı. Melon şapkası, küçük gözlükleri, koyu renk ceket, kareli pantolonu ve kocaman göbeğiyle babacan bir görünüm sergilerdi.

Amcabey, “Teyze Hanım” adıyla bilinen karısı, haşarı oğlu ve nazik kızıyla mutlu bir hayat sürerdi. O kadar çok sevildi ki, halk Amcabey’i neredeyse gerçek bir kişi gibi görmeye başlamıştı. Bir kış günü, Amcabey’in paltosuz sokağa çıktığı bir karikatür yayımlandığında, okurlarından "Amcabey’i hasta etmek mi istiyorsun?" gibi tepkiler almıştı. Bu tür ilgi, o dönemde başka hiçbir çizgi roman karakterinin ulaşamadığı bir popüleriteye yol açtı. Amcabey, Türk mizahının önemli figürlerinden Nasreddin Hoca, Keloğlan ve Hacivat-Karagöz gibi karakterlerle eşdeğer bir üne kavuştu.

Amcabey’in şöhreti yurt dışına da yayıldı. 1932’de Walt Disney’in çizgi filmlerinden esinlenen Cemal Nadir, "Amcabey Plajda" adlı bir çizgi film denemesi yapmaya çalıştı ancak Disney’in ekip ve stüdyo desteği olmadan bu projeyi tamamlayamadı. Aynı yıl Akşam gazetesi için "Amcabey’e Göre" adlı bir karikatür albümü yayımladı¹⁹¹ ve 1933’te Amcabey adına karikatür yarışmaları düzenledi. Cemal Nadir, ayrıca Amcabey Mizah Gazetesi’ni yayımlayarak, kadın karikatürist Selma Emiroğlu da dahil birçok yeni çizginin yetişmesine yardımcı olmuştur.

İkinci Dünya Savaşı yıllarında Cumhuriyet gazetesine katılan Cemal Nadir, 1946’da yayınlanan çocuk dergisi Doğan Kardeş’te¹⁹² "Tarzan İstanbul’da" adlı bir resimli roman yazıp çizdi ve Amcabey, Tarzan filmleriyle tanınan aktör Johnny Weissmüller’i Türkiye’de misafir etmiştir.

Cemal Nadir Güler’in Amcabey karakteri, bu sürecin en önemli temsilcilerinden biri olarak, Türk çizgi romanının erken dönemindeki yerleşme çabasını, halkçı anlatım tarzını ve mizahi gücünü simgeler. Amcabey, yalnızca bir karikatür karakteri değil, aynı zamanda Cumhuriyet’in ilk yıllarında Türk toplumunun kimlik arayışını ve modernleşme sancılarını yansıtan bir kültürel ikondur. Gelecek çalışmalar, Amcabey’in görsel estetiği, anlatı yapısı ve toplumsal etkileri üzerine daha derinlemesine analizler yaparak, Türk çizgi romanının erken dönemine yeni bakış açıları getirebilir.

¹⁹¹ BÜYÜKBAYKAL, İ. SİYASİ PARTİLER BAĞLAMINDA MİZAH VE KARİKATÜR (2002 SONRASI DÖNEM). s.50

¹⁹² Gürçaglar, S. T. (2014). The Translational Anatomy of a Children’s Magazine: The Life and Times of "Dogan Kardeş". TRANS: revista de traductología, (18), 15-33.

2.5.2 Abdülcanbaz Karakterinin Ortaya Çıkışı ve Özellikleri

Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerinden Cumhuriyet'in erken yıllarına uzanan bir süreçte, Batı'dan gelen karikatür ve basın yayıncılık geleneklerinin yerel kültürel dinamiklerle harmanlanmasıyla şekillenmesi bağlamında çizgi roman, hem toplumsal dönüşümleri yansıtan hem de popüler kültürün bir parçası olarak gelişen bir sanat formu olarak öne çıkar. Bu dönemde, yerel sanatçılar özgün karakterler ve hikayeler yaratmış, milliyetçi ve destansı temalar çizgi romanlarda öne çıkmıştır. Turhan Selçuk'un yarattığı Abdülcanbaz karakteri, Türk çizgi romanının en ikonik figürlerinden biri olarak, bu başlangıç döneminin sanatsal ve kültürel mirasını temsil eder¹⁹³. Selçuk'un Abdülcanbaz'ı, Türk çizgi romanında hem sanatsal hem de anlatısal açıdan bir dönüm noktası oluşturmuştur.

Turhan Selçuk tarafından yaratılarak 1957 yılında Yeni İstanbul gazetesinde ilk kez yayımlanan Abdülcanbaz, Türk çizgi romanının en özgün ve uzun ömürlü karakterlerinden biridir. Abdülcanbaz, Osmanlı'dan Cumhuriyet'e uzanan bir kültürel geçişin temsilcisi olarak hem geleneksel hem de modern unsurları bünyesinde barındıran bir figürdür. Karakter, genellikle bir Osmanlı beyefendisi görünümünde, fesli, sakallı ve kibar bir adam olarak tasvir edilir; ancak hikayeler boyunca maceraperest, zeki ve mizahi bir kişilik sergiler. Abdülcanbaz, aynı zamanda toplumsal eleştiriyi ustalıkla işleyen bir anti-kahraman olarak, dönemin siyasi, sosyal ve kültürel meselelerine ayna tutar.

Abdülcanbaz'ın hikayeleri Turhan Selçuk'un minimalist ama çarpıcı çizim tarzıyla dikkat çeker. Selçuk, geleneksel Türk minyatür sanatından ve Batı karikatür estetiğinden esinlenerek kendine özgü bir görsel dil geliştirmiştir. Bu stil, Abdülcanbaz'ı hem yerel hem de evrensel bir karakter haline getirir. Hikayeler genellikle epizodik bir yapıda, gazete bantları ve dergi formatında yayımlanmış, ancak daha sonra albümleştirilerek daha geniş bir kitleye ulaşmıştır. Abdülcanbaz'ın maceraları, tarihsel ve fantastik unsurları mizahi bir şekilde harmanlar; Osmanlı dönemi, Anadolu masalları ve modern Türkiye'nin toplumsal dinamikleri arasında köprüler kurar.

Abdülcanbaz, diğer yan karakterlerle birlikte, zengin bir anlatı evreni oluşturur. Karakterin maceraları, bazen absürt ve komik, bazen de derin toplumsal eleştiriler içerir. Selçuk, Abdülcanbaz üzerinden bürokrasinin hantallığını, modernleşmenin getirdiği çelişkileri ve

¹⁹³ Selçuk, T. (2008). Abdülcanbaz Albümleri. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

toplumsal adaletsizlikleri ele alır. Bu eleştirel yaklaşım, Abdülcanbaz'ı yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkararak, çizgi romanı bir düşünce geliştirme platformuna dönüştürür.

Abdülcanbaz, Türkiye’de çizgi romanın başlangıç ve gelişim sürecinde önemli bir yere sahiptir ve akademik açıdan çok boyutlu bir inceleme fırsatı sunar. İlk olarak, Abdülcanbaz, Türk çizgi romanında yerel kimliğin ve kültürel mirasın sanatsal bir yansımasıdır. 1950’li yıllarda Amerikan ve Avrupa çizgi romanlarının etkisi altında kalan Türk çizgi romanı, Karaoğlan ve Tarkan gibi milliyetçi kahramanlarla yerel bir kimlik arayışına girmiştir. Ancak Abdülcanbaz, bu epik kahramanlardan farklı olarak mizahi ve eleştirel bir tonla, sıradan insanın sesi olmayı başarır. Turhan Selçuk’un Osmanlı kültüründen ve halk hikayelerinden ilham alan yaklaşımı, Abdülcanbaz’ı Türk çizgi romanında “yerlileşme” sürecinin öncü örneklerinden biri yapar.

Abdülcanbaz, çizgi romanın Türkiye’de bir kitle iletişim aracı olarak gücünü ortaya koyar. Selçuk’un hikayeleri, dönemin politik ve sosyal meselelerini mizah yoluyla ele alarak, geniş bir okuyucu kitlesine ulaşmıştır. Abdülcanbaz’ın maceraları hem eğlendirici hem de düşündürücü bir nitelik taşır; bu da çizgi romanın pedagojik ve kültürel bir araç olarak potansiyelini gösterir. Özellikle 1960’lı ve 1970’li yıllarda, Türkiye’nin siyasi çalkantılar yaşadığı bir dönemde, Abdülcanbaz’ın hikayeleri, sansürün gölgesinde bile toplumsal eleştiriye sürdürebilen nadir sanatsal ifadelerden biri olmuştur.

Abdülcanbaz, Türk çizgi romanında sanatsal yeniliklerin bir sembolüdür. Turhan Selçuk’un minimalist çizim tarzı ve soyutlama teknikleri, Türk çizgi romanını Batı’daki modernist akımlarla buluşturmuş, aynı zamanda yerel estetik unsurları korumuştur. Selçuk’un çizgilerindeki yalınlık, hikayelerin evrensel bir çekicilik kazanmasını sağlarken, minyatür sanatından esinlenen kompozisyonlar, Türk çizgi romanına özgün bir kimlik kazandırmıştır. Bu sanatsal yaklaşım, Abdülcanbaz’ı yalnızca popüler bir karakter değil, aynı zamanda bir sanat eseri haline getirir. Karakter, Cumhuriyet Türkiye’sinin modernleşme, kentleşme ve politik dönüşüm süreçlerini yansıtır. Abdülcanbaz’ın hikayeleri, toplumsal cinsiyet rolleri, sınıf dinamikleri ve kültürel kimlik gibi temaları mizahi bir şekilde ele alarak, dönemin toplumsal yapısına dair önemli ipuçları verir. Karakterin kibar ama kurnaz kişiliği, modern Türkiye’de bireyin sistemle olan ilişkisini sorgular; bu da Abdülcanbaz’ı bir toplumsal tip olarak değerlendirilebilir kılar.

Turhan Selçuk’un Abdülcanbaz karakteri, bu sürecin en önemli temsilcilerinden biri olarak, Türk çizgi romanının sanatsal, kültürel ve eleştirel potansiyelini ortaya koyar. Abdülcanbaz, hem yerel kimliğin bir yansıması hem de evrensel bir sanat eseri olarak, Türk çizgi romanında

bir köşe taşıdır. Karakterin mizahi ve eleştirel anlatısı, Cumhuriyet Türkiye'sinin toplumsal ve politik dinamiklerini anlamak için eşsiz bir pencere sunar. Akademik çalışmalar, Abdülcanbaz'ın görsel estetiği, anlatı yapısı ve toplumsal etkileri üzerine daha derinlemesine analizler yaparak, Türk çizgi romanının tarihsel ve kültürel mirasını daha iyi aydınlatılabilir.

2.6 Türkiye'de Mizah Dergiciliği Bağlamında Çizgi Roman

Türkiye'de mizah dergiciliğinin Teodor Kasap tarafından yayımlanan ilk bağımsız mizah dergisi Diyojen (1870-1873?) ile başladığı kabul edilir.¹⁹⁴ Osmanlı İmparatorluğu'nda Batılılaşma/modernleşme hareketlerinin hız kazanmasıyla canlanan basın hayatında mizah dergileri de kendilerine yer bulurlar.

I. Meşrutiyet'in ilanına kadar Diyojen'den başka, Çingiraklı Tatar (1873), Hayal (1873-1877), Tiyatro (1874-1876), Latife (1875), Kara Sinan (1875), Meddah (1876) ve Çaylak (1876) gibi hatırlanan mizah dergileri vardır. Bu dergiler kısa ömürlerine rağmen siyasi anlamda muhalefet cephesinde yer alarak I. Meşrutiyet ilanında önemli rol oynarlar.¹⁹⁵

Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküş sürecinde mizah dergileri maliyetlerin artması sebebiyle satış başarılarını koruyamamaları da toplumsal hayatın içinde yer almaya devam etmişlerdir. Osmanlı'nın son zamanlarında yayımlanan pek çok mizah dergisi olmakla birlikte belli başlı şu dergiler anılabilir:

“Kalem (1908-1911), Boşboğaz ile Güllabi (1908), Geveze (1908-1909), Davul (1908-1909), Eşref (1909), Laklak (1909), Eşek (1910), Cem (1910-1912), Cadalo (1911), Hande (1916-1917).”¹⁹⁶

Yurtdışında yayımlanan bu dergiler arasında en başarılı ve uzun ömürlü olanı 1908 yılında yayımlanmaya başlayan ve aralıklarla da olsa yayını 1950 yılına kadar devam eden Karagöz'dür.

Aynı zamanda Türk karikatürünün öncü isimlerinden Cemil Cem, II. Meşrutiyet Dönemi'nde çizdiği karikatürler ve yayımladığı Cem mizah dergisiyle ünlenmiş; bu dönemdeki eserleri ona “Üstad” ve “Türk Karikatürünün Babası” sıfatlarını kazandırmıştır.¹⁹⁷

¹⁹⁴ Şahin, E. (2017). TANZİMAT'TAN II. MEŞRUIYET'E OSMANLI'DA MİZAH BASINI. Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 7(2), 20-43.

¹⁹⁵ Cantek, L., & Gönenç, L. (2017). Muhalefet Defteri. Türkiye'de Mizah Dergileri ve Karikatür, İstanbul. s. 9

¹⁹⁶ Öngören, F. (1998). Cumhuriyet'in 75. yılında Türk mizahı ve hicvi. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. s. 62-67

¹⁹⁷ Kayış, Y. (2018). Cumhuriyet Döneminde Cemil Cem ve Cem Mizah Dergisi. Çağdaş Türkiye Tarihi Araştırmaları Dergisi, 18(36), 89-105.

2.6.1 Aydede Dergisi

Osmanlı toprakları işgal altındayken toplumda bir ayrışma vardır ve mizah dergileri bu ayrışmalarda önemli taraflar olarak karşı karşıya gelirler; bir yanda Sedat Simavi tarafından çıkarılan ve Ankara Hükümeti'ni destekleyen Güler yüz, diğer yandan Refik Halit Karay tarafından çıkarılan ve İstanbul Hükümeti'ni destekleyen Aydede dergisidir.¹⁹⁸

Refik Halit Karay tarafından Millî Mücadele döneminde yayımlanan "Aydede" dergisi, Türk mizah edebiyatı ve basın tarihi açısından önemli bir yere sahiptir. Bu dergi, özellikle 1922 yılında yayımlanmış olup, Türk toplumunun siyasi ve sosyal yaşamını ele alan hicivli bir dergi olarak dönemin halkına hitap etmiştir. Dergi, özellikle Millî Mücadele dönemiyle paralel olarak, Türk halkının ve aydınlarının zihinsel dönüşümüne katkıda bulunmayı hedeflemiştir. "Aydede" adı, Türk halkının geleneksel mizah anlayışına uygun bir isim olarak seçilmiştir. Refik Halit Karay, dergide hem mizahi hem de eleştirel bir dil kullanarak dönemin politikalarını ve toplumdaki değişimleri hicvetmiştir.

Derginin yayın politikası hem Türk halkını aydınlatmayı hem de Millî Mücadele'yi desteklemeyi amaçlamıştır. Derginin içeriği, özellikle Mustafa Kemal Atatürk'ün önderliğindeki Kurtuluş Savaşı'nı destekleyici bir tavır sergilemiştir. Dergideki mizahi yazılar ve çizimler, dönemin Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküşü ve yeni Türk Devleti'nin kurulma süreci hakkında ciddi eleştiriler de içermektedir. Refik Halit Karay, dergide toplumun yozlaşmış değerlerini ve geleneksel anlayışlarını eleştirirken, aynı zamanda modernleşme ve ulusçuluk gibi temalar üzerinden toplumsal değişimi teşvik etmeye çalışmıştır.

"Aydede" dergisi, mizahın güçlü bir araç olarak kullanıldığı bir mecra haline gelmiştir. Refik Halit Karay, dergideki yazılarıyla sadece toplumsal eleştirilerde bulunmakla kalmamış, aynı zamanda İttihat ve Terakki Cemiyeti'ne saltanata, Osmanlı padişahlarına ve diğer dönemin otorite figürlerine karşı da ciddi bir eleştirel yaklaşım sergilemiştir. Bu eleştiriler bazen doğrudan, bazen de mizahi dil aracılığıyla aktarılmıştır. Derginin üslubu, toplumsal eleştiriye halkın anlayabileceği şekilde sunmayı amaçlamıştır.

"Aydede" dergisinin içerdiği yazılar genellikle karikatürler ve çizimlerle desteklenmişti. Derginin görsel tasarımı ve çizimleri, dönemin mizah dergileriyle benzerlik gösterse de

¹⁹⁸ Çeviker, Turgut, Gelişim Sürecinde Türk Karikatürü-III, Kurtuluş Savaşı Dönemi (1918-1923), Adam Yayınları, İstanbul, 1991.

toplumsal eleştiriyi görselleştirme biçimi, derginin özgünlüğünü vurgulamaktadır. Karikatürler, çoğu zaman dönemin politik figürlerini, toplumsal yapıyı ve güncel olayları hicvediyordu.

Millî Mücadele dönemi, Türkiye'nin bağımsızlık mücadelesinin sürdüğü zorlu bir dönemdi ve bu dönemde, halkın moralini yükseltmek ve düşmana karşı kararlı bir tutum sergilemek oldukça önemliydi. "Aydede" dergisi, Millî Mücadele'nin duygusal zeminini güçlendiren bir içerik sundu. Bu dönemde, dergi yalnızca bir mizah aracı değil, aynı zamanda bir milli bilinci pekiştiren bir platform haline gelmiştir.

Dergi, 1922 yılında ekonomik ve politik sebeplerle durdurulsa da 1948-49 yıllarında tekrar kısa süreyle yayınlanmıştır. Ancak bu kısa süreli yayın hayatı, Türk mizah dergiciliğinde önemli bir yere sahiptir.

"Aydede" dergisi, dönemin toplumsal ve siyasi atmosferini hicivle harmanlayan önemli bir yayındır. Karay, dergiyle hem halkı eğlendirmeyi hem de toplumsal eleştirilerde bulunarak halkın düşünsel dönüşümüne katkı sağlamayı hedeflemiştir. Bu yönüyle Türk mizah edebiyatı ve basın tarihi açısından büyük bir öneme sahiptir.

Mustafa Kemal önderliğinde Kurtuluş Savaşı'nın kazanılmasının ardından Aydede kapanır, derginin sahibi ve başyazarı Refik Halit Karay ile en önemli karikatürcüsü Ahmet Rıfkı (Hain Rıfkı) yurtdışına kaçmak zorunda kalır.¹⁹⁹ Dergide aralıklarla çalışmaları yayımlanan Yusuf Ziya (Ortaç) ve Orhan Seyfi (Orhon) Aydede'nin boşluğunu doldurmak amacıyla "Akbaba" adlı yeni bir mizah dergisi çıkarmaya başlarlar. Akbaba, sadece Aydede'nin boşluğunu doldurmakla kalmayacak, Cumhuriyet tarihinin en uzun ömürlü dergisi olacak, aralıklarla 1977 yılına kadar yayımlanacaktır. Güleryüz dergisinin kurucusu Sedat Simavi ise, Cumhuriyet döneminde mizah dergileri çıkarmakla birlikte asıl olarak magazin yayıncısı olarak tanınacak ve 1948 yılında Türkiye basın tarihinin en önemli gazetelerinden biri olan Hürriyet'i kurarak ayrı bir mecrada yoluna devam edecektir.²⁰⁰

¹⁹⁹ Cantek, L., & Gönenç, L. (2017). Muhalefet Defteri. Türkiye'de Mizah Dergileri ve Karikatür, İstanbul. s. 11

²⁰⁰ Cantek, Levent, Akbaba Mizah Dergisi (1922-1977) Örneğinde Türkiye'de Medya, Siyaset ve Toplumsal Yaşamın Dönüşümü, 107K461 no'lu Tübitak-SOBAG Proje Raporu, Ankara, 2009 s.12

2.6.2 Akbaba Dergisi

Yusuf Ziya Ortaç ve Orhan Seyfi Orhon tarafından Millî Mücadele döneminde yayımlanan "Akbaba" dergisi, Türk mizah ve edebiyat tarihinde önemli bir yere sahiptir. Dergi, sadece dönemin toplumsal ve politik yapısını hicvetmekle kalmamış, aynı zamanda Cumhuriyet'in ilk yıllarında halkın zihinsel dönüşümünü ve değişimlere ayak uydurmasını teşvik etmiştir. Akbaba, 1922 yılında İstanbul'da yayımlanmaya başlanmış ve oldukça kısa bir süre içinde dönemin en önemli mizah dergilerinden biri haline gelmiştir. Orhan Seyfi, kısa bir süre sonra dergiyi Yusuf Ziya'ya devretmiş ve Yusuf Ziya Akbaba'yı hayatı boyunca tek başına çıkarmıştır. Bu derginin Millî Mücadele yıllarında yayımlanmış olması, onun yalnızca mizahi değil, aynı zamanda siyasi ve toplumsal bir araç olarak da kullanıldığını gösterir. Yusuf Ziya Ortaç ve Orhan Seyfi Orhon derginin yazılarını kaleme alırken, toplumsal değişimlere, politikaya ve Cumhuriyetin ilanı gibi önemli gelişmelere mizahi bir bakış açısıyla yaklaşmışlardır.

Akbaba dergisi, Millî Mücadele ve Cumhuriyet'in ilanı sonrası Türkiye'deki sosyal dönüşüm ile ilgili birçok eleştiriyi mizahi bir üslupla ele almıştır. Dergi, özellikle Mustafa Kemal Atatürk'ün önderliğinde gelişen olaylara ve devrimci değişimlere karşı duyduğu desteği mizahi bir biçimde dile getirmiştir. Padişah yönetimi, Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküşü, işgal güçleri, İttihat ve Terakki gibi konulara yönelik eleştiriler, dönemin toplumsal ve siyasi yapısına dair önemli izlenimler sunmaktadır.

Derginin hiciv ağırlıklı yaklaşımı toplumsal normları ve geleneksel değerleri sorgulamayı amaçlamıştır. Bu bağlamda, geleneksel Osmanlı yönetim anlayışı ve Batı'ya yönelme gibi konular da mizahi bir dille ele alınmıştır. Dergideki yazılar toplumsal dönüşümün gerekliliğine vurgu yaparken, halkı modernleşme yolunda bilinçlendirmeyi de amaçlamıştır. İçerik olarak karikatürler, şiirler ve mizahi hikâyeler gibi çeşitli formatlar kullanmıştır. Karikatürler, dönemin önde gelen siyasi ve toplumsal figürlerine yönelik sert eleştiriler içermekteydi. Mizah faktörü sadece halkın eğlenmesini sağlamakla kalmamış, aynı zamanda toplumsal sorunlara karşı bir farkındalık yaratma işlevi görmüştür.

Derginin üslubu yerel halkın anlayabileceği şekilde ağır eleştiriler ve yoğun hiciv içerikleri barındırmaktaydı. Karikatüristlerin ve yazarların kullandığı semboller, dönemin politik figürlerini, toplumsal yapıyı ve popüler kültür öğelerini mizahi bir biçimde tasvir etmeye

yönelikti. Derginin yayımlandığı dönemdeki toplumsal yapıyı eleştiren yazılar, halkın kafasında yeni bir kimlik inşa edilmesine de yardımcı olmuştur.

Akbaba dergisi, Millî Mücadele dönemi sonrası Cumhuriyet'in ilanına kadar olan süreçte yayımlandığı için, Türkiye'nin bağımsızlık mücadelesiyle paralel bir içerik sunmuştur. Dergideki siyasi içerikler, Millî Mücadele'yi ve Cumhuriyet'i savunan bir tutumla şekillenmiştir. Bu dönemde, derginin Atatürkçü ve milliyetçi bir bakış açısı ortaya koyduğu gözlemlenmektedir. Aynı zamanda dergi, Osmanlı yönetiminin son bulmasının ardından, halkın yeni kurulan Cumhuriyet rejimine adapte olmasını kolaylaştıran bir rol üstlenmiştir.

Akbaba dergisi 1977 yılına kadar yayımlanmaya devam etmiştir. Ancak zamanla içerik değişimleri ve ekonomik nedenler nedeniyle derginin yayın hayatı son bulsa da Türk mizah edebiyatı üzerinde önemli bir etki bırakmış ve Cumhuriyet dönemi mizah dergiciliği açısından önemli bir örnek teşkil etmiştir. Hem hicivli içerikleri hem de mizahi çizimleri ile halkı bilinçlendirmeyi amaçlayan bu dergi, Millî Mücadele ve Cumhuriyet dönemi ideolojilerini geniş bir kitleye ulaştırmada etkili bir araç olmuştur.

2.6.3 Cumhuriyet Sonrası Dönemde Mizah Dergileri ve Karikatür Gelişimi

Cumhuriyet'in ilanıyla birlikte, Türk mizah dergileri eğlence amacı taşımaktan ziyade halkı bilinçlendirme ve toplumsal yapıyı sorgulama aracı haline gelmiştir. Bu dönemde toplumun eğitimi, cumhuriyet değerlerinin yayılması ve milli kimlik vurgusu mizahın önemli unsurları olmuştur.

1923-1950 yıllarında basılan mizah dergileri o dönem tek iktidar olan CHP'yi eleştirmek yerine tek parti iktidarını destekler niteliktedirler. 1946 yılında Sabahattin Ali ve Aziz Nesin'in çıkardığı Markopaşa'nın yayımlanmasıyla muhalefetsiz dönem son bulur.²⁰¹ Savaşın bitmesiyle daha özgür bir ortama kavuşan yazar ve gazeteci kadrosu artık nihayet tek partiyi eleştirebilmekte ve otoriteye muhalefet edebilmektedir.

1960'lar ve 1970'ler Türkiye'deki mizah dergilerinin en etkili olduğu, aynı zamanda toplumsal ve siyasi eleştirilerin zirveye çıktığı bir dönemdir. Siyasi hareketler, işçi sınıfı mücadeleleri ve özgürlük talepleri, mizah dergilerinin içeriklerine doğrudan yansımıştır.

²⁰¹ Cantek, Levent, Markopaşa, Bir Mizah ve Muhalefet Efsanesi, 2. Baskı, İletişim, İstanbul, 2015. (Geniş bilgi için bkz)

1960'lar daha mizahi içeriklerle toplumsal eleştirinin harmanlandığı bir dönemdir. Bu dergiler özellikle Amerika karşıtlığı ve Sovyetler Birliği ile ilgili mizahi içerikler sunmuş, aynı zamanda iktidar eleştirileri yapmıştır.

1970'lerin sonunda Hibrit Karikatür gibi dergiler, toplumsal olaylara dair daha keskin eleştiriler yapmaya başlamıştır. Hem politik hem de günlük yaşam eleştirilerinin ön planda olduğu bu dönemde mizah dergilerinin etkisi büyümüştür.

2.6.3.1 Gırgır ve Diğerleri

70'li yıllardan sonra popüler olmuş toplumsal hafızada yer etmiş yerli çizgi romanların tamamı mizah temellidir. Hemen hepsi güldürü temaları içermektedir ve alaycı nüktedan bir dille aktarılan, kahramanlık edebiyatına, serüven külliyatına vurgu yapan bu anlatıların kaynağı Oğuz Aral yönetiminde yayın hayatına başlayan Gırgır dergisidir.

Gırgır, 26 Ağustos 1972 tarihinde Haldun Simavi'nin "Gün" gazetesinin ücretsiz eki olarak verilmeye başlanır. Dergi ilgi görünce kısa bir süre sonra 1973 yılında bağımsız olarak yayımlanmaya başlar.²⁰²

Gırgır Dergisi, Türkiye'de karikatür ve mizah kültürünün gelişiminde dönüm noktası oluşturmuş, 1972-1989 yılları arasında yayın hayatına devam ederek geniş kitlelere ulaşmış bir yayındır. Oğuz Aral'ın kuruculuğu ve editörlüğünde şekillenen Gırgır, yalnızca bir mizah dergisi olmanın ötesine geçerek, Türk popüler kültüründe bir fenomen haline gelmiş ve karikatür sanatının profesyonelleşmesine önemli katkılar sağlamıştır.

a. Gırgır'ın Ortaya Çıkışı ve Tarihsel Bağlam

1970'li yıllar, Türkiye'de politik ve sosyal çalkantıların yoğun olduğu bir dönemdir. Bu bağlamda, Gırgır, dönemin toplumsal meselelerini mizahi bir dille ele alarak geniş bir okuyucu kitlesine hitap etmeyi başarmıştır. Dergi, 1980'lerde bağımsız bir yayın olarak yoluna devam etmiş ve tirajıyla (bazı sayılarda 500.000'e yaklaşan baskılar) Türkiye'nin en çok satan dergilerinden biri olmuştur. Gırgır'ın bu başarısı, karikatür ve mizahın popüler kültürdeki yerini güçlendirmiştir.

Derginin ortaya çıkışında, Oğuz Aral'ın vizyonu belirleyici olmuştur. Aral, yalnızca karikatür çizmekle yetinmemiş, aynı zamanda bir "karikatür okulu" oluşturarak genç çizerleri yetiştirmiştir. Bu okul Gırgır'ı bir dergiden çok sanatsal bir üretim merkezi haline getirmiştir.

²⁰² Çakır, D. (2001). 70'li Yılların Karikatür Dili: Gırgır. Popüler Tarih, 14, 90-95.

Ergün Gündüz, İlban Ertem, Hasan Kaçan, Bülent Arabacıoğlu, Galip Tekin gibi isimler, Gırgır bünyesinde yetişerek Türk karikatür sanatına damga vurmuştur.

b. Gırgır'ın Sanatsal ve İçeriksel Özellikleri

Gırgır, karikatür ve çizgi roman türlerini bir araya getiren eklektik bir yapıya sahiptir. Dergide tek karelik karikatürlerden uzun soluklu çizgi romanlara kadar geniş bir yelpazede içerik sunulmuştur. “Avanak Avni”, “Utanmaz Adam” gibi karakterler, Türk mizahında ikonik figürler haline gelmiştir²⁰³. Bu karakterler, sıradan insanın günlük yaşamındaki absürtlükleri, toplumsal eşitsizlikleri ve politik ironileri mizahi bir dille işleyerek okuyucunun ilgisini çekmiştir.

Gırgır'ın içerik stratejisi, dönemin sansür ve otosansür koşullarında dikkat çekicidir. 1980 darbesi sonrası artan siyasi baskılara rağmen, dergi zekice bir mizah anlayışıyla eleştirel duruşunu sürdürmüştür. Doğrudan siyasi liderleri hedef almak yerine toplumsal tipleri ve genel sorunları ele alarak dolaylı bir eleştiri yöntemi benimsemiştir. Bu durum derginin hem geniş kitlelere ulaşmasını hem de otoritelerle çatışmadan varlığını sürdürmesini sağlamıştır.

Sanatsal açıdan Gırgır'ın çizim tarzı, Batılı karikatür anlayışıyla Türk kültürünün yerel motiflerini harmanlamıştır. Oğuz Aral'ın dinamik ve karikatürize çizim tarzı derginin görsel kimliğini oluşturmuş; bu tarz, sonraki nesil çizerler için bir referans noktası haline gelmiştir. Ayrıca, derginin renkli kapakları ve iç sayfalardaki estetik düzenlemeleri, görsel iletişimde profesyonel bir yaklaşımı yansıtmıştır.

c. Gırgır'ın Sektörel ve Kültürel Etkileri

Gırgır, Türkiye'de karikatür ve çizgi roman sektörünün gelişiminde bir katalizör görevi görmüştür. İlk olarak dergi, karikatürün profesyonel bir meslek haline gelmesine olanak sağlamıştır. Oğuz Aral'ın çizerlere sağladığı maddi ve manevi destek, karikatür sanatını bir hobi olmaktan çıkarıp sürdürülebilir bir kariyer yoluna dönüştürmüştür. Gırgır bünyesinde çalışan çizerler daha sonra Hıbrır, Leman, Penguen gibi dergilerin kurulmasında öncü olmuşlardır.²⁰⁴

Gırgır, mizah dergilerinin toplumsal işlevini yeniden tanımlamıştır. Dergi yalnızca eğlence aracı olmakla kalmamış, aynı zamanda toplumsal eleştiri, politik farkındalık ve kültürel

²⁰³ Şahan, Z., & Atlı, E. Enerjinin yolculuğu: Fen bilimlerinde bir çizgi roman örneği. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, 14(4), 2349-2364. s.2353

²⁰⁴ Binici, G. (2022). Biz Bıyiksızlar'dan Bayan Yanı'na: 1980'lerden günümüze Türkiye'de Feminist karikatür. RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi, (28), 268-289. s.281

yansıma platformu olmuştur. Okuyucular Gırgır'ın sayfalarında kendi yaşamlarını, mücadelelerini ve hayallerini görmüş; bu da derginin popülerliğini artırmıştır.

Her ne kadar karikatür odaklı bir dergi olsa da “Avanak Avni” gibi uzun soluklu hikâyeler, çizgi roman formatına yakın bir anlatı yapısı sunmuştur ve Gırgır, Türkiye’de çizgi romanın yaygınlaşmasına katkı sağlamıştır. Bu, çizgi roman türünün Türkiye’de tanınmasını ve sevilmesini sağlamış; 1980’lerde ve 1990’larda yayımlanan diğer çizgi roman dergilerine zemin hazırlamıştır.

d. Gırgır’ın Mirası ve Günümüze Etkileri

Gırgır, 1989 yılında yayın hayatına son verse de etkisi günümüzde de devam etmektedir. Derginin yetiştirdiği çizerler ve oluşturduğu mizah anlayışı, Lemar, Uykusuz ve Penguen gibi modern mizah dergilerinde yaşamaktadır. Gırgır’ın popüler kültürdeki karakterleri, bugün hâlâ nostaljik bir değer taşımakta ve çeşitli mecralarda yeniden yorumlanmaktadır.

Bununla birlikte, Gırgır’ın mirası, bazı eleştirilere de konu olmuştur. Derginin mizah anlayışının zaman zaman cinsiyetçi veya stereotipik unsurlar içerdiği belirtilmiştir. Ancak bu eleştiriler, derginin dönemin sosyo-kültürel bağlamında değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir. Gırgır, kusurlarıyla birlikte, Türkiye’de mizahın sınırlarını zorlamış ve karikatür sanatını geniş kitlelere taşımıştır.

Oğuz Aral’ın liderliğinde, sanatsal yenilikler, toplumsal eleştiri ve profesyonel çizer yetiştirme misyonuyla Gırgır, yalnızca bir dergi değil aynı zamanda bir kültürel hareket olmuştur. Derginin popüler kültürdeki etkisi, sektörel katkıları ve mirası, onu Türk mizah tarihinin en önemli yapı taşlarından biri haline getirmiştir. Günümüzde Gırgır’ın açtığı yolda ilerleyen mizah dergileri, onun cesur ve yaratıcı ruhunu sürdürmektedir. Bu bağlamda Gırgır, yalnızca geçmişin bir anısı değil, aynı zamanda Türk karikatür sanatının geleceğine ilham veren bir dönüm noktasıdır.

Gırgır öncülünde ortaya çıkan yeni mizah dergileriyle çizgi, maceralarını düzenli yayınlarla sürdürmüştür. 1972’de gırgırın ilk çıkışından itibaren giderek azalan gazete çizerlerinin telifleri, mizah dergisi olan Gırgır’a çizdikleri çizgi romanlar sayesinde tekrar artışa geçer ve bu yönüyle Gırgır, satış başarısıyla çok sayıda çizeri meslek sahibi yaparak sektörden uzaklaşanları piyasaya geri getirmiş ve çizginin yitip gitmesini engellemiştir.

Gırgır o dönemde hem genç kuşağa hem orta yaş grubuna bir vitrin görevini üstlenmiş, insanlar aktüel veya siyaset ile ilgili duygularını ifade etme ortamı bulmuşlardır. Özel televizyon

kanallarının olmadığı, gazetelerinin sınırlı olduğu bir dönemde bilhassa Gırgır kapakları, ikinci üçünü sayfaları oldukça politik bir tema içermektedir. O dönemki gençler gazete almak yerine Gırgır alarak ülkede olup bitenleri takip etmiş ve eleştirel bir pencereden görme şansına kavuşmuşlardır. İnsanlar politik anlamda da olsa Gırgır ile bir ilişki kurmuşlardır.²⁰⁵

Gırgır bir çizgi roman dergisi olsa da mizahlı karikatür içerikli olduğu için daha yüksek tirajlara ulaşmıştır. Haftada 2 milyon kişi tarafından okunan başarılı bir yayına dönüşmüştür ve o dönemde halkın tek eğlence kaynağı haline gelmiştir. Vatandaşlar tarafından “Her Cuma çıksa da okusak” diye beklenen bir dergi olarak anımsanmaktadır. Toplu taşımalarda herkesin elinde bir Gırgır dergisi olmasından dolayı, “Bütün vapurlar cumaları sarı renge boyanır” gibi bir algı oluşmuştur, zira Gırgır sarı sayfalara basılır. Çoklu kanallar ve internet yokken Gırgır o dönem bütün evlere giren bir aile dergisi olarak halkın sevgilisi haline gelmiştir. Gırgır ilk başta piyasadaki çizerlerle başlayıp, zamanla en son sayfada yer verdiği “Sizden Gelenler” bölümü ile okurlarını da çizer haline getiren bir mekanizma oluşturmuştur.

Gırgırın ürettikleri ve ürettiklerinin ürettikleriyle şu an çizer olarak para kazanan birçok çizer piyasaya gelmiş ve ustaları Oğuz Aral’ı hiç görmeseler de ardından gelen bir orduya çevirmiştir. “Çok az pir olur, bizim pirimiz de Oğuz Aral’dır” derler.

Gırgır bir mizah dergisi olmasına rağmen Utanmaz Adam, Gaddar Davut, En Kahraman Rıdvan ve orta sayfalarda diğer kurgusal anlatılar gibi, çizgi roman serisi kalitesinde çizimler sayfalarda yer almaktadır.

12 Eylül’den sonra siyasi anlamda yasaklar gelince çizerlerin malzemesi azalmış olsa da²⁰⁶ fantastik çizgi romanlar sayfalarda yerlerini bulmaya başlamışlardır. Oğuz Aral başta bilimkurgu, korku veya fantastik hikâyelere karşı tepkili olsa da okurların talebi doğrultusunda mizah dışındaki karanlık hikâyelere de yer verilmeye başlanmıştır.

Anadolu’da televizyon radyo yokken geceleri anlatılan efektli korku hikâyelerini çizgiye döken Galip Tekin çocukluğunda dinlediği hikâyeleri Gırgır’ın sayfalarına kazandırmıştır.

Okuyuculardan gelen tepkilerle çizerler arasında çok güzel bir sinerji oluşmuştur ve 12 Eylül döneminde Gırgır sansürlenerek kapandığı için okurlar zarf içine derginin ücretini koyarak dergiye yollamışlardır.

²⁰⁵ Köse, A. (2016). GELENEKSEL İLE MODERN ARASINDAKİ KÜLTÜREL BOŞLUK: 80’LERDEKİ TOPLUMSAL DEĞİŞİMİ MİZAH ÜZERİNDEN OKUMAK. Milli Folklor, (111).

²⁰⁶ Tural, E. (12). 12 Eylül 1980 Askeri Darbesinin Karikatür Üzerinden Analizi: Gırgır Dergisi Örneği. TESAM Akademi Dergisi, 4(2), 35-66.

1980'lerin başında yaşanan askeri darbe ve sonrasında Türkiye'deki mizah dergileri, daha zor bir ortamda çalışmak zorunda kalmıştır. Bununla birlikte, 1980'lerden sonra mizah dergileri, genellikle siyasi otoriteleri, toplumsal çelişkileri, sosyal değişim ve modernleşme süreçlerini mizahi bir dille ele almaya devam etmiştir. Gırgır'la birlikte 1970-1979 yılları arasında Salata, Şamata, Çarşaf, Fırt, Mikrop, Fırça²⁰⁷ ve 1980-1999 yılları arasında ise Laklak, Gıcık, Curcuna, Sıfır, Cins, Çuval, Tebessüm, Limon ve Hıbrır dergileri çıkmıştır²⁰⁸.

1980'lerin sonlarına doğru Limon dergisinden ayrılan çizirlerin kurduğu Leman dergisi, Türk mizah dergiciliğinde önemli bir yere sahip olmuştur²⁰⁹. Bu dergi, özellikle politik eleştiriler, toplumsal çelişkiler ve sosyal sorunlar üzerine yoğunlaşmış ve bu anlayışı mizahi bir dille derinleştirmiştir. Leman, özgün çizimleri ve alışılmadık mizah tarzıyla tanınmış, Türkiye'nin en uzun süre yayımlanan mizah dergilerinden biri olmuştur.

80'lerin ortalarına doğru mizah dergileri ve komik çizgi romanlar artış gösterirken gazetelerde yayınlanan tarihi ve aşk öyküleri anlatan çizgi romanlar popülerliğini yitirmişlerdir ve talep görmüyorlardır. Gazete sayfalarında büyük boy tarihi çizgi romanların önemsenmemesinin bir sebebi de belgesel niteliği taşımalarıdır. Halk "Kahraman" görmek istese de tarihi karakterler sınırlı kalmaları sebebiyle fazla ilgi görmemişlerdir.

Tarihi çizgi romanların revaçta olmamasının başlıca nedeni günümüzde teknoloji, bilgisayar kullanımının yayılması ve olmuş olan ile ilgilenmek yerine, gelecek ile ilgili heyecanlandırıan gelişmelerdir. Gazetelerdeki yazı işleri yönetiminin prim yapan başka haberleri kullanması tarihi çizgi romanların sonunu getirmiştir. Resimli roman köşesi zaten günümüzde kalmamıştır ve tarihe saygı duruşuna da gerek görülmemiştir.

Mizah dergilerinin satışlarını her geçen gün arttırdığı dönemde her hafta bir dergi yayınlanır olmuştur, 1989 yılında dünyada ve ülkemizde yaşanan teknolojik devrime kadar bu böyle devam etmiştir. Teknolojinin bir anda gelişmesi, çok kanallı televizyonların ortaya çıkması, Berlin duvarının yıkılması gibi olaylar basını bütünüyle değiştirmiştir ve dergi tirajlarını düşürmüştür. 300 bin satan dergiler bir anda 70 binlere düşmüştür ve bu süreçte toparlanmak da imkansızla yakın hale gelmiştir. Televizyon popüler kültürün tek hâkimi olmuştur.

Çok kanallı sistemin yaygınlaşması ardından internetin ortaya çıkışıyla, vapurlarda herkesin elinde görülen sarı Gırgır gittikçe azalmıştır; kaotik, heterojen popüler kültürü çeşitlendiren ve

²⁰⁷ (www.seyriadem.com/1970-1979-donemi-mizah-dergileri)

²⁰⁸ (www.seyriadem.com/1980-1989-donemi-mizah-dergileri)

²⁰⁹ Hoşafçı, Ö. U. (2007). Toplumsal muhalefet ve mizah dergileri: Leman dergisi (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü). s.99

bütünüyle deęiřtiren yeni bir süreç bařlamıřtır ve dergiler de çizgi romanlar da deęiřen rüzgârla birlikte deęiřmiřtir. Uyum saęlamayanlar kapanmıř, uyum saęlayanlar hayatta kalmıřtır. İnternet sayesinde televizyonun dahi tahtı sarsılarak basılı yayınların tarihe karıřma riski oldukça artmıřtır.²¹⁰

2010 ve sonrasında sosyal medya mizahının güçlenmesi ve dijitalleşme süreciyle birlikte, mizah dergileri yerlerini sosyal medya ve online platformlara bırakmaya bařlamıřtır. Sosyal medya mizahı, daha hızlı ve daha doğrudan halkla buluřan içerikler üretmiřtir.²¹¹

Twitter, Instagram ve Facebook gibi platformlarda, mizahi içerikler hızla yayılarak "Memes" jargonu ²¹² yani sosyal medya mizahı, geleneksel dergilere nazaran daha anlık ve toplumsal olaylara daha hızlı tepki verebilen bir mecra yaratmıřtır. Artık günlük siyasal olaylar, bireysel özgürlükler ve toplumsal sorunlar mizah yoluyla hızlı bir şekilde geniş kitlelere ulaşmaktadır.

Başlangıçta geleneksel mizah anlayıřlarıyla var olan dergiler, zamanla siyasal ve sosyal konulara yönelmiř, özgürlük temalarını güçlü bir şekilde işlemeye bařlamıřtır ve dijitalleşme ile birlikte mizahın daha hızlı ve geniş kitlelere ulaşması saęlanmıřtır.

Türk mizah dergilerinin tarihi, bir yandan toplumsal yapıyı yansıtırken, dięer yandan halkın güldüğü ve düřündüğü, toplumu sorguladığı bir kültürel süreçtir. Gelecekte de mizah, toplumsal eleřtirinin ve özgürlüğün simgesi olarak varlığını sürdürecektir.

²¹⁰ Topçu, H., & Yılmazkaya, E. Giriř: Çizgi Romanın Geçmiři ve Yöntemi Üzerine. s.4

²¹¹ Daha geniş bilgi için bkz: Karahisar, T. (2015). Basılı mizahtan paylaşılan mizaha doğru dönüşüm: İnternette mizah.

²¹² Aktaş, Ö. (2016). Bir iletişim yöntemi olarak caps/memes. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 6(14), 1-14.

3. TÜRK EDEBİ ROMANLARINDAN ÇİZGİ ROMANA UYARLANAN ESERLER

Roman	Yazar	Roman Yılı	Çizgi Roman Çizeri
Araba Sevdası	Recaizade Mahmut Ekrem	1897	Betül Gönüllü
Puslu Kıtalar Atlası	Ali İhsan Oktay Anar	1995	İlban Ertem
Esir Şehirde Bir Konak- Veda	Ayşe Kulin	2007	Cemil Cahit Yavuz
Kuyucaklı Yusuf	Sabahattin Ali	1937	Gökçe Erverdi
A'mak-ı Hayal	Şehbenderzâde Filibeli Ahmed Hilmi	1910	Mustafa Kara

3.1 ARABA SEVDASI

Recaizade Mahmud Ekrem'in 1896 yılında Servet-i Fünûn dergisinde tefrika edilen ve 1897'de kitap olarak yayımlanan Araba Sevdası, Türk edebiyatında ilk realist roman olarak kabul edilir. Tanzimat dönemi sonrası Osmanlı toplumunda yanlış Batılılaşma ve alafranga züppe tipolojisi üzerine ironik bir eleştiri sunan roman, Bihruz Bey'in trajikomik hikâyesi üzerinden dönemin sosyo-kültürel dönüşümlerini yansıtır. Romanın başkahramanı Bihruz adlı bir karakter, geleneksel yaşam biçiminden uzaklaşma çabası gösteren ve Batı kültürünü taklit etmeye çalışan bir Osmanlı aydınıdır. Özellikle bireylerin lüks yaşama olan takıntılı bakış açıları, geleneksel değerlere karşı duyulan ilgisizlik ve batılılaşma istekleri üzerinden toplumsal eleştiriler yapılır, modernleşme sürecine giren Osmanlı toplumunun yeni sosyal yapısının bireyler üzerindeki etkilerini konu alır. Bu eser, 2010 yılında Betül Gönüllü tarafından çizgi romana uyarlanarak, klasik bir edebiyat eserinin görsel bir sanat formuna dönüşümüne örnek teşkil etmiştir.

3.1.1 Araba Sevdası Romanının Edebi ve Sosyo-Kültürel Özellikleri

Araba Sevdası, Tanzimat dönemi sonrası Osmanlı toplumunda Batılılaşma sürecinin yol açtığı kültürel yozlaşmayı eleştiren bir romandır. Eser, bir paşa oğlu olan Bihruz Bey'in, babasından kalan mirası savurganca harcayarak alafranga bir yaşam tarzı benimsemesini ve Çamlıca'da gördüğü Periveş Hanım'a duyduğu platonik aşkı konu edinir. Bihruz Bey, yarım yamalak eğitimi, Fransızca özentisi ve gösteriş merakıyla, dönemin "züppe" tipinin somut bir örneğidir.

Roman, bu karakter üzerinden, Batı kültürünü yüzeysel bir şekilde taklit eden gençlerin kimlik bunalımını ve toplumsal yozlaşmayı ironik bir dille hicveder. Ahmet Hamdi Tanpınar'ın, romanı “Muayyen iktisadi şartlar etrafında teşekkül etmiş köksüz bir kalabalığın romanı” olarak tanımlaması²¹³, eserin sosyo-ekonomik eleştirisini vurgular.

Romanın realist niteliği, dönemin İstanbul'unun mekân tasvirlerinde, karakterlerin psikolojik derinliğinde ve toplumsal gözlemlerinde kendini gösterir. Recaizade, Bihruz Bey'in iç dünyasını ve onun gerçeklikten kopuk hayallerini detaylı bir şekilde betimlerken, realist akımın nesnel gözlem ilkesine bağlı kalır. Ancak, Güzin Dino'nun belirttiği üzere, romanın realist çerçevesi, Recaizade'nin romantik geçmişinden izler taşıması nedeniyle tam anlamıyla saf bir realizm örneği değildir²¹⁴. Yine de eserin ayrıntılı mekân tasvirleri, dönemin sosyete yaşamına dair gözlemleri ve Bihruz Bey'in trajikomik durumları, Türk edebiyatında realizmin öncü bir örneği olmasını sağlar.

Araba Sevdası'nın dili, dönemin edebi üslubuna uygun olarak süslü ve ağırdır. Bihruz Bey'in Fransızca kelimelerle süslü konuşmaları, onun özentili karakterini yansıtırken, aynı zamanda yazarın ironik anlatımını güçlendirir. Romanın anlatımı, üçüncü tekil şahıs bakış açısıyla yapılır ve yazar, Bihruz'un zihinsel süreçlerini detaylı bir şekilde aktararak okuru onun dünyasına çeker. Bu özellikler, eserin çizgi romana uyarlanması için hem bir zenginlik hem de bir meydan okuma sunar; zira yoğun betimlemeler ve iç monologlar, görsel bir medyuma aktarılırken yeniden yorumlanmayı gerektirir.

3.1.2 Betül Gönüllü'nün Çizgi Roman Uyarlaması²¹⁵

Betül Gönüllü'nün 2010 yılında Everest Yayınları tarafından yayımlanan Araba Sevdası çizgi roman uyarlaması, Türk edebiyatında klasik bir eserin görsel bir forma dönüştürülmesine yönelik önemli bir girişimdir. Gönüllü, Recaizade'nin romanını çizgi roman formatına uyarlarken, eserin ruhunu koruma ve modern okur kitlesine hitap etme arasında bir denge kurmayı hedeflemiştir. Çizgi roman, 320 sayfalık hacmiyle, romanın ana olay örgüsünü ve tematik unsurlarını sadakatle yansıtırken, görsel estetik ve anlatım teknikleriyle özgün bir yorum sunar.

²¹³ ÜNALDI, H., & ALVER, K. TÜRK ROMANI VE YABANCILAŞMA: BİR EDEBİYAT SOSYOLOJİSİ DENEMESİ. s. 52-53

²¹⁴ Dino, Güzin. “Recâizâde Ekrem'in Araba Sevdası Romanında Gerçekçilik.” TM, XI, 1954, s. 57-74.

²¹⁵ Çizgi Roman: Araba Sevdası, Çizer: Betül Gönüllü. Everest Yayınları - Çizgi Dizisi (2010)

3.1.3 Uyarlama Sürecindeki Yaklaşım ve Teknikler

Gönüllü'nün uyarlamasındaki en dikkat çekici özellik, romanın ağır ve süslü dilini sadeleştirerek çizgi romanın dinamik yapısına uygun hale getirmesidir. Romanın yoğun betimlemeleri ve Bihruz Bey'in iç monologları, çizgi romanda diyaloglar ve görsel imgelerle ifade edilir. Bu süreçte çizer Gönüllü, Bihruz'un alafranga özentiliğini ve trajikomik durumlarını vurgulamak için karikatürize edilmiş ifadeler ve abartılı jestler kullanır. Bihruz'un Fransızca kelimelere boğulmuş konuşmaları, konuşma balonlarında eğlenceli bir şekilde yer alır ve okurun karakterin özentisi doğasını hemen kavramasını sağlar.

Çizgi romanın görsel estetiği, dönemin Osmanlı İstanbul'unu temel seviyede yansıtan arka planlarla zenginleştirilmiştir. Çamlıca, Beyoğlu ve konak yaşamı gibi mekânlar, Gönüllü'nün çizimlerinde hem tarihsel gerçekçilik hem de sanatsal bir atmosfer sunar. Ancak, bazı okur yorumlarında, çizgi romanın renksiz olması eleştirilmiştir; bu durum, görsel etkinin sınırlı kaldığına dair bir algı yaratmıştır. Renksiz çizimler eserin klasik havasını korumayı amaçlasa da modern çizgi roman okurlarının renkli ve dinamik görsellere olan alışkanlığı düşünüldüğünde, bu seçim uyarlamanın erişilebilirliğini bir ölçüde kısıtlamış olabilir.

Gönüllü'nün uyarlaması, romanın ironik tonunu korumayı başarır. Bihruz Bey'in Perives Hanım'a duyduğu platonik aşk ve bu aşkın yol açtığı komik durumlar, çizgi romanda görsel mizah unsurlarıyla güçlendirilir. Bihruz'un mektup yazma çabaları, romanda sayfalarca süren bir süreçken, çizgi romanda birkaç karede esprili bir şekilde özetlenir. Bu, çizgi romanın hızlı tempolu anlatımına uygun bir tercihtir ve eserin mizahi ruhunu modern okura taşır.

3.1.4 Çizgi Romanın Romanla Karşılaştırmalı Analizi

Roman ve çizgi roman arasında temel bir fark, anlatım araçlarının doğasından kaynaklanır. Araba Sevdası romanı, Bihruz'un psikolojik derinliğini ve dönemin toplumsal eleştirisini yoğun betimlemeler ve iç monologlarla aktarırken, çizgi roman bu unsurları görsel imgeler ve kısa diyaloglarla ifade eder. Bu durum, bazı detayların sadeleştirilmesine yol açsa da Gönüllü'nün uyarlaması eserin ana temasını –yanlış Batılılaşma ve züppe tipolojisi– başarıyla korur. Bihruz Bey'in özentisi tavırları, gösterişli kıyafetleri ve abartılı jestleri, çizgi romanda karikatürize edilerek daha çarpıcı bir şekilde sunulur.

Romanın ağır dili, bazı okurlar için zorlayıcı olabilirken, çizgi romanın sadeleştirilmiş dili ve görsel anlatımı, eseri daha geniş bir okur kitlesine ulaştırır. Okur yorumları, çizgi romanın özellikle genç okurlar tarafından keyifle okunduğunu ve romanın orijinal diline kıyasla daha

akıcı bulunduğunu gösterir. Bu durum Gönüllü'nün uyarlamasının, klasik bir eseri popüler bir forma dönüştürme başarısını ortaya koyar.

Çizgi romanın renksiz olması ve bazı sahnelerde detay eksikliği, uyarlamanın görsel etkisini sınırlamıştır. Örneğin romanın Çamlıca'daki mesire yerlerine dair ayrıntılı tasvirleri, çizgi romanda daha yalın bir şekilde sunulur. Bu, görsel medyumun sınırlılıklarından kaynaklansa da uyarlamanın romanın atmosferini tam anlamıyla yansıtmayı zorlaştırmıştır.

3.1.5 Türk Çizgi Roman Tarihinde Araba Sevdası Çizgi Romanının Yeri

Betül Gönüllü'nün Araba Sevdası çizgi romanı, Türk çizgi roman tarihinde yerli edebiyat eserlerinin uyarlanması açısından önemli bir örnektir. 2000'li yıllarda çizgi romanın Türkiye'de popüler bir sanat formu haline gelmesiyle, klasik edebiyat eserlerinin görsel uyarlamalarına olan ilgi artmıştır. Bu bağlamda, Araba Sevdası çizgi romanı, İlban Ertem'in Puslu Kıtalar Atlası uyarlamasıyla birlikte, Türk edebiyatının görsel sanata entegrasyonunda bir dönüm noktası oluşturur. Gönüllü'nün çalışması, edebiyat ve çizgi roman arasındaki diyalogu güçlendirerek, klasik eserlerin yeni nesillere ulaşmasını sağlar.

Çizgi roman, Türk edebiyatında realizmin öncü bir örneği olan Araba Sevdası'nın modern okura tanıtılmasında etkili olmuştur. Eserin mizahi tonu ve Bihruz Bey'in evrensel “züppe” tipi, çizgi roman formatında daha geniş bir kitleye hitap eder. Bununla birlikte, uyarlamanın renksiz oluşu ve bazı okurların görsel derinlik eksikliği eleştirisi, eserin Türk çizgi roman tarihindeki etkisini bir ölçüde sınırlandırmıştır.

3.1.6 Kültürel ve Edebi Etkiler

Araba Sevdası'nın çizgi roman uyarlaması, Recaizade Mahmud Ekrem'in eserini yeniden popülerleştirmiş ve Tanzimat dönemi edebiyatına olan ilgiyi artırmıştır. Çizgi roman, özellikle eğitim kurumlarında ve edebiyat çevrelerinde, klasik eserlerin daha erişilebilir bir şekilde öğretilmesi için bir araç olarak kullanılmıştır. Ayrıca, eserin tiyatro uyarlaması²¹⁶ ve radyo tiyatrosu gibi diğer uyarlamalarıyla birlikte Araba Sevdası'nın çoklu medyaya geçişi, eserin kültürel etkisini güçlendirmiştir.

Gönüllü'nün uyarlaması, Bihruz Bey'in trajikomik hikâyesini modern bir bağlama taşıyarak, yanlış Batılılaşma temasının günümüzde de geçerli olduğunu gösterir. Günümüz toplumunda sosyal medya ve popüler kültür aracılığıyla sergilenen gösteriş ve özentî, Bihruz Bey'in

²¹⁶ Betül Odabaşı Törk, 2015.

züppeliğiyle paralellikler taşır. Bu nedenle, çizgi roman, yalnızca tarihi bir eserin uyarlaması değil, aynı zamanda çağdaş toplumsal eleştirilere de kapı aralayan bir sanat eseridir.

Recaizade Mahmud Ekrem'in Araba Sevdası, Türk edebiyatında realizmin öncü bir örneği olarak, yanlış Batılılaşma ve züppe tipolojisi üzerine ironik bir eleştiri sunar. Betül Gönüllü'nün çizgi roman uyarlaması, bu klasik eseri görsel bir forma dönüştürerek hem edebi mirası korur hem de modern okura ulaştırır. Gönüllü, romanın ağır dilini sadeleştirerek ve mizahi unsurları görsel imgelerle güçlendirerek, eserin ruhunu başarıyla yansıtır. Ancak, renksiz çizimler ve bazı görsel detayların yalınlığı, uyarlamanın etkisini bir ölçüde sınırlar. Türk çizgi roman tarihinde önemli bir yere sahip olan bu uyarlama, edebiyat ve görsel sanatlar arasındaki bağı güçlendiren bir köprü olarak değerlendirilebilir. Araba Sevdası çizgi romanı hem Recaizade'nin edebi mirasını yaşatır hem de Bihruz Bey'in evrensel hikâyesini yeni nesillere taşır.

Bihruz'un bu "Araba Sevgisi" üzerinden lüks ve statü düşkünlüğü, aslında toplumun manevi değerleri arka plana atarak geçirdiği materyalist dönüşümünün genel bir eleştirisidir. Bihruz'un şatafata ve gösterişe olan düşkünlüğü, sadece onun kişisel zaafını değil, dönemin toplumunun özüne yabancılaşarak Batı'ya olan hayranlığını, Batılılaşma çabalarının yüzeyselliğini simgeler. Araba, bu bağlamda bir lüks simgesi haline gelir ve insanların toplumsal sınıfa, zenginliğe ve modernliğe olan takıntısını yansıtır.

Araba, dönemin üst sınıfının bir simgesi haline gelmiştir ve bu sınıfa ait olma isteği, bireyi gerçek değerlerden uzaklaştırır. Bihruz'un lüks düşkünlüğü aslında toplumda var olan yüzeysel değerlerin ve statü takıntısının eleştirisidir ve bu hayranlık, gerçeklikten kopmuş bir arzudur. Bu takıntısı onu mutsuzluğa sürükler. Bu, dönemin insanının Batılılaşma hevesiyle kendi özünden ne kadar uzaklaştığını ve içsel tatminin yolunu nasıl kaybettiğini vurgular. Romanda Bihruz bütün maddi varlığını tüketerek varoluş sancısı içerisinde kalmıştır.

3.1.7 Araba Sevdası Çizgi Roman Uyarlamasında Eleştiri ve Görsel Anlatım

Çizgi romanın ilk girişinde, karakterler renkli resmedilerek okuyucuya tanıtılmıştır. Bihruz karakteri henüz olgunlaşmamış, bıyıkları yeni terlemiş genç bir erkek olarak çizilmiştir. Çizgi romanda kullanılan karakter çizimleri, giyimi ve kuşamıyla birlikte onun toplumsal sınıfına, Batılı yaşam tarzına duyduğu hayranlığa ve arzu ettiği modern hayata olan düşkünlüğünü yansıtır. Romanın bir diğer önemli figürü Periveş, romanda tasvir edildiği şekilde sarışın ve bal rengi gözlere sahip genç bir kadın olarak çizilmiştir. Çizgi romanda, karakterleri tanıtan kısım renklendirilmişken, çizgi romanın olay örgüsünü anlattığı kısım siyah beyaz şekilde tasarlanmıştır. Siyah-beyaz estetik, eserin duygusal tonunu güçlendirse de modern çizgi roman

okurlarının renkli ve canlı görsellere olan alışkanlığı düşünüldüğünde, uyarlamanın görsel çekiciliği tartışmaya açıktır.

Eserin sayfalarına detaylı bir biçimde göz attığımızda Bihruz'un "Batılı yaşam tarzı"nı, özellikle de yeni gelişen ulaşım aracı olan arabayı ve araba çevresinde gelişen şatafat düşkünlüğünü takıntı haline getirmesi ve bu takıntının onu nasıl bir çıkmaza sürüklediğini konu almaktadır. Bihruz lüks bir landoda²¹⁷ gördüğü sarışın Perives'e o kadar odaklanır ki, annesinin uyarılarını, maddi durumunu, eski değerleri ve toplumsal normları göz ardı eder (Çizgi roman sayfa 24-31).

Bihruz'un bir mirasyedi olarak parasını harcadığı zengin mekânlar, gezi yerleri ve arabaların ayrıntılı tasvirleri, dönemin üst sınıfını simgelerken; arka planda yer alan geleneksel Osmanlı yapıları, toplumun eski değerlerinin ve sınıfsal yapılarının sembolü olarak yer alır. Bu bağlamda eğer renk paleti kullanılsaydı belki daha güzel bir kompozisyon olacağını düşünssek de siyah beyaz sayfalarda gerekli gölgelemeler ve tekniklerle bu karşıtlıklar pekişir; araba, parklar gibi unsurların gölgeli koyu renkleri ile eski İstanbul'un açık gri tonları arasındaki fark, izleyiciye mekân tasvirini aktarabilmektedir.

Panel düzeni ve dinamizm bakımından çizgi romanın akışı, romanın yazılı dilinin sunduğu sabırla okuma deneyiminden farklıdır. Panel geçişleri, zamanın daha hızlı aktığını ve olayların hızla geliştiğini gösterir. Bihruz'un zengin yaşamı ve elindeki parayı hızlı bir şekilde tüketmesi, bir kez gördüğü bir kadına âşık olup şiirler yazması genellikle hızlı ve keskin panel geçişleriyle anlatılır. Bu hızlı panel geçişleri karakterin yaşadığı duyguları, olay örgüsündeki karmaşayı görsel olarak vurgulasa da edebi metnin derinliğini taşımakta zorlanmaktadır.

Roman, Çamlıca bahçesine giden yolu betimleyerek başlarken, çizgi romanda bir anlatıcı çizilmiştir ve bu anlatıcı Çamlıca bahçesine giden yolu bu anlatıcı tasvir etmektedir. Romanda Çamlıca, bahar ayları ve insanların hazırlıkları gayet kapsamlı betimlenirken, çizgi roman bu konuda oldukça kısıtlı bir betimleme sunmuştur. Romanın 10. Sayfasında Bihruz'un tipi ve oturduğu konum betimlenmiştir, çizgi romanda ise bu 18. Sayfada yer almıştır ve romana kıyasla daha kısa tutulmuştur.

Romanın 15-17. Sayfalarındaki, Bihruz'un mirasyedi olma süreci, annesiyle iletişimi, çizgi romanda 28 ve 32. sayfalarda mizahi bir tutumla ve yine kısaltılarak işlenmiştir. Yine romanda

²¹⁷ [https://en.wikipedia.org/wiki/Landau_\(carriage\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Landau_(carriage))

ilerleyen bölümlerde Periveş ile araba camından kısa bakışma ve arkadaşının kendisine rakip çıkma gayreti, çizgi romanda ifadeler kısaltılarak görselliğin gücüyle aktarılmıştır.

Romanında 51. sayfasındaki Bihruz beyin stresli rüyası, çizgi romanın 60. sayfasında özgün bir şekilde çizilmiştir.

Romanın ikinci kısmında mösyö Pierre ile yemeği ve sohbeti, çizgi romanda da romanla birebir paralel olarak ilerlemiştir, diyaloglar da romanla aynıdır. Romanın ikinci kısım başlangıcından 46. Sayfasına kadarki kısım, çizgi romanda 51-59. Sayfalar arasında ele alınmış, betimlemeler çizimler aracılığıyla aktararak diyalogların özgünlüğü korunmuştur.

Romanın 52. Sayfasında dadısı tarafından kabuslarından uyandırılan Bihruz bölümü, çizgi romanda atlanmış, çizilmemiştir.

Romanda 51-70 arası aşk mektubu yazmaya gayret eden Bihruz çizgi romanda yalnızca 61-66. Sayfalar arasında resmedilmiştir. Bu noktada edebi romanın karşılığını verememektedir, çizgi roman bir özet görevi görmektedir denilebilir.

Romanın 34-39 sayfaları arasındaki, arabada giden Periveş ve çengi diyalogları, Periveş'in esasında kim olduğunun tasviri, çizgi romanda 67-69 sayfaları arasında çizilmiştir ve edebi romandaki etkiyi yaratmakta başarılıdır.

Recaizade Mahmut Ekrem'in Araba Sevdası eserindeki mizahi ton, çizgi romanın sanatında da güçlü bir şekilde yer bulur. Bihruz'un arabayı bir statü simgesi olarak görmesi, çizgi romanda karikatürize bir şekilde gösterilir. Karakterin aşırıya kaçan tavırları, mizahi çizimlerle, abartılı vücut diliyle ve surat ifadeleriyle izleyiciye aktarılır ve bu çizimli anlatım eserden alınan mizahın mesajı kuvvetlendirir.

Çizgi romanın edebi yönü, Recaizade Mahmut Ekrem'in dilini ve üslubunu nasıl taşıdığıyla ilgilidir. Geleneksel romanın derinlikli metin yapısı ile çizgi romanın görsel ve kısa anlatıma dayalı yapısı arasındaki dengeyi kurmak, adaptasyon sürecinde önemli bir zorluktur. Çizgi romanda, edebi eserde kullanılan birçok betimleme kullanılmamış, betimlemeler çizimlerle aktarılmıştır. Fakat romanda kullanılan diyaloglar, çizgi romanda da özgünlüğünü bozmadan vücut bulmuştur.

Buna rağmen çizgi roman edebi romanın zenginliğini taşımakta zorlanmaktadır, hikâye geçişleri hızlı ve özet formundadır. Eleştirilmesi gereken bir nokta, Bihruz'un Periveş ile romandaki karşılaşması, çizgi romanda tam olarak aktarılamamış, hızlı bir geçiş sağlanmıştır (sayfa 33-34). Çizgi romanın en sonunda Bihruz'un düştüğü yoksulluk romanda kılık kıyafeti

üzerinden aktarılırken, çizgi romanda yaşadığı ekonomik sıkıntıyı aktaran herhangi bir farklılık gözetilmemekte ve bu noktada çizgi roman, edebi betimlemeyi tam karşılayamamaktadır.

Bihruz'un araba etrafında şekillenen şatafat takıntısı sadece maddeye duyulan arzu değil, aynı zamanda onun içsel bir boşluk arayışıdır. Çizgi romanda bu içsel çatışma, karakterin yüz ifadesi, vücut dili ve kapsamlı görsel betimlemeler ile anlatılır. Bihruz'un arabaya karşı duyduğu ilgi görsel düzeyde çok daha somut bir şekilde sunulurken, bu arzusunun onu ne kadar olumsuz etkilediğini, yüzeysel ve sığ bir tavra sürüklendiğini görsel dil ile yakalamak da mümkündür. Çizgi romanda görsel dilin yanı sıra edebi romanda kullanılan Fransızca kelimeler de kullanılmıştır.

Bihruz'un Batılılaşmaya olan düşkünlüğü, sadece onun kişisel zaaflarıyla değil, toplumun değerlerine ve geleneksel yapısına yönelik bir eleştiri olarak da öne çıkar. Dönemin İstanbul'u, zenginlik ve modernleşme ile harmanlanmış ve romandaki "kendini kanıtlama telaşı"nı aktaracak bir şekilde çizilirken, arka planda geleneği simgeleyen unsurlar da vurgulanır. Bu, batılılaşmanın yüzeysel ve eksik bir biçimde toplumsal yapıya yerleşmesini sorgular. Bu adaptasyon, eserin derinlikli eleştirilerini hem sanatsal hem de görsel bir düzeyde daha geniş bir kitleye ulaştırarak, klasik eserin evrensel değerlerini arttırmaktadır.

3.2 PUSLU KITALAR ATLASI

İhsan Oktay Anar'ın 1995 yılında yayımlanan ilk romanı Puslu Kıtalar Atlası, Türk edebiyatında postmodern ve fantastik kurgu türlerinin öncü örneklerinden biri olarak kabul edilir. Roman, Osmanlı İmparatorluğu'nun 17. yüzyıl İstanbul'unda geçen, tarih, felsefe, metafizik ve macera unsurlarını harmanlayan karmaşık bir anlatıya sahiptir. Osmanlı İmparatorluğu'nun o yüzyıldaki toplumsal, kültürel ve tarihsel dokusunu, gerçeküstü ve alegorik bir anlatımla harmanlar. Roman, okuyucuyu hem tarihsel hem de hayali bir yolculuğa çıkarırken, felsefi ve metafizik soruları da gündeme getirir.

Puslu Kıtalar Atlası, orijinalinde, fantastik bir evrende geçen, mitolojik, felsefi ve distopik öğelerle örülü bir hikâyeyi anlatır. İhsan Oktay Anar, bu eseriyle okuyucuyu hem zihinsel hem de duygusal bir yolculuğa çıkarırken, edebiyatın sınırlarını genişletir. Roman, sadece bir macera hikâyesi değil, aynı zamanda insanlık durumuna dair derin bir sorgulamadır.

Roman, Uzun İhsan Efendi adlı bir haritacının oğlu olan Bünyamin'in maceralarını merkeze alır. Bünyamin, babasının gizemli bir atlasının peşine düşer ve bu atlas, onu gerçeküstü bir dünyaya sürükler. Bu yolculuk sırasında karşılaştığı karakterler ve olaylar hem tarihsel hem de

evrensel temaları işler. Roman, gerçek ile hayal, tarih ile masal arasındaki sınırları belirsizleştirir. Okuyucu, neyin gerçek neyin kurgu olduğunu sorgulamaya iter. Karakterlerin kaderleri ve seçimleri arasındaki ilişki, roman boyunca sorgulanır. Harita ve atlas metaforları, bilginin sınırlarını ve insanın evreni anlama çabasını temsil eder. Roman, insan doğasının ikili yönlerini inceler. Roman, geleneksel anlatı yapısını kırarak, parçalı ve çok katmanlı bir kurgu sunar. Zaman ve mekân kavramları esnektir, gerçek ve hayal iç içe geçer. Anar, ciddi temaları mizahi ve ironik bir dille anlatarak okuyucuyu hem düşündürür hem de eğlendirir. Roman, Osmanlı tarihi, İslam mitolojisi ve evrensel efsanelerden beslenir. Bu referanslar, anlatıyı zenginleştirir; 17. yüzyıl Osmanlı İmparatorluğu'nun sosyal ve kültürel yapısını yansıtırken bu tarihsel arka plan, fantastik ve alegorik unsurlarla harmanlanır.

Anar'ın üslubu hem Doğu'nun masalsı anlatım geleneğinden hem de Batı'nın postmodern edebiyatından izler taşır. Jorge Luis Borges ve Umberto Eco gibi yazarların etkisi hissedilir.²¹⁸ Anar, Osmanlı Türkçesi ve modern Türkçeyi harmanlayarak zengin bir dil kullanır ve romana tarihsel bir derinlik katar.

Puslu Kıtalar Atlası, Türk edebiyatında postmodernizmin önemli örneklerinden biridir. Roman, geleneksel anlatı yapısını kırarak, okuyucuyu düşündüren ve hayal gücünü zorlayan bir deneyim sunar. Romanın bölümleri, harita terimleri ve mitolojik referanslarla isimlendirilmiştir ve bu anlatının bütünlüğünü güçlendirir.

Bu zengin metin, 2015 yılında usta çizer İlban Ertem tarafından çizgi romana uyarlanarak Türk edebiyatı ve çizgi roman tarihinde önemli bir eşik oluşturmuştur.

3.2.1 Romanın Özellikleri ve Çizgi Romana Uyarlanma Potansiyeli

Puslu Kıtalar Atlası, dilin kahramanlaştığı, görsel imgelerle zengin bir anlatıdır. Anar'ın barok üslubu, Galata'nın karanlık sokaklarından yedi iklim dört bucağa uzanan fantastik bir dünya yaratır. Romanın bu görsel zenginliği, sinema ve çizgi roman gibi görsel sanatlar için doğal bir uyarlama zemini sunar. Anar'ın yoğun metaforik dili ve çok katmanlı anlatısı, uyarlama sürecinde önemli bir meydan okuma teşkil eder. Romanın çizgi romana dönüştürülmesi, metnin ruhunu korurken görsel bir dil yaratma zorunluluğunu beraberinde getirir.

İlban Ertem'in uyarlaması beş yıl süren titiz bir çalışmanın ürünüdür. Bu süreçte Ertem, Anar'ın sözcüklerle kurduğu dünyayı çizgilerle yeniden inşa ederken, metnin özünü koruma ve kendi

²¹⁸ Koçakoğlu, A. (2008). İhsan Oktay Anar hayatı-eserleri-sanatı s.35

sanatsal yorumunu katma arasında hassas bir denge kurmuştur. Ertem'in "magnum opus"u²¹⁹ olarak nitelendirilen bu çalışma, yalnızca bir uyarlama değil, aynı zamanda Türk çizgi roman sanatında özgün bir yaratıdır.

3.2.2 İlban Ertem'in Uyarlama Yaklaşımı

Ertem'in uyarlamasındaki en dikkat çekici özellik, "birebir uyarlama" tuzağına düşmekten kaçınmasıdır. Çizgi roman uyarlamalarında sıkça görülen "Metni parçalara ayırarak her bir parçayı anlatım kutularıyla görselleştirme" yaklaşımı, hikâyenin görsel gücünü uzun diyaloglara feda edebilir. Ertem ise bu yaklaşımı reddederek, Anar'ın sözcüklerle yarattığı dünyadan bağımsız, ancak onunla uyumlu bir çizgi dünyası oluşturur. Levent Gönenç'in K24'te yayımlanan analizinde belirttiği üzere, "Ertem ve Anar aynı manzarayı dürbünün farklı uçlarından seyrediyor gibi"dir²²⁰. Bu metafor, Ertem'in uyarlamasının orijinal metne sadık kalırken kendi sanatsal özgünlüğünü ortaya koyduğunu ifade eder.

Ertem'in çizgileri, Anar'ın masalsı ve zifiri atmosferini yansıtacak şekilde oyunbaz ve karanlıktır. Galata'nın yilankavi sokakları, demkeşlerin gölgeli dünyası ve Uzun İhsan Efendi'nin düşsel yolculukları, Ertem'in detaylı ve atmosferik çizimleriyle yeniden hayat bulur. Çizer, hikâyenin ruhunu yakalamak için süslemelerden kaçınır ve anlatıma hizmet eden bir çizgi dili benimser. Bu yaklaşım, Ertem'in kendi sanatsal manifestosunda da dile getirdiği, "Hikâye kendi çizgisini getirir" ilkesine dayanır.

3.2.3 Uyarlama Sürecindeki Teknik ve Sanatsal Seçimler

Ertem'in uyarlama süreci, metni defalarca okuma, senaryoyu ana hatlarıyla yazma, diyalogları ve iç anlatımları not alma, konuyla ilgili görsel belge toplama ve orijinal çizimlere geçme gibi sistematik bir yöntemle dayanır. Bu süreç, çizgi romanın hem edebi hem de görsel bir sanat formu olarak ciddiye alındığını gösterir. Ertem, Anar'ın dilinin romanın bir başka kahramanı gibi işlev gördüğünü fark ederek, bu dili çizgi romana taşıırken görsel bir eşdeğer yaratmaya özen göstermiştir. Örneğin, Anar'ın metaforik anlatımı, Ertem'in çizimlerinde dramatik gölgeler, detaylı arka planlar, renklerin ustaca kullanımı ve sembolik imgelerle vücut bulur.

Ertem'in çizgi roman tarihindeki birikiminin de uyarlamada önemli bir rol oynadığı görülür. 1970'li yıllarda Gırgır dergisinde başlayan çizerlik kariyeri, karikatürden illüstrasyona evrilen

²¹⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Ahmed_Hilmi_of_Filibe

²²⁰ Gönenç, Levent. "Çizgi roman tarihimizde bir eşik: Puslu Kıtalar Atlası." K24, 21 Mart 2015.

bir çizgi anlayışını şekillendirmiştir. Puslu Kıtalar Atlası'nda bu birikim, hikâyenin hem tarihsel hem de fantastik doğasına uygun bir görsel dil oluşturmak için kullanılmıştır. Ertem'in çizgileri, Oğuz Aral ekolünden sıyrılarak kendine özgü bir üslup geliştirir ve bu üslup, uyarlamanın Türk çizgi roman tarihindeki ayrıcalıklı yerini pekiştirir.

3.2.4 Türk Çizgi Roman Tarihinde Puslu Kıtalar Atlası'nın Yeri

Puslu Kıtalar Atlası'nın çizgi roman uyarlaması, Türk çizgi roman tarihinde bir dönüm noktası olarak değerlendirilir. 2000'li yıllarda büyük yayınevlerinin çizgi romana olan ilgisinin artması, bu sanat dalının popülaritesini ve erişilebilirliğini artırmış, ancak yerli edebiyat eserlerinin çizgi romana uyarlanması sınırlı kalmıştır. Ertem'in uyarlaması, bu bağlamda hem teknik hem de sanatsal açıdan bir eşik oluşturur. Gönenç, eserin “ülkemizdeki tüm çizgi roman tarihi içinde çok ayrıcalıklı bir yerde durduğunu” vurgular ve bunun nedenlerini, Ertem'in birebir uyarlama tuzağından kaçınması, özgün bir çizgi dünyası yaratması ve Anar'ın metniyle uyumlu bir görsel dil geliştirmesi olarak sıralar.

Ertem'in çalışması, dünya çizgi roman tarihindeki klasik edebiyat uyarlamalarıyla da kıyaslanabilir. Classics Illustrated serisi gibi örneklerde görülen metne bağılılık, çoğu zaman görsel yaratıcılığı kısıtlamıştır²²¹. Ancak Ertem, Franz Kafka'nın Dönüşüm'ünü uyarlayan Peter Kuper²²² ya da Herman Melville'in Moby-Dick'ini çizen Will Eisner²²³ gibi çizerlerin yolundan giderek, metni yeniden yorumlama cesareti göstermiştir. Bu yaklaşım, Puslu Kıtalar Atlası'nın yalnızca bir uyarlama değil, aynı zamanda bağımsız bir sanat eseri olarak değerlendirilmesini sağlar.

3.2.5 Kültürel ve Edebi Etkiler

Puslu Kıtalar Atlası'nın çizgi roman uyarlaması, Türk edebiyatı ve çizgi roman sanatı arasında köprü kurarak, edebiyat eserlerinin farklı mecralarda yeniden hayat bulabileceğini göstermiştir. Ertem'in uyarlaması, Anar'ın romanının popülarlığını artırırken, çizgi romanın edebi bir sanat formu olarak algılanmasına da katkıda bulunmuştur. Kitabın kapağında yalnızca Ertem'in adının yer alması, uyarlamanın özgün bir yaratı olarak kabul gördüğünü ve Anar tarafından da takdir edildiğini gösterir.

Ayrıca, eserin Türk çizgi roman okur kitlesi üzerindeki etkisi de göz ardı edilemez. Puslu Kıtalar Atlası'nın çizgi romanı, 2015 yılında yayımlandıktan sonra geniş bir okur kitlesi

²²¹ Jones Jr, W. B. (2024). Classics illustrated: A cultural history. McFarland.

²²² https://m.media-amazon.com/images/I/61zETrlpLKL._SY466_.jpg

²²³ <https://www.amazon.com/Moby-Dick-Herman-Melville/dp/1561632937>

tarafından ilgiyle karşılanmış, 2.355 adet satılmıştır. Okur yorumları, eserin hem Anar hayranları hem de çizgi roman severler tarafından beğenildiğini ortaya koyar. Bu başarı, uyarılmanın hem edebi hem de görsel açıdan tatmin edici olduğunu kanıtlar.

Puslu Kıtalar Atlası, oldukça geniş bir tematik yelpazeyi kapsayan bir eser olmasına rağmen, başta felsefi sorgulamalar olmak üzere pek çok farklı konuya değinmekte ve bu unsurlardan beslenmektedir. Bu eser, başkahraman Uzun İhsan Efendi'nin içsel sorgulamalarını işlerken, aynı zamanda dünyanın ve yaşamın sürekli akışına dair okura önemli bir hatırlatmada bulunur. Kahramanın düşünce yolculuğu, okuru yalnızca "Ben buradayım, bu kitabı okuyorum" hissiyatıyla değil, "Dünya dönmeye, kuşlar uçmaya devam ediyor" düşüncesiyle de meşgul eder. Bu bağlamda, romanın temposunun yüksek olduğunu belirtmek yerinde olacaktır.

Uzun İhsan Efendi'nin düşünsel evrenine dair daha derin bir keşfe çıktığımızda, kitabın 55. Sayfasında Bünyamin'e söylediği şu sözler, kahramanın zihinsel yapısına dair önemli bir ipucu sunar:

"Ama bilmek ve şahit olmak en büyük mutluluktur. Macera ise büyük bir ibadettir; çünkü O'nun eserini tanımanın başka bir yolu olduğunu bulabilmiş değilim. Kendi payıma ben dünyayı rüyalarımda keşfetmeye çalıştım. Bu yeterince cesur olmadığının bir göstergesi olabilir. Aynı hatayı senin de yapmanı istemiyorum, sana izin veriyorum, git." ²²⁴

Bu ifadeler, Uzun İhsan Efendi'nin felsefesinin temel taşlarını oluşturur: O, dünyayı ve varlığını anlama çabasında, rüyalarla bir keşif yolculuğuna çıkmayı tercih etmekte, ancak bunun nihai bir çözüm olmadığını kabul etmektedir. Dolayısıyla oğluna verdiği tavsiye, gerçek yaşamı deneyimleme çağrısına dönüşür.

3.2.6 Uzun İhsan Efendi'nin Varlık Felsefesi ve Çizgi Romanın Anlatı Gücü

Bir başka önemli paralellik, Uzun İhsan Efendi'nin yaklaşımının Goethe'nin Dr. Faust'u ile kurduğu benzerliktir²²⁵. Faust, eserinin başında İncil'i baştan çevirerek "Önce söz vardı" cümlesi yerine "Önce eylem vardı" şeklinde bir tercüme önerisinde bulunur²²⁶, bu da bir bakıma

²²⁴ Anar, İ. O. (2022). Puslu kıtalar atlası (Vol. 326). İletişim Yayınları. s.55

²²⁵ Şahin, E. A. (2018). Nuri Pakdil'in şiir coğrafyasında Kudüs. Akademik Platform İslami Araştırmalar Dergisi, 2(1), 69-78.

²²⁶ GÖKCAN, M. International Journal of Languages' Education and Teaching Volume 5, Issue 4, December 2017, p. 650-657. s.654

Uzun İhsan Efendi'nin "Macera ibadettir" düşüncesini destekler²²⁷. Bu fikir, varlık ve eylem arasındaki ilişkiyi sorgulayan derin bir felsefî bakış açısını işaret eder.

"Kimim?" sorusunu sorarak varlıkla ilgili temel bir sorgulama gerçekleştiren Uzun İhsan Efendi, aynı zamanda Descartes'ın felsefesinde karşılaştığı "Düşünüyorum, öyleyse varım" ilkesinin sınırlarına da gelir²²⁸. Ancak o, rüya gördüğünde bile varlığını sorgulamakta, rüyalarından sonra "Düş gördüğümden şüphe edemem, düş görüyorum o halde ben varım" diyerek bu düşünsel süreçte bir anlam arayışına girer.²²⁹

Kitap boyunca devam eden düşünsel süreçlerin sonunda Uzun İhsan Efendi, "Sizler, hepiniz, içinde yaşadığımız dünya, Konstantiniye, her şey, sadece ve sadece benim düşüncemde varsınız. Rende kar yanılıyor: Düşünüyorum, ama sadece ben var değilim. Düşündüğüm için asıl sizler varsınız; sizler ve içinde yaşadığımız dünya"²³⁰ diyerek, Descartes'ın felsefesine karşı çıkarak "varlık" ve "bilgi" arasındaki ilişkiyi yeniden yorumlamıştır.

Çizgi roman versiyonu, edebi cümlelerden olay örgüsüne kadar romanla paralel gitmeyi başarmıştır. Bu bakımdan en başarılı çizgi roman veya bazı mecralarda grafik roman olarak anılmaktadır. Bu karmaşık ve çok katmanlı hikâye, görsellik üzerinden yeni bir boyut kazanır. İlban Ertem'in çizim tarzı, edebi metnin derinliğini ve çok katmanlı yapısını, okuyucuya farklı bir bakış açısıyla sunar. Örneğin "Yılanın rengi" bölümüne baktığımızda, romandaki uzun betimlemelerin yerini görsel tasvirler almış, sadece gerekli diyaloglara yer verilmiştir fakat çizgi roman edebi bütünlüğü korumayı başarmıştır.

3.2.7 Fantastik Kurgu ve Görsel Sembolizm

Eserdeki karakterler, özgür iradeleriyle yön bulmaya çalışan, farklı kimliklere bürünen figürlerdir. Her biri, kendi içsel yolculuğunda hem fiziksel hem de psikolojik engellerle karşılaşır. Çizgi roman uyarlamasında, bu yolculuklar ve karakter gelişimleri, görsel anlatımla daha belirgin bir hale gelir. İlban Ertem, romanın çizgi roman uyarlamasını yaratırken, orijinal metnin fantastik atmosferini, karakter derinliğini ve olay örgüsünü görsel bir dünyaya dönüştürmüştür. Bu çizgi roman, edebiyat ile görsel sanatların birleşimiyle güçlü bir anlatım yaratır.

²²⁷ Yılmaz, E. B. (2011). Hikâye ve romanlarda sembol dilinin görüntüleri üzerine bir değerlendirme. Bilig: Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi, 56, 45-56.

²²⁸ Öztürk, H. (2021). Modern Düşüncenin Kurucu Ustası: Descartes.

²²⁹ Anar, İ. O. (2022). Puslu kıtalar atlası (Vol. 326). İletişim Yayınları. s.45

²³⁰ Anar, İ. O. (2022). Puslu kıtalar atlası (Vol. 326). İletişim Yayınları. s. 127

İlban Ertem'in çizim tarzı, çizgi romanın gizemli ve fantastik atmosferine çok uygun bir biçimde şekillenmiştir. Gölgeleme teknikleri, canlı renkleri, abartılı çizim detayları ve gerçek dışı dünyalar arasındaki geçiş, çizgi romanın estetik yapısını oluşturur. Çizimlerdeki detaylı arka planlar ve belirgin figür tasvirleri, okuyucuya hem fantastik bir evrenin hem de karakterlerin içsel dünyalarını hissettiren güçlü bir görsel dil kullanır.

Ertem'in çizimleri, ince detaylarla ve soyut çizimlerle zenginleşmiştir. Bu, eserin fantastik öğelerini yansıtırken, karakterlerin duygusal halleriyle de örtüşür. Karakterlerin yüz ifadeleri, bir içsel çatışmayı veya hayal kırıklığını anlatırken, büyüleyici arka planlar olayların gizemli doğasını vurgular. Eserin renk paleti genellikle koyu tonlardan oluşur; mavi, mor, gri gibi renkler atmosferin puslu, belirsiz ve distopik havasını pekiştirir.

Çizgi romanda, orijinal metnin anlatımını daha hızlı bir şekilde aktarabilmek için panel düzeni oldukça önemlidir. İlban Ertem, eserdeki zaman kavramını ve olayların karmaşıklığını panel geçişleriyle başarılı bir şekilde yönetmiştir. Farklı panel boyutları ve dikey/horizontal geçişler, okuyucuya bir anlatıdaki gerginliği veya sakinliği aktarmada kullanılır. Özellikle hızlı hareket eden karakterler ya da gerçeklikten kopan sahneler, panel düzenindeki değişikliklerle belirginleşir ve aksiyonun temposu artırılır.

Çizgi romanının en dikkat çekici yönlerinden biri, İhsan Oktay Anar derinlikli metninin çizimlerle nasıl harmanlandığıdır. Edebiyatın zengin katmanlarını, çizgi romanın görsel diline aktarmak oldukça zordur. Ancak İlban Ertem, bu zorluğu aşarak metindeki felsefi sorgulamalar, bireysel yolculuklar ve toplumsal eleştirileri görselleştirir.

Eserin metni, belirli bir akışla ilerleyen felsefi diyaloglar ve yoğun içsel monologlarla doludur. Çizgi roman versiyonunda, bu metinlerin çoğu karakterlerin düşünce balonlarıyla aktarıldığı gibi, bazı derin felsefi görüşler de görsel metaforlarla anlatılır. Bu, okurun hem metni hem de çizimleri aynı anda çözümleyerek daha derin bir okuma deneyimi yaşamasına olanak tanır.

Her bir karakterin psikolojik derinliği, çizgi romanın içinde yer alan çizimler ve metinle çok iyi bir şekilde harmanlanır. Karakterlerin görsel olarak evrimleşen yüz ifadeleri, onların içsel dünyalarındaki değişimi simgeler. Başlangıçtaki belirsizlik ve keşif, çizimlerdeki yavaş değişimlerle paralel olarak ilerler. Özellikle, gizemin ve bilinçaltının yaratılması, renkler ve ışıkla oynanarak vurgulanır.

Orijinal eserin mitolojik ve felsefi öğeleri, çizgi romanın görsel sembolizmiyle daha etkileyici hale gelir. Gizemli figürler, mitolojik yaratıklar ve gerçek dışı olaylar; soyut çizimler ve özel

tasarlanmış sahnelerle anlatılır. Bu sayede, okur yalnızca karakterlerin değil, dünyanın içsel yapısının da çözülmeye başladığını hisseder. Fantastik öğelerle bezeli sahneler, okurun hikâyeye olan ilgisini pekiştirirken, metnin temalarını yansıtan güçlü bir sembolizm oluşturur.

Çizgi romanın en güçlü yönlerinden biri, karakterlerin duygusal yolculuklarının ve çatışmalarının görsel olarak ne kadar güçlü bir şekilde aktarıldığıdır. Karmaşık duygular, yüz ifadeleri, gözlerdeki boşluklar ya da gizli korkular, görsel düzeyde derinlemesine işlenmiştir. Bu, özellikle felsefi sorgulamaların ve bireysel çıkmazların karakterler üzerinden aktarılmasında büyük bir etkidir.

3.2.8 Çizgi Roman Biçeminde Fantastik Edebiyat

İlban Ertem'in Puslu Kıtalar Atlası çizgi roman uyarlaması, İhsan Oktay Anar'ın derin, fantastik ve katmanlı edebiyatını, görsel sanatlar aracılığıyla etkileyici bir biçimde modernize etmiştir. Sanatsal anlatım, panel düzeni ve görsel sembolizm, orijinal eserin felsefi ve fantastik öğelerini daha güçlü bir şekilde izleyiciye sunar. Çizgi roman hem görsel hem de edebi anlamda derinlikli bir yapıya sahiptir ve okuyucuyu hem fantastik bir dünyada hem de bireysel bir iç yolculukta sürükler.

Eser, Türk edebiyatı ve çizgi roman sanatında çığır açan bir çalışmadır. Ertem, İhsan Oktay Anar'ın karmaşık ve görsel açıdan zengin metnini, birebir kopyalamaktan kaçınarak özgün bir çizgi dünyasına dönüştürmüş, böylece hem romana sadık kalmış hem de kendi sanatsal imzasını atmıştır. Uyarlamanın Türk çizgi roman tarihindeki ayrıcalıklı yeri, Ertem'in teknik ustalığı, sanatsal vizyonu ve hikâyeye duyduğu tutkuyla açıklanabilir. Puslu Kıtalar Atlası çizgi romanı, edebiyat ve görsel sanatlar arasındaki diyalogu güçlendiren bir başyapıt olarak hem akademik hem de popüler bağlamda, üzerinde durulmayı hak etmektedir.

3.3 VEDA

Ayşe Kulin'in 2007 yılında yayımlanan *Veda: Esir Şehirde Bir Konak* romanı, Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküş döneminde, işgal altındaki İstanbul'da bir konakta geçen duygusal ve tarihsel bir anlatıdır²³¹. Son Maliye Nazırı Ahmet Reşit Bey ve ailesinin hikâyesi üzerinden, Osmanlı aydınının Millî Mücadele ile eski düzen arasında sıkışmışlığını ve dönemin sosyo-politik dönüşümlerini işleyen roman, Kulin'in sevilen eserlerinden biridir. Bu roman, 2010 yılında Cemil Cahit Yavuz tarafından çizgi romana uyarlanarak, Türk edebiyatının görsel sanata entegrasyonunda önemli bir örnek oluşturmıştır.

3.3.1 Veda Romanının Edebi ve Sosyo-Kültürel Özellikleri

Veda: Esir Şehirde Bir Konak, Osmanlı İmparatorluğu'nun son günlerinde, 1919-1922 yılları arasında işgal altındaki İstanbul'da geçen bir aile dramıdır. Roman, son Maliye Nazırı Ahmet Reşit Bey'in konağında yaşayan ailesinin, özellikle yeğeni Kemal'in Millî Mücadele'ye katılımı ve kuzeni Mehpere ile yaşadığı trajik aşk hikâyesi etrafında şekillenir. Kulin, tarihsel gerçekçilikle kurgusal unsurları harmanlayarak, Osmanlı aydınının kimlik bunalımını, çöken bir imparatorluğun yasını ve yeni bir ulus-devletin doğum sancılarını ustalıkla işler. Roman, bireysel hikâyeler üzerinden dönemin toplumsal ve politik çalkantılarını yansıtırken, aile bağları, vatanseverlik ve fedakârlık gibi temaları öne çıkarır.

Kulin'in anlatımı, akıcı ve duygusal bir üsluba sahiptir. Roman, ayrıntılı mekân tasvirleri, zengin karakter kadrosu ve tarihsel olaylarla örülü bir olay örgüsü sunar. İstanbul'un işgal altındaki sokakları, konak yaşamının detayları ve Anadolu'daki Millî Mücadele'ye uzanan yolculuklar, okuru dönemin atmosferine çeker. Anlatıcı, üçüncü tekil şahıs bakış açısıyla hikâyeyi aktarırken, karakterlerin iç dünyalarını ve duygusal çatışmalarını derinlemesine işler. Bu özellikler, romanın çizgi romana uyarlanması için zengin bir görsel malzeme sunarken, uzun betimlemeler ve karmaşık olay örgüsünün görsel bir medyuma aktarılması önemli bir meydan okuma oluşturur.

Romanın sosyo-kültürel bağlamı, Osmanlı'dan Cumhuriyet'e geçiş sürecindeki kırılmaları yansıtır. Ahmet Reşit Bey'in eski düzenle Millî Mücadele arasındaki ikilemi, Osmanlı aydınının çelişkilerini simgeler. Mehpere'nin trajik aşkı ve Kemal'in vatanseverliği, bireysel fedakârlıklarla toplumsal dönüşüm arasındaki bağı vurgular. Kulin'in kadın karakterlere verdiği önem, özellikle Behice ve Saraylıhanım gibi figürlerde, dönemin kadınlarının toplumsal

²³¹ Kulin, A. (2007). *Veda: Esir şehirde bir konak* (Vol. 16). Everest.

rollerini ve duygusal mücadelelerini öne çıkarır. Bu temalar, romanın çizgi romana uyarlanmasında görsel ve anlatısal olarak işlenmesi gereken temel unsurlardır.

3.3.2 Cemil Cahit Yavuz'un Çizgi Roman Uyarlaması

Cemil Cahit Yavuz'un 2010 yılında Everest Yayınları tarafından yayımlanan Veda: Esir Şehirde Bir Konak çizgi roman uyarlaması, Ayşe Kulin'in romanını görsel bir şölene dönüştüren bir çalışmadır. Yavuz, lekesel yaklaşımla ürettiği çizimleriyle tanınan bir sanatçıdır ve bu uyarlamada, romanın tarihsel ve duygusal derinliğini görsel bir anlatıya taşımayı başarmıştır. Çizgi roman, romanın ana olay örgüsünü ve tematik unsurlarını korurken, görsel estetik ve çizgi roman medyumunun olanaklarıyla özgün bir yorum sunar.

3.3.3 Uyarlama Sürecindeki Yaklaşım ve Teknikler

Çizgi roman uyarlamaları, romanın uzun betimlemelerini, ayrıntılı tasvirlerini ve karmaşık olay örgüsünü görsel bir medyuma aktarırken sadeleştirme gerektirir. Yavuz, Veda'yı uyarlarken, romanın özünü koruma ve çizgi romanın görsel dinamizmine uygun bir anlatım yaratma arasında denge kurar. TR Dizin'de yayımlanan bir makalede belirtildiği üzere, "Grafik roman uyarlamasında, çizimler ve konuşma balonları gibi görsel öğeler kullanılarak kaynak esere bağlı yeni bir yaratım söz konusudur."²³² Yavuz, bu ilkeye uygun olarak, romanın yoğun anlatımını çizgilerle yeniden yorumlar ve hikâyeyi görsel bir anlatıya dönüştürür.

Yavuz'un çizim tarzı, romanın tarihsel atmosferini yansıtan detaylı arka planlarla karakterize edilir. İşgal altındaki İstanbul'un sokakları, Ahmet Reşit Bey'in konağının iç mekânları ve Anadolu'nun savaş ortamı, Yavuz'un çizimlerinde hem gerçekçi hem de atmosferik bir şekilde tasvir edilir. Çizer, dönemin kıyafetleri, mimarisi ve kültürel dokusunu titizlikle araştırarak, görsel anlatımı tarihsel bağlama oturtur. Renkli bir palet yerine, Yavuz'un lekesel ve kontrastlı çizgileri, hikâyenin duygusal yoğunluğunu ve dramatik tonunu vurgular. Bu estetik seçim, romanın melankolik ve nostaljik havasını güçlendirir.

Karakter tasarımlarında Yavuz, romanın zengin kişi kadrosunu görsel olarak ayırıştırır. Ahmet Reşit Bey'in ağırbaşlı duruşu, Kemal'in kararlı ve idealist tavrı, Mehpere'nin narin ama kırılgan görünümü ve Saraylıhanım'ın otoriter havası, çizimlerdeki yüz ifadeleri ve beden dilleri aracılığıyla net bir şekilde yansıtılır. Konuşma balonları, romanın diyaloglarını sadeleştirerek hikâyenin akışını hızlandırır, ancak bazı iç monologlar ve betimlemeler görsel imgelerle ifade

²³² Topçu, H., & Yılmazkaya, E. (2020). ÇİZGİLERDEN MÜREKKEP BİR ROMAN: VEDA. HUMANITAS-Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 8(16), 373-393.

edilir. Mehpere'nin Kemal'e duyduğu yasak aşk, romantik sahnelerde yumuşak geçişler ve yakın planlarla vurgulanırken, Kemal'in Millî Mücadele'deki mücadeleleri dinamik aksiyon kareleriyle sunulur.

3.3.4 Çizgi Romanın Romanla Karşılaştırmalı Analizi

Veda romanı, uzun betimlemeler, ayrıntılı karakter analizleri ve tarihsel olaylarla örülü bir anlatı sunarken, çizgi roman bu unsurları görsel bir medyumun sınırları içinde yeniden yapılandırır. Yavuz, romanın ana temalarını –Osmanlı aydınının ikilemi, Millî Mücadele'nin fedakârlıkları, aşk ve aile bağları– korurken, bazı detayları sadeleştirir. Örneğin, romanın konak yaşamına dair uzun tasvirleri, çizgi romanda birkaç karede özetlenir; bu, hikâyenin temposunu artırır ancak romanın edebi zenginliğini bir ölçüde azaltabilir.

Romanın duygusal derinliği, Yavuz'un çizimlerinde görsel ifadelerle yakalanır. Mehpere'nin trajik aşkı, çizgi romanda yüz ifadeleri ve dramatik kompozisyonlarla güçlü bir şekilde aktarılır. Ancak, romanın iç monologları ve Ahmet Reşit Bey'in Osmanlı düzeniyle Millî Mücadele arasındaki çelişkilerine dair felsefî yansımaları, çizgi romanda daha az yer bulur. Bu, çizgi roman medyumunun diyalog ve görsel imgelere dayalı yapısından kaynaklanır. Yine de Yavuz'un uyarlaması, romanın tarihsel ve duygusal ruhunu korumada başarılıdır.

Çizgi roman, romanın okur kitlesini genişletir. Kulin'in akıcı ama yoğun anlatımı, bazı okurlar için ağır bulunabilirken, Yavuz'un sadeleştirilmiş diyalogları ve görsel hikâye anlatımı, eseri daha erişilebilir kılar. Özellikle genç okurlar ve çizgi roman severler, Veda'nın çizgi roman versiyonuyla hikâyeye daha kolay bağlanabilir. Goodreads'te yer alan okur yorumları, çizgi romanın hem Kulin hayranları hem de yeni okurlar tarafından beğenildiğini gösterir.

3.3.5 Türk Çizgi Roman Tarihinde Veda Çizgi Romanının Yeri

Cemil Cahit Yavuz'un Veda çizgi roman uyarlaması, Türk çizgi roman tarihinde yerli edebiyat eserlerinin görsel sanata entegrasyonunda önemli bir örnektir. 2000'li yıllarda Türkiye'de çizgi romanın popüler bir sanat formu haline gelmesiyle, klasik ve çağdaş edebiyat eserlerinin uyarlamalarına olan ilgi artmıştır. Bu bağlamda, Veda çizgi romanı, İlban Ertem'in Puslu Kıtalar Atlası, Betül Gönüllü'nün Araba Sevdası ve Gökçe Erverdi'nin Kuyucaklı Yusuf uyarlamalarıyla birlikte, Türk edebiyatının çizgi romanla buluşmasında bir dönüm noktası oluşturur.

Yavuz'un uyarlaması, diğer uyarlamalarla karşılaştırıldığında, tarihsel gerçekçilik ve duygusal yoğunluğa odaklanmasıyla öne çıkar. Ertem'in Puslu Kıtalar Atlası uyarlaması fantastik ve

atmosferik bir estetik sunarken, Gönüllü'nün Araba Sevdası mizahi bir tonla züppe tipolojisini işler, Erverdi'nin Kuyucaklı Yusuf'u ise romantik ve toplumsal gerçekçi bir denge kurar. Yavuz ise Veda'da, Osmanlı'nın çöküşüne dair nostaljik bir atmosferle Millî Mücadele'nin dinamizmini birleştirir. Bu, uyarlamanın Türk çizgi roman tarihindeki özgün yerini pekiştirir.

Dünya çizgi roman tarihinde, Veda uyarlaması, klasik edebiyat uyarlamalarıyla kıyaslanabilir. Önceki çizgi romanlarda da ele aldığımız gibi Classics Illustrated serisinin metne sıkı sıkıya bağlı yaklaşımından farklı olarak, Yavuz'un uyarlaması, görsel yaratıcılığı ön planda tutar ve romana kendi sanatsal yorumunu katar. Peter Kuper'in Dönüşüm veya Will Eisner'in Moby-Dick uyarlamaları gibi, Yavuz da romanın özünü korurken bağımsız bir sanat eseri yaratır.

3.3.6 Kültürel ve Edebi Etkiler

Veda çizgi romanı, Ayşe Kulin'in romanının popülerliğini artırarak, Osmanlı'dan Cumhuriyet'e geçiş dönemine dair tarihsel bilinci güçlendirmiştir. Çizgi roman, özellikle genç okurların ve görsel sanatlara ilgi duyanların, Millî Mücadele'nin kişisel ve toplumsal boyutlarını keşfetmesini sağlar. Kitapyurdu verilerine göre, uyarlamanın 30 adet satıldığı belirtilmiş olup, bu, eserin niş ama sadık bir okur kitlesine ulaştığını gösterir.

Uyarlama, edebiyat ve görsel sanatlar arasındaki diyalogu güçlendirir. Kulin'in romanı, tarihsel kurgu ve romantizmle geniş bir okur kitlesine hitap ederken, Yavuz'un çizgi romanı, bu hikâyeyi görsel bir macera olarak yeniden kurgular. Eser, eğitim kurumlarında tarih ve edebiyat derslerinde görsel bir kaynak olarak kullanılma potansiyeline sahiptir. Ayrıca, Osmanlı aydınının kimlik bunalımı ve Millî Mücadele'nin fedakârlıkları gibi temalar, günümüz Türkiye'sinde kimlik ve tarih tartışmalarıyla hâlâ yankı bulur.

Roman, edebi bakımdan Osmanlı'nın çöküşü ve Cumhuriyet'in doğuşu arasında sıkışmış bir ailenin hikâyesini tarihsel ve duygusal bir derinlikle işlerken Cemil Cahit Yavuz'un çizgi roman uyarlaması, bu zengin anlatıyı görsel bir medyuma taşıyarak, romanın özünü korur ve kendi sanatsal imzasını ekler. Yavuz, detaylı arka planlar, lekesel çizgiler ve duygusal kompozisyonlarla, işgal altındaki İstanbul'un atmosferini ve karakterlerin içsel çatışmalarını başarıyla yansıtır. Türk çizgi roman tarihinde önemli bir yere sahip olan bu uyarlama, edebiyat ve görsel sanatlar arasındaki köprüyü güçlendirir ve Veda'nın tarihsel ve duygusal mirasını yeni nesillere taşır. Edebiyatın lezzetiyle çizginin macerasını birleştiren bu eser hem Kulin'in okurlarını hem de çizgi roman severleri büyüleyen bir şölen sunar.

3.3.7 Tarihsel Arka Planın Görselleştirilmesi

Veda, Osmanlı'nın son dönemine ait siyasi çalkantılarla iç içe geçmiş ailevi bir anlatı sunar. Çizgi roman uyarlamasında, dönemin tarihsel gerçekliğinin sahne düzeni, kıyafet detayları ve mimari öğeler üzerinden yeniden kurulması, anlatının gerçekçilik duygusunu pekiştirir. Ancak bu görsel gerçekçilik, canlı renk kullanımıyla dramatize edilerek tarihsel zamanın donukluğunun ötesine taşınır. Çizimlerde kullanılan altın sarısı, yakıcı kırmızı ve gece mavisi gibi renkler; karakterlerin ruh hâllerini, toplumsal kargaşayı ve bireysel çatışmaları duygusal düzlemde yansıtan güçlü araçlara dönüşür.

3.3.8 Karakterlerin Görsel Psikolojisi ve Anlatının Duygusal Katmanı

Romanın merkezindeki karakterler – özellikle konak sahibi Refik Bey, kızı Behice ve hizmetliler – çizgi romanda ifadeler ve beden dili üzerinden psikolojik olarak derinleştirilir. Mehpare'nin hüznü bakışları, Refik Bey'in çatık kaşları, savaşın getirdiği yıkım karşısında donuklaşan yüzler, yazılı metindeki duygu yoğunluğunu görsel bir anlatıma dönüştürür. Balonlarda kullanılan iç monologlar ve kısa, çarpıcı replikler; romanın içsel dünyasını, çizgisel zaman akışıyla uyumlu bir biçimde sunar.

3.3.9 Konak Mekânının Sembolizmi ve Renk Kullanımı

Kulin'in romanında konak hem bir aidiyet hem de çözülme mekânı olarak işlev görür. Çizgi roman uyarlamasında bu mekânsal anlam, görsel sembollerle pekiştirilir. Konağın içi sıklıkla sıcak renklerle (turuncu, bej, bordo) resmedilirken, dış dünyadaki siyasal karmaşa soğuk tonlarla (gri, mavi, siyah) betimlenir. Bu renk karşıtlığı, iç-dış, güvenlik-tehdit, geçmiş-gelecek ikiliklerini temsil eder. Böylece konak, yalnızca bir mekân değil; romanın tematik eksenini taşıyan görsel bir metafor hâline gelir.

3.3.10 Zamanın Görselleştirilmesi ve Tarihsel Süreç

Çizgi romanın paneller aracılığıyla zamanı kesitler hâlinde sunması, tarihsel ilerleyişin görsel olarak yapılandırılmasını sağlar. Romanın kronolojik akışı, çizgi romanda zamansal sıçramalar ve geri dönüşlerle zenginleştirilir. Bu bağlamda çizgi roman, yalnızca romanın olay örgüsünü aktaran bir biçim değil; zamanın algısını da dönüştüren yaratıcı bir yeniden yazımdır. Panellerdeki geçişlerde kullanılan renk tonlarının değişimi, mevsim ve ruh hâliyle birlikte zamanın dramatik etkisini artırır.

Ayşe Kulin'in Veda adlı romanının çizgi roman uyarlaması, edebi anlatının tarihsel ve duygusal yoğunluğunu canlı renkler ve görsel betimlemelerle yeniden üreten özgün bir yapı sunmaktadır. Görselliğin sunduğu çok katmanlı anlatı olanağı, metnin tarihsel gerçekliğini yalnızca belgeler

düzeyinde değil; duygusal ve estetik düzlemde de yeniden inşa eder. Böylece Veda, edebiyat ile görsel sanatların kesişiminde, tarihsel bir belleği çizgi roman estetiğiyle aktaran çağdaş bir anlatı formuna dönüşür. Bu tür uyarlamalar, çizgi romanın yalnızca popüler kültürün değil, edebiyatın da anlamlı bir taşıyıcısı olduğunu göstermektedir.

Roman, Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküş yıllarındaki toplumsal ve bireysel çatışmaları derinlemesine işleyen bir eserdir. Bir konakta geçen, zengin bir aile yapısı etrafında şekillenen dramatik bir anlatı sunar. Bu anlatı, tarihsel bir arka planla birleşen bireysel öykülerle zenginleşir. Çizgi roman uyarlamasında ise Cemil Cahit Yavuz, Kulin'in bu yoğun duygusal atmosferini görsel bir dil aracılığıyla yeniden inşa eder. Yavuz'un çizimleri, sadece metnin içeriksel derinliğini yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda görsel estetik ile metnin psikolojik ve duygusal alt katmanlarını pekiştirir. Bu uyarlama, tarihsel olayları ve toplumsal yapıları görselleştirirken, aynı zamanda karakterlerin içsel dünyalarını da gözler önüne serer.

3.3.11 Çizgilerle Anlatı: Cemil Cahit Yavuz'un Görsel Dilinde Renk, Mekân ve Karakter

Yavuz'un çizimleri, romanın temalarını ve karakterlerini anlamamıza yardımcı olan önemli bir unsurdur. Özellikle renklerin kullanımındaki titizlik, anlatının duygusal yoğunluğunu güçlü bir şekilde yansıtır. Canlı renklerin tercih edilmesi, her bir karakterin ruh hâlini ve toplumsal konumunu görsel bir dille ifade eder. Mehpare'nin içsel çatışmaları, Refik Bey'in geçmişe duyduğu özlem ve konağın duvarlarında yankı bulan Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküşü, Yavuz'un çizimlerinde belirgin bir biçimde görülür. Panellerdeki renk geçişleri, zamanın ve mekânın etkilerini vurgular; örneğin, konağın içindeki sıcak tonlar, aile içindeki samimiyeti ve güvenliği simgelerken, dış dünyadaki soğuk ve gri tonlar, dışsal tehditlerin ve siyasetin yıkıcı gücünü simgeler. Bu renklerin sadece mekânı değil, karakterlerin psikolojik durumlarını da görselleştirerek anlatının duygusal yoğunluğunu arttırdığını söylemek mümkündür.

Cemil Cahit Yavuz'un karakter çizimlerinde ise, yüz ifadeleri ve beden dili oldukça dikkat çekicidir. Yavuz'un çizimlerinde, karakterlerin psikolojik hâllerini anlamamıza yardımcı olan küçük ama etkili detaylar bulunur. Mehpare'nin elindeki örtüye sarılma hareketi, bir tür içsel güven arayışı olarak yorumlanabilir. Aynı şekilde, Refik Bey'in öne doğru eğilen duruşu hem fiziksel hem de duygusal olarak zayıfladığını gösteren bir metafor olarak işlev görür.

Yavuz'un çizimlerinde, mekânlar da önemli bir anlatım aracıdır. Konak, yalnızca bir yaşam alanı değil, aynı zamanda toplumun yapısının ve dönemin ruhunun yansıması olarak çizilir. Konağın içi, Osmanlı İmparatorluğu'nun geçmiş zarafetini ve görkemini simgelerken, dış dünyadaki çalkantılar ve siyasi belirsizlikler soğuk tonlarla resmedilir. Konağın içindeki sıcak

renkler, ailenin geçmişteki refahını ve bir arada olma arzusunu yansıtırken, dışarıdaki soğuk renkler ise zamanla çözülmeye başlayan bir düzeni ve dışsal tehditleri simgeler. Bu mekânsal karşıtlık, romanın temalarına ve karakterlerin psikolojik durumlarına dair derin ipuçları verir. Özellikle, konağın dışındaki karanlık, belirsizlik ve kaos ile içindeki ışıklı, huzurlu görüntüler arasındaki zıtlık, Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemindeki çöküşü ve ailenin çözölen yapısını anlatan bir sembol olarak işlev görür.

Zamanın ve mekânın görsel olarak manipöle edilmesi, çizgi romanın en belirgin özelliklerinden biridir. Yavuz, zamanın akışını panel düzeni ile çok etkili bir şekilde sunar. Geçişler arasındaki renk değişimleri, geçmişin hatırlanışı ve geleceğe yönelik umut ya da korku gibi duygulara dair güçlü bir anlatı sağlar. Panellerdeki kesintiler, olayların ve duyguların ne kadar iç içe geçtiğini ve birbirini takip eden olayların sürükleyici etkisini gösterir. Çizgi romanın yapısı, zamanın ve olayların anlatımını farklı bir düzeyde sunar, bu da romanın daha önce kelimelerle anlatılan, zamanla sınırlı olan öğelerini görsel bir biçime dönüştürür.

Cemil Cahit Yavuz'un çizimlerinde, Veda romanının duygusal tonu ile görsel anlatı arasındaki uyum dikkat çeker. Her bir çizim metnin temalarına hizmet ederken, karakterlerin içsel çatışmalarını ve toplumsal yapının bireysel hayatlar üzerindeki etkisini başarılı bir şekilde aktarır. Kulin'in yazdığı metnin sunduğu tarihsel ve toplumsal yapıyı Yavuz'un çizimleri görsel olarak somutlaştırır ve bir adım ileriye taşır. Canlı renkler, karakterlerin içsel dünyaları ile dışsal tehditlerin arasındaki gerilimi vurgularken, mekânlar ve zaman arasındaki geçişler, romanın dramatik yapısını pekiştirir.

Veda romanının çizgi roman uyarlaması hem metnin derinliğini hem de görsel sanatın olanaklarını kullanarak, tarihsel bir dönem ile bireysel hikâyelerin kesişiminden doğan güçlü bir anlatı sunar. Cemil Cahit Yavuz'un çizimleri, metnin duygusal yoğunluğunu artırırken, tarihsel bir geçmiş ve onun bireyler üzerindeki etkilerini görsel bir anlatıma dönüştürür. Bu uyarlama, çizgi romanın yalnızca bir eğlence aracı değil, edebi anlatının derinlikli bir biçimde sunulabileceği bir mecra olduğunu da bir kez daha kanıtlar.

İstanbul'un işgali, karakterlerin hayatlarını nasıl dönüştürdüğünü ve hayatta kalma mücadelesini görselleştirir. Ailenin karşılaştığı zorluklar, bireyler arası çatışmalar ve dayanışma, romanın önemli temalarındandır. Her bir karakterin yaşadığı içsel dönüşüm, savaşın, işgalin ve dönemin zorluklarının yarattığı travmalarla şekillenir. Aile bireylerinin, işgalin ortasında bir yandan direnişin önemli figürleriyle bağlantıya geçmesi ve kurtuluş mücadelesine katılmaları, romanın tarihsel akışını yönlendirir.

Çizgi romanın giriş kısmında, romanın başlıca karakterleri resmedilmiştir. Çizgi romanda, karakterlerin içsel çatışmaları ve duygusal yolculukları, yüz ifadeleri, vücut dili ve gözlerdeki boşluklar gibi detaylarla gösterilir. Behice karakteri, ailesinin ve sevdiklerinin güvenliği için mücadele eden ve gerekirse cepheye bile gitmek isteyen bir kadın olarak sıkça kararsızlık, korku ve cesaret gibi duygusal durumlarla temsil edilir. Çizimlerdeki detaylı yüz ifadeleri ve derinlemesine işlenmiş duygular, okuyucunun karakterle empati kurmasını sağlar. Çizgi romanın son sayfalarında, romanla paralellik göstererek Reşat beyin vapura binışı ve Behice'ye yazdığı mektup resmedilmiştir.

Çizgi romanda kullanılan renk paleti dönemin karanlık havasına kıyasla canlı renklerden oluşmaktadır. Griler, kahverengiler, lacivert ve siyahlar gibi koyu renkler, savaşın getirdiği huzursuzluğu ve belirsizliği vurgularken, daha sakın ve duygusal anlarda yumuşak tonlar kullanılarak içsel dünyalar ve aile bağları ön plana çıkar. Işık ve gölge oyunları, karakterlerin psikolojik durumlarını veya bir olayın dramatik etkisini pekiştirecek şekilde kullanılır.

Çizgi romanın panel düzeni, hikâyenin temposunu belirler. Hızlı geçişler, özellikle savaş anlarında ve gerilimli sahnelerde, karakterlerin yaşadığı psikolojik baskıyı anlatmada önemli bir rol oynar. Savaşın öncesi ve sonrasındaki sahnelerde kesik panel geçişleri kullanılarak bir gerilim ve belirsizlik yaratılır. Çizgi romanın dikey panel yapısı ve yavaşlatılmış sahneleri, önemli duygusal anları izleyiciye derinlemesine aktarmak için etkilidir.

Çizgi roman uyarlamasında bu metinlerin görselleştirilmesi oldukça karmaşık bir süreçtir. Duygusal yoğunluk, içsel çatışmalar ve bireysel yolculuklar, çizimlerle aktarılırken hem edebi metinden çok kesmemek hem de görselle zenginleştirebilmek dengesini korumak önemlidir. Veda'nın çizgi roman adaptasyonu bu dengeyi korumakta başarılı sayılabilir. Romanın orijinal metninde yer alan içsel monologlar, çizgi roman uyarlamasında düşünce balonları ve kapsamlı diyaloglar aracılığıyla aktarılır. Karakterlerin korkuları, çizimlerdeki gözlerdeki derinlik, mimiklerin değişimi ve gölgeleme ile aktarılarak izleyicinin karakterin psikolojik durumunu anlaması sağlanır.

Çizgi roman, dönemin tarihsel bağlamını aktarmada oldukça güçlüdür ve siyasi anlamda eserin duruşunu, görselliğin gücü sayesinde her algıya hitap edecek şekilde korumuştur. İstanbul'un işgali, insanların sosyal yapısındaki dönüşüm ve bireylerin bu süreçteki rolü, edebi metinden çok sapmadan görsel anlatımda detaylıca işlenir. Toplumun ikiye bölünmesi, direnişin ve teslimiyetin temaları, çizgi romanın görsel sembolizmiyle açıklığa kavuşturulur. Bu uyarlama derin tarihî temalarını, bireysel dramaları ve toplumsal yapıyı görsel bir biçimde sunar. Çizgi

roman, orijinal eserin tarihî ve psikolojik katmanlarını görselleştirerek görsel ve edebi açıdan zengin bir deneyim sunar ve okuyucuyu hem dönemin atmosferine hem de karakterlerin içsel dünyalarına derinlemesine bir yolculuğa çıkarır. Çizgi roman, metin ve görsellerin uyumunu kullanarak, hikâyenin tarihsel ve duygusal derinliğini daha etkileyici bir şekilde aktarır. Bu uyarlama hem romanın hayranları hem de çizgi roman severler için bir deneyim sunar. Çizgi roman formatı, romanın temalarını ve karakterlerini yeniden yorumlayarak, edebiyat ve görsel sanatlar arasındaki etkileşimi güçlendirir.

3.4 KUYUCAKLI YUSUF

Sabahattin Ali'nin "Kuyucaklı Yusuf"²³³ adlı eseri, Türk edebiyatının önemli klasiklerinden biridir ve toplumsal sorunlar, bireysel trajediler ve insan psikolojisi üzerine bir inceleme sunar.

Sabahattin Ali'nin 1937 yılında yayımlanan ilk romanı Kuyucaklı Yusuf, Türk edebiyatında toplumsal gerçekçilik ve romantizm unsurlarını harmanlayan öncü bir eserdir. Aydın'ın Kuyucak köyünde başlayan ve bir kasaba dramına dönüşen bu roman, ezilen köylü sınıfının sorunlarını, sınıf çatışmalarını ve bireyin toplumla uyumsuzluğunu ele alarak Türk romanında yeni bir çığır açmıştır. Gökçe Erverdi'nin 2019 yılında Everest Yayınları tarafından yayımlanan çizgi roman uyarlaması, bu klasik eseri görsel bir medyuma taşıyarak hem Sabahattin Ali'nin edebi mirasını yeniden canlandırır hem de çizgi roman sanatının Türk edebiyatıyla etkileşimine katkıda bulunur.

Romanın en dikkat çekici yönlerinden biri de Sabahattin Ali'nin, dönemin feodal yapısını ve bunun birey üzerindeki etkilerini sorgulamasıdır²³⁴. Kuyucaklı kasabasındaki yerleşik düzen, çeşitli güç sahiplerinin iktidarıyla şekillenmektedir. Bu yapıda, bireylerin özgürlükleri ve hakları genellikle başkalarının elindedir. Yusuf, bu yapı içinde hem bir birey olarak varlık mücadelesi verirken, hem de kasabanın karanlık yüzüyle yüzleşmek zorunda kalır. Toplumun katı sınıf ayrımları, Yusuf'un özgürlük ve mutluluk arayışını neredeyse imkânsız hale getirir.

3.4.1 Kuyucaklı Yusuf Romanının Edebi ve Sosyo-Kültürel Özellikleri

Kuyucaklı Yusuf, Sabahattin Ali'nin öykücü kimliğinden romana geçiş yaptığı ilk eseridir ve Türk edebiyatında kasaba romanı türünün öncüsü olarak kabul edilir. Roman, 1903 yılında Aydın'ın Kuyucak köyünde ailesi eşkıyalar tarafından katledilen dokuz yaşındaki Yusuf'un,

²³³ Ali, S. (2023). Kuyucaklı Yusuf (Vol. 9). E-Kitap Projesi & Cheapest Books.

²³⁴ Genel bilgi için bkz: Şeker, A. (2019). Kuyucaklı Yusuf romanının kadın kahramanlarını toplumsal cinsiyet bağlamında psikososyal yönleriyle ele almak. İnsan ve İnsan, 6(22), 865-881.

Nazilli Kaymakamı Selahattin Bey tarafından evlat edinilmesiyle başlar. Yusuf, kaymakamın kızı Muazzez ile büyür ve ona karşı derin bir aşk besler. Ancak, kasabanın eşrafi, rüşvetçi yöneticiler ve zengin ailelerin oğlu Şakir'in entrikaları, Yusuf'un hayatını bir tragedyaya sürükler. Roman, aşk, tutku ve bireysel başkaldırı gibi romantik temaları, sınıf çatışmaları, toplumsal adaletsizlik ve gelenek-modernlik gerilimi gibi toplumsal gerçekçi unsurlarla birleştirir.

Berna Moran, Kuyucaklı Yusuf'u Türk romanında bir dönüm noktası olarak değerlendirir ve eserin, Tanzimat'tan 1950'lere kadar baskın olan Batılılaşma sorunsalının ötesine geçerek toplumsal yapıyı ve ezilen köylü sınıfını ele alan ilk romanlardan biri olduğunu belirtir²³⁵. Roman, Anadolu'nun sosyo-ekonomik gerçeklerini içeriden bir bakışla yansıtır ve köy edebiyatına yönelişte önemli bir rol oynar. Fethi Naci, eserin "kişilerin canlılığı, ayrıntıların ustalığı, olay örgüsünün mükemmelliği ve sosyal gerçeklikle insani gerçekliği dengeli bir şekilde yansıtması" nedeniyle eskimeyeceğini vurgular²³⁶. Yusuf karakteri, köyden kasabaya göç eden ve şehir hayatına uyum sağlayamayan bireyin prototipi olarak, Türk edebiyatının en romantik ve trajik kahramanlarından biri kabul edilir.

Romanın dili, Sabahattin Ali'nin akıcı ve etkileyici üslubunu yansıtır. Betimlemeler, karakterlerin iç dünyasını ve kasaba yaşamının atmosferini canlı bir şekilde aktarırken, diyaloglar toplumsal normları ve çatışmaları gözler önüne serer. Romanın anlatımı, üçüncü tekil şahıs bakış açısıyla ilerler ve Yusuf'un yalnızlığı, öfkesi ve aşkı gibi duygusal derinlikleri detaylı bir şekilde işlenir. Bu özellikler, eserin çizgi romana uyarlanması için zengin bir malzeme sunarken, yoğun psikolojik betimlemeler ve toplumsal eleştirilerin görsel bir medyuma aktarılması önemli bir meydan okuma oluşturur.

3.4.2 Gökçe Erverdi'nin Çizgi Roman Uyarlaması

Gökçe Erverdi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Resim Bölümü mezunu bir sanatçıdır ve 2015'ten beri OT dergisindeki çizimleriyle tanınır²³⁷. Daha önce Sabahattin Ali'nin Kürk Mantolu Madonna romanını çizgi romana uyarlayarak dikkat çeken Erverdi, Kuyucaklı Yusuf'u 2019 yılında Everest Yayınları için görsel bir forma dönüştürmüştür. Bu uyarlama, romanın hem romantik hem de toplumsal gerçekçi yönlerini vurgulayan bir estetikle, Sabahattin

²³⁵ Moran, Berna. Türk Edebiyatına Eleştirel Bir Bakış 2. İletişim Yayınları, 1990. s. 9-18

²³⁶ Yüzyılın 100 Türk romanı: eleştiri. Türkiye İş Bankası Yayınları, 2007. s.268-69

²³⁷ <https://1000kitap.com/yazar/gokce-erverdi>

Ali'nin eserini yeni nesillere tanıtmada önemli bir rol oynar. Gökçe Erverdi “Kürk Mantolu Madonna” eserini de çizgi romana uyarlamıştır ve çizim yorumu bakımından Kuyucaklı Yusuf eseriyle paralellikler taşımaktadır.

3.4.3 Uyarlama Sürecindeki Yaklaşım ve Teknikler

Erverdi'nin uyarlamasındaki en dikkat çekici özellik, romanın yoğun anlatımını çizgi romanın dinamik yapısına uygun hale getirirken eserin ruhunu koruma çabasıdır. Kuyucaklı Yusuf'un karmaşık olay örgüsü ve derin karakter analizleri, çizgi romanda sadeleştirilmiş bir anlatımla sunulur. Erverdi, romanın uzun betimlemelerini ve iç monologlarını görsel imgelerle ifade ederek, Yusuf'un duygusal çalkantılarını ve kasaba yaşamının atmosferini çizgilerle aktarır. Örneğin, Yusuf'un yalnızlığı ve öfkesi, karanlık gölgeler ve sert çizgilerle vurgulanırken, Muazzez ile olan sahnelerde daha yumuşak ve duygusal bir estetik kullanılır.

Çizgi romanın görsel dili, dönemin Anadolu kasaba yaşamını yansıtan detaylı arka planlarla zenginleştirilmiştir. Kuyucak köyünün taşra manzaraları, Nazilli ve Edremit'in kasaba sokakları, Erverdi'nin çizimlerinde tarihsel bir gerçekçilikle sunulur. Sanatçı, romanın geçtiği dönemin coğrafyasını ve kültürel dokusunu araştırmış, bu bağlamda Kürk Mantolu Madonna uyarlamasında olduğu gibi titiz bir hazırlık süreci izlemiştir. Çizgi romanda kullanılan siyah-beyaz estetik, eserin hüznü ve dramatik tonunu pekiştirir, ancak bazı okurlar tarafından renk eksikliği görsel çekiciliği sınırlandıran bir unsur olarak değerlendirilmiştir.

Erverdi, romanın toplumsal eleştirisini görsel olarak vurgulamak için karakterlerin yüz ifadeleri ve beden dillerini etkili bir şekilde kullanır. Örneğin, Şakir'in kibirli tavırları ve Şahende Hanım'ın çıkarıcı doğası, abartılı mimikler ve kompozisyonlarla öne çıkar. Yusuf'un ise sert ve haşin kişiliği, keskin hatlı portrelerle ve dramatik kadrajlarla ifade edilir. Bu görsel seçimler, romanın sınıf çatışması ve birey-toplum gerilimini çizgi roman formatında güçlü bir şekilde aktarır.

3.4.4 Çizgi Romanın Romanla Karşılaştırmalı Analizi

Kuyucaklı Yusuf romanı, yoğun psikolojik betimlemeler ve toplumsal gözlemlerle ilerlerken, çizgi roman bu unsurları görsel bir anlatıma dönüştürmek zorundadır. Erverdi, romanın ana olay örgüsünü ve tematik unsurlarını korurken, bazı detayları sadeleştirir. Örneğin, Yusuf'un çocukluk travmaları ve Muazzez'e duyduğu aşk, romanda sayfalarca süren iç monologlarla işlenirken, çizgi romanda bu duygular birkaç karede yoğun bir şekilde ifade edilir. Bu

sadeleştirme, çizgi romanın hızlı tempolu doğasına uygun olsa da romanın felsefi ve psikolojik derinliğini tam anlamıyla yansıtmayı zorlaştırabilir.

Romanın akıcı ve etkileyici dili, Erverdi'nin uyarlamasında diyaloglar ve anlatım kutuları aracılığıyla kısmen korunur. Ancak, Sabahattin Ali'nin betimlemelerdeki ustalığı, görsel medyumun sınırları nedeniyle yerini çizimlere bırakır. Erverdi'nin çizimleri, romanın kasvetli atmosferini ve karakterlerin duygusal çatışmalarını başarıyla yansıtsa da bazı okurlar romanın zengin dilinin çizgi romanda yeterince temsil edilmediğini düşünebilir. Buna rağmen, uyarlama, eserin aşk, başkaldırı ve toplumsal adaletsizlik gibi ana temalarını modern okura ulaştırmada başarılıdır.

Çizgi roman, romanın romantik ve toplumsal gerçekçi yönlerini dengelemeye özen gösterir. Yusuf'un Muazzez'e duyduğu tutkulu aşk, çizgi romanda duygusal sahnelerle vurgulanırken, kasaba eşrafının bağnazlığı ve sınıf çatışmaları, karikatürize edilmiş karakterlerle eleştirel bir şekilde sunulur. Bu denge, Erverdi'nin uyarlamasının hem duygusal hem de eleştirel bir okuma sunduğunu gösterir.

3.4.5 Türk Çizgi Roman Tarihinde Kuyucaklı Yusuf Çizgi Romanının Yeri

Erverdi'nin Kuyucaklı Yusuf çizgi roman uyarlaması, Türk çizgi roman tarihinde yerli edebiyat eserlerinin görsel sanata entegrasyonunda önemli bir örnektir. 2000'li yıllarda çizgi romanın Türkiye'de popüler bir sanat formu haline gelmesiyle, klasik edebiyat eserlerinin uyarlamalarına olan ilgi artmıştır. Bu bağlamda, Erverdi'nin Kuyucaklı Yusuf uyarlaması, İlhan Ertem'in Puslu Kıtalar Atlası ve Betül Gönüllü'nün Araba Sevdası uyarlamalarıyla birlikte, Türk edebiyatının çizgi romanla buluşmasında bir dönüm noktası oluşturur. Erverdi'nin daha önce Kürk Mantolu Madonna'yı uyarlamış olması, onun Sabahattin Ali'nin eserlerine olan hâkimiyetini ve bu tür uyarlamalardaki yetkinliğini ortaya koyar.

Çizgi roman, Kuyucaklı Yusuf'un Millî Eğitim Bakanlığı'nın "100 Temel Eser" listesinde yer alması ²³⁸ nedeniyle, özellikle genç okurlar ve eğitim kurumları için önemli bir kaynak haline gelmiştir. Uyarlama, romanın karmaşık dilini ve tarihsel bağlamını sadeleştirerek, eseri modern okur kitlesine daha erişilebilir kılar. Ancak, siyah-beyaz estetik ve bazı detayların sadeleştirilmesi, uyarlamanın görsel etkisini ve derinliğini tartışmaya açmıştır. Buna rağmen,

²³⁸ KEPENEKÇİ, Y. K., & ASLAN, C. (2013). Ortaöğretim Okullarına Önerilen 100 Temel Eser'deki Romanlarda İnsan Hakları Üzerine Bir Çözümleme* An Analysis on Human Rights in the Novels in 100 Basic Literary Works Recommended for High Schools. Education, 38(168). s.197

Erverdi'nin çalışması, Türk çizgi roman sanatında edebi uyarlamaların potansiyelini gösterir ve Sabahattin Ali'nin toplumsal mesajlarını yeni bir medyumda yaşatır.

Gökçe Erverdi'nin Kuyucaklı Yusuf çizgi roman uyarlaması, yalnızca Sabahattin Ali'nin edebi mirasını görsel bir medyuma taşımakla kalmaz, aynı zamanda Türk çizgi roman sanatının edebi uyarlamalar bağlamındaki potansiyelini de gözler önüne serer.

3.4.6 Kültürel ve Edebi Etkiler

Kuyucaklı Yusuf çizgi romanı, Sabahattin Ali'nin eserinin popülarlığını artırarak, onun toplumsal gerçekçi ve romantik mirasını yeni nesillere taşımıştır. Uyarlama, özellikle genç okurların romana ilgi duymasını sağlamış ve edebiyat derslerinde görsel bir destek malzemesi olarak kullanılmıştır. Ayrıca, eserin 1985 yılında Feyzi Tuna tarafından sinemaya uyarlanmış olması²³⁹ ve çeşitli dizi projelerine ilham vermesi, Kuyucaklı Yusuf'un çoklu medyaya geçişteki başarısını gösterir. Erverdi'nin çizgi romanı, bu zincire eklenerek eserin kültürel etkisini pekiştirir.

Romanın temaları –sınıf çatışması, bireyin toplumla uyumsuzluğu, aşk ve başkaldırı– çizgi romanda görsel bir bağlamda yeniden yorumlanarak günümüz okuruna hitap eder. Yusuf'un modern toplumda hâlâ yankı bulan yalnızlığı ve adalet arayışı, Erverdi'nin çizimleriyle evrensel bir boyut kazanır. Bu, uyarlamanın yalnızca bir edebi eserin görselleştirilmesi değil, aynı zamanda çağdaş toplumsal meselelere dair bir yorum olduğunu gösterir.

Sabahattin Ali'nin Kuyucaklı Yusuf romanı, Türk edebiyatında toplumsal gerçekçilik ve romantizmi birleştiren öncü bir eserdir. Gökçe Erverdi'nin çizgi roman uyarlaması, bu klasik eseri görsel bir medyuma taşıyarak, hem Sabahattin Ali'nin edebi mirasını korur hem de çizgi roman sanatının Türk edebiyatıyla etkileşimini güçlendirir. Erverdi, romanın yoğun anlatımını sadeleştirirken, Yusuf'un duygusal derinliğini ve kasaba yaşamının atmosferini çizgilerle başarıyla aktarır. Siyah-beyaz estetik ve bazı detayların sadeleştirilmesi, uyarlamanın görsel etkisini tartışmaya açsa da eser, Türk çizgi roman tarihinde önemli bir yere sahiptir. Kuyucaklı Yusuf çizgi romanı, aşk, başkaldırı ve toplumsal adaletsizlik gibi evrensel temaları modern okura sunarak, Sabahattin Ali'nin ölümsüz eserini yeni bir formda yaşatır.

Erverdi'nin çizim tarzı, detaylı arka planlarla karakter odaklı portreleri dengeler. Romanın geçtiği mekânlar –Kuyucak'ın taşra köyü, Nazilli'nin kasaba sokakları, Edremit'in konakları–

²³⁹ Gölpinar, D. B., & Duran, N. T. (2022). FEYZİ TUNA'NIN KADIN FİLMLERİ ÜÇLEMESİNİN FEMİNİST KURAM PERSPEKTİFİNDEN ANALİZİ. Uluslararası Sosyal Bilimler ve Sanat Araştırmaları, 1(1), 23-40. s.30

titiz bir tarihsel araştırmanın ürünü olarak gerçekçi bir şekilde tasvir edilir. Ancak, bu mekânların siyah-beyaz sunumu, bazı okurlar için görsel çekiciliği sınırlamış olabilir. Renkli bir palet, kasaba yaşamının canlılığını veya doğanın pastoral unsurlarını daha belirgin hale getirebilirdi, ancak Erverdi'nin minimalist estetiği, hikâyenin duygusal ağırlığına odaklanmayı tercih eder.

Karakter tasarımlarında Erverdi, romanın toplumsal tiplerini görsel olarak ayrıştırır. Yusuf'un sert ve haşin görünümü, köylü kökenini ve kasaba toplumuna yabancılaşmasını yansıtırken, Şakir'in kibirli duruşu ve Şahende Hanım'ın manipülatif ifadeleri, kasaba eşrafının yozlaşmışlığını karikatürize eder. Muazzez'in narin ve masum çizgileri ise Yusuf'un ona duyduğu saf aşkı vurgular. Bu görsel ayrımlar, romanın sınıf çatışması temasını güçlendirir ve çizgi romanın okunabilirliğini artırır.

Erverdi'nin kadraj ve kompozisyon seçimleri, hikâyenin dramatik ritmini destekler. Örneğin, Yusuf'un Şakir'le karşı karşıya geldiği sahneler, yakın plan çekimler ve çapraz açılarla gerilimli bir atmosfer yaratır. Öte yandan Yusuf ve Muazzez'in birlikte olduğu sahneler, daha geniş kadrajlar ve yumuşak geçişlerle romantik bir hava taşır. Bu dinamik kompozisyonlar, çizgi romanın hem aksiyon hem de duygu odaklı anlarını etkili bir şekilde dengelemesini sağlar.

Romanın sinema uyarlaması²⁴⁰ ve çeşitli dizi projeleriyle birlikte, Erverdi'nin uyarlaması, eserin çoklu medyaya geçişteki başarısını pekiştirir. Çizgi roman, özellikle genç okurların Sabahattin Ali'nin toplumsal mesajlarına ve romantik duyarlılığına erişmesini sağlar. Ayrıca, eserin eğitim kurumlarında kullanılması, Türk edebiyatının klasiklerini modern bir formatta öğretme potansiyelini ortaya koyar.

Yusuf'un hikâyesi, günümüz toplumunda da yankı bulur. Sınıf eşitsizliği, bireyin sistemle çatışması ve adalet arayışı gibi temalar, modern Türkiye'nin sosyal ve politik meseleleriyle paralellik taşır. Erverdi'nin uyarlaması, bu temaları görsel bir bağlamda yeniden yorumlayarak, Kuyucaklı Yusuf'un evrensel bir anlatı olduğunu gösterir. Çizgi roman, Sabahattin Ali'nin “insani gerçeklik” ile “sosyal gerçeklik” arasında kurduğu dengeyi korur ve bu dengeyi yeni nesillere aktarır.

Gökçe Erverdi'nin Kuyucaklı Yusuf çizgi roman uyarlaması, Sabahattin Ali'nin Türk edebiyatındaki öncü eserini görsel bir medyuma taşıyarak hem edebi mirası korur hem de çizgi roman sanatının Türk edebiyatıyla etkileşimini güçlendirir. Erverdi, romanın yoğun anlatımını

²⁴⁰ Daha geniş bilgi için bkz: Duran, N. T. (2020). Feyzi Tuna ve Türk sinemasındaki yeri (Master's thesis, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü).

sadeleştirirken, Yusuf'un duygusal derinliğini ve kasaba yaşamının atmosferini siyah-beyaz çizgilerle etkili bir şekilde aktarır. Uyarlamanın minimalist estetiği ve bazı detayların sadeleştirilmesi, görsel etkiyi tartışmaya açsa da eser, Türk çizgi roman tarihinde edebi uyarlamaların önemli bir örneği olarak yerini alır. Kuyucaklı Yusuf çizgi romanı, aşk, başkaldırı ve toplumsal adaletsizlik gibi evrensel temaları modern okura sunarak, Sabahattin Ali'nin ölümsüz eserini yeni bir formda yaşatır ve Türk edebiyatının görsel sanatlardaki yolculuğunu zenginleştirir. Bu önemli romanın çizgi roman uyarlaması hem görsel anlamda hem de edebi açıdan bu temaları başarılı bir şekilde aktarmayı hedefler.²⁴¹

3.4.7 Tematik Unsurların Görselleştirilmesi

Kuyucaklı Yusuf romanı, birey-toplum çatışması, sınıf eşitsizliği, aşk ve başkaldırı gibi temaları işler. Erverdi'nin uyarlaması, bu temaları görsel bir bağlamda yeniden yorumlayarak, romanın evrensel mesajlarını modern okura taşır. Yusuf'un kasaba toplumuna uyum sağlayamaması, çizgi romanda yalnızlık ve yabancılaşma imgeleriyle vurgulanır.

Sınıf çatışması, romanın en güçlü temalarından biridir ve Erverdi, bu temayı kasaba eşrafının abartılı zenginlik imgeleriyle ve köylülerin sade görünümleriyle kontrast yaratarak aktarır. Şakir'in Yusuf'a karşı duyduğu kıskançlık ve düşmanlık, çizgi romanda yüz ifadeleri ve diyaloglarla çarpıcı bir şekilde sunulur. Bu görsel karşıtlıklar, romanın eleştirel tonunu korur ve kasaba toplumunun ikiyüzlülüğünü gözler önüne serer.

Aşk teması, Yusuf ve Muazzez'in ilişkisi üzerinden işlenir ve Erverdi, bu ilişkiyi romantik ama trajik bir şekilde tasvir eder. Romanın uzun betimlemelerle işlenen aşk sahneleri, çizgi romanda birkaç karede yoğun bir duygusallıkla ifade edilir. Bu sadeleştirme, bazı okurlar için romanın duygusal derinliğini tam anlamıyla yansıtmayabilir. Yine de Erverdi'nin Muazzez'in Yusuf'a olan bağlılığını ve Yusuf'un ona karşı koruyucu tavrını vurgulayan çizimleri, çiftin trajik kaderini etkili bir şekilde hissettirir.

Başkaldırı teması, Yusuf'un kasaba düzenine karşı duruşunda somutlaşır. Erverdi, Yusuf'un öfke patlamalarını ve fiziksel çatışmalarını dinamik aksiyon sahneleriyle görselleştirir. Özellikle romanın finaline doğru Yusuf'un intikam arayışı, çizgi romanda dramatik bir doruk noktası olarak sunulur. Bu sahneler, Yusuf'un hem bireysel hem de toplumsal bir başkaldırı figürü olduğunu vurgular.

²⁴¹ Karaca, A. (2001). KUYUCAKLI YUSUF. Türkoloji Dergisi, 14(1).

3.4.8 Uyarlamanın Edebi ve Sanatsal Sınırları

Erverdi'nin uyarlaması, Kuyucaklı Yusuf'un ruhunu büyük ölçüde yakalasa da çizgi roman medyumunun doğasından kaynaklanan bazı sınırlamalar taşır. Romanın yoğun psikolojik betimlemeleri ve Sabahattin Ali'nin akıcı dili, çizgi romanda görsel imgeler ve kısa diyaloglarla temsil edilir. Bu, bazı okurlar için romanın edebi zenginliğinin eksik kalmasına yol açabilir. Örneğin, Yusuf'un çocukluk travmalarına dair iç monologlar, çizgi romanda daha az yer kaplar ve bu, karakterin motivasyonlarının derinliğini sınırlayabilir.

Ayrıca, romanın karmaşık olay örgüsü, çizgi romanda sadeleştirilirken bazı yan karakterlerin ve romanda çok başarılı aktarılan iç dünyalarının çizgi romanda yeterince işlenememesi, hikâyenin bütünlüğünü bir ölçüde etkileyebilir.

Bununla birlikte Erverdi'nin uyarlaması, romanın ana temalarını ve atmosferini korumada başarılıdır. Çizgi roman, özellikle genç okurlar ve görsel sanatlara ilgi duyanlar için Kuyucaklı Yusuf'u erişilebilir bir şekilde sunar. Uyarlamanın Millî Eğitim Bakanlığı'nın "100 Temel Eser" listesiyle bağlantılı olarak eğitim kurumlarında kullanılması, bu erişilebilirliğin bir göstergesidir.

3.4.9 Türk ve Dünya Çizgi Roman Tarihinde Yeri

Türk çizgi roman tarihinde Kuyucaklı Yusuf uyarlaması, edebi eserlerin görsel sanata entegrasyonunda önemli bir yere sahiptir. İlban Ertem'in Puslu Kıtalar Atlası ve Betül Gönüllü'nün Araba Sevdası uyarlamalarıyla karşılaştırıldığında, Erverdi'nin çalışması, daha minimalist bir estetik ve sade bir anlatım sunar. Ertem'in Puslu Kıtalar Atlası uyarlaması, yoğun ve atmosferik çizimleriyle romanın fantastik dünyasını yeniden yaratırken, Gönüllü'nün Araba Sevdası uyarlaması, mizahi bir tonla Bihruz Bey'in züppeliğini vurgular. Erverdi ise Kuyucaklı Yusuf'ta dramatik ve duygusal bir yaklaşımı benimseyerek, Yusuf'un trajik hikâyesine odaklanır. Bu farklı yaklaşımlar, Türk çizgi roman sanatında edebi uyarlamaların çeşitliliğini gösterir.

Dünya çizgi roman tarihinde ise Kuyucaklı Yusuf uyarlaması, klasik edebiyat eserlerinin çizgi romana aktarılmasında daha önce değindiğimiz gibi Classics Illustrated serisi²⁴² gibi örneklerle kıyaslanabilir. Ancak, Erverdi'nin uyarlaması, Classics Illustrated'ın metne sıkı sıkıya bağlı ve didaktik yaklaşımından farklı olarak, daha özgün bir görsel yorum sunar. Peter Kuper'in Franz Kafka'nın Dönüşüm'ünü veya Will Eisner'in Herman Melville'in Moby-Dick'ini uyarlarken

²⁴² https://en.wikipedia.org/wiki/Classics_Illustrated

gösterdiği sanatsal özgürlükle benzerlik taşır. Erverdi, romanın özünü korurken kendi sanatsal imzasını ekleyerek, uyarlamayı bağımsız bir sanat eseri haline getirir.

3.4.10 Çizgi Romanın Görsel Anlatısında Sınıf Kimlik ve Bellek

Eser insanın varlık mücadelesi ve özgürlük arayışı gibi evrensel temaları işler ve sadece bir bireyin hayatını anlatmakla kalmaz, aynı zamanda Türk toplumunun dönemin sosyal ve ekonomik koşullarını da çarpıcı bir şekilde yansıtarak, sınıf farklılıkları ve güç ilişkileri üzerinden önemli eleştirilerde bulunur.

Çizgi romandaki Yusuf'un tasarımı, onun içsel dünyasının ve toplumsal baskıların bir yansıması olarak yapılmıştır. Yusuf'un yüz ifadesi genellikle kederli, hüznü ve çaresiz bir tavır sergiler. Özellikle Muazzez ile yaşadığı ilişkideki çıkmazlar ve sınıfsal farkların etkisiyle içsel çatışmaları görsel olarak oldukça net bir şekilde gösterilir.

Çizgi romanda, kasabanın sade ama boğucu atmosferi, köyün çevresiyle olan ilişkisi detaylı bir şekilde yansıtılır. Çizimlerdeki manzara unsurları, kasabanın dar sokakları, taş binalar, köy meydanı gibi öğeler bu atmosferi oluşturan unsurlardır.²⁴³

Muazzez karakteri, Yusuf'un hayatındaki tek saf ve idealize edilmiş aşkın simgesidir. Çizgi roman uyarlamasında, Muazzez'in karakteri ile Yusuf arasındaki ilişkinin tasviri, görsel öğelerle daha etkili hale getirilebilir. Muazzez'in ilk başta temsil ettiği masumiyet ve saf sevgi, çizimlerdeki yumuşak çizgiler, ılık oyunları ve pastel tonlarla vurgulanabilir. Bu ilişki, aynı zamanda toplumun normlarıyla, aşkın saf hali arasındaki çatışmayı da içerir.

Eserde zaman zaman kullanılan geriye dönüşler, Yusuf'un geçmişine dair unutulmuş anıları çizgi romanda görselleştirilirken daha belirgin bir şekilde anlatılabilir. Bu, anılar ve geçmiş ile şimdiki zaman arasında geçiş yapan bir stil ile sağlanabilir. Zamanın nasıl işlediği, karakterlerin içsel yolculukları ve geçmişle yüzleşmeleri de görsel tekniklerle aktarılabilir. Geriye dönüşlerde, geçmişin karanlık tonlarda gösterilmesi veya farklı bir çizim tarzıyla anlatılması, Yusuf'un geçmişindeki travmaların şiddetini ve etkisini okuyucuya daha iyi hissettirebilir.

3.4.11 Çizgi Roman Uyarlamasında Tematik ve Mekânsal Sıpmalar

²⁴³ Daha geniş bilgi için bkz: Karabulut, M., & Biricik, İ. (2019). SABAHATTİN ALİ'NİN "KUYUCAKLI YUSUF" ROMANINDA MEKÂNIN POETİĞİ. *Littera Turca Journal of Turkish Language and Literature*, 5(1), 56-70.

Çizgi roman, romandaki betimlemelerle karşılaştırıldığında, romanın girişindeki yan yana dizilmiş ağaçları resmetmek konusunda yetersiz kalmıştır.

Yusuf'un parmağının kopma olayı çizgi romanda hızlı geçilmiştir ve ilerleyen sahnelerdeki Yusuf çizimlerinde kopmuş olan parmak detayı önemsenmemiştir, bütün parmakları tam çizilmiş görürüz. Yusuf'un dramını ve parmağının kesilme sahnesi romandaki etkisini hissettirebilmesi açısından daha dramatik bir şekilde resmedilmesi beklenebilir. Evin içindeki ölü kısmı sadece ayaklar resmedilmiş şekilde koyulmuştur. Romanda kaymakam ve çocuğun arkadaş gibi oturduğu bir sahne olmamasına rağmen, çizgi romanda kaymakam yerine asker gibi resmedilmiş bir Selahaddin bey figürü vardır.

Romanın geçtiği köyde deniz bulunmamaktadır. Çizgi romanda ilk sayfalarda deniz çizilmesine rağmen romanda deniz yerine dağ tasvirleri bulunmaktadır, çizgi roman bu bağlamda betimlemeye kendi yorumunu katmıştır. Çizgi romanın ilerleyen sayfalarında deniz değil, romanda olduğu gibi dağ çizimleri gerçekleştirilmiştir. Kapakta "Muazzez'i gömdükten sonraki Yusuf çizilmiştir. Muazzez'in bayramda salıncakta sallanması gayet yerinde çizilmiştir. Kavga sahnesinde romanda bıçak çekme varken, çizgi romanda tabanca çekme vardır. Şakir'in Kübra'nın taciz sahnesi, olaya ilk değinilen kısımda resmedilmemiş, daha sonra hatıralarda geriye dönülerek, "erkeğin kadının kollarını tutması" şeklinde çizilmiştir. Muazzez kızıl saçlı, Kübra esmer olarak tasvir edilmiştir. Çizer, romanın betimlemelerini belirli bir özüte indirgemeye çalışmıştır. Kübra içten içe Yusuf'u sever, Yusuf Muazzez ile evlenince Kübra çekip gider fakat çizgi romanda biraz daha karmaşık şekilde anlatılan bir olay örgüsü vardır. Bu bakımlardan edebi metin ile çizgi roman, tasvir farklılıkları bulundurmaktadır.

"Kuyucaklı Yusuf" adlı eserin çizgi roman uyarlaması, Sabahattin Ali'nin derin ve çok katmanlı metnini, görsel bir dil aracılığıyla başarılı bir biçimde aktarmaktadır. Görsel anlatım, karakterlerin psikolojik durumlarını ve toplumsal eleştiriyi güçlü bir şekilde yansıtarak metnin duygusal derinliğini ve edebi gücünü korur.

Çizgi roman metnin görsel dilde yeniden yaratılmasıyla, Sabahattin Ali'nin derin insan psikolojisini, toplumsal yapıyı ve bireysel mücadeleyi nasıl ele aldığını daha somut bir hale getirebilir. Çizgi roman, yazarın güçlü anlatımı ve derinlikli karakter incelemelerini görsellerle güçlendirirken, metni yeni bir okuma deneyimiyle sunar. Bu tür uyarlamalar, klasik eserlerin çağdaş medya biçimleriyle buluşturulmasının önemini vurgular. Çizgi roman yalnızca bir okuma değil, görsel bir deneyim de sunarak okuyucunun eserin temalarını ve karakterlerinin ruh hallerini daha içselleştirerek anlamasına yardımcı olabilir.

3.5 A'MAK- HAYAL

Filibeli Ahmed Hilmi'nin 1910 yılında yayımlanan A'mâk-ı Hayal (Hayalin Derinlikleri), Türk edebiyatında tasavvufi ve felsefi derinliğiyle öne çıkan, vahdet-i vücud inancını merkeze alan ilk romanlardan biridir. Roman, modern yaşamın anlam arayışındaki bireyin ontolojik sorularına yanıt arayışını, mistik bir yolculukla ele alır. Genç Tuti mahlaslı Mustafa A. Kara tarafından 2015 yılında Tuti Kitap etiketiyle çizgi romana uyarlanan eser, Türk edebiyatının bu klasik metnini görsel bir sanat formuna taşıyarak, hem tasavvufi anlatıyı modern okura ulaştırır hem de çizgi roman sanatının edebi uyarlamalardaki potansiyelini gösterir. Roman hem biçimsel hem de içerik olarak edebi anlamda modern Türk romanının ilk örneklerinden biri olarak kabul edilir.²⁴⁴

3.5.1 A'mâk-ı Hayal Romanının Edebi ve Felsefi Özellikleri

A'mâk-ı Hayal, Filibeli Ahmed Hilmi'nin tasavvufi dünya görüşünü yansıtan ve vahdet-i vücud felsefesini merkeze alan bir eserdir. Roman, genç ve eğitimli bir karakter olan Raci'nin bilim, felsefe ve din aracılığıyla hayatın anlamını sorgulamasını ve bu sorgulamada tatmin edici yanıtlar bulamamasını anlatır. Raci, bir gün mezarlıkta Aynalı Dede adlı bir dervişle karşılaşır ve onun rehberliğinde dokuz gün süren manevi bir yolculuğa çıkar. Bu yolculuk Raci'nin hayalin derinliklerine dalarak hakikate ulaşmasını sağlayan bir dizi sembolik ve mistik deneyimden oluşur. Eser, tasavvufun yanı sıra Budizm ve Zerdüştlük gibi farklı inanç sistemlerinin unsurlarını da içererek, evrensel bir hakikat arayışını işler.

Roman, Türk edebiyatında modernist ve mistik bir anlatı olarak öne çıkar. Ahmet Hamdi Tanpınar, eseri “doğu ile batı arasında bir köprü” olarak değerlendirirken, Berna Moran, A'mâk-ı Hayal'in modernist bireyin anlam krizini tasavvufi bir çerçevede ele aldığını belirtir²⁴⁵. Filibeli Ahmed Hilmi, dönemin materyalist ve pozitivist felsefelerine karşı, doğu mistisizminin ve sezgisel bilginin önemini savunur. Romanın dili, tasavvufi kavramları açıklayıcı bir şekilde sunarken, sembolik ve alegorik bir üslup taşır. Raci'nin hayallerindeki epizodik yapı, Binbir

²⁴⁴ Sağdıç, D., & Ayaydın Cebe, G. Ö. (2013). Tasavvufun derinliklerinden modernist romana açılan kapı: A'mâk-ı Hayâl (Master's thesis, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi).

²⁴⁵ Genel bilgi için bkz : Sağdıç, D., & Ayaydın Cebe, G. Ö. (2013). Tasavvufun derinliklerinden modernist romana açılan kapı: A'mâk-ı Hayâl (Master's thesis, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi).

Gece Masalları'na benzer bir çerçeve hikâye formatını andırır; bu, eserin hem yerel hem de evrensel bir anlatı geleneğine yaslandığını gösterir.

Romanın felsefi derinliği, vahdet-i vücud inancının, yani varlığın birliği düşüncesinin, Raci'nin yolculuğu üzerinden somutlaştırılmasında yatar. Raci'nin karşılaştığı her merhale, nefis terbiyesi ve hakikate ulaşma sürecinin bir aşamasını temsil eder. Bu yapı, eserin çizgi romana uyarlanması için hem bir zenginlik hem de bir meydan okuma sunar; zira soyut ve felsefi bir anlatının görsel bir medyuma aktarılması, sembolizmin ve derinliğin korunmasını gerektirir.

3.5.2 Genç Tuti'nin Çizgi Roman Uyarlaması

Genç Tuti mahlasıyla bilinen Mustafa A. Kara, 2015 yılında Tuti Kitap tarafından yayımlanan A'mâk-ı Hayal çizgi roman uyarlamasıyla, Türk edebiyatının bu değerli eserini görsel bir forma dönüştürmüştür. Tuti Kitap, eseri "Türkiye'de ilk kez çizgi roman olarak okurlara sunulan bir manevi yolculuk" olarak tanıtırken, uyarlamanın özgünlüğü ve sanatsal değeri, Geekyapar gibi platformlarda "son yıllarda gelen en özgün, en keyifli, en kafa açıcı çizgi romanlardan biri" olarak övülmüştür²⁴⁶. Genç Tuti, romanın tasavvufi ve felsefi özünü korurken, çizgi romanın görsel dinamizmini kullanarak modern okura hitap etmeyi başarmıştır.

3.5.3 Uyarlama Sürecindeki Yaklaşım ve Teknikler

Genç Tuti'nin uyarlamasındaki en dikkat çekici özellik, romanın soyut ve felsefi anlatısını çizgi romanın görsel diline başarıyla aktarmasıdır. A'mâk-ı Hayal'in epizodik yapısı, çizgi roman formatına uygun bir zemin sunar; Raci'nin her bir hayal yolculuğu, ayrı bir bölüm olarak görselleştirilir. Genç Tuti, romanın yoğun tasavvufi diyaloglarını ve felsefi monologlarını sadeleştirerek, konuşma balonları ve anlatım kutularıyla hikâyeyi akıcı hale getirir. Ancak, bu sadeleştirme, eserin derinliğini koruma çabasıyla dengelenir; vahdet-i vücud gibi karmaşık kavramlar, görsel semboller ve metaforlarla desteklenir.

Çizgi romanın görsel estetiği, romanın mistik ve sembolik atmosferini yansıtmak için özenle tasarlanmıştır. Genç Tuti, Raci'nin hayal dünyasını fantastik ve sürreal imgelerle canlandırırken, Aynalı Dede'nin rehberliğini daha gerçekçi bir estetikle sunar. Raci'nin Budizm ve Zerdüştlük temalı hayalleri, bu inanç sistemlerinin ikonografisinden esinlenen detaylı çizimlerle tasvir edilir. Kayıp Rıhtım'da belirtildiği üzere, "Mustafa A. Kara'nın çizimleri, Ahmed Hilmi'nin kelimeleri kadar etkileyici"²⁴⁷ olup, eserin destansı ve sembolik haşmetini

²⁴⁶ "A'mâk-ı Hayal – Yıllardır Gelen En Özgün Çizgi Roman!" Geekyapar, 9 Mart 2016.

²⁴⁷ "Romandan Çizgi Romana Uyarlamada Bir Milat: A'Mak-ı Hayal." Kayıp Rıhtım, 19 Mayıs 2016.

görsel olarak pekiştirir. Siyah-beyaz bir palet yerine, Genç Tuti'nin kullandığı gölgeli ve kontrastlı çizgiler, hikâyenin manevi derinliğini vurgular.

Karakter tasarımlarında, Raci'nin genç ve sorgulayıcı doğası, dinamik yüz ifadeleri ve hareketli kompozisyonlarla yansıtılır. Aynalı Dede ise bilge ve gizemli bir figür olarak, sade ama etkileyici bir estetikle çizilir. Genç Tuti, romanın sembolik unsurlarını (örneğin, Aynalı Dede'nin aynası) görsel laytmotifler olarak kullanarak, hikâyenin tasavvufi ruhunu güçlendirir. Çizgi romanda kullanılan kadraj teknikleri, Raci'nin içsel yolculuğunu dışa vuran dramatik yakın planlar ve geniş fantastik manzaralar arasında geçiş yaparak, okuru hikâyenin içine çeker.

3.5.4 Çizgi Romanın Romanla Karşılaştırmalı Analizi

A'mâk-ı Hayal romanı, yoğun felsefi diyaloglar, sembolik anlatılar ve tasavvufi kavramlarla ilerlerken, çizgi roman bu unsurları görsel bir medyumun sınırları içinde yeniden yapılandırır. Genç Tuti, romanın epizodik yapısını koruyarak, her bir hayal merhalesini ayrı bir bölüm olarak sunar. Ancak, romanın uzun betimlemeleri ve felsefi tartışmaları, çizgi romanda görsel imgeler ve kısa diyaloglarla ifade edilir. Bu sadeleştirme, hikâyenin temposunu artırırken, bazı okurlar için romanın edebi ve felsefi derinliğini tam anlamıyla yansıtmayabilir. Örneğin, Raci'nin ontolojik sorgulamaları, romanda sayfalarca süren monologlarla işlenirken, çizgi romanda birkaç karede özetlenir.

Bununla birlikte, Genç Tuti'nin görsel yorumu, romanın soyut temalarını somutlaştırma konusunda başarılıdır. Vahdet-i vücud inancı, çizgi romanda evrenin birliğini simgeleyen kozmik imgeler ve sembolik kompozisyonlarla görselleştirilir. Raci'nin hayal dünyasındaki fantastik sahneler, romanın kelimelerle yarattığı büyülü atmosferi çizgilerle yeniden üretir. Geekyapar'da vurgulandığı gibi, “Ahmed Hilmi'nin kelimeleri kadar, Mustafa A. Kara'nın çizimleri de hikâyeyi besler”. Bu, uyarlamanın romanın ruhunu koruduğunu ve görsel sanatın olanaklarıyla zenginleştirdiğini gösterir.

Çizgi roman, romanın okur kitlesini genişletir. Filibeli Ahmed Hilmi'nin ağır ve tasavvufi dili, bazı modern okurlar için zorlayıcı olabilirken, Genç Tuti'nin sadeleştirilmiş diyalogları ve görsel anlatımı, eseri daha erişilebilir kılar. Özellikle genç okurlar ve çizgi roman severler, A'mâk-ı Hayal'in çizgi roman versiyonuyla tasavvufi felsefeye daha kolay bir giriş yapabilir. Fikriyat Gazetesi'nde belirtildiği üzere, eser, “modern yaşama rağmen ruhundaki boşluğu

dolduramayan günümüz insanı için adeta bir baş ucu kitabıdır” ve çizgi roman formatı, bu mesajı yeni nesillere taşır.

3.5.5 Türk Çizgi Roman Tarihinde A’mâk-ı Hayal Çizgi Romanının Yeri

Genç Tuti’nin A’mâk-ı Hayal çizgi roman uyarlaması, Türk çizgi roman tarihinde edebi eserlerin görsel sanata entegrasyonunda çığır açıcı bir örnektir. 2000’li yıllarda Türkiye’de çizgi romanın popüler bir sanat formu haline gelmesiyle, klasik ve çağdaş edebiyat eserlerinin uyarlamalarına olan ilgi artmıştır. Bu bağlamda, A’mâk-ı Hayal uyarlaması, İlban Ertem’in Puslu Kıtalar Atlası, Betül Gönüllü’nün Araba Sevdası, Gökçe Erverdi’nin Kuyucaklı Yusuf ve Cemil Cahit Yavuz’un Veda uyarlamalarıyla birlikte, Türk edebiyatının çizgi romanla buluşmasında önemli bir yere sahiptir.

Kayıp Rıhtım’da ifade edildiği gibi, “Bu çalışma Vertigo Comics’den çıksaydı ve ülkemize sonradan çevrilseydi, eminim şimdikinden çok satardı”²⁴⁸. Bu yorum, uyarlamanın evrensel bir sanatsal değere sahip olduğunu ve Türk çizgi roman sanatında uluslararası standartlara ulaşabilecek bir özgünlük taşıdığını gösterir. Genç Tuti’nin uyarlaması, diğer uyarlamalarla karşılaştırıldığında, tasavvufi ve felsefi bir anlatıyı görselleştirme cesaretiyle öne çıkar. Örneğin, Gönüllü’nün Araba Sevdası mizahi bir tonla züppe tipolojisini işlerken, Erverdi’nin Kuyucaklı Yusuf’u toplumsal gerçekçilik ve romantizmi dengeler, Yavuz’un Veda’sı ise tarihsel bir atmosfer sunar. Genç Tuti ise A’mâk-ı Hayal’da soyut ve mistik bir dünyayı görselleştirerek, çizgi roman sanatının sınırlarını zorlar.

Dünya çizgi roman tarihinde, A’mâk-ı Hayal uyarlaması, felsefi ve manevi temaları işleyen grafik romanlarla kıyaslanabilir. Neil Gaiman’ın Sandman serisi veya Alan Moore’un V for Vendetta’sı gibi eserler, derin felsefi sorgulamaları görsel anlatımla birleştirir. Genç Tuti’nin uyarlaması, bu eserlerle aynı evrensel derinliği taşır ve Türk çizgi roman sanatında benzer bir öncü rol oynar. Çizgi romanın “dokuzuncu sanat” olarak kabul edildiği bir dünyada, A’mâk-ı Hayal uyarlaması, Türk edebiyatının bu sanata katkısını ortaya koyar.

²⁴⁸ “Romandan Çizgi Romana Uyarlamada Bir Milat: A’Mak-ı Hayal.” Kayıp Rıhtım, 19 Mayıs 2016.

3.5.6 Kültürel ve Edebi Etkiler

A'mâk-ı Hayal çizgi romanı, Filibeli Ahmed Hilmi'nin eserinin kültürel etkisini güçlendirmiştir. Romanın sahneye uyarlanması ve çizgi roman formatına dönüştürülmesi, eserin çoklu medyaya geçişteki başarısını gösterir. Çizgi roman, özellikle genç okurların tasavvufi felsefeye ve vahdet-i vücud inancına ilgi duymasını sağlamış, modern yaşamın anlam arayışına dair evrensel bir mesaj sunmuştur. Eserin eğitim kurumlarında, özellikle edebiyat ve felsefe derslerinde görsel bir kaynak olarak kullanılması, uyarlamanın pedagojik değerini artırır.

Romanın temaları –ontolojik sorgulama, hakikat arayışı, nefis terbiyesi– çizgi romanda görsel bir bağlamda yeniden yorumlanarak günümüz okuruna hitap eder. Raci'nin modern bireyin anlam krizini temsil eden yolculuğu, Genç Tuti'nin çizimleriyle evrensel bir boyut kazanır. Bu, uyarlamanın yalnızca bir edebi eserin görselleştirilmesi değil, aynı zamanda çağdaş felsefi ve manevi meselelere dair bir yorum olduğunu gösterir. Çizgi roman, Filibeli Ahmed Hilmi'nin “endişe-i hakikatle me'luf vicdanlar”²⁴⁹ için yazdığı eseri, yeni nesillere taşımayı başarır.

A'mâk-ı Hayal romanı Türk edebiyatında tasavvufi ve felsefi derinliğiyle öne çıkan bir başyapıttır. Genç Tuti'nin 2015 yılında gerçekleştirdiği çizgi roman uyarlaması, bu eseri görsel bir medyuma taşıyarak hem romanın mistik ruhunu korur hem de çizgi roman sanatının olanaklarıyla zenginleştirir. Mustafa A. Kara, romanın soyut anlatısını fantastik ve sembolik imgelerle görselleştirirken, vahdet-i vücud gibi karmaşık kavramları modern okura erişilebilir kılar. Türk çizgi roman tarihinde çığır açıcı bir örnek olan bu uyarlama, edebiyat ve görsel sanatlar arasındaki diyalogu güçlendirir ve A'mâk-ı Hayal'in evrensel mesajını yeni nesillere taşır. Tasavvufun hayali derinliklerini çizgilerle buluşturan bu eser, hem Filibeli Ahmed Hilmi'nin mirasını yaşatır hem de Türk çizgi roman sanatının küresel ölçekteki potansiyelini ortaya koyar.

Şehbenderzâde Filibeli Ahmed Hilmi'nin eseri, dönemin toplumsal ve entelektüel bağlamını yansıtan eserlerden biri olarak nitelendirilebilir. Bu eser, özellikle bilimsel gerçekliklerin egemen olduğu bir dönemde, hayal ve rüya gibi soyut kavramları merkeze alarak insanın içsel dünyasına dair derin bir sorgulama yapmaktadır. Bu dönemde, gerçekler, bilimsel ölçütlere dayalı ve nesnel olarak kabul edilirken, hayallerin bu sınıflamaya dâhil edilmemesi, eserin yazarı açısından bir eleştiri ve farklı bir arayışı temsil etmektedir. Filibeli Ahmed Hilmi,

²⁴⁹ Ses, K., & Bakış, Ç. A. N. E. Dede Korkut. s.137

eserin başlangıcında yer alan "Birkaç Söz" başlıklı önsözde, eserin amacını yalnızca bir hikâye anlatmak olarak tanımlamak yerine, hakikat arayışına dair bir bakış açısını benimsemektedir. Bu bağlamda, milletin hakikat karşısındaki duyarlılığına atıfta bulunarak, eserine olan ilginin bu arayışın bir yansıması olduğunu ifade etmektedir.

A'mâk-ı Hayâl, esasen bir arayışın eseridir ve rüyalar, bu arayışın temel aracını oluşturur. Rasyonel düşüncenin baskın olduğu bir çağda, genellikle bilinçaltı ve rüyalar gibi unsurlar, bilimsel ölçütlerce dışlanmış ve genellikle "kalkışma" olarak görülmüştür. Filibeli Ahmed Hilmi, bu rüyaları hakikate ulaşmak için bir vesile olarak kabul etmiş ve bu yolu, rüzgârın karşısına çıkmak olarak metaforik bir şekilde tanımlamıştır.

3.5.7 Raci'nin Rüya Yolculukları ve Anlatı Derinliği

Kitabın ana karakteri Raci, dışarıdan bakıldığında, rüzgârın götürdüğü bir genç gibi görünse de kendini gerçek ve hakikat arayışı içinde bulur ve bu arayış onu bir iç yolculuğa çıkarır ²⁵⁰. Raci'nin yaşadığı dönüşüm, Batılılaşma sürecinin Türkiye'deki yansımalarını ve bu süreçle birlikte meydana gelen içsel çatışmaları da simgeler. İsmi olan "rücu eden" yani dönüşen kişi, aynı zamanda Filibeli Ahmed Hilmi'nin idealleştirdiği bir karakteri temsil etmektedir. Raci, rüyalar aracılığıyla bu dönüşümü yaşar ve kendi içsel dünyasıyla yüzleşir.

Raci'nin içsel arayışında önemli bir figür olan Aynalı Baba, onun karşısında tam anlamıyla bir zıtlık oluşturur²⁵¹. Aynalı Baba, mutlak akıldan ziyade mutlak meczupluğa, güç peşinde koşan bir insandan ziyade bir mezarlıkta yaşamayı tercih eden, görünüşte düzeni bozulmuş bir figürdür. Raci'nin, Aynalı Baba'ya ilticası, onun hayatındaki bir dönüm noktasıdır ve bu iltica, onu fiziksel ve manevi olarak farklı bir varoluş alanına taşır. Raci'nin Aynalı Baba ile karşılaşması, bir anlamda gerçeklikten uzaklaşma ve rüyalarla yüzleşme sürecidir.

Raci'nin rüya yolculuğu, Aynalı Baba'nın kendisine sunduğu ritüel bir süreçle başlar. Öncelikle ney sesi eşliğinde transa geçer ve rüya âlemine adım atar. Raci'nin rüyaları, arttırılmış gerçeklik senaryoları gibi ilerler ve her rüya, farklı kültürel ve mitolojik öğelerle zenginleşir. Raci her rüyasında bir ibret dersi alır ve manevi bir yükselişin izlerini sürer.²⁵²

²⁵⁰ Hilmi, Ş. F. A. (2018). A'mak-ı Hayal. SALON YAYINLARI. s. 16

²⁵¹ Çevirme, E. A. A'MÂK-I HAYÂL'DEKİ "KARŞITLIKLAR" ÜZERİNE BİR İNCELEME.(Genel bilgi için bkz)

²⁵² Hilmi, Ş. F. A. (2018). A'mak-ı Hayal. SALON YAYINLARI.

Özellikle Aynalı Baba'nın, Raci'yi mezara yatırıp onu ölümden sonrasını tecrübe etmeye yönlendirdiği bölüm, eserin felsefi derinliğini gösteren önemli bir noktadır. Bu rüya, ilim ile irfan arasındaki farkı ortaya koyarak, nicelik ile nitelik arasındaki farkı vurgular. Filibeli Ahmed Hilmi, burada maddi dünya görüşünü derinlemesine eleştirirken manevi bilgiyi tercih eder.²⁵³

Bir başka rüyada, Raci'nin uzayda gezindiği ve farklı gezegenler arasında yolculuk yaptığı, Simurg'un sırtında Merih ve Jüpiter gibi gezegenlere gittiği bir serüven yer alır²⁵⁴. Bu rüya, sadece fiziksel bir yolculuk değil, aynı zamanda manevi bir keşif sürecini simgeler. Raci, farklı kültürlerin ve inanç sistemlerinin izinden giderken, marifet yolunda ilerlemeye devam eder. Raci'nin, Hz. Âdem, Konfüçyüs, Platon, Aristo gibi figürlerle bir arada bulunduğu ve nirvana deneyimini yaşadığı rüyalar, onun içsel gelişimini simgeler.²⁵⁵

Bu rüya yolculuklar A'mâk-ı Hayâl eserin temel yapı taşlarını oluşturur ve eserin ana temalarından biri olan manevi arayışı şekillendirir. Her bir rüya, farklı bir içsel hali ve felsefi durumu temsil eder. Eserin tamamı, insanın halden hale geçişini ve bu süreçte elde ettiği derin manevi bilgiyi anlatan bir yolculuktur.

3.5.8 Raci'nin Yolculuğu: Hayal, Gerçeklik ve Çizgi Roman Estetiği

Çizgi romanın temel amacı, Raci'nin gerçeklikten kaçışını ve hayal dünyasında kaybolma sürecini görsel bir dil aracılığıyla daha doğrudan sunmaktır. Çizgi roman, metnin psikolojik yapısını, hayal ile gerçek arasındaki geçişleri ve bireysel yolculuğunu modern bir çizim diliyle sunarak, orijinal metnin derinliklerini daha ulaşılabilir kılar. Eserin çizgi roman versiyonuna bakıldığında, eserin metinsel yapısının görsel bir biçime dönüştüğü, karakterlerin, mekanların ve olayların çizimlerle yeniden hayat bulduğu bir çalışma ortaya çıkmaktadır. Bu versiyon, metnin özgün anlamını koruyarak, okuyucuya daha çağdaş bir deneyim sunmayı amaçlar. Eser, modern Türk edebiyatında yer alan ilk psikolojik romanlarından olarak hayal gücü, gerçeklik ve toplumsal yapı arasındaki ilişkiyi sorgulamaktadır ve bu eserin çizgi roman uyarlaması,

²⁵³ Geniş bilgi için bkz: Noyan, S. (2019). "A'mâk-ı Hayâl" Romanında Tasavvuf, Budizm, Hinduizm ve Zerdüştilik Açısından Vahdet-i Vücûd Karşılaştırılması. Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, (66), 177-211.

²⁵⁴ Hilmi, Ş. F. A. (2018). A'mak-ı Hayal. SALON YAYINLARI. s.57-58

²⁵⁵ Yavuz, E. (2023). Ruhları Konuşturmak: A 'mâk-ı Hayâl, Mezâmîr-i Felsefeden İnsaniyete Veche Veren Büyük Ruhlar ve Rü'ya'nın Spiritüalist Kökleri. FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi, (21), 145-171..

görsel ve edebi açıdan oldukça zengin bir anlatımla romandaki temel temaları başarılı bir şekilde görselleştirir.

Çizgi roman, edebi romanla paralel olarak Raci karakterinin günlük rutinleriyle başlamaktadır. Romandaki ilk cümleler, çizgi roman uyarlamasındaki cümlelerle örtüşmektedir (çizgi roman sayfa 6). Eserde Raci'nin anlattığı varoluş problemleri ve alkolde aradığı teselli, manyetizmle ilgilenen batı ilimlerine yönelmiş gruplarla tanışmasını, çizgi romanda 7-10. Sayfalar arasındaki panellerle aktarılmıştır.

Edebi eserde “Dört sene süren bu çalışmamdan hiçbir şey elde edemediğim gibi öğrendiklerimin tümü şüphe ejderhasının gıdası oldu” kelimeleriyle ifade edilen kısım, çizgi romanda 11. Sayfada resmedilmiştir. Arkadaşlarıyla kır gezisi, alkol kastedilen “ilacını unuttuk” kısmı da çizgi romanın 12-13 sayfalarında yerini almıştır.

Edebi romanda “Aynalı baba” ile karşılaşma sahnesi, sarı ve kahverengi renk paletleri ile çizimlenerek çizgi romanda 16-17. Sayfalarda okunmaktadır. Romanda “ayna parçaları yapıştırılmış yeşil takkeli” yaşlı adam, çizgi romanda yine üzerinde aynalar olan kahverengi takkeyle resmedilmiştir. Raci ve Aynalı babanın tanışmasına dair tasvirlerin diğerleri roman ile paralellik göstererek, romana uygun şekilde resmedilmiştir.

Romanda ilk bölüm olan “Yokluk tepesi” bölümünde, Raci karakterinin ney sesi eşliğinde rüyalara dalmaya başladığı kısım çizgi romanda, romana uygun olarak 25. Sayfada çizilmiştir. Romanda “Yokluk tepesi” olarak isimlendirilen Hindistan yolculuğu, çizgi romanda “Hiçlik Zirvesi olarak dönüştürülmüş fakat kastettiği anlamdan bir şey kaybetmemiştir. Romanda görünmeyen hayalî yol arkadaşı, çizgi romanda siyah, tek gözlü biçimsiz hayali bir figür olarak tasarlanmıştır. Raci'nin Buddha ile tanışma ve “Hiçlik zirvesi”ne çıkma çabası, peri kızlarının cadıya dönüşme süreci ve Buddha'nın huzurundan kovulması, romana paralel biçimde çizgi romanda 29-41. Sayfalar arasında işlenmiştir. Buddha'nın huzurundan kovduğu Raci'ye romanda savurduğu kelimeler, edebi değerlerinden bir şey kaybetmeden çizgi romana da aktarılmıştır.

İkinci bölüm olan “Temaşa bayramı” isimli bölümde, romanda olmayan bir “kahvenin ağır ağır pişmesi makbul” bölümü eklenmiştir (syf 48) romanda ise, yalnızca beraber kahve içtiklerinden bahsedilmektedir.

Çizgi romanın 60-61. Sayfalarında, romanın 30. sayfasında betimlenen Ehrimen ve Hürmüz “karanlık ve aydınlık” temsilcileri olarak romana uygun resmedildiğini görmekteyiz. Romanda

anlatılan karanlık ve nur savaşı, çizgi romanda birbirine geçen paneller ile çizilmiş ve romandaki cümleler birebir çizgi romanda yerini bulmuştur. Sonunda Hürmüz'ün yüzünde aynalı babayı görmesi, çizgi roma 82 sayfasında kelimelere ihtiyaç duyulmadan resmedilmiştir.

Üçüncü bölüm olan “Daimî Dönüşüm” bölümünde, romanda olmayan bir sahne çizgi romanda çizilmiştir, Raci karakteri bir kuğunun sırtında birkaç çehre ile dönmektedir (syf 87) çizgi romanda az kelime kullanmak mecburiyetinden dolayı, ney sesiyle hayal alemine dalışını temsilen böyle bir sahne resmedildiği düşünülebilir. Çizgi romanda sayfa 96-97, romanda sayfa 44-45'te “hiçliğe uzanan” Raci, görsel olarak “evrenle bir olmuş” şekilde çizilmiş, çizer bu kısma kendi yorumunu katmıştır.

Filibeli Ahmed Hilmi'nin A'mâk-ı Hayâl adlı eserinin çizgi roman uyarlaması, özellikle metnin soyut ve manevi derinliğini görsel bir biçime dönüştürme sürecinde karşılaşılan zorlukları ve fırsatları incelemek açısından oldukça başarılı olmuştur. Çizgi roman, yazılı metnin sunduğu metaforları ve derin felsefi temaları, görsel anlatım teknikleriyle birleştirerek, izleyiciye farklı bir deneyim sunar ve romanın atmosferini yansıtmakta da edebi eserle yarışacak kapasitedir.

3.5.9 Görsel Anlatımında Tasavvufi Derinlik

A'mâk-ı Hayâl, rüyalar ve hakikat arasındaki ilişkiyi derinlemesine inceleyen bir eser olarak görsel anlatımı, soyut bir konuyu somut görsel temalarla anlatma gerekliliğiyle karşı karşıya getirecektir. Rüya âlemi, gerçeklikten kopan bir düzlem olarak çizgi romanın görsel stilinde soyut ve karmakarışık kompozisyonlarla tasvir edilebilir. Bu noktada, renklerin ve perspektifin kullanımı önemli bir araç olacaktır. Rüyalar ve gerçek arasındaki geçişler, rüya gibi bulanık çizgiler veya keskin kontrastlar ile görselleştirilebilir. Aynalı Baba'nın sağladığı rüyaların her biri, farklı dünya görüşlerini ve sembolik anlamları içerdiğinden, her rüya kendi görsel diliyle oluşturulabilir. Raci'nin Simurg sırtındaki yolculuğu²⁵⁶ kozmik bir genişlikte, uzayın derinliklerine kadar görsel olarak detaylandırılabilir. Raci'nin yaşadığı dönüşüm, içsel bir arayışın ve kimlik sorgulamanın dramatik bir biçimde işlenmesidir. Çizgi roman, bu yolculuğu karakterin yüz ifadeleri, bedensel hareketleri, renk paletleri ve gölgeleme teknikleri ile somutlaştırabilir. Aynalı Baba karakterinin karşıtlıkları ve sıra dışı özellikleri, onun yüzeysel görüntüsünden, daha derin içsel dünyasına doğru yapılan geçişlerle gösterilebilir. Aynalı Babanın mezarlıkta yaşaması, gizliliğini ve bilgeliğini simgeleyen bir görselleştirme aracı

²⁵⁶ Noyan, S. (2019). “A'mâk-ı Hayal” Romanında Tasavvuf, Budizm, Hinduizm ve Zerdüştilik Açısından Vahdet-i Vücûd Karşılaştırılması. Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, (66), 177-211. s.195

olabilir; onu çevreleyen yansımalar ve yansıtıcı yüzeyleriyle karakteri daha gizemli bir hale getirebiliriz.

Filibeli Ahmed Hilmi'nin rüyalarla ilgili tasvirleri oldukça farklı boyutlarda ve çeşitli mitolojik ve tarihsel figürlerle doludur. Çizgi roman, her rüya bölümünü farklı hikâye panelleri içinde sunarak her birini ayrı bir macera olarak işleyecektir. Buddha, Hürmüz, Ehrimen, Platon, Pisagor gibi figürlerle tanışmalar²⁵⁷ bu karakterlerin kültürel ve mitolojik özelliklerine sadık kalınarak görselleştirilebilir. Bu tür figürler, gerçekçi ya da soyut bir şekilde çizilebilir; fakat çizimlerin derinlikli, anlamlı ve karakter odaklı olması, okuyucunun eserin felsefi yapısını kavrayabilmesi açısından kritik olacaktır. Her rüya, karakterin içsel dönüşümünü ve felsefi sorgulamalarını görsel olarak her rüyanın dinamik yapısına uygun bir stil ile anlatabilir.

Eserin ana temaları hakikat arayışı ve manevi bilgeliktir. Çizgi roman, filozoflar, mistik figürler ve semboller aracılığıyla bu felsefi temaları görselleştirmiştir. Raci'nin nirvanaya ulaşması, platonik idealar, felsefi görüşler ile örtüşen bir yolculuktur ve Aynalı Baba'nın gösterdiği rüyalar, mistik öğretiler veya felsefi simgelerle dolu bir görselleştirme içinde yer alır. İlmin yerine irfan, niceliğin yerine niteliğin teklif edildiği bir başka rüya, çizgi romanın sembolizme dayalı görselleriyle daha da derinleşebilir.

Eserde farklı zaman dilimleri ve mekânlar arasında geçişler yapılır. Bu geçişler çizgi romanda paneller arası geçişlerle etkili bir biçimde gösterilebilir. Raci'nin bir rüyada uzayda gezdiği, bir başka rüyada Hindistan'a yolculuk yaptığı sahnelerde, zaman ve mekânın belirsizleştiği durumlar çizgi romanın panellerindeki geçişlerle daha net bir şekilde yansıtılabilir. Kaf Dağı, Jüpiter, Merih gibi uzak gezegenlerin tasvirleri, oldukça özgün ve fantastik bir görselleştirme gerektirir; burada renklerin, şekillerin ve boyutların etkili bir biçimde kullanılması, okuyucunun hayal gücünü harekete geçirebilir.

A'mâk-ı Hayâl'in çeşitli rüya senaryolarını birleştirerek çizim bazlı ana bir hikâyeye dönüştürme noktasında okuyucu bakımından bazı zorluklar beklenebilir fakat çizgi romanın başarısı, her bir rüyanın bütünlük içinde anlatılması için doğru panel geçişlerinin ve yapıların seçilmesine bağlıdır. Her bir rüya, karakterin manevi gelişimine katkı sağlayan bir süreçtir ve çizgi romanın bu gelişimi görsel olarak yansıtması gerekir. Bu bağlamda, görsel anlatım

²⁵⁷ DOĞAN, Ö. V., & Bakanlıđı, S. (2013). 1980 Sonrası Türk Sinemasında Delilik Okumaları. Tolga ÇEVİKEL, 68. s.74

teknikleri ve panel düzenlemeleri okuyuculara bir bütünlük hissi vererek hikâyenin içinde derinleşmelerine olanak tanıyacaktır.

Raci karakteri, romanın metnindeki gibi derin bir içsel yolculuğa çıkar, fakat çizimle desteklenen duygusal yoğunluk, okuyucuya daha anlık ve nispeten yoğun bir deneyim sunar. Çizgi romanın görsel doğası karakterlerin duygu durumlarını ve çevreyle olan ilişkilerini daha belirgin kılar, bu da eserin dramatik yapısını daha canlı bir şekilde izleyiciye aktarır. Çizgi roman formatındaki hızlı anlatım, eserin dramatik yapısını dinamik bir şekilde yansıtarak, okuyucuya daha çağdaş bir okuma deneyimi sunar ve metni okurken olabilecek dikkat dağınıklıklarının da önüne geçer.

Romanın orijinalinde zamanın ve mekânın yavaşça akan bir yapıda olması, çizgi romanın hızlı akışıyla karşılaştırıldığında farklı bir okuma deneyimi olarak kabul edilebilir. Çizgi romanın yapısındaki panel geçişleri, zamanın akışını hızlı bir şekilde izlerken, bu, karakterlerin duygusal evrimlerini de hızlandırır. Aynı zamanda mekân tasvirleri, görseller aracılığıyla izleyiciye sunulduğunda, anlatının fiziksel dünyasını daha belirgin bir şekilde vurgular.

Raci'nin hayal dünyasına kaçışı ve gerçek ile hayal arasındaki karmaşa, çizgi romanda panellerle desteklenerek yansıtılır. Yaşadığı hayal dünyası ve gerçeklik arasındaki geçişler, çizgi romanın temel anlatı yapısını oluşturur. Aynalı baba tarafından uyutularak rüyaya daldığı sahnelerde daha dağınık panel geçişleri varken gerçek dünyaya döndüğünde sıralı bir panel yapısı dikkat çeker.

Çizgi romanın panel düzeni, eserin inişli çıkışlı psikolojik yapısını yansıtan bir şekilde kurgulanmıştır. Panel geçişleri genellikle düzensiz ve dinamik olup eserin temel yapısındaki hayal-gösterim ve gerçek-işlem arasındaki geçişleri gösteren bir yapıdadır. Hayal dünyasında geçen paneller, genellikle daha geniş ve akıcıdır. Raci'nin gerçek dünyasında, panel geçişleri daha keskin ve sınırlıdır, karakterin yaşadığı çatışmalar daha belirgindir. Renk paleti, panel düzeni ve görsel teknikler, eserin psikolojik derinliğini etkili bir biçimde aktarmaktadır. Bu adaptasyon, edebi yapıyı ve temaları görsel anlatım ile birleştirerek görsel edebiyat oluşturmaktadır.

Bu eserin çizgi roman uyarlaması, metnin derin felsefi ve manevi temalarını görsel olarak yansıtmak için güçlü bir araç olmaktadır. Çizgi romanın görsel dilinin, metnin soyut yönlerini somut hale getirmesi için renkler, karakter tasarımları, panel geçişleri ve sembolik öğeler gibi araçlar dikkatlice seçilmelidir. Her bir rüya, bir felsefi derinlik taşıırken, çizgi romanın bu

derinliđi görsel anlatımlar aracılığıyla okuyucuya iletmesi gerekir. Eserin özündeki hakikat arayışı, manevi yolculuklar ve rüya tasvirleri, çizgi roman formatında etkili bir şekilde sunulabilir ve bu da eserin anlamını daha geniş bir kitleye ulaştırma potansiyeli taşımaktadır.

SONUÇ

Bu çalışma, çizgi roman gibi çizim destekli anlatım türlerinin edebiyat ile görselliđi birleştiren doğasını incelemeyi amaçlamıştır. Çizgi roman, tarihsel süreç içinde edebiyatın geleneksel sınırlarının dışına çıkarak kendine özgü bir dil ve anlatım biçimi oluşturmuş, metin ve görselin etkileşiminden doğan yeni anlatı stratejileriyle dikkat çekmiştir. Çizgi romanın metinle görselliđi birleştiren geleneksellikten uzak yapısı, bu türün edebiyatla olan ilişkisini karmaşık bir biçimde ortaya koymaktadır. Edebiyatın -özellikle roman ve şiir gibi türlerin- tematik ve yapısal geleneklerinden beslenen bu çizgi anlatılar, aynı zamanda görsel anlatımın gücünü de barındırarak çok boyutlu bir anlatım biçimi sunmaktadırlar.

Giriş bölümünde ele aldığımız tartışmalarda gördüğümüz gibi bazı düşünürler ve edebiyat teorisyenleri, çizgi romanları edebiyat olarak kabul etme konusunda isteksiz olsalar da farklı edebiyat tanımlarının incelenmesi, en azından bazı potansiyeli bulanan çizgi anlatıların bu kategoriye dahil edilebileceğini göstermektedir. Genel olarak tanım kapsamlarının yeterliliđi ve değeri sorgulanabilir olsa da edebiyat tanımlarının geniş bir yelpazesi bazı çizgi romanların bu tanıma girdiğini kabul etmeye yatkındır ve bu durum, "çizgi romanın edebiyat olarak kabul edilmesi" tezine güçlü bir destek sunmaktadır. Bu görüş çürütülebilir kanıtlar da barındırsa da genel olumlu izlenim oldukça güçlüdür.

Günümüzde çizgi romanlar, sinema ve dijital medya aracılığıyla daha geniş bir kitleye ulaşmakta ve kültürel bir etki yaratmaktadır. Çizgi roman endüstrisi geleneksel sanat biçimlerinin ötesine geçerek, görsel sanat, edebiyat ve film arasında bir köprü işlevi görmeye devam etmektedir. Çizgi roman her dönemde toplumsal değişimleri, kültürel dönüşümleri ve bireysel zorlukları yansıtan bir sanat dalı olarak varlığını sürdürmüş ve günümüzün en önemli kültürel formlarından biri haline gelmiştir ve halkının bakış açılarıyla birlikte ilkelerini gözlemlemek için benzersiz bir mercek sağlamıştır.

Bu çalışmada çizgi romanın anlatım gücünün yalnızca yazılı metne dayalı olmadığını, görselliğin metnin anlamını nasıl derinleştirdiğini ve metinle olan etkileşimli ilişkisinin okuyucu üzerindeki etkilerini irdelenmiştir. Çizgi romanın metin ve görsel arasında kurduđu

denge, anlatıcı bakış açılarından zaman kurgusuna kadar geniş bir yelpazede yenilikçi tekniklerin kullanılmasını mümkün kılmaktadır. Çizgi roman, zamanın ve mekânın gösterilmesinde geleneksel metinsel anlatıların sınırlarını aşar; bir panelin düzeni zamanın kesintili akışını simüle ederken, görseller zamanın kesintili doğasını aktarır. Bu da okuyucunun zaman algısını farklı bir şekilde deneyimlemesine yol açar. Ayrıca, metnin görselle birleşerek anlatıyı nasıl şekillendirdiği ve okuyucunun anlam üretim sürecine nasıl katkı sağladığı, çizgi romanın özelliklerinden biridir.

Çizgi roman anlatısal yapılarının omurgasını, görsel temsiller ve metinler arasındaki etkileşimle kurgulamaktadır. Görseller, metnin sunduğu bilgilerin yanında karakterlerin içsel dünyalarını, duygusal halleri ve toplumsal bağlamdaki durumlarını zenginleştirmektedirler. Bu türlerin görsel anlatım kapasitesi yalnızca betimsel değil, aynı zamanda sembolik bir işlev de görür; renklerin, çizgilerin ve kompozisyonların kullanımı, anlatının psikolojik, sosyal ve kültürel katmanlarını ortaya koymak için bir araç haline gelir. Gölgeler, vurgular, panel geçişleri ve çizgi tarzı, bir olayın veya karakterin ruh halini, ortamın atmosferini okuyucuya aktarmada metinle uyum içinde çalışan önemli unsurlardır.

Metinle görselin bir arada kullanılmasının getirdiği bir diğer önemli nokta ise, metnin ötesinde bir “okuma” pratiği gerektirmesidir. Çizgi roman okuru, görselleri yalnızca metnin tamamlayıcısı olarak değil, aynı zamanda anlamın inşa edilmesinde önemli bir bileşen olarak kabul eder. Okuyucunun hem metni hem de görsel öğeleri anlamlandırması gerekir; bu da çizgi romanların okuma sürecini çok daha katmanlı ve etkileşimli hale getirir. Bu açıdan bakıldığında, çizgi roman, geleneksel edebiyatın tekdüze anlatısal yapılarına karşı bir meydan okuma olarak görülebilir.

Çizgi romanın edebiyatla olan ilişkisi ele aldığı temalar açısından da dikkat çekicidir. Bu türler, postmodernizmin etkisiyle daha önce tabu olarak kabul edilen birçok konuyu işlerken, aynı zamanda toplumsal eleştiriye de görsellikle iç içe sunar. Çizgi romanlarda, toplumda var olan eşitsizlikler, kimlik arayışları, bireyin içsel çatışmaları gibi konular sıklıkla görsel sembollerle derinleştirilir ve metnin sunduğu düz anlamın ötesine geçerek daha çok katmanlı bir anlatı inşa edilir. Bu bağlamda, çizgi romanlar sadece görsel zevke hitap etmekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal, psikolojik ve felsefi sorgulamalar yaparak edebiyatın sınırlarını genişletir.

Çizgi roman edebiyatla olan ilişkilerini yalnızca bir tür olma çerçevesinde değil, çok disiplinli bir anlatı biçimi olarak kurarlar. Metin ve görsel arasındaki karşılıklı etkileşim, anlatıların daha

derin, çok yönlü ve çok katmanlı olmasına olanak tanır. Bu türler, okuru yalnızca bir alıcı değil, aynı zamanda aktif bir anlam üreticisi haline getirir. Çizgi romanın, edebiyatla olan bu etkileşimi, özellikle görselliğin anlatıma katkısı ile edebiyat dünyasında önemli bir yeri hak etmektedir. Gelecekte, bu türlerin daha da gelişmesi ve farklı sanat disiplinleriyle olan ilişkilerinin derinleşmesi beklenmektedir. Çizgi roman yalnızca bir popüler kültür ürünleri olarak değil, edebiyatın çok boyutlu yapısını yansıtan güçlü ve kalıcı bir anlatı biçimi olarak varlığını sürdürmeye devam edecektir.

Çalışma içerisinde çizgi romanın edebiyatla kurduğu ilişkiler, özellikle metin ve görsellik arasındaki etkileşim üzerinden sorgulanmış; bu türlerin anlatı yapıları, karakter gelişimleri, zaman ve mekân algıları gibi edebi unsurlarla nasıl şekillendiği ortaya konulmuştur. Ayrıca, çizgi romanın görsel anlatım gücü ile metinsel yapı arasındaki dengenin, okuyucunun anlam oluşturma sürecindeki rolü de irdelenmiştir.

Çizgi romanlar geleneksel edebiyatın ötesinde, görsel ve metinsel unsurların bir araya gelerek çok katmanlı bir anlatım ortaya koymalarını sağlayan araçlardır. Bu türlerin anlatımsal kapasitesi, görselliğin dinamikleriyle metnin kurgusal yapısını birleştiren zengin bir deneyim sunar. Metin, karakterlerin içsel dünyalarını ve diyaloglarını sunarken, görsellik ise ortamı, atmosferi ve karakterlerin fiziksel durumlarını güçlendirir. Bu iki bileşenin birleşimi okuyucunun daha aktif bir şekilde anlam üretmesine ve anlatının derinliklerine inmeye teşvik eder.

Çizgi romanların görsel ve sıralı anlatım biçimi, bazı yazarların daha sinematik ve canlı betimlemeler yapmasına ilham olmaktadır ve bu durum özellikle modern Türk edebiyatında, okuyucunun zihninde daha güçlü imgeler yaratmayı hedefleyen eserlerde kendini gösterebilir. Resimli metinler çocuklar ve gençler için erişilebilir bir okuma materyali olarak, okuma alışkanlığını teşvik etmiş ve bu bireylerin ilerleyen yaşlarda daha karmaşık edebi eserlerle ilgilenmesine olanak tanımış olabilir.

Bu bağlamda, çizgi romanların edebiyat ile ilişkisi, sadece bir anlatı türü olarak var olmaktan öteye geçer; edebiyatın sınırlarını aşarak yeni bir anlatım biçimi ortaya koyarlar. Metin ile görselin bir arada kullanımı hem okuma pratiğini hem de anlam yaratma sürecini dönüştürür. Görselliğin katkısıyla, karakterlerin duygusal halleri, olayların gerilimli noktaları veya metinle verilmeyen alt metinler, görsel anlatım sayesinde daha etkili bir şekilde iletilir.

Çizgi roman edebiyatla olan ilişkisinin ötesinde, görselliğin anlatıdaki rolünü vurgulayan ve metinle görselin birbirini tamamlayarak daha zengin bir anlatı ortaya koyan önemli sanat biçimleridir. Bu türlerin edebi anlamda kabulü, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren hız kazanmış, kültürel ve sanatsal anlamda önemli bir değer kazanmıştır.

Çalışma içerisinde çizgi roman ve grafik romanların edebiyatla olan ilişkisi, metin ve görselin nasıl bir araya geldiği, anlatısal yapıların nasıl şekillendiği ve bu türlerin okur üzerindeki etkisi detaylı bir şekilde incelenmiştir. Çizgi romanlar yalnızca popüler kültür ürünleri olarak kalmayıp, aynı zamanda edebiyatın daha önce keşfedilmemiş yönlerine ışık tutan, çok boyutlu ve çağdaş bir anlatı biçimi olarak önemli bir yer edinmiştir. Bu türlerin, görsellik ve metnin etkileşimi üzerinden sunduğu yenilikçi anlatı biçimleri, edebiyat dünyasında kalıcı bir iz bırakmaya devam etmektedir. Edebiyat ve görselliği bir araya getiren bu türler gelecekte de çok katmanlı anlatılar sunmaya devam edecektir.

Bu çalışma, çizgi roman ve grafik romanların metin ile görselliğin benzersiz bir bileşimini sunarak anlatı sanatında nasıl yenilikçi bir alan yarattığını ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırma boyunca, bu medyumların yalnızca popüler kültür ürünleri olmaktan öte, karmaşık anlam katmanları ve estetik değerler taşıyan birer sanat formu olarak değerlendirilmesi gerektiği savunulmuştur. Çizgi roman ve grafik romanların, metin ve görselliğin simbiyotik yani birbirine bağlı ilişkisi üzerinden okura sunduğu çok boyutlu deneyim, geleneksel edebiyat ve görsel sanatlar arasındaki sınırları bulanıklaştırmaktadır.

Çalışmanın bulguları, metin ve görsel unsurların bir arada kullanımının, anlam üretiminde tek başına her bir unsurun sağlayabileceğinden daha zengin bir potansiyel sunduğunu göstermektedir. Araştırmada incelenen örnekler, çizgi roman panellerinin yalnızca bir hikâyeyi anlatmakla kalmayıp, aynı zamanda okurun algısını yönlendiren bir ritim ve tempo yarattığını ortaya koymuştur. Çizgi romanların gelişerek daha da derinleştiği türler olan grafik romanlar ise, daha uzun soluklu anlatıları ve derin karakter gelişimleriyle, edebi derinlik açısından klasik romanlarla karşılaştırılabilir bir düzeye ulaşmıştır.

Metin ve görselliğin etkileşimi, aynı zamanda kültürel ve toplumsal bağlamların yorumlanmasında da önemli bir rol oynamaktadır. Analiz edilen eserler, çizgi roman ve grafik romanların ideolojik mesajları aktarma, toplumsal eleştiriler sunma ve bireysel kimlikleri sorgulama kapasitesine sahip olduğunu göstermiştir.

Bu tez çalışması, çizgi romanın akademik inceleme nesnesi olarak henüz yeterince tanınmamış bir alan olduğuna dikkat çekmektedir. Bulgular bu çizgi anlatım ürünlerinin edebiyat, görsel sanatlar ve iletişim çalışmaları gibi disiplinler arasında köprü kurma potansiyeline sahip olduğunu vurgulamaktadır. Bununla birlikte, araştırmanın sınırlılıkları da göz ardı edilmemelidir; özellikle seçilen örneklerin belirli bir coğrafi ve tarihsel bağlamla sınırlı olması, genellemeleri zorlaştırmaktadır. Gelecek çalışmalar, daha geniş bir kültürel yelpazeyi kapsayan karşılaştırmalı analizlerle bu boşluğu doldurabilir.

Çizgi roman metin ile görselliğin birleşiminden doğan sinerjiyle, modern anlatı sanatının en dinamik ve yenilikçi formlarından birini temsil etmektedir. Bu çalışma, söz konusu formların estetik, narratif ve kültürel değerlerini ortaya koyarak, onların sanatsal ve akademik meşruiyetini pekiştirmeyi hedeflemiştir. Bu alandaki araştırmaların derinleşmesi, çizgi romanların hem edebî bir sanat dalı hem de bir iletişim aracı olarak daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Abrams, M. H. (1999). A Glossary of Literary Terms. Heinle & Heinle.
- Abbott, L. L. (1986). Comic art: Characteristics and potentialities of a narrative medium. *Journal of popular culture*, 19(4)
- Acar, M. (2022). Penny Dreadfuls: Korku Edebiyatının Başlangıcı. İstanbul: Efsus Yayınları.
- Adkinson, C. D. (2008). The Amazing Spider-Man and the evolution of the comics code: A case study in cultural criminology. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, 15(3), 241-261.
- Ak, M. E. R. T., Erdoğan, M., & İlhan, G. (2020). GÖRSEL BİR ÖĞRETİM MATERYALİ OLARAK DİJİTAL ÇİZGİ ROMAN TASARIMI: GEZDİM, GÖRDÜM, ÖĞRETTİM. *Journal of History School*, (47).
- Akgün, Ö. U. (2008). Kahraman olgusunun çizgi romandan sinemaya uyarlamadaki görünümü: Tarkan ve conan örnekleri.
- Aktaş, G. B. (2019). Bağımsız grafik romanda queer eylem.
- Aktaş, Ö. (2016). Bir iletişim yöntemi olarak caps/memes. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(14), 1-14.
- Alan Moore, *Writing for Comics* , Vol. 1 (Rantoul, IL: Avatar Press, 2007)
- ALPER, K., & ALPER, Y. (2015). ŞEBBENDERZâDE FILİBELİ AHMET HİLMİ'NİN A'MâK-ı HAYâl'İNDE ROBERT E. ORNSTEIN'İN SEZGİ EĞİTİMİ. *Electronic Turkish Studies*, 10(4).
- Allen, M., Bedwell, L., Lewis, J., Thompson, K., Veinot, J., & Walker, B. (2006). Breasts and Beasts: Some Prominent Figures in the History of Fantasy Art. *YA Hotline*, (76).
- Ali, S. (2023). Kuyucaklı Yusuf (Vol. 9). E-Kitap Projesi & Cheapest Books.
- Alsaç, Ü. (1994). Türkiye'de karikatür, çizgi roman ve çizgi film (Vol. 144). İletişim Yayınları
- “A'mâk-ı Hayal – Yıllardır Gelen En Özgün Çizgi Roman!” *Geekyapar*, 9 Mart 2016.
- Anar, İ. O. (2022). Puslu kıtalar atlası (Vol. 326). İletişim Yayınları
- Apaydın, Mustafa, *Türk Mizahında Bir Dönüm Noktası Aydede*, Karahan Kitabevi, Adana, 2007.
- Arnheim, R., & Öğdül, R. (2007). Görsel düşünme. Metis Yayınları.

- Aslan, G. B. (2019). Türkiye'de çizgi roman sanatının gelişim süreci içerisinde Turhan Selçuk'un yeri ve Abdülcanbaz (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Atılğan, D. K. (2013). Antik Yunan'da toplumsal cinsiyet rollerinin temsili. *Yedi*, (10), 15-27.
- Aydın, S. (2024). Süper Kahraman Sineması ve Kültürel Etkileri. Ankara: Bilge Kültür.
- Boz, U. Toplumsal eleştiri yöntemi olarak mizah: Türkiye'de mizah dergisi örnekleri (Gırgır, Penguen, Uykusuz, Bayan Yanı Dergi Kapakları) (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Brooks, C., & Warren, R. P. (1979). *Understanding Fiction*. Prentice Hall.
- Buckland, W. (2015). *Comics and Sequential Art: An Introduction*. University of Texas Press.
- Babaei, R., Sedehi, K. T., & Babaei, S. (2018). HEROIC SUBJECTIVITY IN FRANK MILLER'S THE DARK KNIGHT RETURNS. *Teorija in Praksa*, 55(1), 199-227.
- Bağcı, Y. Y. (2021). Uyarlama Senaryo ve Türleri. *Electronic Turkish Studies*, 16(2).
- Bailey, P. (1983, October). Ally Sloper's Half-Holiday: Comic Art in the 1880s1. In *History Workshop Journal* (Vol. 16, No. 1, pp. 4-32). Oxford University Press.
- Barthes, R. (1977). *Image-Music-Text*. Hill and Wang.
- Bartual, R. (2012). Towards a Panoptical Representation of Time and Memory: Chris Ware, Marcel Proust and Henri Bergson's 'Pure Duration.'. *Scandinavian Journal of Comic Art*, 1(1), 45-68.
- Baudoin, E. (2006). *L'art de la bande dessinée*. Paris: Éditions de la Martinière.
- Beard, D. (2017). Remixing Slumberland: An Afterward. *Journal of Contemporary Rhetoric*, 7(2/3), 198-202.
- Bechdel, A., Books, F., & Wolfe, T. (1998). *The Indelible Alison Bechdel*. Ithaca: Firebrand.
- Bender, H. (2006). *The Comic Book: A History*. New York: Watson-Guption.
- Bender, L., & Lourie, R. S. (1941). The effect of comic books on the ideology of children. *American Journal of Orthopsychiatry*, 11(3), 540.
- Berman, S. S., Pulcini, R., Suozzo, M., Hope, T., Pekar, H., & Brabner, J. (2003). *American splendor*. HBO Films.
- Betül Odabaşı Törk, 2015.
- Bezci, Ş. (2015). Maus: Grafik roman ve edebiyat. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, 55(2), 251-270.

- Biano, I. (2023). *Implicit Religion and Trauma Narratives in Maus and Watchmen. Comics, Culture, and Religion*
- Brilliant, R. (1990). *The column of Trajan. Cambridge University Press.*
- British Library. (n.d.). *Medieval manuscripts in the British Library.*
- Binici, G. (2022). Biz Bıyıksızlar’dan Bayan Yanı’na: 1980’lerden günümüze Türkiye’de Feminist karikatür. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (28), 268-289.
- Bitik, B. Ö. (2011). Evliya Çelebi seyahatnamesinde cadi, obur, büyücü anlatıları ve kurgudaki işlevleri. *Millî Folklor*, 23(92).
- Bol, Y. (2010). *Seramikte illüstrasyon (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey)).*
- Brown, C. C., & Ingoldsby, W. P. (1972). George Herbert's" Easter-Wings". *The Huntington Library Quarterly*, 131-142.
- Bozhüyük, B. (2022). “FRANSIZ-BELÇİKA” ÇİZGİ ROMAN ÜSLUBUNUN, TARİHSEL AÇIDAN GELİŞİMİ VE GÖRSEL YAPISININ İNCELENMESİ. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (49), 43-57.
- Bozhüyük, B. (2021). DİJİTAL TEKNİKLERLE ÜRETİLEN ÇİZGİ ROMANLARIN GERÇEKLİK VE HAYAL GÜCÜ ALGISI ÜZERİNE ETKİSİ. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 20(4), 1938-1950.
- Buckland, W. (2015). *Film Studies: An Introduction: Teach Yourself. Hachette*
- BÜYÜKBAYKAL, I. SİYASİ PARTİLER BAĞLAMINDA MİZAH VE KARİKATÜR (2002 SONRASI DÖNEM).
- Büyükbayram, Y. (2019). *Konsept sanat ve Türkiye'deki uygulama durumu (Master's thesis, Necmettin Erbakan University (Turkey)).*
- Canel, A. (2024). *Çizgi Romanların İnternet Üzerinden Yayınlarının Telif Hakkı Problemi Kapsamında İncelenmesi (Master's thesis, Marmara Üniversitesi (Turkey)).*
- Cantek, L. (1996). *Türkiye’de çizgi roman (Vol. 58). İletişim Yayınları.*
- Cantek, L. (2003). *Erotik ve milliyetçi bir ikon: Karaoğlan. Oğlak Yayınları.*
- Cantek, L., & Gönenç, L. (2017). *Muhalefet Defteri. Türkiye’de Mizah Dergileri ve Karikatür, İstanbul.*

- Cantek, Levent, Akbaba Mizah Dergisi (1922-1977) Örneğinde Türkiye’de Medya, Siyaset ve Toplumsal Yaşamın Dönüşümü, 107K461 no’lu Tübitak-SOBAG Proje Raporu, Ankara, 2009
- Cantek, Levent, Markopaşa, Bir Mizah ve Muhalefet Efsanesi, 2. Baskı, İletişim, İstanbul, 2015.
- Cantek, L. TÜRKİYE'DE ÇİZGİ ROMANIN UMUMİ MANZARASI. i-Türk Öykücülüğü 2-Türk Şiiri 3-Ahmet Hamdi Tanpınar 4-Türk Romanı 5-Diriliş ve Sezai Karakoç, 627. s.642
- Cantek, L., & Gönenç, L. (2017). Muhalefet Defteri. Türkiye’de Mizah Dergileri ve Karikatür, İstanbul.
- Cantek, L. TÜRKİYE'DE ÇİZGİ ROMANIN UMUMİ MANZARASI. i-Türk Öykücülüğü 2-Türk Şiiri 3-Ahmet Hamdi Tanpınar 4-Türk Romanı 5-Diriliş ve Sezai Karakoç, 627.
- Cantek, L. (2004). Çizgili hayat kılavuzu. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Castaldi, S. (2016). A Brief History of Comics in Italy and Spain. In The Routledge Companion to Comics (pp. 79-87). Routledge.
- Chute, H. L. (2008). Comics as Literature: Perspectives on the Form. Jackson: University Press of Mississippi.
- Chute, H. (2008). Comics as literature? Reading graphic narrative. Pmla, 123(2), 452-465.
- Chute and DeKoven, ‘ Introduction ’ , p. 769
- Chute, H. (2008). Comics as literature? Reading graphic narrative. Pmla, 123(2), 452-465.
- Cohn, N. (2013). The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. A&C Black.
- Cohn, N. (2013). The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. A&C Black.
- Cohn, N. (2005). Un-Defining “Comics”: Separating the cultural from the structural in “comics”. International journal of comic art, 7(2), 236-248.
- Collerton, A. (2020). The Aluminum Age: Postmodern Themes in American Comics Circa 2001-2018.
- Çakı, C., & Gülada, M. O. (2024). BİRLEŞİK KRALLIK’TA PUNCH DERGİSİ’NİN KURTULUŞ SAVAŞI’NI KARİKATÜRLERLE SUNUMU. Atatürk Yolu Dergisi, (75), 249-264.
- Çakır, D. (2001). 70’li Yılların Karikatür Dili: Gırgır. Popüler Tarih, 14, 90-95.

- Çelik, A. (2020). Çizgi Romanların Dönüşümü: Gümüş Çağ. İzmir: Çizgi Yayınları.
- Çelik, K., & İlhan, G. O. (2021). Çocuk haklarına yönelik eğitici çizgi roman: “Sadece Biriyim”. Türkiye Eğitim Dergisi, 6(1), 262-279.
- Çelik, T. (2014). TÜRKİYE’DE ÇOCUK OLMANIN TARİHİ: DOĞAN KARDEŞ DERGİSİ.
- Çetin, Ş. (2010). Mizah edebiyatımıza katkısı bakımından Amcabey Dergisi üzerine bir inceleme. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çetin, Y. (2010). Okutan çizgiler. Milli Folklor, 85, 193-198.
- Çeviker, Turgut, Gelişim Sürecinde Türk Karikatürü-III, Kurtuluş Savaşı Dönemi (1918-1923), Adam Yayınları, İstanbul, 1991.
- Çevirme, E. A. A’MÂK-I HAYÂL’DEKİ “KARŞITLIKLAR” ÜZERİNE BİR İNCELEME.
- Çizgi Roman: Araba Sevdası, Çizer: Betül Gönüllü. Everest Yayınları - Çizgi Dizisi (2010)
- D’Arcangelo, A., & Zanettin, F. (2004). Dylan Dog goes to the USA: a North-American translation of an Italian comic book series. Across Languages and Cultures, 5(2), 187-210.
- DArowSki, J. (2017). The Brave and Bold Beginning of the Silver Age Superteam. The Ages of the Justice League. Essays on America’s Greatest Superheroes in Changing Times, 5-17.
- David Carrier, The Aesthetics of Comics (University Park, PA: Pennsylvania State U.P., 2000),
- David Davies and Carl Matheson (eds), Contemporary Readings in the Philosophy of Literature: An Analytic Approach (Peterborough, ON: Broadview Press, 2008)
- David Kunzle, The Early Comic Strip: Narrative Strips and Pictures Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825 (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1973)
- Davis, A. F. (1991). MAURICE HORN. Handbook of French Popular Culture, 15.
- Davis, J. M. Re-evaluating Comic Stereotypes–Dirty but Essential?. Moral Dimensions of Humour,
- Dellaloğlu, B. F. (2012). Benjaminia: Dil, tarih ve coğrafya.
- Demir, F. S. (2019). Turhan Selçuk’un Abdülcanbaz Çizgi Romanının Türk Tiyatrosuna Uyarlanması (Master's thesis, Maltepe University (Turkey)).

- Demir, O. (2021). İkinci Dünya Savaşı ve Çizgi Romanlar. İstanbul: Tarih Vakfı.
- Demirtaş, H. (2016). Türk sinemasında 1960-1980 yılları arasında çizgi roman uyarlaması fantastik filmlerde erkek kahraman temsili (Doctoral dissertation, Anadolu University (Turkey)).
- Derdiyok, R. (2019). Çizgi Romanlarda Kadın Karakterlerin Nesneleştirilmesi Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme ve Bir Çizgi Roman Uygulaması.
- Dino, Güzin. "Recâizâde Ekrem'in Araba Sevdası Romanında Gerçekçilik." TM, XI, 1954, s. 57-74.
- DOĞAN, Ö. V., & Bakanlıđı, S. (2013). 1980 Sonrası Türk Sinemasında Delilik Okumaları. Tolga ÇEVİKEL, 68.
- Drew, B. A. (1978). From Pulp to Celluloid. Film Comment, 14(4), 65.
- Duarte, E. (Ed.). Doctoral Design Conference'19: TRANSformation. Psychology, 26(4), 303-325.
- Duncan, R. & Smith, M. J. (2009). The Power of Comics: History, Form and Culture. New York: Continuum.
- Duran, N. T. (2020). Feyzi Tuna ve Türk sinemasındaki yeri (Master's thesis, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü).
- Durmaz, Ö. (2018). Sabiha Bozcalı ve Türkiye Grafik Tasarım Tarihi. Sanatın Gölgedeki Kadınları, 404-419.
- Eagleton, T. (2008). How to Read a Poem. Wiley-Blackwell.
- Edgü, F. (2000). Korkuyu Beklerken. Can Yayınları.
- Eileen John and Dominic McIver Lopes (eds), Philosophy of Literature: Contemporary and Classic Readings (Malden, MA: Blackwell, 2004)
- Eisner, W. (2017). A contract with God: And other tenement stories. WW Norton & Company.
- Eisner, W. (2008). Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist. WW Norton & Company.
- Eisner, W. (2008). Graphic storytelling and visual narrative. WW Norton & Company.
- Eisner, W. (1985). Comics and Sequential Art. New York: W.W. Norton & Company.
- Eisner, W. (1985). Comics and Sequential Art. Poorhouse Press.

- Eisner, Will. A Contract with God. W.W. Norton & Company, 1978.
- Eisner, W. (2008). Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist. WW Norton & Company.
- Eisenstein, E. L. (1979). The printing revolution in early modern Europe. Cambridge University Press.
- Ekşioğlu, A., Özer, K., Göl, M., Rodoslu, S., & Saraçoğlu, S. Türkiye'nin ilk mizah dergilerinden olan Amcabey ve kurucusu Cemal Nadir Güler.
- Evans, R. J. (2019). Eric Hobsbawm: a life in history. Hachette UK.
- Fielder, B. (2019). Before The Brownies' Book. The Lion and the Unicorn, 43(2), 159-171.
- Freedman, A. (2011). Comics, graphic novels, graphic narrative: A review. Literature Compass, 8(1), 28-46.
- Fuzuli. (2000). Leyla ile Mecnun. Edited by Engin Geçmen. Kabalcı Yayınevi.
- Gabilliet, J. P. (2010). Of comics and men: A cultural history of American comic books. Univ. Press of Mississippi.
- Galeeva, O., & Almeida, F. Representation of women in Italian adult comics of 1960s and 1970s and its transformation today. In Design Doctoral Conference 2017 (p. 68).
- Gani Müjde, “Mizah Dergileri Yerini Televizyonlara Kaptırıyor”, Hürriyet Gösteri, 1997 Mart
- Gardner, J. (2017). Antebellum Popular Serialities and the Transatlantic Birth of ‘American’ Comics. Media of Serial Narrative,
- Gençer, F. (2016). 1969-1973 yılları arası Türk filmlerinin mitolojik ve göstergebilimsel çözümlemesi: Tarkan filmi örneği.
- Giraud, J. (1993). Bande dessinée et histoire: essai sur la bande dessinée en France. Paris: Éditions du Seuil.
- Gorn, E. (1999). The Comic Book: The One Essential Guide. New York: Random House.
- GÖKCAN, M. International Journal of Languages’ Education and Teaching Volume 5, Issue 4, December 2017, p. 650-657.
- Gönenç, Levent. “Çizgi roman tarihimizde bir eşik: Puslu Kıtalar Atlası.” K24, 21 Mart 2015.
- GÖNÜLLÜ, A. B. RESİMSEL “ANLATI SANATI” YAPILARI ÜZERİNE.
- Grandinetti, F. M. (2003). Popeye: An illustrated cultural history. McFarland.

- Groensteen, T. (2007). *The system of comics*. Univ. Press of Mississippi.
- Giraud, J. (1993). *Bande dessinée et histoire: essai sur la bande dessinée en France*. Paris: Éditions du Seuil.
- Guffey, D. C. (2020). *The Comic Book Conundrum: Defining Comic Books as a Literary Genre*.
- Guynes, S. (2019). *Worlds Will Live, Worlds Will Die: Crisis on Infinite Earths and the Anxieties and Calamities of the Comic-Book Event*. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, 3(2), 171-190.
- Gülpınar, D. B., & Duran, N. T. (2022). FEYZİ TUNA'NIN KADIN FİLMLERİ ÜÇLEMESİNİN FEMİNİST KURAM PERSPEKTİFİNDEN ANALİZİ. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Sanat Araştırmaları*, 1(1), 23-40.
- Güngör, A. (2021). Feminizm ve çizgi roman. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 11(1), 85-101.
- GÜNGÖR, A. Çizgi Romanda Kadın Bedeni ve Cinsiyet Temsili: Grafik Kadınlar. *Fine Arts*, 16(2), 78-97.
- Gürçaglar, S. T. (2014). *The Translational Anatomy of a Children's Magazine: The Life and Times of "Dogan Kardes"*. *TRANS: revista de traductología*, (18), 15-33.
- Gürdağcık, S. (1985). *Çizgi romanın öyküsü*. İstanbul: Hürriyet Gösteri, (61),
- Gürsoy, H. C. (2018). *Kitap okuma alışkanlığının kazandırılmasında yardımcı bir araç olarak çizgi romanların kullanılması*.
- Güz, N., Yanık, H., Bingöl, M., & Uğur, Z. B. (2018). Varlık vergisinin yazılı basında ele alınışı. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 4(4), 585-598.
- Hacıb, Y. H. (1984). *Kutadgu Bilig*. Edited by A. T. Aydemir. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Hamdi Tanpınar, A. (2009). *The Time Regulation Institute*. Translated by Maureen Freely. Yale University Press.
- Harvey, R. C. (1996). *The art of the comic book: An aesthetic history*. Univ. Press of Mississippi.
- Hatfield, C., & Beaty, B. (Eds.). (2020). *Comics studies: A guidebook*. Rutgers University Press.
- Haytaoğlu, İ. S. (2023). *Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Çizgi Hikâyelerin (Graphic Novel) Kullanımı* (Master's thesis, Necmettin Erbakan University (Turkey)).

- Hergé, C. S. (2015). *The Adventures of Tintin. Les aventures de Tintin et Milou*, 1
- Hikmet, N. (2004). *Kuvayi Milliye. Yapı Kredi Yayınları*.
- Hillary L. Chute and Marianne DeKoven, ‘ Introduction: Graphic Narrative ’ , *Modern Fiction Studies* , vol. 52 (2006),
- Hilmi, Ş. F. A. (2018). *A'mak-ı Hayal. SALON YAYINLARI*.
- Hobsbawm, E. J. (1968). *Industry and Empire: From 1750 to the Present Day*. New York: Penguin Books.
- Horton, I., & Gray, M. (2022). *Cultural History for Comics Studies: Reinterpreting the Eagle and “Dan Dare-Pilot of the Future”*. In *Art History for Comics: Past, Present and Potential Futures* (pp. 115-140). Cham: Springer International Publishing.
- Hoşafçi, Ö. U. (2007). *Toplumsal muhalefet ve mizah dergileri: Leman dergisi* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Huang, W. (2013). *The Avengers: How Superhero Comics Preserve Ruling Class Ideology* . Senior Theses, Trinity College, Hartford, CT.
- Humphrey, K. R. (1998). *John Tenniel and Arthur Rackham: Illustrators of " Alice In Wonderland"*. California State University, Dominguez Hills.
- Hunt, N. R. (2002). *Tintin and the interruptions of Congolese comics. Images and empires: Visuality in colonial and postcolonial Africa*, 90-123.
- HUXLEY, D. (2021). *ROBERT CRUMB AND THE ROBERT CRUMB AND THE ART OF COMICS ART OF COMICS. The Comics of R. Crumb: Underground in the Art Museum*
- Işık, Z. (2025). *II. DÜNYA SAVAŞI SÜRECİNDE TÜRK BASINI VE EKONOMİSİNİN KARİKATÜRLERE YANSIMALARI. Uluslararası Gelişim Akademi Dergisi*, 1(8), 1-10.
- James, L. (1978, October). *Cruikshank and Early Victorian Caricature*. In *History Workshop Journal* (Vol. 6, No. 1, pp. 107-120). Oxford University Press.
- Jerrold Levinson, ‘ Hybrid Art Forms’, in *Music, Art, and Metaphysics: Essays in Philosophical Aesthetics* (Ithaca, NY and London: Cornell U.P., 1990), pp. 26 – 36.
- Johnson, D. (2013). *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York: NYU Press.
- Jones Jr, W. B. (2024). *Classics illustrated: A cultural history*. McFarland.

Kaba, F. (2014). ÇİZGİ FİLMLERDE GRAFİK İFADE VE KONU AÇISINDAN KÜLTÜREL ETKİLER: TÜRK ÇİZGİ FİLM ÖRNEKLERİ. Selçuk İletişim, 8(3), 163-181.

Kaplan, A. (2010). The Rise of the Graphic Novel: A New Genre in American Literature. New York: Peter Lang.

Karabay, M. A. (2018). Türk sinemasında çizgi roman uyarlamaları (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Karabulut, M., & Biricik, İ. (2019). SABAHATTİN ALİ’NİN “KUYUCAKLI YUSUF” ROMANINDA MEKÂNIN POETİĞİ. Littera Turca Journal of Turkish Language and Literature, 5(1), 56-70.

Karaca, A. (2001). KUYUCAKLI YUSUF. Türkoloji Dergisi, 14(1).

Karaca, A., Ergezen, Ö. F., Sağlık, Ş., Akengin, Y., Doğan, D. M., Mollaoğlu, N., ... & Baş, M. Dijital çağda yazarın trajedisi.

Karahisar, T. (2015). Basılı mizahtan paylaşılan mizaha doğru dönüşüm: İnternette mizah.

Kayış, Y. (2018). Cumhuriyet Döneminde Cemil Cem ve Cem Mizah Dergisi. Çağdaş Türkiye Tarihi Araştırmaları Dergisi, 18(36), 89-105.

Kelley, M. (2009). The Golden Age of comic books: Representations of American culture from the Great Depression to the Cold War.

Kemal, N. (2007). İntibah. İş Bankası Kültür Yayınları.

Kemet: Journal of Black Egyptian History. (n.d.). Hiyeroglifler ve tarihsel anlatım.

KEPENEKÇİ, Y. K., & ASLAN, C. (2013). Ortaöğretim Okullarına Önerilen 100 Temel Eser’deki Romanlarda İnsan Hakları Üzerine Bir Çözümleme* An Analysis on Human Rights in the Novels in 100 Basic Literary Works Recommended for High Schools. Education, 38(168).

Kiymaz, M. S., & NURLU, M. (2016). TÜRKİYE ÇOCUK DERGİSİNDE ÇOCUK EĞİTİMİ AMAÇLI TARİHSEL METİNLER VE DÜŞÜNCE ÖRGÜSÜ. Turkish Studies (Elektronik), 11(3), 1527-1540. s. 1530

Klock, G. (2002). How to read superhero comics and why. A&C Black.

Koçakoğlu, A. (2008). İhsan Oktay Anar hayatı-eserleri-sanatı

Koh, H. (2005). The American Comic Book: A History. New York: Random House.

- Koo, J. (2019). The Future of Comics: Digital Revolution and Its Impact. Los Angeles: Comic Studies Press.
- Korkmaz, F. (2021). Bağımsız Çizgi Romanlar ve Sanatsal Derinlikleri. Bursa: Sanat Yayınları.
- Kozan, E. (2024). Sinema-Çizgi Roman İlişkisinde Marvel ve DC Sinema Evrenleri Filmlerine Eleştirel Bakış. Düşünce ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi, 6(1), s.30-49.
- Köse, A. (2016). GELENEKSEL İLE MODERN ARASINDAKİ KÜLTÜREL BOŞLUK: 80'LERDEKİ TOPLUMSAL DEĞİŞİMİ MİZAH ÜZERİNDEN OKUMAK. Milli Folklor, (111).
- Kulin, A. (2007). Veda: Esir şehirde bir konak (Vol. 16). Everest.
- Kunzle, D. (2007). Father of the comic strip: Rodolphe Töpffer. Univ. Press of Mississippi
- Kunzle, The Early Comic Strip
- Kurumu, T. D. (1954). Türk Dil Kurumu. D.
- KÜNGERÜ, A. AMERİKAN İSTİSNACILIĞI VE HOLLYWOOD SİNEMASI
- La Cour, E. (2016). Comics as a Minor Literature. Image & Narrative, 17(4).
- Lamarque and Olsen, Truth, Fiction and Literature
- Lamarque, P. (2008). The philosophy of literature. John Wiley & Sons.
- Lopes, P. (2009). Demanding respect: The evolution of the American comic book. Temple University Press.
- Marlali, E., & Balcisoy, S. (2024). Automated inpainting of Tex Willer comics: adapting manga techniques for western comic transformation. The Visual Computer, 40(7), 4585-4592.
- McAllister, M. P., Sewell Jr, E. H., & Gordon, I. (2001). Introducing comics and ideology. Comics and ideology, 2, 1-13.
- McCloud, S. (2019). Çizgi Romanı Anlamak (MC Ülgen, Çev.). Sırtlan Kitap
- McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. HarperCollins.
- McCloud, S. (2000). Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form. HarperSanFrancisco.

- McKinney, M. (Ed.). (2011). History and politics in French-language comics and graphic novels. Univ. Press of Mississippi.
- McKinney, M. (2013). Transculturation in French Comics. *Contemporary French and Francophone Studies*, 17(1), 6-16.
- McLaughlin, I. (2022). The History of the Beano. White Owl.
- McLuhan, M. (1964). Understanding Media: The Extensions of Man. New York: McGraw-Hill.
- Mézières, J.-C. (2017). Le monde de la bande dessinée. Paris: Editions Glénat
- Meskin, A. (2009). Comics as literature?. *The British Journal of Aesthetics*, 49(3), p. 219-239.
- Michallat, W. (2018). French Cartoon Art in the 1960s and 1970s: Pilote hebdomadaire and the teenager bande dessinée (Vol. 6). Leuven University Press.
- Miller, F. (2003). Batman: The Dark Knight Returns. New York: DC Comics.
- Miller, G., & Smith, J. (2008). The Language of Comics: Word and Image. Routledge.
- Miller, P. A. (2003). Mutants, metaphor, and marginalism: what X-actly do the X-men Stand for?. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 13(3 (51), s. 282-290.
- Murat, G. K. (2020). ERİL TAHAKKÜM VE HEGEMONİK ERKEKLİK ÖRNEĞİ: FATİH'İN FEDAİSİ KARA MURAT.
- Molotiu, A. (2013, July). List of Terms for Comics Studies. In *Comics Forum* (Vol. 26).
- Moore, Alan. Watchmen. DC Comics, 1986.
- Moran, Berna. Türk Edebiyatına Eleştirel Bir Bakış 2. İletişim Yayınları, 1990. s. 9-18
- Nadim, S. U., & Tutorial, C. C. ORIENTAL IMAGES IN TINTIN IN TIBET.
- Najarian, J. (Ed.). (2024). Comics and Modernism: History, Form, and Culture. Univ. Press of Mississippi.
- NALBANT, A. E. Dijitalleşme Sürecinde Çizgi Romanın Dönüşümü: Webtoon. İLETİŞİM,
- Noyan, S. (2019). "A'mâk-ı Hayal" Romanında Tasavvuf, Budizm, Hinduizm ve Zerdüştilik Açısından Vahdet-i Vücûd Karşılaştırılması. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (66), 177-211.

Nyberg, A. K. (1998). Seal of approval: The history of the comics code. Univ. Press of Mississippi

Oakley, J. H. (1994). Greek vases. University of California Press.

Öngüren, F. (1998). Cumhuriyet'in 75. yılında Türk mizahı ve hicvi. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Özcan, A. E., Tümer, A., Er, A. E., Aktosun, N., & Aşık, Y. 1960-1980 yıllarını çizgi roman üzerinden incelemek: Tarkan.

Özçınar, M. (2010). A Cornerstone of Turkish Fantastic Films: From Flash Gordon to Baytekin. Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives, 22, 164.

Özer, A. (1985). Reklamlarda karikatürün kullanımı (Master's thesis, Anadolu University (Turkey)).

ÖZKARTAL, M., & SARICA, A. G. S. (2021). "TARKAN" ÇİZGİ ROMAN VE FİLMLERİNDE YER ALAN TÜRK MİTOLOJİ VE İKONOĞRAFİ UNSURLARI ÖZ.

Öztürk, H. (2021). Modern Düşüncenin Kurucu Ustası: Descartes.

POLAT, H. A., & BULUT, A. SÜREÇ ODAKLI BİR BAKIŞLA TÜRKİYE'DE ÇİZGİ ROMAN ÇEVİRİLERİ.

Peppard, M. (2012). American Comic Book Chronicles: 1960-1969. Raleigh: TwoMorrows Publishing.

Peppard, A. F. (2019). The New Mutants: Superheroes and the Radical Imagination of American Comics by Ramzi Fawaz. Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée, 46(1)

Phelan, J. (2012). The Superhero Symbol as Cultural Metaphor: A Study of the Cultural Implications of Comics. Cultural Studies Review.

POLAT, H. A., & BULUT, A. SÜREÇ ODAKLI BİR BAKIŞLA TÜRKİYE'DE ÇİZGİ ROMAN ÇEVİRİLERİ.

Puluç, Ö. (2022). BİR GÖRSEL ANLATI YÖNTEMİ OLARAK ÇİZGİ ROMANDA TASARIM SORUNLARI VE BİR ÇİZGİ ROMAN UYGULAMASI.

Rasmussen, D. Judge Dredd and the Rise of the Police State.

Rhode, M. G. (1999). The commercialization of comics: A broad historical overview. International Journal of Comic Art, 1(2), 143-170.

- Romandan Çizgi Romana Uyarlamada Bir Milat: A'Mak-ı Hayal.” Kayıp Rıhtım, 19 Mayıs 2016.
- Roger Sabin, *Adult Comics* (London and New York: Routledge, 1993),
- Roeder, K. (2008). Looking high and low at comic art. *American Art*, 22(1).
- Sabin, R. (1996). *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*. Phaidon Press.
- Sabin, R. (2009). Ally Sloper: the first comics superstar?. *A comics studies reader*, 177-189.
- Sağdıç, D., & Ayaydın Cebe, G. Ö. (2013). Tasavvufun derinliklerinden modernist romana açılan kapı: A'mâk-ı Hayâl (Master's thesis, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi).
- Samur, M., & Sofuoğlu, A. (2023). KARİKATÜRLERDE SERBEST CUMHURİYET FİRKASI. *Atatürk Yolu Dergisi*, (73), 321-347.
- Sandberg, J. (1968). Whistler Studies. *The Art Bulletin*, 50(1), 59-64.
- SARICA, S. (2023). Fantastik Türk Çizgi Romanları Tarkan ve Kara Murat'ın Biçimsel Yaklaşım ile İncelenmesi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(32), 263-294.
- Sarıkaya, R. (2021). Türk çizgi romanında ulusal kimliğin temsili ve bağımsızlık fikri. *Yıldız Journal of Art and Design*, 8(2), 81-89.
- Sarıkaya, R., & Atılğan, N. (2022). ÇİZGİ ROMANDA “YENİ” AÇILIMLAR: HAREKETLİ ÇİZGİ ROMAN VE TERMİNOLOJİK BELİRSİZLİK. *Akdeniz Sanat*, 16(30), 365-386.
- Savran, G. (1978). Düşünüyorum, öyleyse varım. *Felsefe Arkivi*, (21).
- Scott McCloud, *Understanding Comics* (Northampton, MA: Kitchen Sink Press, 1993),
- Scully, R. (2013). A comic empire: The global expansion of Punch as a model publication, 1841–1936. *International Journal of Comic Art*, 15(2), 6-35.
- Shukla, A. *Visual storytelling in panels: Exploring the dynamics of comics and graphic narratives*.
- Shafak, E. (2010). *The Forty Rules of Love*. Viking.
- See, for example, Eric Drooker's *Flood!: A Novel in Pictures* (New York: Four Walls Eight Windows, 1992).
- SEFER, H. YAZININ ÇİZGİLEŞMESİ: KLASİKLERİN ÇİZGİ ROMAN ÇEVİRİSİ.
- Selçuk, T. (2008). *Abdülcanbaz Albümleri*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Ses, K., & Bakış, Ç. A. N. E. Dede Korkut.

Sipahioğlu, A. (2007). Bir Kimlik: Cemal Nadir. Yedi, (1), 66-71.

Smith, G. M., Andrae, T., Bukatman, S., & LaMarre, T. (2011). Surveying the world of contemporary comics scholarship: A conversation. Cinema Journal, 50 (3)

Smith, G. E. (2004). The Bayeux tapestry: The life story of a masterpiece. Thames & Hudso

Smith, J. (2006). Comics and Conflict: Patriotism and Propaganda from World War I to the Present. University Press of Mississippi.

Spiegelman, Art. Maus: A Survivor's Tale. Pantheon Books, 1986.

Spinner, K. H. (1995). Wilhelm Busch:" Max und Moritz".

Sulmicki, M. (2011). The author as the antiquarian: selling Victorian culture to readers of neo-Victorian novels and steampunk comics. Otherness: Essays and Studies, 2(1).

Stein, D., & Thon, J. N. (2013). From comic strips to graphic novels. Contribution to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin and NY: de Gruyter publications, Narratologia Series, Book, 37.

Şahan, Z., & Atlı, E. Enerjinin yolculuğu: Fen bilimlerinde bir çizgi roman örneği. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, 14(4), 2349-2364.

Şahin, E. (2017). TANZİMAT'TAN II. MEŞRUIYET'E OSMANLI'DA MİZAH BASINI. Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 7(2), 20-43.

Şahin, E. A. (2018). Nuri Pakdil'in şiir coğrafyasında Kudüs. Akademik Platform İslami Araştırmalar Dergisi, 2(1), 69-78.

Şahin, E. (2017). TANZİMAT'TAN II. MEŞRUIYET'E OSMANLI'DA MİZAH BASINI. Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 7(2), 20-43.

Şakar, C. (2014). Türk Sinemasında çizgi roman uyarlaması ve Zagor (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Şeker, A. (2019). Kuyucaklı Yusuf romanının kadın kahramanlarını toplumsal cinsiyet bağlamında psikososyal yönleriyle ele almak. İnsan ve İnsan, 6(22), 865-881.

Tabachnick, S. E. (2009). Teaching the graphic novel. The Modern Language Association of America.

- Taner, H. (1980). Keşanlı Ali Destanı. Devlet Tiyatroları Yayınları.
- Tay, E., Bağcı, R., Gökgöz, K., Kilci, E., & Arslan, M. Karaoğlan: 1960-70 yılları arasında "Karaoğlan" çizgi romanı.
- Tekin, L. (1996). Bir Çocuk... YKY.
- Tekinalp, A. P. (2024). 19. YÜZYIL DUVAR RESİMLERİYLE TARİHE BAKIŞ. Türk Folklor Araştırmaları Derneği Dergisi, (369),
- Tellan, B. (2016). Kara Murat: Çizgi romandan beyazperdeye bir akıncının sergüzeştleri. Ayşegül Keskin Çolak'a Armağan: Tarih ve Edebiyat Yazıları, 243-258.
- Terry Eagleton, Literary Theory: An Introduction (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1983)
- Thompson, E. P. (1967). The Making of the English Working Class. New York: Vintage Books.
- Topçu, H., & Yılmazkaya, E. Giriş: Çizgi Romanın Geçmişi ve Yöntemi Üzerine
- Topçu, H., & Yılmazkaya, E. (2020). ÇİZGİLERDEN MÜREKKEP BİR ROMAN: VEDA. HUMANITAS-Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 8(16), 373-393.
- Tunç, G. (2013). Filibeli Ahmet Hilmi'nin A 'Mak-I Hayâl Adli Romanında Mevlânâ'nın Mesnevî'sinin İzleri. folklor/edebiyat, 19(76), 99-106.
- Tural, E. (12). 12 Eylül 1980 Askeri Darbesinin Karikatür Üzerinden Analizi: Gırgır Dergisi Örneği. TESAM Akademi Dergisi, 4(2), 35-66.
- Türkan, Ç. Ç. (2024). Çizgi Roman Türüyle Tarihi Değerleri Tanıtmak: Bilim İnsanları Çizgi Roman Serisi. International Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR), 11(108), 1159-1168.
- UK.BURTON, J. ACOORDINATED EUROPEANISATION OF THE COMICS INDUSTRY THROUGH DISTRIBUTION: THE POLITICS OF THE GLOBAL JOURNEY OF ASTÉRIX AND.
- USLU, A. Bölüm. Çalışmalar-II, 1.
- ÜNALDI, H., & ALVER, K. TÜRK ROMANI VE YABANCILAŞMA: BİR EDEBİYAT SOSYOLOJİSİ DENEMESİ.

- Van de Wiele, E. (2024). Domesticating American serial characters in European children's comics magazines: the case of Corriere dei Piccoli in the 1910s. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1-30.
- Varnum, R., & Gibbons, C. T. (Eds.). (2001). *The language of comics: Word and image*. Univ. Press of Mississippi.
- VERSACI, R. One Teacher's Perspective.
- Vinson, J. C. (2014). *Thomas Nast: political cartoonist*. University of Georgia Press.
- Walker, J. C. P. K. B., Crouch, S., Eggers, D., Burlingham, C., De Haven, T., Feiffer, J., ... & Marling, K. A. (2005). *Masters of American comics*. Yale University Press.
- Wagner, J. (2005). *The Art of the Comic Strip*. New York: Random House.
- Wolk, Reading Comics
- Wolk, D. (2008). *Reading comics: How graphic novels work and what they mean*. Da Capo.
- Worden, D. (2013). *Graphic Narratives in the US*. Oxford University Press.
- Yalçinkaya, C. T. (2006). *A Shift in the Tradition of Humour Magazines in Turkey: The case of L-Manyak and Lombok* (Master's thesis, Middle East Technical University (Turkey)).
- Yaman, B. (2021). Çizgi roman geleneğinin yaşatılması kapsamında halk edebiyatı anlatılarının çizgi romana dönüşümü ve çevirileri yoluyla kültür aktarımı. *Dünya Dilleri, Edebiyatları ve Çeviri Çalışmaları Dergisi*, 2(1), 57-75.
- Yavuz, E. (2023). Ruhları Konuşturmak: A 'mâk-ı Hayâl, Mezâmîr-i Felsefeden İnsaniyete Veche Veren Büyük Ruhlar ve Rü'ya'nın Spiritüalist Kökleri. *FSM İlmi Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, (21), 145-171
- Yıldır, E. (1984). *Türkiye'de Çizgi Roman*. Töre Yayınları.
- Yıldır, E. (1984). *Masallar ve çizgi roman*. Töre Yayınları.
- Yıldır, E. (1994). Batı'da çizgi-roman. *Töre Aylık Fikir ve Sanat Dergisi*, 152, 7-12.
- Yıldır, E. (1984). Çizgi Roman Dosyası. *Töre*, 152, 5-21.
- Yıldız, O. A. (2017). *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında çizgi roman*.

Yılmaz, E. B. (2011). Hikâye ve romanlarda sembol dilinin görüntüleri üzerine bir değerlendirme. Bilig: Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi, 56, 45-56.

Yılmaz, E. Y. (2011). Modern mitoloji üretiminde Fantastik Franco-Belge BD (cizgi roman) (Doctoral dissertation, Dokuz Eylül Üniversitesi (Turkey)).

YÜKSEL, H. MEDYA EMPERYALİZMİNİN TAŞIYICI GÜCÜ OLARAK TELEVİZYON DİZİLERİ “THE WALKING DEAD” ÖRNEĞİ. Prof. Dr. Mehmet Gökhan GENEL,

Yüzyılın 100 Türk romanı: eleştiri. Türkiye İş Bankası Yayınları, 2007.

Zanettin, F. (2004). Comics in translation studies. An overview and suggestions for research. VIIe Seminaire de Traduction Scientifique et Technique en Langue Portugaise, 93-98.

Zanettin, F. (2022). Global comic book heroes: intra-and inter-cultural translations of Tintin, Asterix, and Paperinik comics. New Readings, 18, 52-69.

İNTERNET KAYNAKLARI

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

<https://www.youtube.com/watch?v=xuwxnQq98-0>

https://en.wikipedia.org/wiki/Les_Pieds_Nickel%C3%A9s

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

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

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

[https://en.wikipedia.org/wiki/Commando_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Commando_(comics))

https://en.wikipedia.org/wiki/Spirou_%26_Fantasio

https://tr.wikipedia.org/wiki/Ligne_claire

[https://en.wikipedia.org/wiki/Eagle_\(British_comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Eagle_(British_comics))

https://en.wikipedia.org/wiki/Capit%C3%A1n_Trueno

<https://en.wikipedia.org/wiki/Asterix>

https://en.wikipedia.org/wiki/Mort_%26_Phil

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Hulk_\(karakter\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Hulk_(karakter))

https://en.wikipedia.org/wiki/Val%C3%A9rian_and_Laureline

[https://en.wikipedia.org/wiki/Warrior_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Warrior_(comics))

https://en.wikipedia.org/wiki/El_V%C3%ADbora

<https://blog.quicksigorta.com/yasam/turkiyenin-en-kahraman-cizgi-kahramanlari-135>
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Tarkan_\(cizgi_roman\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Tarkan_(cizgi_roman))
<https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/keyif/turkiyede-cizgi-roman-tarkan-ve-kara-murattan-sonra-sirada-ne-var-40567148>
<https://bigumigu.com/haber/eski-reklamcidan-cizgi-roman-kulturu-icin-yeni-kolektif-notan-comics/>
<https://www.bbc.com/turkce/haberler-turkiye-40937619>
https://tr.wikipedia.org/wiki/Turk_izgi_romanı
(www.seyriadem.com/1970-1979-donemi-mizah-dergileri)
(www.seyriadem.com/1980-1989-donemi-mizah-dergileri)
[https://en.wikipedia.org/wiki/Landau_\(carriage\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Landau_(carriage))https://en.wikipedia.org/wiki/Ahmed_Hilmi_of_Filibe
https://m.media-amazon.com/images/I/61zETrlpLKL._SY466_.jpg
<https://www.amazon.com/Moby-Dick-Herman-Melville/dp/1561632937>
<https://1000kitap.com/yazar/gokce-erverdi>
https://en.wikipedia.org/wiki/Classics_Illustrated

TABLÖLAR

TABLO 1: izgi Roman Türleri

TABLO 2: izgi Roman Kavramsal Tanımları

TABLO 3: izgi Roman Dönemleri