KTO KARATAY ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIM ANABİLİM DALI
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

GÜNÜMÜZ (2010-2020) TÜRK ÇİZGİ ROMANLARININ TASARIM ELEMANLARI AÇISINDAN İNCELENMESİ

Ahmet FUTTU

Tezli Yüksek Lisans

KONYA
Nisan 2022

GÜNÜMÜZ (2010-2020) TÜRK ÇİZGİ ROMANLARININ TASARIM ELEMANLARI AÇISINDAN İNCELENMESİ

Ahmet FUTTU

KTO Karatay Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Grafik Tasarım Anabilim Dalı
Tezli Yüksek Lisans Programı

Tezli Yüksek Lisans

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Hülya KAROĞLU

Konya
Nisan 2022

BİLDİRİM

Enstitü tarafından onaylanan Yüksek Lisans tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını basılı veya dijital biçimde arşivleme ve aşağıda belirtilen koşullar dahilinde erişime açma iznini KTO Karatay Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle, Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak ve gelecekteki çalışmalar (makale, kitap, lisans, patent vb.) için tezimin tamamının veya bir bölümünün kullanım hakları yalnızca bana ait olacaktır.

Tezimin bütünüyle kendi çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izinle kullanılması zorunlu olan kaynakları, yazılı izin alarak kullandığımı ve istenildiğinde izinlerin suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayımlanan "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" kapsamında, tezim, aşağıda belirtilen koşullar haricince, YÖK Ulusal Tez Merkezi ve KTO Karatay Üniversitesi Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

☐ Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir.[1]

☒ Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 6 ay ertelenmiştir.[2]

☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.[3][4]

06 Nisan 2022

Ahmet FUTTU

[1] MADDE 6(1) Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

[2] MADDE 6(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

[3] MADDE 7(1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

[4] MADDE 7(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

ETİK BEYAN

KTO Karatay Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Hazırlama ve Yazım Kurallarına uygun olarak Dr. Öğr. Üyesi Hülya KAROĞLU danışmanlığında tarafımdan üretilen bu tez çalışmasında; sunduğum tüm veri, enformasyon, bilgi ve belgeleri bilimsel etik kuralları çerçevesinde elde ettiğimi, tüm değerlendirme, analiz, bulgu ve sonuçları bilimsel usullere uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım kaynakların tümüne bilimsel normlara uygun biçimde atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

06 Nisan 2022

_____

Ahmet FUTTU

Anneme ve Babama...

TEŞEKKÜR SAYFASI

Yüksek lisans eğitimim ve tez araştırma sürecim boyunca beni yönlendiren, desteklerini ve tecrübesini benden hiç esirgemeyen çok kıymetli danışmanım ve hocam Dr. Öğr. Üyesi Hülya KAROĞLU'na sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Gerek lisansüstü eğitimim gerekse tez araştırmam hakkında uzman görüşlerini ve desteklerini esirgemeyen değerli hocalarım Doç. Dr. Özlem TEKDEMİR'e, Dr. Öğr. Üyesi Ayşe OKUR'a, süreç boyunca beni teşvik eden ve cesaretlendiren bölüm başkanım Doç. Dr. Çağrı GÜMÜŞ'e, göstermiş oldukları destek ve sabır dolayısı ile hocalarım Prof. Dr. Harun Hilmi POLAT'a ve Prof Dr. Ahmet DALKIRAN'a çok teşekkür ederim.

Tez çalışmamın bütün aşamalarında emek ve katkılarını her zaman hatırlayacağım değerli hocalarıma, meslektaşlarıma, mesai arkadaşlarıma ve KTO Karatay Üniversitesi ailesine teşekkürü bir borç bilirim.

Tez sürecimde araştırmalarından ve kitaplarından faydalandığım tüm araştırmacılara ve yazarlara, çizgi roman alanına gönül vermiş tüm yazar, çizer ve okurlara teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak hayatımın her döneminde olduğu gibi yüksek lisans sürecimde de sevgi ve desteğini her zaman hissettiğim başta canım annem Mutia FUTTU olmak üzere bütün aileme, maneviyatı ile daim yanımda olan merhum babam Nurettin FUTTU'ya, bu uzun sürecin tamamlanmasını mümkün kılan, maddi ve manevi desteğiyle varlığını esirgemeyen, sevgili eşim Ayşe FUTTU'ya, varlıklarıyla şükür sebebim olan evlatlarım Hamza, Selman ve Aybars FUTTU'ya sonsuz şükranlarımı sunarım.

06 Nisan 2022 Ahmet FUTTU

ÖZET

Ahmet FUTTU

Günümüz (2010-2020) Türk Çizgi Romanlarının Tasarım Elemanları Açısından İncelenmesi
Yüksek Lisans Tezi

Konya, 2022

Bilinen tarihin başlangıcından beri var olan illüstrasyon, insanoğlunun, kendini ifade etmek için en çok kullandığı yöntemlerden biri olmuştur. Önceleri, gündelik yaşamın bir belirteci olarak kullanılmış olsa da zamanla farklı ihtiyaçlar ortaya çıkmış, bu ihtiyaçlara istinaden yeni üretim alanları doğmuştur. Ortaya çıkan üretim alanlarının her biri, öznel hale gelerek, farklı illüstrasyon türleri oluşmasını sağlamıştır. Tez çalışmasının ilk bölümünde, oluşan bu türler ayrıştırılarak, başlıklar altında toparlanmaya çalışılmıştır. İllüstrasyon türleri, benzer çalışma alanları ve ilgili disiplinler gözetilerek gruplar oluşturulmuş ve bu gruplar, ilgili başlıklar altında toplanmışlardır. Yedi üst başlık ve on beş alt başlık altında toplanan illüstrasyon türleri, bir araya getirilerek bir dizin oluşturulması amaçlanmıştır. Tarih boyunca pek çok dönemde, pek çok evre atlatarak farklı biçimlere bürünen illüstrasyonun, alt türlerinden biri de, günümüzde yaygın olarak kullanılan çizgi romandır. Çizgi roman, hikâye kurgusu sıralı resimler halinde olan, konu bütünlüğü dâhilinde, düzenli olarak devam eden ve birbirini tamamlayan seri illüstrasyonlara denir. İlk örneklerinin ortaya çıkışı oldukça eski olsa da günümüz anlatı üslubu 20. yüzyılın başlarında şekillenmeye başlamıştır. Yüzyıl içerisinde pek çok illüstratör çizgi romanın ifade gücüne katkıda bulunmuş ve hatta çizgi romana yön vermiştir. İllüstratörlerin kişisel tarzları çizgi roman türleri açısından çeşitliliği arttırmıştır. Çizgi roman, ülkemizde de dünyadaki gelişmelere benzer bir gelişim serüveni yaşamıştır. Özellikle son 10 yılda üretilen işler oldukça artmış ve çok çeşitli türde ürünler ortaya çıkmıştır.

Araştırmada, çizgi romanın tarihsel alt yapısı, kaynaklar ışığında araştırılarak, günümüzdeki haline nasıl geldiği incelenmiştir. Güncel olarak oldukça yaygın bir şekilde üretilen çizgi romanın özellikle son dönemde, ülkemizde de çok başarılı örnekleri üretilmektedir. Pek çok çizerin dâhil olduğu bu üretim çeşitliliği derlenerek, bir farkındalık oluşturmaya ve genel durum ifade edilmeye çalışılmıştır. Çizgi roman yolculuğunun Türkiye'deki gelişimi incelendikten sonra, çizgi romanların tasarımsal manada incelemesini sağlayacak olan, tasarım ilke ve elemanlarına yer verilmiştir. Kompozisyon, renk, ton, çizgi, şekil, doku, yön maddelerinin her biri için başlıklar oluşturulmuş ve kendi başlıkları altında tanımları yapılmıştır. Tanımlar yapılırken yeterli ayrıntıya yer verilmeye çalışılmıştır. Araştırmanın son bölümünde ise ülkemizde, son 10 yıl içerisinde üretilen işlerden, 12 seçki örnek üzerinde, tasarım ilke ve elemanları baz alınarak genel değerlendirmelerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler

İllüstrasyon, İllüstrasyon Türleri, Çizgi Roman, Kompozisyon, Renk, Tasarım Elemanları, Sanat, Tasarım,

ABSTRACT

Ahmet FUTTU

Analysis of Contemporary (2010-2020) Turkish Comics in terms of Design Elements

Master's Thesis

Konya, 2022

Illustration, which has existed since the beginning of known history, has been one of the most used methods of human beings to express themselves. Although it was used as an indicator of daily life in the past, different needs emerged over time, and new production areas were born based on these needs. Each of the emerging production areas has become subjective, resulting in the formation of different types of illustration. In the first part of the thesis, these types were separated and tried to be collected under the titles. Groups were formed by considering the types of illustration, similar fields of study and related disciplines, and these groups were gathered under the relevant titles. It is aimed to create an index by bringing together the illustration types collected under seven titles and fifteen sub-titles. One of the sub-genres of illustration, which has gone through many phases in many periods throughout history, is the comic book that is widely used today. A comic book is a serial illustrations whose story setup is in the form of sequential pictures, within the integrity of the subject, regularly continuing and completing each other. Although the emergence of the first examples is quite old, today's narrative style began to take shape at the beginning of the 20th century. Many illustrators have contributed to the expressive power of comics and even shaped the comics throughout the century. The personal styles of illustrators have increased the diversity in terms of comic book genres. Comic book has experienced a development adventure in our country, similar to the developments in the world. Especially in the last 10 years, the work produced has increased considerably and a wide variety of products have emerged.

In the research, the historical background of the comic was investigated in the light of the sources and how it became today. Especially in the last period, very successful examples of the comics, which are produced quite widely, are produced in our country. It was tried to create an awareness and express the general situation, by compiling this variety of production, in which many illustrators are involved. After examining the development of the comic book journey in Turkey, the design principles and elements that will enable the design of the comics to be analyzed are included. Titles were created for each of the composition, color, tone, line, shape, texture and direction items and their definitions were made under their own titles. While making definitions, it has been tried to include sufficient details. In the last part of the research, general evaluations were made on 12 selected samples from the works produced in the last 10 years in our country, based on design principles and elements.

Keywords

İllustration, Types of İllustration, Comic, Composition, Color, Design Elements, Art, Design,

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY i
BİLDİRİM ii
ETİK BEYAN iii
TEŞEKKÜR SAYFASI v
ÖZET vi
ABSTRACT vii
İÇİNDEKİLER viii
ŞEKİLLER DİZİNİ x
1. GİRİŞ 1
1.1. Araştırmanın Konusu 1
1.2. Araştırmanın Amacı 1
1.3. Araştırmanın Önemi 2
1.4. Araştırmanın Varsayımı 2
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları 2
1.6. Araştırmanın Yöntemi 3
2. İLLÜSTRASYON 4
2.1. İllüstrasyonun Tanımı 4
2.2. İllüstrasyonun Tarihçesi 6
2.3. İllüstrasyon Türleri 10
2.3.1. Reklam İllüstrasyonları 11
2.3.2. Moda İllüstrasyonu 13
2.3.3. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyon 15
2.3.4. Bilgi ve İstatistiksel İllüstrasyon 16
2.3.5. Doğa İllüstrasyonları 20
2.3.6. Tıbbi İllüstrasyon 24
2.3.7. Basın - Yayın İllüstrasyonları 26
3. ÇİZGİ ROMAN 34
3.1. Çizgi romanın tarihçesi 34
3.2. Türk Çizgi Romanları 42
3.3. Türk Çizgi Romanın Tarihçesi 42
4. TASARIMDA KULLANILAN İLKE VE ELEMANLARA GENEL BAKIŞ 50
4.1. Kompozisyon 50

4.1.1. Hareket 53
4.1.2. Denge 54
4.1.3. Oran (Ölçü) 55
4.1.4. Ritim 58
4.2. Renk 58
4.3. Ton 63
4.4. Çizgi 65
4.5. Şekil 66
4.6. Doku 67
4.7. Yön 68
5. BULGULAR ve YORUM 70
5.1. Günümüz (2010-2020) Türk Çizgi Romanlarının Tasarım Elemanları Açısından İncelenmesi 70
5.1.1. A'mâk-ı Hayal 70
5.1.2. Şehzade Yangını 74
5.1.3. Dumankara, Hayat Bir Yangındı 78
5.1.4. Deli Gücük, Alacakaranlık Zamanlar 82
5.1.5. Deli Gücük Zifirname 86
5.1.6. Gorajun 90
5.1.7. Ergenekon Destanı 94
5.1.8. Ormandan Çıkış 98
5.1.9. Malazgirt 1071 102
5.1.10. Yabani (Kralına İsyan) 107
5.1.11. Conan The Barbarian, Conan'ın Yaşamı ve Ölümü 111
5.1.12. Üç Hikâye 116
6. SONUÇ ve DEĞERLENDİRME 121
6.1. Öneriler 123
KAYNAKLAR 124
ÖZGEÇMİŞ 128

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. İllüstratif Film Afişi Örneği 5
Şekil 2. Çocuk Resmi Örneği 5
Şekil 3. Mağara Resimleri Örneği 6
Şekil 4. Mısır Hiyeroglif Örneği 7
Şekil 5. Uygur Minyatür Örneği 8
Şekil 6. 2. Dünya Savaşı Afiş Örneği 9
Şekil 7. Reklam İllüstrasyonu Örneği 11
Şekil 8. Kurumsal İllüstrasyon Örneği 12
Şekil 9. Çevresel İllüstrasyon Örneği 13
Şekil 10. Moda İllüstrasyonu Örneği 14
Şekil 11. Teknik İllüstrasyon Örneği 15
Şekil 12. Mimari İllüstrasyon Örneği 16
Şekil 13. İstatiksel İllüstrasyon Örneği 17
Şekil 14. Savaş İllüstrasyonu Örneği 18
Şekil 15. Seyahat İllüstrasyonu Örneği 19
Şekil 16. Tarihi İllüstrasyon Örneği 20
Şekil 17. Doğa İllüstrasyonu Örneği 21
Şekil 18. Botanik İllüstrasyon Örneği 22
Şekil 19. Zoolojik İllüstrasyon Örneği 23
Şekil 20. Ornitolojik İllüstrasyon Örneği 24
Şekil 21. Tıbbi İllüstrasyon Örneği 25
Şekil 22. Anatomik İllüstrasyon Örneği 26
Şekil 23. Basın-Yayın İllüstrasyonu Örneği 27
Şekil 24. Editoryal İllüstrasyon Örneği 28
Şekil 25. Eğitsel İllüstrasyon Örneği 29
Şekil 26. Mizahi İllüstrasyon Örneği 30
Şekil 27. Politik İllüstrasyon Örneği 31
Şekil 28. Fantastik İllüstrasyon Örneği 32
Şekil 29. Çizgi Roman Paneli Örneği 33
Şekil 30. Bayeux Halısından Kesit 34
Şekil 31. Trajan Sütunu Kesit 35
Şekil 32. W. Hogart Gravür Çalışması 36

Şekil 33. Rodolphe Töpffer Çalışması 36
Şekil 34. Ally Sloper 38
Şekil 35. Yellow Kid 39
Şekil 36. Batman Çizgi Roman Kapağı 41
Şekil 37. Amcabey 43
Şekil 38. Karaoğlan 45
Şekil 39. Gırgır Dergisi Kapak 46
Şekil 40. Kompozisyon Örneği 51
Şekil 41. Altın Oran 56
Şekil 42. Vitruvius Adamı 57
Şekil 43. Newton Deneyi 59
Şekil 44. RGB Renk Modeli 60
Şekil 45. CMYK Renk Modeli 61
Şekil 46. Ton Örneği 64
Şekil 47. Piktogram Örneği 67
Şekil 48. A'mâk-ı Hayal Çizgi Roman Kapağı 70
Şekil 49. A'mâk-ı Hayal İç Sayfa Görseli 71
Şekil 50. Şehzade Yangını Çizgi Roman Kapağı 74
Şekil 51. Şehzade Yangını İç Sayfa Görseli 75
Şekil 52. Dumankara Çizgi Roman Kapağı 78
Şekil 53. Dumankara İç Sayfa Görseli 79
Şekil 54. Deli Gücük, Alacakaranlık Zamanlar Çizgi Roman Kapağı 82
Şekil 55. Deli Gücük, Alacakaranlık Zamanlar İç Sayfa Görseli 83
Şekil 56. Deli Gücük Zifirname Çizgi Roman Kapağı 86
Şekil 57. Deli Gücük Zifirname İç Sayfa Görseli 87
Şekil 58. Gorajun Çizgi Roman Kapağı 90
Şekil 59. Gorajun İç Sayfa Görseli 91
Şekil 60. Ergenekon Destanı Çizgi Roman Kapağı 94
Şekil 61. Ergenekon Destanı İç Sayfa Görseli 95
Şekil 62. Ormandan Çıkış Çizgi Roman Kapağı 98
Şekil 63. Ormandan Çıkış İç Sayfa Görseli 99
Şekil 64. Malazgirt 1071 Çizgi Roman Kapağı 102
Şekil 65. Malazgirt 1071 İç Sayfa Görseli – 1 103
Şekil 66. Malazgirt 1071 İç Sayfa Görseli – 2 104

Şekil 67. Kralına İsyan Çizgi Roman Kapağı 107
Şekil 68. Kralına İsyan İç Sayfa Görseli 108
Şekil 69. Conan Çizgi Roman Kapağı 111
Şekil 70. Conan İç Sayfa Görseli 112
Şekil 71. Üç Hikâye Çizgi Roman Kapağı 116
Şekil 72. Üç Hikâye İç Sayfa Görseli 117

1. GİRİŞ

Bu araştırmada, illüstrasyon türlerinden seri illüstrasyonun, bir diğer adıyla çizgi romanın, ülkemiz çizerleri tarafından üretilen örneklerinin bir kısmı, tasarım ilke ve elemanları açısından incelenmiş ve bu incelemeden ortaya çıkan sonuçlar değerlendirilmiştir.

Çizgi roman, insanların kendilerini ifade etmek için kullandığı en eski yöntemlerden biri olan resimsel aktarımın, günümüzde yaygın olarak üretilen alt türlerinden biridir. Çizgi romanlar artık gündelik hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Özellikle genç okurlar tarafından sıkı bir takip altındadır. Yabancı dillerden dilimize çevrilen birçok eser, çok geniş okuyucu kitleleriyle buluşmakta ve bu kitle her geçen gün artmaktadır. Güncel olarak oldukça yaygın bir üretim ağına sahip olan çizgi romanın özellikle son dönemde, ülkemizde de çok başarılı örneklerinin üretildiği görülmektedir. Günümüzde hız kazanmış olan yerli üretim işler de çizgi roman okuyucu kitlesinin takibi altındadır.

1.1. Araştırmanın Konusu

Güzel sanatların alt dallarından olan illüstrasyon ve kapsadığı alan içerisindeki çizgi roman, tezin konusunu oluşturmaktadır. Araştırmada, 2010 ila 2020 yılları arasında üretilen, güncel çizgi romanların taşıdığı estetik kaygı ve tasarım ilkelerinin özellikleri ortaya konulmaya çalışılmıştır. İllüstrasyonun bir alt dalı olan çizgi romanın görsel sanatlarla arasındaki bağ, seçilen sanatçı ve eserleri incelenerek irdelenmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, Türkiye'de son dönemde üretilen çizgi roman örneklerini inceleyerek, sanatsal ve fonksiyonel yönlerini araştırmak temel amaç olmuştur. Çoğunlukla, ticari kaygı taşıyarak üretilen çizgi romanların hedef kitlesi, genel olarak çizgi romanın hikayesinin ve resimlemenin etkileyiciliğine önem verip, sanatsal bakıştan uzak örnekler olarak görse de, resimlerin taşıması gereken estetik kaygısı güzel sanatların konusudur. İncelenecek bu örneklerde cevaplanması beklenen sorular şunlardır;

Çizgi romanın gelişimi nasıl olmuştur?

Çizgi roman üretilirken kompozisyon, renk, tasarım ilke ve elemanlarına ne kadar önem verilmektedir?

Üretilen işlerde kompozisyon, renk, tasarım ilke ve elemanları anlatım gücünü nasıl etkilemektedir?

Çizgi roman sanatçıları bu değerleri nasıl kullanmışlardır?

Sanatçıların çalışmaları üretirlerken taşıdıkları estetik ve tasarımsal kaygılar eserlerinde nasıl gözlemlenmektedir?

Çizgi romanlar içlerinde kompozisyon, renk, tasarım ilke ve elemanlarından ne kadar iz taşımaktadır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Çizgi romanlar artık gündelik hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Çizgi roman alanına dikkat çekmek, bu alanla alakalı farkındalık oluşturmak ve literatüre katkı sağlamak araştırmanın önem verdiği öncelikler arasındadır. Çizgi romanlar özellikle gençler arasında yaygın bir şekilde takip edilmektedir. Yabancı dillerden dilimize çevrilen birçok eser oldukça geniş okuyucu kitleleriyle buluşmakta ve bu kitle her geçen gün artmaktadır. Günümüzde hız kazanmış olan yerli üretim işler de bu okuyucu kitlesinin takibi altındadır. Bundan dolayı da konunun önemi artmaktadır.

1.4. Araştırmanın Varsayımı

Çizgi romanlar, sanatçılar tarafından, figürler, renk ve kompozisyon ögeleri kullanılarak üretilen görseller barındırdıkları için görsel sanatlarda var olması beklenen, tasarım ilke ve elemanlarını da içlerinde barındırdıkları varsayılmıştır. Elde edilecek verilerle, üretilen çizgi romanların, estetik ve tasarımsal kaygı taşıyıp taşımadıkları, çizgi romanlara tasarımsal bir gözle bakarak neler ortaya çıkacağına ilişkin sonuçlara ulaşılmaya çalışılmıştır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma kapsamında, çizgi romanın tarihsel alt yapısı, belirlenen kaynaklardan takip edilerek günümüzdeki haline nasıl geldiği incelenmiş, şu ana kadar üretilen işlerden örnekler sunulmuştur. Araştırma, yerli çizerler tarafından, 2010 ila 2020 yılları arasında

üretilen, çok sayıdaki eserin içinden, araştırma alanına en uygun olduğu düşünülerek seçilmiş, 12 farklı eserle sınırlandırılmıştır.

1.6. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada yöntem olarak literatür taraması ve görselleri yorumlamada içerik analizi modelleri kullanılmıştır. Alan yazın taramalarından elde edilen bilgiler araştırmanın destekleyici unsurudur. Bu araştırmada amaç; bu konuda var olan bilgilere yenilerini eklemek, yapılan çalışmaları bir nebze olsun derleyebilmek ve üretilen işlerdeki estetik ve tasarımsal kaygının ne derecede var olduğu ortaya koyabilmektir.

Sanat ve tasarım kitapları, sanat dergileri, makale ve tez çalışmaları gözden geçirilerek yapılan alan yazın taramasının haricinde, incelenen eserlerin çizerleri ile yapılmış olan röportaj ve söyleşilerden de faydalanılmıştır.

İçerik analizi yöntemi içerisinde, eserlerin bütün resimlemeleri incelemeye tabi tutulmuştur. İncelenen resimlemelerden, çizgi romanların üslupları hakkında genel bir fikir verebilecek olan sayfalar tercih edilmeye çalışılmıştır. Amaç başlığı altında belirtilen hususlar göz önünde bulundurularak, eserlere sorular yöneltilmiştir. Bu sayede çalışmaların ön ve arka yapıları, kompozisyon, renk, ton, çizgi, şekil, doku ve yön başlıkları altında incelenmiştir. Alınan cevaplar, bilgiler ışığında yorumlanarak, araştırmanın hem beşinci bölümünde hem de değerlendirme ve sonuç kısmında belirtilmiştir.

2. İLLÜSTRASYON

2.1. İllüstrasyonun Tanımı

İllüstrasyon sanatı, adını 15. yüzyılın başlarında almıştır. Anlamı "anlaşılır yapmak" olan kelime, Latince "lustrare" kökünden gelir. Zaman içinde farklı anlamlar yüklense de günümüzde kullanılan anlamıyla dilimize en yakın karşılığı "betimleme" dir ("İllustration", t.y.). Birbirinden farklı yazınsal ya da sözlü aktarımları, sanatçının kendi yorumuyla resmetmesine genel olarak illüstrasyon adı verilir (Becer, 2015, s.210).

Yukarıda genel tanımı yapılan illüstrasyon, düşüncelerin, objelerin, metinlerin ya da olayların, bazen olduğu gibi bazen de yorum katılması sonucu elde edilen bir sanat ürünüdür. Katılan yorum, düşünce, uygulama ve teknikteki özgünlük, illüstrasyonu sanat yapan en önemli etkendir. Yapılan betimlemenin, konuyla veya yazıyla bir bütünlük taşıması önemlidir. Mesaj verme özelliği resimden ayrılmasını sağlar (Sarı, 2006, s.3). İletmek istediği mesajı uygun bir kompozisyon haline getirerek anlaşılır ve etkili kılması gerekir. Bu açıdan ele aldındığında doğada karşılaşılamayacak veya kurgulanamayacak kompozisyonları oluşturması gerekir. Etkili bir anlatım için abartı veya sadeleştirme kullanır. Fotoğraf makinasıyla elde edilemeyecek görüntüleri oluşturur. Bu bağlamda figür, mekan gibi kompozisyon ögeleri kullanılmış birçok film ve tiyatro afişini, posterleri ve kitap kapaklarını birer illüstrasyon örneği olarak saymak mümkündür. Şekil 1'de görülen, Yaşar Kemal'in aynı isimli romanından uyarlanan Ağrı Dağı Efsanesi filminin afişi, illüstratif olarak yapılan bir çalışmadır ("Ağrı Dağı Efsanesi", 2016). Bununla birlikte, Şekil 2'de görülen örnekteki gibi, ilkokul çocuklarının çizmiş oldukları resimlerde illüstrasyona güzel birer örnektir. Çünkü her birinin anlatmak istediği bir konu vardır ("İllüstrasyon Nedir? Ne Değildir", 2011).



Şekil 1. İllüstratif Film Afişi Örneği

Kaynak: https://www.tsa.org.tr



Şekil 2. Çocuk Resmi Örneği

Kaynak: https://www.tehrantimes.com

İllüstrasyon, sahip olduğu uygulama biçimleri sayesinde birçok görsel çözümleme mümkün ve kolay hale gelmektedir. İllüstrasyonlar, hikayeci anlatım üslubuyla eğlendirici, süslü, şaşırtıcı ve esinlendirici olabilmektedir. Ayrıca, bilgi verme, yorum ve açıklama yapma, yönlendirme, teşvik etme gibi eğitim alanında da etkin bir şekilde kullanılabilmektedir. İllüstrasyon sanatçısı, devamlı gelişmekte ve yenilenmekte olan bu mecrayı, kendine has tarzıyla, etkili bir iletişim aracı haline getirip, güçlü imge ve mesajlar yaratarak, çağdaş bir anlatımı gerçekleştirebilir (Wigan, 2012, s.9).

2.2. İllüstrasyonun Tarihçesi

Hemen her alanda karşılaşılan illüstrasyonların kökeni oldukça eskidir. Birçok coğrafyada, pek çok çeşitliliğe sahip olarak ortaya çıkmaktadır (Wigan, 2012, s.9). İnsanlık tarihi kadar eski bir geçmişe sahiptir. İnsanlar yazıyı kullanmadan önce çizmeye ve boyamaya başlamışlardır. Yerleşik hayata geçişin ardından farklı sebeplerden ötürü insanlar mağaralara ve kaya yüzeylerine resimler yapmışlardır. Bu resimlerde insanlar ve av hayvanları betimlenmiştir. Bir konu çerçevesinde yapılan bu resimler o dönemki yaşam koşullarını ifade etmektedir (Turani, 2010, s.13). Bu özelliklerinden dolayı, Şekil 3'te ki gibi mağara ve kaya resimlerini ilk illüstrasyon örnekleri olarak adlandırılabilir.



Şekil 3. Mağara Resimleri Örneği

Kaynak: https://en.wikipedia.org

Antik Mısır yapılarında karşılaşılan hiyeroglifler de ilk illüstrasyon örneklerinden sayılabilir. Şekil 4'te de yer alan kabartmalar ve duvar resimleri, o döneme ait insanların nasıl yaşadıklarını gösteren önemli birer ögedir (Gombrich, 2014, s.57). Eski Mısır'da papirüslerin keşfiyle piramit duvarlarındaki hiyeroglifler papirüs rulolarına aktarılmaya başlandı. Böylece illüstrasyonların kitaplara aktarılan ilk örnekleri de ortaya çıkmış oldu. Aktarılan olaylar genellikle ölüm ve ölümden sonraki hayatı anlatan dini ögelerdir. Böylece inanç sistemi daha kolay anlaşılır ve aktarılabilir (Becer, 2015, s.87).



Şekil 4. Mısır Hiyeroglif Örneği

Kaynak: https://en.wikipedia.org

Baskı tekniklerinin gelişmeye başlamasıyla illüstrasyon daha geniş bir alana yayılmıştır. Baskı tekniklerinin ilk örnekleri Çin'de ortaya çıkmaktadır. Geleneksel oymacılık yöntemlerini geliştirerek çoklu baskının mucidi olmuşlardır. Farklı malzemeleri kullanarak hazırladıkları kalıplarında yazının yanında doğal olarak resimlerde yer almıştır. Mühür oymacılığı ile başlayan bu süreç IX. Yüzyılda, ilk defa tam bir kitabın basılmasıyla gelişimini devam etmiştir ve matbaanın ilk örneği olmuştur (Becer, 2015, s.89).

Çinlilerle aynı coğrafyayı paylaşan Uygurlar, yine IX. yüzyılda farklı bir resim akımının öncüsü olmuşlardır. Yazılı eserlerde anlatılan olayları kendi üsluplarınca resimleyerek, Şekil 5'te bir örneği görülen, minyatür resim sanatının ilk örneklerini sunmuşlardır (Mahir, 2004, s.13). Tanım ve içerik olarak illüstrasyonla birebir örtüşen minyatür ile Mısır, Yunan, Roma, Bizans ve Süryani el yazmalarında da karşılaşılmış olsa da en karakteristik örneklerini Asya kıtasında vermiştir. İran, Selçuklu ve Osmanlı

medeniyetleri, minyatür sanatını, kendine has üsluplarıyla zirveye ulaştırmıştır (Binark, 1978, s.275-277).



Şekil 5. Uygur Minyatür Örneği

Kaynak: http://www.art-and-archaeology.com

Erken dönem baskı örneklerine rağmen, metin ve illüstrasyonlar üretilmesi için büyük bir faaliyet alanı sağlayan matbaanın Avrupalılar tarafından keşfi XV. yüzyılın sonunda gerçekleşmiştir. XVI. ve XVII. yüzyılda ise Avrupa'da yaygın olarak gravür ve metal baskı teknikleri ile işler üretilmiştir. Aynı yüzyıllarda Japonya da renkli ağaç baskı tekniğini geliştirmiştir. Yine bu yüzyıllarda bu tekniklerle beraber taşbaskının kullanımı ile de kitap resminde yeni ve farklı bir anlatım ve çalışma yöntemi başlamıştır.

İllüstrasyon, güncel kullanım alanları açısından oldukça çeşitlilik göstermektedir. Tarz olarak günümüz illüstrasyonlarının ilk örneklerinin II. Dünya Savaşı sırasında, ülkelerin, halklarını savaşa hazırlamak ve destek vermesini sağlamak için propaganda unsuru olarak kullandığı afişler olduğu söylenebilir. Bu akımın etkisiyle genellikle ilk

illüstrasyon örnekleri oldukça siyasi amaç gütmektedir. Savaşın ardından Polonya ve Amerika kendi özgün ekollerini geliştirmişlerdir. Özellikle Amerika için bu döneme illüstrasyonun altın çağı denilebilir (Becer, 2015, s.108). Şekil 6'da, halkı yönlendirmek için yapılmış bir afiş çalışması görülmektedir. Amerikalı bir sanatçı olan Dick Williams tarafından yapılan afiş, İkinci Dünya Savaşının sebep olduğu kıtlık ile mücadeleyi konu alıyor. Kucağında kavanozlar taşıyan kadın figürü, "Gururlu muyum!.. Evde yemek konservesi yaparak kıtlıkla savaşıyorum" demektedir. Bu afiş ile halk, tasarrufa yönlendirilerek, ülkelerine destek vermesi amaçlanmaktadır. ("Propoganda art", 2015)



Şekil 6. 2. Dünya Savaşı Afiş Örneği

Kaynak: https://www.cbsnews.com

XIX. yüzyıl sonlarında fotoğraf tekniğinin bulunması ve takip eden süreçte gelişmesi, gerçeğe çok yakın görüntüler elde edilmesine olanak sağlamıştır. Ancak

kurgulanamayacak kompozisyonlar için hala illüstrasyona olan ihtiyaç sürmekteydi. Örneğin tıp alanında canlıların iç organlarını kusursuz bir şekilde fotoğraflamak mümkün olmadığından tıbbi illüstrasyonlar önemini asla yitirmemişlerdir. Bilim ve teknolojinin ilerlemesi her alanı doğrudan etkilemektedir. Kitlesel üretim ve ticaret yanında aynı çapta bir reklam pazarı doğmuştur. İllüstrasyon bu pazarın içinde asli bir ihtiyaç olarak hep var olmuştur. Ofset ve klişelerin teknik olarak geliştirilmesi, basım araçlarının çoğalması ve internet sayesinde dünyanın farklı yerlerindeki sanatçı ve sanat eserlerine ulaşmanın kolaylaşması, sanatçının daha da özgürleşmesini, illüstrasyonda sınırsız teknik ve tarz öğrenip deneme imkanını sağladı (Topaklı, 2012, s.26).

Teknolojinin ilerlemesi her şeyi olduğu gibi illüstrasyon alanını da doğrudan etkilemiştir. Geleneksel yöntemlerle üretilen işler varlığını ve değerini elbette devam ettirmektedir. Bunun yanında bilgisayar teknolojisinin gelişimi sanatçıların önünde farklı bir kapı açmıştır. İllüstrasyonların dijitale aktarılmasını mümkün kılan araç ve programlar sayesinde sanatçılar bütün teknikleri bir arada kullanabilme imkânı buldular. Bununla beraber yeni tarzlar ve kullanım alanları doğdu ve doğmaya devam etmekte. Üstelik üretilen eserlerin bozulmadan saklanması ve istenildiği sayıda çoğaltılabilmesi imkânlarına sahip olundu (Koçak, 2010). İllüstrasyonlar bu gelişmeler doğrultusunda kendilerine birçok alanda yer buldular. Gündelik hayatın hemen her yerinde bir illüstrasyonla karşılaşmak artık mümkündür.

2.3. İllüstrasyon Türleri

İllüstrasyon bir olayı, bir olguyu, bir metni ya da bir duyguyu açıklayan, örnekleyen ve bunları süslü bir tarzla resimleyen çalışmalardır. Pek çok farklı teknik kullanılarak üretilebilen illüstrasyon, fotoğrafın görsel ve anlatımsal gücünün yeterli olmadığı yerlerde devreye girerek görsel materyaller sunar (Ambrose, 2014, s.113).

Hayatı kolaylaştıran ve renklendiren illüstrasyonlar, gündelik yaşantının vazgeçilmez birer parçası haline gelmiştir. Kullanım alanlarına göre reklam, moda, doğa, tıbbi, bilimsel ve teknik, bilgi ve istatistiksel, basın-yayın illüstrasyonları olarak yedi ana başlık altında toplanabilir.

2.3.1. Reklam İllüstrasyonları

Reklam illüstrasyonları bir ürün yada hizmeti tanıtmak amacıyla yapılır. Ayrıntıya önem verilir. Becer'e (2015) göre "Sinema, tiyatro ve konser afişleri, kitap kapakları, kaset ve cd kapakları, turistik ilanlar, besin ambalajları, basın ilanları, takvimler, tebrik kartları, çıkartma ve etiketler reklam illüstrasyonlarının uygulama alanları arasındadır" (s.210). İllüstrasyon görsel iletişim araçlarında bazen doğrudan olarak ilişkili bazen de yardımcı öğe olarak kullanılmaktadır. Reklamın içeriğini destekleyici illüstrasyonlar, reklamın veya ürünün daha fazla ilgi çekmesini sağlarlar.

Şekil 7'de bir örneği görülen reklam illüstrasyonlarının doğrudan muhatabı, ürünün hedef kitlesi olan müşteriler yani bütün insanlardır. O yüzden reklam illüstrasyonu yapan illüstratörün görevi herkes tarafından rahatlıkla anlaşılabilecek çizimler yapmaktır. Anlaşılabilirliğin yanında beğeni faktörü de göz önünde bulundurulmalıdır. Hedef kitle yani müşteri alacağı ürünü yapılan illüstrasyonla algılayıp, beğenip satın alması sağlanmalıdır. Bütün illüstrasyon alanlarında olduğu gibi reklam alanında yapılan illüstrasyonlar da uzmanlık gerektirmektedir. İllüstratör reklamını yapacağı ürünü ve çevreyi iyi tanımalı ve ürettiği eserle hedefe tam isabet etmelidir.



Şekil 7. Reklam İllüstrasyonu Örneği

Kaynak: http://www.posterposter.org

2.3.1.1. Kurumsal İllüstrasyon

Reklam illüstrasyonlarının bir alt başlığı olarak ele alınabilecek kurumsal illüstrasyon, kurumsal oluşumu, görsel materyaller kullanarak, belirlenmiş bir hedef kitleye ulaştırmayı ve tanıtmayı amaçlar. Kurumsal illüstrasyon, Şekil 8'de görülen, ambalaj tasarımlarını, basılı mecraları, logo, kurumsal kimlik ve web sitesi tasarımlarını kapsadığı gibi özel raporlama ve sunum dosyalarında da kullanılabilmektedir. Grafik tasarımın ana unsurlarından olan kurumsal kimlik çalışmalarına illüstrasyon eklentisi çok önemlidir. Kurumsal kimliğin ilk adımı olan logo tasarımından başlayarak kimliği oluşturma sürecinin her aşamasında çalışmaya dahil edilecek olan çizimler, üretilen işe değer katar (Wigan, 2012, s.158).



Şekil 8. Kurumsal İllüstrasyon Örneği.

Kaynak: http://lovelypackage.com

2.3.1.2. Çevresel İllüstrasyon

Sosyal alanların tamamını uygulama alanı olarak kullanabilen çevresel illüstrasyonlar, müşterinin hedefleri doğrultusunda, illüstratörler tarafından yapılan etkili bir illüstrasyon türüdür. Bilgilendirme, esinlendirme, eğlendirme, eğitme, yönlendirme

yetilerinin gücü sayesinde projenin etkili ve anlaşılır bir şekilde sunulmasını sağlar. Genellikle toplumun tamamına ya da belli bir kısmına hizmet veren eğlence ve ulaşım gibi sektörler tarafından tercih edilmektedir. Birden çok disiplinle birlikte çalışılabilen bu alanda mimarlar, peyzaj mimarları, endüstri tasarımcıları ve grafik tasarımcılarla iş birliği yapılarak üretilen işler, doğal ve kentsel alanlar kullanılarak büyük ölçekli sanatsal yapıtlara dönüşebilmektedir (Wigan, 2012, s.63). Şekil 9'da görülen çevresel illüstrasyon örneği Londra'da bir kafe uygulaması olarak hayata geçmiştir. İngiliz tasarımcı Morag Myerscough tarafından tasarlanmış ve uygulanmıştır (Myerscough, 2019).



Şekil 9. Çevresel İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://www.moragmyerscough.com

2.3.2. Moda İllüstrasyonu

Toplumları yönlendirmede etkili unsurlardan biri olarak moda, belirli bir süre boyunca toplumsal beğeniyi etkileyerek, insanların kendilerinde bu beğeni doğrultusunda değişiklikler yapmasını sağlar. Değişikliğe, süslenmeye veya satın almaya karşı aşırı düşkünlüğü tetikler. ("Moda", 2006)

Moda illüstrasyonları da bu dinamikleri harekete geçirecek en önemli etken olan görselliği ortaya çıkarmaktadır. İllüstratörler, güncel giyim tarzlarını, aksesuar, kozmetik, saç modelleri vb. moda unsurlarını, görsel yolla müşterilerine ulaştırmaya çalışan moda tasarımcıları tarafından sipariş edilen çizimleri üretirler (Wigan, 2012, s.170). Bir çocuk, kadın ya da erkek figürü üzerinde yapılacak bu çizim, moda ürününü etkili bir şekilde sunmayı amaçlar. İzleyici, Şekil 10'da bir örneği de görülen, moda illüstrasyonları sayesinde, beğenisine sunulan ürünü zihninde canlandırabilir. Moda illüstrasyonunun etkili olabilmesi için de illüstratörün üründe kullanılacak malzemeyi iyi bilmesi gerekmektedir. Buradan yola çıkılarak, moda illüstrasyonunun özel bir uzmanlık gerektirdiği anlaşılabilmektedir çünkü illüstratör sadece ideal vücut ölçülerinde figürleri çizmekle kalmayıp, bu figürlere ve ürün modeline uygun kumaş dokularını, malzeme özelliklerini ve tasarım detaylarını da bilmek zorundadır. Ancak bu sayede doğru olarak çizimi zihninde canlandırıp çizebilmektedir (Keş, 2001, s.97). Moda illüstrasyonları hitap ettiği toplumu dönemsel olsa da derinden etkileyeceği için sorumluluğu da oldukça büyüktür. Endüstrinin birçok alanında kullanıldığı için illüstrastörün çalışma yelpazesi de geniştir. Gazete, dergi, reklam ajansları, kitap tasarımcıları ve moda tasarım ajansları gibi bir çok alanda çalışma imkanı vardır.

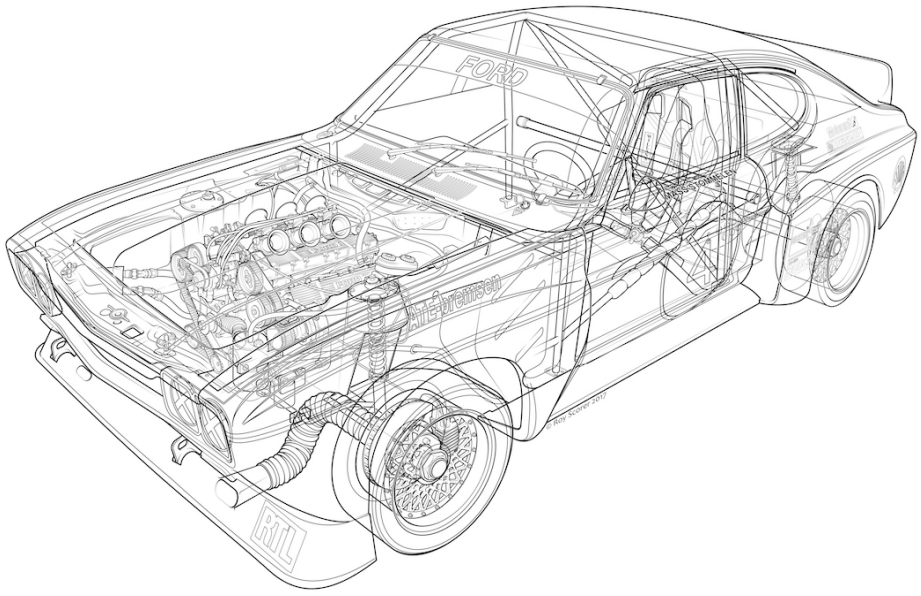


Şekil 10. Moda İllüstrasyonu Örneği

Kaynak: https://sabinepieper.com

2.3.3. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyon

Mühendislik, makine, biyoloji, haritacılık gibi farklı bilim dallarının faydalandığı illüstrasyon dalıdır. Teknik detaylara ihtiyaç duyan bu bilim dallarına görsel destek sağlamak amaçlı, çizimler, çizelgeler ve tablolar meydana getirilir. Yapılan illüstrasyonların açıklayıcı olmaları en temel unsurdur. Bunlar göz önünde bulundurulduğunda hizmet verdiği alan oldukça genişlemektedir. Gündelik hayatta birçok yerde bilimsel ve teknik illüstrasyonlarla karşılaşılması mümkündür. Kullanım kılavuzlarından haritalara, hava durumu tahminlerinden astronomiye, makine taslaklarından kimyasal etkileşimlerin anlatıldığı çizimlere kadar insanların hayatını kolaylaştıracak geniş bir yelpazeye sahiptir. Ayrıca müzeler ve etkileşimli eğitsel ürünler için de ayrıntılı dijital görseller hazırlanabilmektedir (Wigan, 2012, s.238). Teknik illüstrasyonlar, konunun uzmanı kişilerin yönlendirmesi ve illüstratörün konular üzerine sahip olduğu bilginin çokluğu sayesinde etkili bir görselliğe kavuşur. İllüstratör konuya paralel olarak çizimde öne çıkması gereken kısımları vurgulamak için, belirlenen kısımları bir kesit alarak büyütür ve Şekil 11'de görüldüğü gibi, o kısmı daha ayrıntılı bir şekilde çizer. Tıbbi illüstrasyonlarda olduğu gibi fotoğraf makinası kullanımının mümkün olmadığı kısımları ayrıntılandırarak görsel hale getirir (Becer, 2015, s.211).



Şekil 11. Teknik İllüstrasyon Örneği
Kaynak: https://www.adrianflux.co.uk

2.3.3.1. Mimari İllüstrasyon

Mimari illüstrasyon, mimarlar, inşaat şirketleri, şehir planlamacıları ve mühendisleri tarafından tercih edilen illüstrasyon türüdür. Tasarlanan mimari yapıyı, iç mimarisi, peyzaj tasarımı, yerleşim planı ve bulunduğu çevrede nasıl konumlanacağı gibi birçok ayrıntıyı bütün yönleriyle gözler önüne sermede yardımcı olur (Şekil 12). Bu alanda iş üreten illüstratörlerin alanlarında uzman olmaları beklenir. Teknik ve yapısal özellikler hakkında çok yönlü bilgi sahibi olmalıdırlar (Wigan, 2012, s.168).



Şekil 12. Mimari İllüstrasyon Örneği

2.3.4. Bilgi ve İstatistiksel İllüstrasyon

Bilginin iletilmesine her zaman ihtiyaç olmuştur. Okuma yazma oranının düşük olduğu eski çağlarda, bilgiyi aktarmanın en kolay yolu da yine resimdi. Yapılan savaşlar ve antlaşmalar, kralların cenaze törenleri, topluluklar arası iletişim gibi bir çok konu rölyef ve resimlerle belgelenmiştir. Bu eserlerdeki ayrıntılar insanlara bilgi aktarımında oldukça fayda sağlamış, kayda alınan olaylar bilimsel gelişmelere de ışık olmuştur.

Çünkü daha fazla bilgi toplanmış ve bu toplanan bilgi sayesinde daha fazla olgu açıklığa kavuşmuştur (Dönmez, 2010, s.28).

İnsanları bilgilendirmek ve aydınlatmak için üretilen bilgi ve istatistiksel illüstrasyonlar, bahsettikleri konu ne kadar karmaşık ve özel olursa olsun, izleyicinin anlayabileceği şekilde açıklayıcı ve anlaşılabilir bir şekilde olmalıdır. Yalın ve basit bir üslupta yapılmalıdır. Doğru istatistiksel veri elde edebilmek için herkesin anlayabileceği sade bir anlatımı olmalıdır (Şekil 13). Örnek verilecek olursa, Sağlık Bakanlığı tarafından yürütülen çeşitli aşı kampanyaları veya hastalık çeşitleri hakkında halkı bilinçlendirmek maksadıyla üretilmiş küçük el kitapçıkları içerisinde görülen resimler, bilgi ve istatistik illüstrasyonları içerisinde yer alır (Tepecik, 2002, s.81).



Şekil 13. İstatiksel İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://www.behance.net

2.3.4.1. Savaş İllüstrasyonu

Fotoğraf makinesi icat edilmeden önce de olayların görsel olarak belgelenmesi gerekiyordu. Osmanlı minyatürlerinde de örneklerine rastlanılan savaş sahnelerinin çizimleri hemen her medeniyette farklı yollarla resmedilmiştir. Dönem sanatçıları kendi üsluplarınca savaş sahnelerini betimlemişlerdir. Savaşlara ışık tutması açısından oldukça önemli olan savaş illüstrasyonları özellikle 19. yüzyılda başlı başına bir sektör haline gelmiştir. Bir grup özel sanatçı dünya çapında görevler alarak savaşları, afetleri ve keşif yolculuklarını resmetmiş, süreli yayınlar için özgün içerikler oluşturmuşlardır (Şekil 14). İllüstratörler birinci ve ikinci dünya savaşlarında birçok çatışmanın ve olayın kayıt altına alınmasını sağlamıştır (Wigan, 2012, s.219).



Şekil 14. Savaş İllüstrasyonu Örneği

Kaynak: https://en.wikipedia.org

2.3.4.2. Seyahat İllüstrasyonu

İllüstratörler seyahat ettikleri bir bölgedeki doğal tarihi, yerel halkların kültür ve geleneklerini, coğrafi özellikleri belgelemek amaçlı resimler yaparlar. İllüstratörler insanların yaşadıkları hayatları gözlemleyerek, bulundukları çevreleri incelemişler ve

hem eğlenceli hem de bilgilendirici çizimler yapmışlardır (Şekil 15). Ulaşım alanındaki büyük gelişmeler sayesinde illüstratörler birçok yeri gezip tanıma ve resmetme olanağına sahip oldular. Bu alanda resimli turist kitaplarına ve gezi afişlerine oldukça büyük katkı sağlamışlardır (Wigan, 2012, s.222).



Şekil 15. Seyahat İllüstrasyonu Örneği

Kaynak: https://www.jessica-trouy.com

2.3.4.3. Tarihsel İllüstrasyon

Tarihsel illüstrasyon, geçmiş dönemlerde yaşamış insanların yaşam koşullarını, nasıl yaşadıklarını ve yaşanmış önemli olayları betimleyen illüstrasyon türüdür (Şekil 16). Tarihi bilgiler ve belgeler doğrultusunda üretilirler. Tarih bilimciler ve arkeologlar güncel olarak bu türde illüstrasyonlara ihtiyaç duymaktadırlar. Tarihsel bir olaya ait yeni ulaşılmış bir belge ya da kanıtın görselleştirilmeye ihtiyacı vardır. Aynı şekilde yapılan bir kazı sonucu ortaya çıkan tarihsel mekanın veya olayın da görsel bir hale getirilmesi gerekmektedir. Bu alanda yapılacak illüstrasyonların makul ölçüde tutarlı olması gerekir çünkü belge niteliği taşırlar ve sonraki araştırmalar için görsel kaynak haline gelirler (Wigan, 2012, s.235).



Şekil 16. Tarihi İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://www.peterbullartstudio.co.uk

2.3.5. Doğa İllüstrasyonları

Doğa illüstrasyonlarıyla daha çok arkeoloji kitapları ve ansiklopedilerde karşılaşmak mümkündür. Bunun sebebi arkeologların kazıları sonucu keşfettikleri her fosili, her tarih öncesi kalıntıyı görsel bir bütün haline getirmesi gerekmektedir. Bunun için de iyi bir illüstratörün hayal gücü ve çizim yeteneğine ihtiyaç duyulur. Yıllar önceki canlılara ait bulunan bu kalıntılar, en uygun şekilde hayal edilerek resmedilir ve yaşamış olduğu dönemin gözler önüne serilmesi sağlanır (Şekil 17). Aynı şekilde doğa bilimcilerde, fotoğraf makinası bulunmadan önce keşfettikleri her yeni canlı türünü belgeleyebilmek için bir illüstratöre ihtiyaç duyarlardı (Hidayetoğlu, 2008, s.31). Bu illüstrasyon türü de üç alt başlıkta incelenebilir.



Şekil 17. Doğa İllüstrasyonu Örneği

Kaynak: http://www.richardallenillustrator.com

2.3.5.1. Botanik İllüstrasyon

Botanik bilimi ile ilgilenen biyologların çalışmalarında önemli bir yeri olan botanik illüstrasyonlar, bitki türlerinin sınıflandırılması amacı ile kullanılır. Bitki türlerini birbirinden ayıran özelliklerini, yaprak şekillerini, renklerini ve diğer kısımlarını çok ayrıntılı bir şekilde ve bilimsel açıdan hatasız olarak, çizim, gravür, suluboya gibi tekniklerle üretilegelmiş resimlerdir (Şekil 18). Botanik illüstrasyonunun ilk ortaya çıkış amacı, bitkilerin tıbbi niteliklerini belirtmek içindir. Bitkileri sınıflandırırken hangisinin ne gibi faydasının olduğunu, hangisinin zehirli hangisinin yemeye elverişli olduğunu ayırt etmede bitkibilimine katkıda bulunmak asli amacıdır. Akademik faydanın yanı sıra bitkilere ait bilgileri kayıt altına alma açısından da önemlidir (Wigan, 2012, s.52).

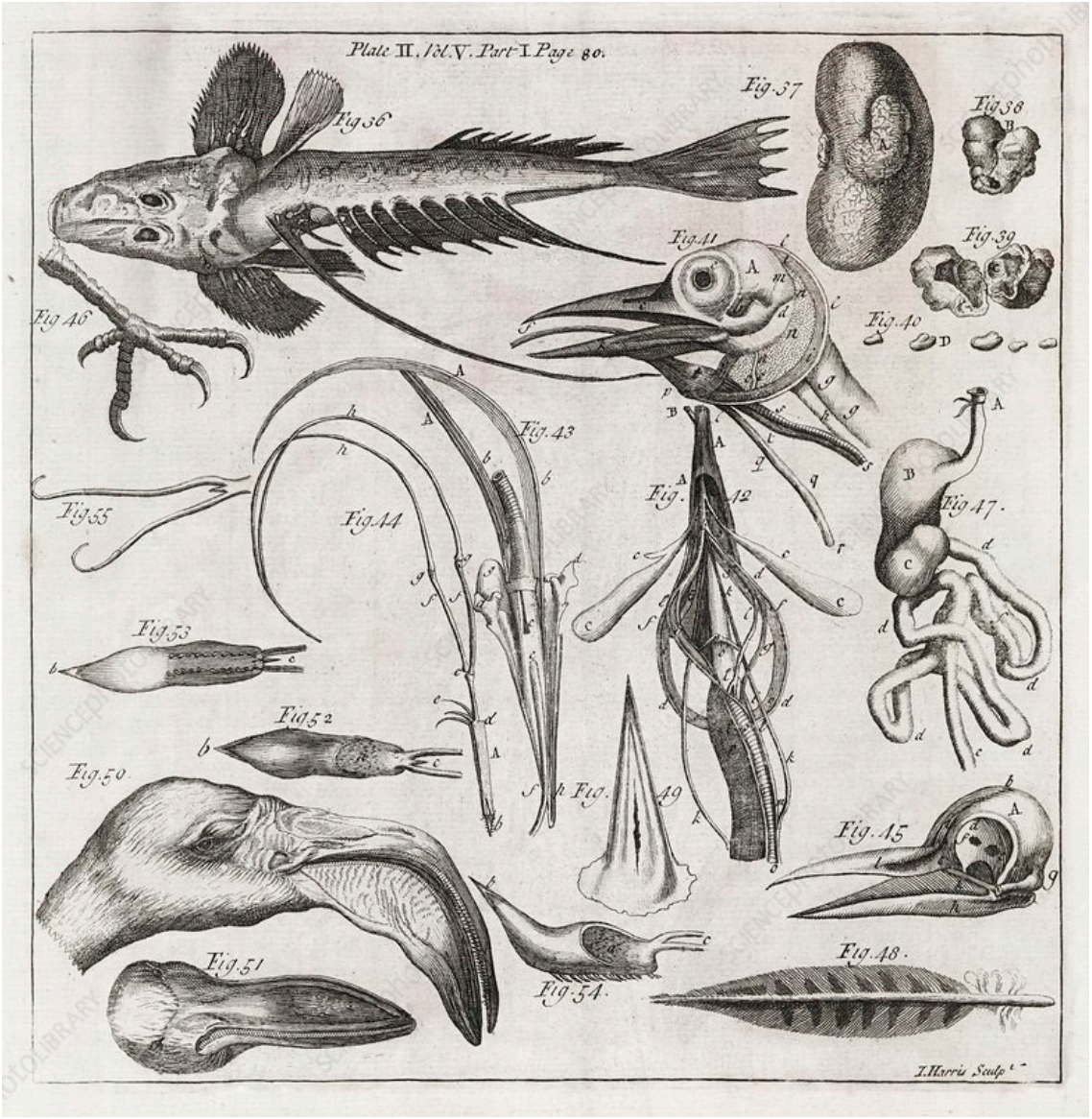


Şekil 18. Botanik İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://en.wikipedia.org

2.3.5.2. Zoolojik İllüstrasyon

Doğa illüstrasyonlarının bir alt başlığı olarak görülebilecek zoolojik illüstrasyonlar, doğada varolan ya da nesilleri tükenmiş olan hayvanların yaşam koşullarını, beslenme ve barınma gibi hayati olgularını belgelemek için yapılmaktadır. Varlıklarını sürdüren hayvanları gözlem yoluyla resmedilirken, nesli tükenmiş hayvanlar ulaşılabilen belgeler ya da arkeolojik kazılar sayesinde resmedilebilmektedir (Şekil 19). Hayvanların yaşamlarını sürdürdükleri ekolojik çevreyle olan bağını inceleyen bilim dallarının vazgeçilmez bir unsurudur. Bu illüstrasyonlar ile akademik çalışmalarda ve ansiklopedilerde karşılaşmak mümkündür. Fen bilgisi eğitimi veren ders kitaplarına da oldukça faydalı katkılar sağlamaktadır (Keş, 2001, s.92).



Şekil 19. Zoolojik İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://www.sciencephoto.com

2.3.5.3. Ornitolojik İllüstrasyon

Ornitoloji, kuşları inceleyen bilim dalıdır. On sekizinci yüzyılda, coğrafi keşifler sayesinde keşfedilen yeni coğrafyaların ve bu coğrafyalarda bulunan kuş çeşitliliğinin belgelenmesi amacıyla doğa bilim insanları ve illüstratörler dünyayı gezmeye başlamışlardır. Bu gezilerinde kuşların farklı türlerini inceleyerek onları sınıflandırmışlardır (Şekil 20). Bunun içinde çizimlere ihtiyaç duyulmuştur. Diğer doğa illüstrasyonları gibi bilime sağladığı fayda oldukça fazladır (Wigan, 2012, s.181).



Şekil 20. Ornitolojik İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://www.gutenberg.org

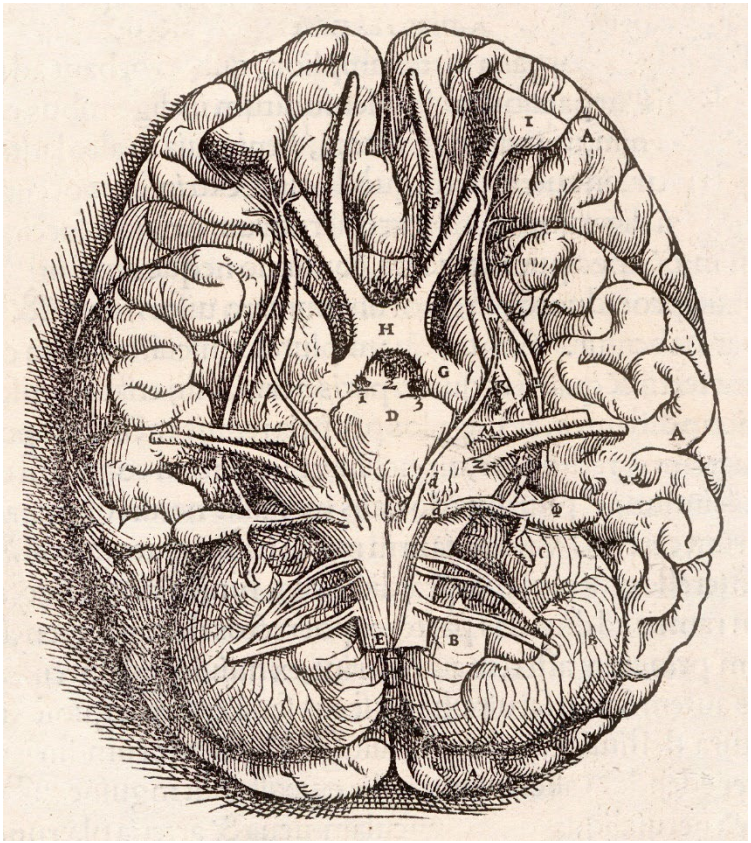
2.3.6. Tıbbi İllüstrasyon

Sağlık ve tıp ile ilgili konularda, canlıların dış ve iç yapılarını ve organlarını detaylandırarak anlaşılabilir hale getirmek amacı ile yapılan çizimlere tıbbi illüstrasyon denir. Bu alanda çalışacak olan illüstratörün çok iyi derecede tasarım ve sanat bilgisi olmalıdır. İllüstrasyonlar üretilirken ortaya çıkabilecek hataların olabildiğince az olması için, ilgili alan uzmanlarının gözetiminde yapılmalıdır (Tepecik, 2002, s.80).

Tıp alanında, net ve kusursuz görüntü kaydetmek için fotoğraf kullanımı yerine illüstrasyonun tercih edilme sebebi, illüstrasyonun yalın ve sade olabilmesindendir. Fotoğrafta kan vb. sıvılardan oluşabilecek parlamalarına engel olunamaz, ayrıca

görüntülenmek istenen alanın içinde birçok farklı ve karmaşık doku bulunmaktadır. İllüstrasyonlar da burada devreye girer. İllüstratör, yalın, sade ve açıklayıcı bir çizimle istenileni elde eder. Ayrıca insan ve hayvanların iç ve dış organları ile ilgili çizimlerinde vurgulanmak istenen alana göre abartılı çizimlerde yaparak yalnızca anlatılmak istenen kısmı ön plana çıkarabilir (Şekil 21). Tıbbi kitap ve dergilerde, çoğunlukla illüstrasyonların kullanılmasının sebebi de budur (Keş, 2001, s.95).

Tıbbi illüstrasyonlar genellikle eğitim ve bilgilendirme amacıyla kullanılmaktadır. Bu kapsamda ders kitapları, ansiklopediler, broşürler, afiş ve şemalar gibi mecralarda ihtiyaç duyulmaktadırlar (Wigan, 2012, s.245).



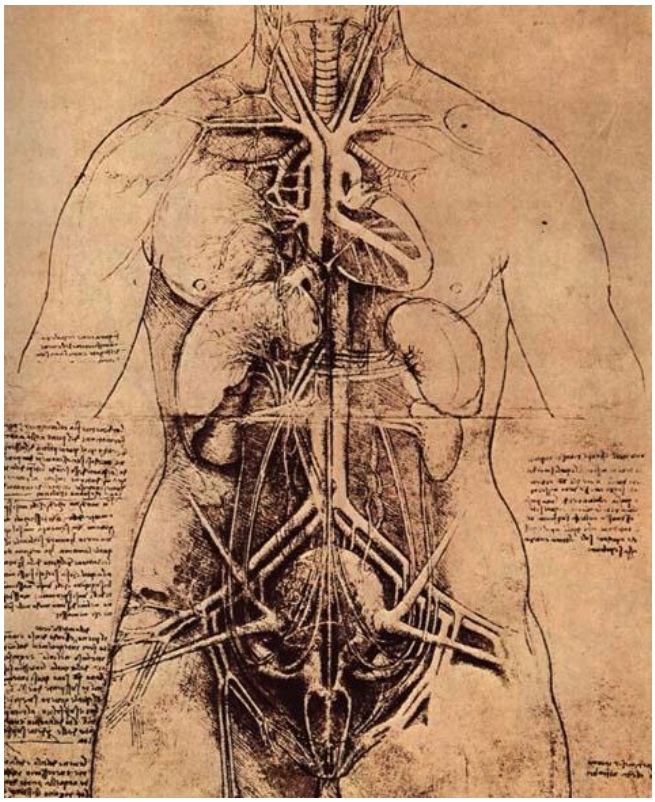
Şekil 21. Tıbbi İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://tr.wikipedia.org

2.3.6.1. Anatomik İllüstrasyon

Tıbbi illüstrasyonun bir alt başlığı olarak, anatomik illüstrasyonun amacı insan bedenini doğru ve ayrıntılı bir şekilde resmetmektir. İnsan vücudunu inceleyerek yapısal özelliklerini hem gerçekçi hem de stilize bir şekilde ortaya koyar (Şekil 22). Gözlemin

oldukça önemli olduğu bu tür, tıp bilimine oldukça büyük hizmetlerde bulunmaya devam etmektedir (Wigan, 2012, s.27).



Şekil 22. Anatomik İllüstrasyon Örneği
Kaynak: https://tr.wikipedia.org

2.3.7. Basın - Yayın İllüstrasyonları

İllüstrasyon denildiğinde akla ilk gelen, bir çok alanı kapsayan ve günlük hayatta en çok karşılaşılan illüstrasyon türleri olan basın-yayın illüstrasyonlarını belki de ilk tür olarak en başta olması gerekirdi. Ancak tezin ana konusu olan çizgi roman (seri illüstrasyon), basın-yayın illüstrasyonları başlığının alt başlıklarından biri olduğundan, bu başlığı en sona alarak konuyu devam ettirmek daha uygun görülmüştür.

Basın yayın illüstrasyonları gazete, dergi, kitap ve ansiklopedi gibi basılı mecralarda, etkili görseller eşliğinde, metnin gücünü arttırmak için kullanılır (Keş, 2001, s.78). Bu mecraların içerisinde bulunan roman, şiir, makale, haber ve öykü gibi yazıların açıklayıcı ve destekleyici görsellere ihtiyacı vardır. İllüstratörler bu noktada devreye girerek metni görselle tamamlarlar. Yapılan illüstrasyon, metinle iç içe veya grafiksel

olarak sayfa içerisinde uygun bir alana yerleştirilir. Bu alanda çalışan illüstratörler metnin içerisindeki duygu, düşünce ve mesajı doğru bir şekilde resmedebilmelidir. Bunu yapabilmek için metnin içeriği hakkında bilgi sahibi olmalıdır (Becer, 2015, s.210-211).

Her ne kadar Türkiye'de dergi ve kitap kapaklarında fotoğraf kullanımı yaygın olsa da, illüstrasyonlar, bu kapaklar içinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Time gibi dünyaca ünlü dergilerin kapaklarında, gündeme veya içeriğindeki önemli bir konuya ilişkin çarpıcı illüstrasyonlar kullanılmaktadırlar (Şekil 23). Bunun yanında birçok fantastik kurgu, bilim kurgu ve polisiye romanları da kapaklarında illüstrasyon tercih ederek fotoğrafla elde edilemeyecek görselleri kullanmaktadırlar.



Şekil 23. Basın-Yayın İllüstrasyonu Örneği

Kaynak: Kaynak: https://www.peterbullartstudio.co.uk

2.3.7.1. Editoryal İllüstrasyon

Her an her yerde karşılaşılan yerel ve ulusal günlük gazeteler, bunların haftalık ekleri, hemen her türlü aylık dergiler, ve aboneli yayınlar tarafından sipariş edilen çalışmalardır. Yayın editörleri tarafından illüstratörlerden metinleri destekleyici, pekiştirici ve açıklayıcı görseller istenmektedir (Şekil 24). Bu alanda çalışan illüstratörler, etkili görseller üretebilmek için, genel kültürlerini beslemeli ve gündemi takip etmelidirler. Gelen yazıları, kendi tarzlarına uygun bir şekilde yorumlayabilmeli ve özgün olmalıdırlar. Bu özgünlüğü de, metinleri, yaratıcı bir düşünce sürecinden geçirerek elde edebilirler. (Dağ, 2015, s.47).



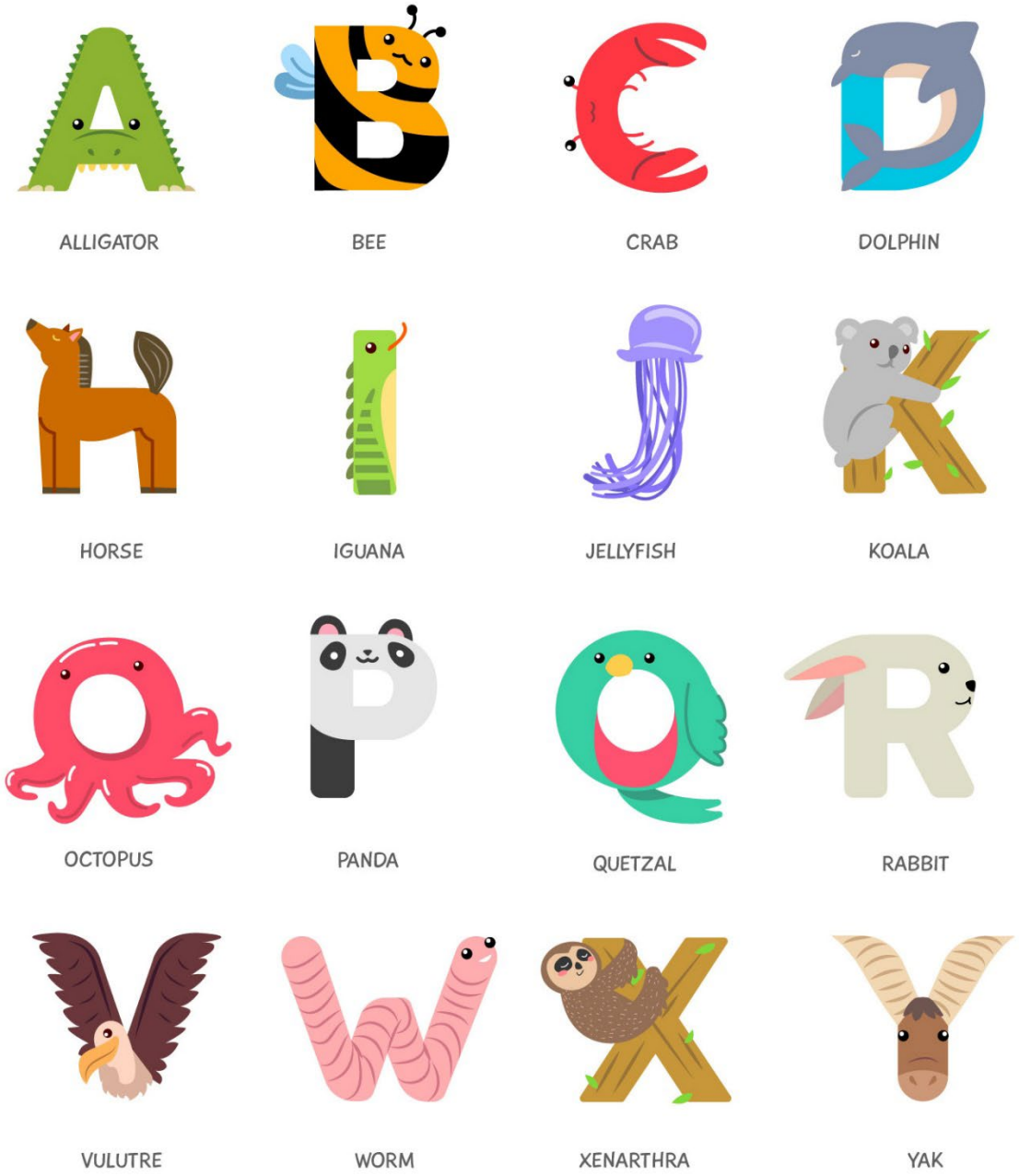
Şekil 24. Editoryal İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://www.behance.net

2.3.7.2. Eğitsel İllüstrasyon

Çoğunlukla çocuk kitaplarında, gençlik dergilerinde ve ilköğretim kitaplarında karşılaşılan eğitsel illüstrasyonlar, bilgi ve beceri kazanmaya yardımcı olmak amaçlı öğretici ve açıklayıcı olmalıdır. Çocukların ve gençlerin ilgisini çekip, dikkatini

dağıtmayacak şekilde yapılmalıdırlar. İllüstratörler bu resimleri yaparken aynı zamanda toplumun genel örf ve adetlerini göz önünde bulundurmalı, temel ahlaki değerlerin sorumluluğu bilincinde olmalıdır (Wigan, 2012, s.84). Şekil 25'te örneği görülen eğitsel illüstrasyon, sevimli hayvan çizimleri sayesinde, çocukların, harfleri daha kolay ve akılda kalıcı şekilde öğrenmesini amaçlamaktadır.

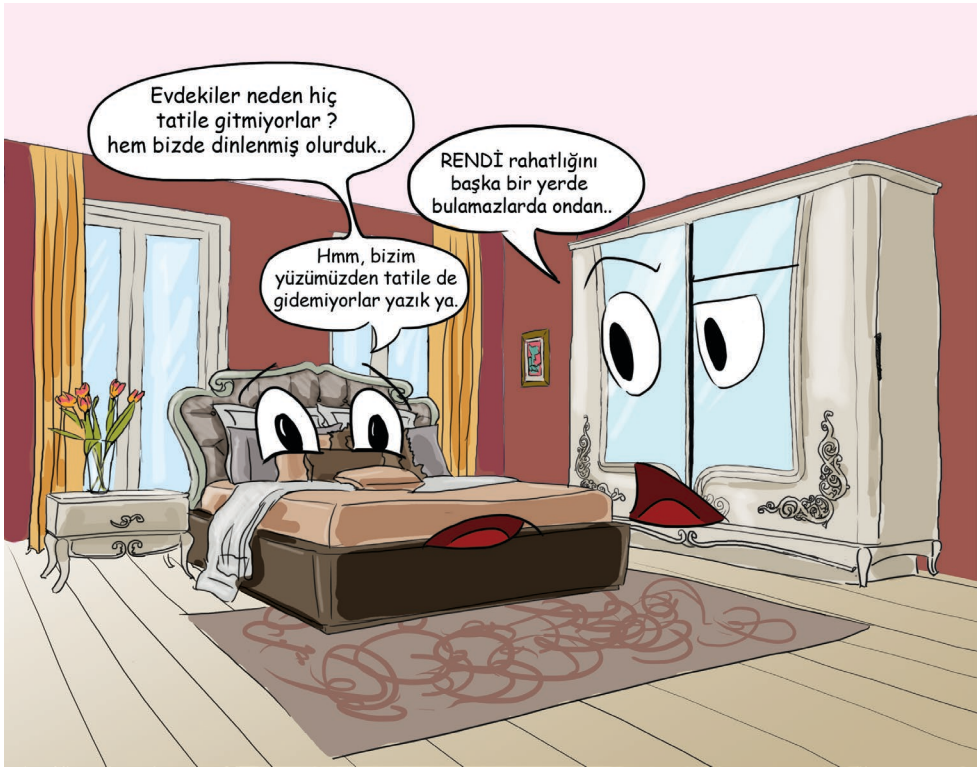


Şekil 25. Eğitsel İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://www.freepik.com

2.3.7.3. Mizahi İllüstrasyon

Mizah her zaman toplumların önemli bir parçası olmuştur. Gündelik yaşamda ihtiyaç duyulan mizah ile birçok mecrada karşılaşılmaktadır. Karikatür, çizgi film gibi mizah içerikli illüstrasyonlar oldukça yaygın olarak kullanılmaktadır. Abartı, aykırılık, metafor, parodi ve absürtlük gibi yöntemlerden faydalanarak insanlara eğlenceli içerikler sunmayı amaçlar (Şekil 26). Bir konuyu ele alırken eğlendirici veya trajik yönlerini vurgulayabilmektedir (Wigan, 2012, s.169).



Şekil 26. Mizahi İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://www.facebook.com

2.3.7.4. Politik İllüstrasyon

Politik illüstrasyonlar içeriklerinde genel olarak protesto ve propaganda barındırırlar. İnsanları etkilemek ve desteklerini almak için saldırgan ve heyecanlı kompozisyonlara sahip olabildikleri gibi, hiciv içeriklide olabilirler. Özellikle 2. Dünya Savaşında öne çıkmışlardır (Şekil 27). Politik illüstrasyonlar, savaşa katılmış devletler tarafından, halklarının desteklerini kazanmak amaçlı poster, afiş gibi çalışmalarda kullanmışladır. Günümüzde halen aktif olarak kullanılmakta olan politik illüstrasyonlar Uluslararası Af

Örgütü, Greenpeace gibi örgütler tarafından da devletlerin savaş politikaları ve çevre duyarsızlığı olayları eleştirmek amacı ile kullanılmaktadır (Wigan, 2012, s.190).



Şekil 27. Politik İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://time.com

2.3.7.5. Fantastik İllüstrasyonlar

Temel konu ve özelliklerini kurgusal mitolojilerden ve dünyalardan alan illüstrasyon türüdür. Özel yetenekleri olan kahramanlar, hayali yaratıklar, mitler, efsaneler ve farklı

dünyalar bu türün ana ögeleridir. İçeriğinde yoğun olarak, orta çağ göndermeleri barındırsa da günümüz ve gelecek fikirlerini de betimleyebilmektedir. Lewis Caroll, J.R.R. Tolkien, C.S. Lewiss, gibi yazarların fantastik yapıtlarına yapılmış illüstrasyonlar bu alanın öncüsü sayılabilir (Wigan, 2012, s.92).

İllüstratörler bu alandaki işlerini, yazılı eserlerin kendi üzerlerinde bıraktıkları görsel ve ruhsal etkilere dayanarak üretirler. İllüstratör, yazarın düş dünyasını iyi kavrayabilmeli ve bunu anlaşılabilir bir şekilde yansıtabilmelidir. Bunun içinde fantastik dünyalarla, mitolojiyle ve masallarla ilgili oldukça geniş bir bilgisinin olması gerekir. Sürrealizmle yakın ilişkisi olmasına rağmen fantastik illüstrasyonlar kullanıldığı alanlara bakıldığında, farklılıklar göstermektedir. Sürrealizm bir sanat akımı olsa da fantastik illüstrasyon daha işlevsel olup, çocuk hikaye kitaplarında, dergi ve makalelerde, internet üzeri yayıncılıkta, bilgisayar oyunu ve sinema filmlerinde kullanılması alanını oldukça geniş kılar. Fantastik illüstrasyonlar, milletlerin kültür tarihini aktarmada oldukça önemli bir yere sahiptir. Eski dönemleri anlatan efsane ve masallar doğrudan fantastik illüstrasyonun çalışma alanıdır (Keş, 2001, s.103) (Şekil 28).

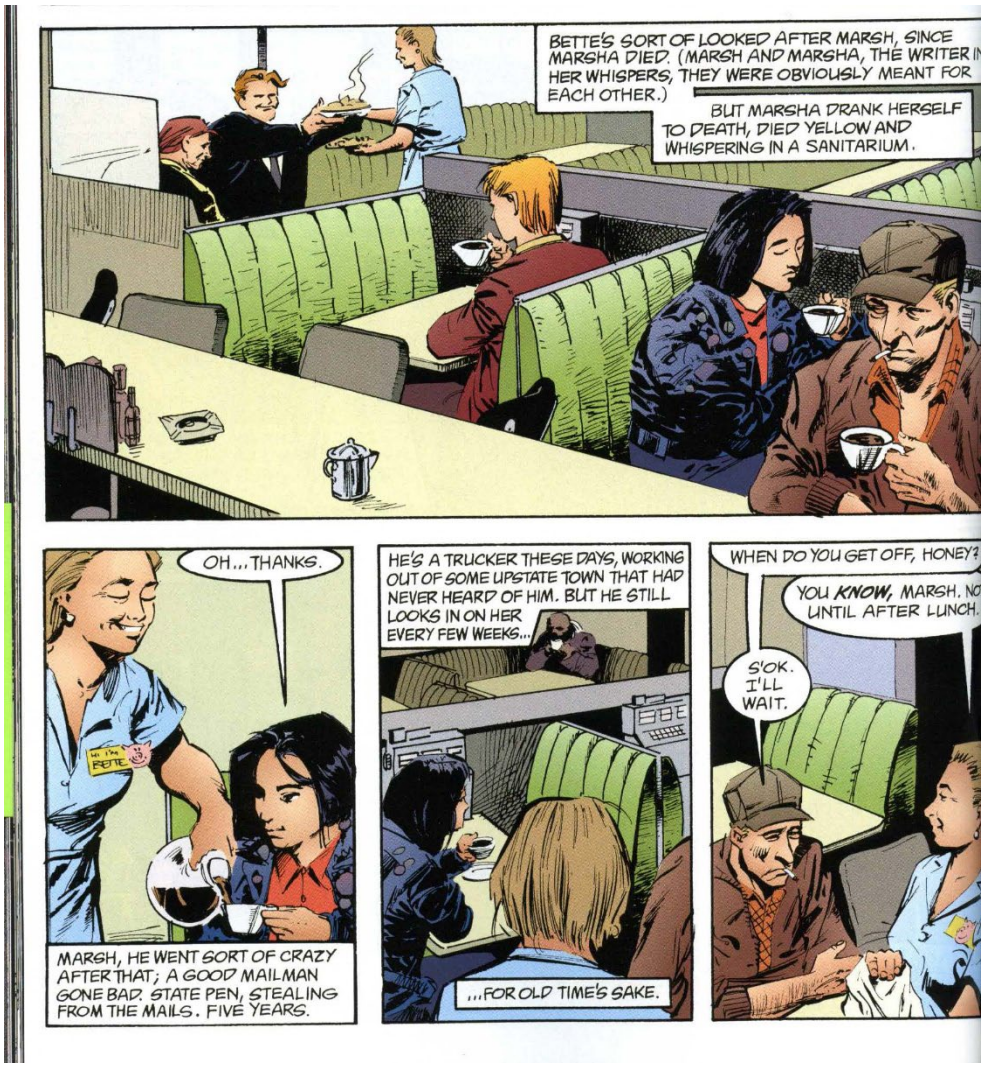


Şekil 28. Fantastik İllüstrasyon Örneği

Kaynak: https://www.behance.net

2.3.7.6. Seri İllüstrasyon (Çizgi Roman)

Araştırmanın ana konusu olan seri illüstrasyonlar, genellikle çizgi roman ve grafik romanlar gibi mantıklı, düzenli ve konu bütünlüğü dahilinde birbirini takip eden çizimlerden oluşan çalışmalardır. Çizgi film ve sinema sektöründe kullanılan öykü paneli (storyboard) bu alan içinde değerlendirilir (Şekil 29) (Wigan, 2012, s.221).



Şekil 29. Çizgi Roman Paneli Örneği

Kaynak: https://valerievisual.wordpress.com

3. ÇİZGİ ROMAN

Çizgi roman, bir hikâye anlatan ve bu hikâye kurgusunu, sıralı resimler halinde gözler önüne seren bir üretim türüdür. İllüstratör hikâyeyi çizerken önemli anları vurgulamak için özen gösterir ki bu da hikâyeyi etkili bir şekilde anlatım yoludur. İzleyicinin art arda gelen resim panellerini doğru bir şekilde takip edebilmesini sağlamak, çizerin öncelik verdiği husustur. Çizilen figürlerin ve mekânların doğru bir şekilde aktarılması, çalışmayı akıcı bir hale getirerek, izleyicinin hikâyeyi doğru bir sıralama ile takip etmesini sağlar (Wigan, 2012, s.221).

3.1. Çizgi romanın tarihçesi

Seri illüstrasyonun var oluşunu, gelişimini ve yükselişini sağlayan en önemli kısmı çizgi romandır. Çizgi romanın tarihçesi bir bakıma seri illüstrasyonun da tarihçesidir. Çizgi roman alanıyla alakalı ilk örneklerle oldukça eski dönemlerde karşılaşılmaktadır. 11. yüzyılda, Kuzey Amerika'da üretilen ve bir kahramanın hikâyesinin anlatıldığı el yazması eser, Fransa'da bulunan Bayeux Duvar Halısı (Şekil 30), Trajan Sütunu (Şekil 31) ve Mısır hiyeroglifleri bu ilk örnekler arasında sayılabilir (Mccloud, 2018, s.12).



Şekil 30. Bayeux Halısından Kesit

Kaynak: https://en.wikipedia.org



Şekil 31. Trajan Sütunu Kesit

Kaynak: https://en.wikipedia.org

Orta Çağ'a gelindiğinde, okuma yazma oranının oldukça düşük olduğu toplumlara, din eğitimi verebilmek adına, dini kitaplardaki olaylar resmedilmeye başlanmıştır. Bu resimler çoğunlukla kilise süslemelerinde kullanılmışlardır. Birbirleriyle bağlantılı hikayeler metinle desteklenerek toplumların eğitilmesinde etkili olmuşlardır. Buna bağlı olarak resimlerin daha çok kişilere ulaşması için ve saklanmasının kolay olmasından dolayı çalışmalar kağıtlar üzerine yapılmaya başlanmıştır (Cantek, 2014, s.31). Bu dönemde modern matbaanın geliştirilmesi ile birlikte çoklu sayfa basımı mümkün kılınmıştır. Ancak seçilmiş bir azınlığın elinde bulunabilen el yazması eserler artık toplumlarda birçok kişi tarafından ulaşılabilir hale gelmiştir (Mccloud, 2018, s.16).

Takip eden dönemlerde farklı sanatçılar farklı tekniklerle seri illüstrasyon örnekleri üzerine çalışmalar yapmışlardır. Bunların içinde öne çıkan ilk isim William Hogart olmuştur. Hogart gravür tekniğini kullanarak yazı ile birlikte altı parça resimden oluşan bir seri üretmiştir (Şekil 32) (Mccloud, 2018, s.17). Hogart her ne kadar tiyatronun sayfalara yansımasını düşünerek bu serileri ürettiğini söylese de illüstrasyondan oldukça farklı görülen bu eserlere "kötü taklit" mânasına gelen "caricature" denildi. Dilimize de karikatür olarak geçen bu yeni kelime ile birlikte yeni bir sanat alanı olan ortaya çıkmış oldu (Cantek, 2014, s.32).



Şekil 32. W. Hogart Gravür Çalışması

Kaynak: https://commons.wikimedia.org

19. yüzyıla gelindiğinde Rudolphe Töpffer, modern çizgi romanın ilk örnekleri olarak kabul edilebilecek işler yapmaya başladı. Toplumsal eleştiri ve hiciv içerikli resimler, paneller ve sıralı paneller çizdi. Şekil 33'te örneği görüldüğü üzere, konuşma baloncukları henüz düzenli olarak kullanılmadığı için, yazıları panellerin alt kısımlarına yerleştirerek resim–yazı birlikteliğini sağlıyordu (Mccloud, 2018, s.17).

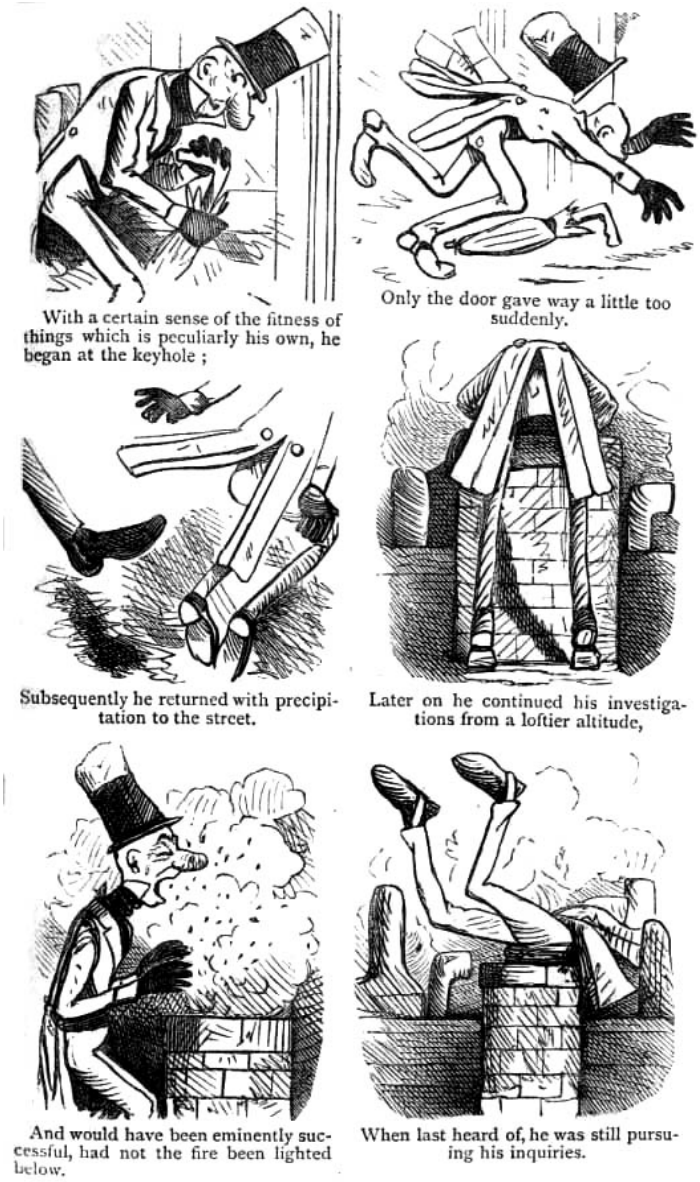


Şekil 33. Rodolphe Töpffer Çalışması

Kaynak: https://tr.wikipedia.org

Sanayi devrimi ile birlikte baskı makinaları ve malzemeleri oldukça gelişip yaygınlaştı. Bu yaygınlaşmanın etkisiyle süreli yayınların sayısında ciddi bir artış meydana geldi. Bu da beraberinde rekabeti getirdi. İlk karikatür dergileri Fransa ve İngiltere'de basıldı. Amerika, bu gelişmeleri ilk başlarda biraz geriden takip etse de zamanla dergilerinde ve diğer yayınlarında karikatür işlerine de yer vererek satışlarını arttırmayı başardılar. Satışların artışında gazetelerinde bir köşe ayırdıkları karikatürlerin etkisinin farkına varan yayıncılar, süreli yayınlarının yanında sadece bu yeni mecraya tahsis edilmiş ekler de vermeye başladılar (Cantek, 2014, s.33).

Düzenli bir karaktere sahip olan ilk haftalık çizgi roman, 1867'de İngiliz mizah dergisi Judy'de yayınlanan, C. H. Ross tarafından yaratılan ve Fransız eşi, Marie Duval takma adıyla çalışan, Emilie de Tessier tarafından çizilen Ally Sloper's Half Holiday'di (Şekil 34). 1884'te, o zamanlar oldukça popüler olan karakter, Dalziel Brothers tarafından yayınlanan, sekiz sayfa uzunluğunda ve tabloid boyutunda siyah beyaz basılan kendi çizgi romanı Ally Sloper's Half Holiday'e dönüştürüldü. Dergi, işçi sınıfı arasında son derece popülerdi ve 350.000 gibi yüksek bir tiraja sahipti. 1890'da, Comic Cuts ve İllustrated Chips adında iki çizgi roman dergisi daha İngiliz kamuoyuna giriş yaptı (Sabin, 2009, s.178-179).



Şekil 34. Ally Sloper

Kaynak: https://en.wikipedia.org

Amerika'da ise çizgi romana, bilinen mânada kimliğini kazandıran çalışma, R.F. Outcault tarafından yapıldı. "Yellow Kid" isimli karakterin başından geçen ve belirli bir olay örgüsü içinde devam eden hikayeleri, seri illüstrasyonlar şeklinde basıldı (Şekil 35). Resimlerle beraber konuşmalara da yer verilerek anlatılan hikayelerin devamlılığı da sağlanmış oldu. Karakter her sayıda yeni bir olayla okuyucunun karşısına çıkıyordu. Karakterin halkın içinden biri olarak seçilmesi ve onların gözünden olayları hicivli bir şekilde anlatması oldukça beğeni görmüş, gazetenin satışını dahi arttırmıştı. Bu artışa seyirci kalmayan diğer süreli yayın yapan kuruluşlarda kendi yayınlarında çizgi bantlara

yer vermeye başladı. Rekabet yeni denemelere ve gelişime olanak sağladı. Farklı sanatçılar kendilerine ayrılan alanlarda bu yeni mecrayı geliştirdiler. Bu gelişmelerin sonucu bugün dahi kullanılan konuşma balonları ve paneller ortaya çıkmış oldu (Cantek, 2014, s.34).



Şekil 35. Yellow Kid

Kaynak: https://www.lambiek.net

20. yüzyılın başında artık çizgi romana hemen her yayında rastlamak mümkündü. Sanayileşmenin getirdiği ekonomik rahatlıkla beraber toplumun alım gücü artmıştı. Özellikle Amerika ve Kanada'da çizgi roman bütün gazetelerde kendine sabit bir yer edinmişti. Toplum tarafından o kadar beğenilip talep gördü ki artık kendi başına bir mecra olmaya hazırdı. Bu fırsatı değerlendiren yayınevleri tamamen resimli hikayelerden oluşan kitaplar basmaya başladılar. Özellikle 1. Dünya savaşından sonra bu alan artık bir sektör haline gelmişti. Yayıncılar, herkesin okuyabileceği hikayeler ve çizimler sipariş vermeye başladılar. Seri illüstrasyonların gazetelerde yer bulmasını sağlayan toplum ve yönetim eleştirileri artık talep görmüyordu. Halihazırda büyük bir savaştan çıkmış ve ekonomik bir bunalımda olan dünyada, insanlar daha fazla can sıkacak şeyleri görüp okumak istemiyorlardı. Bunun yerine insanların kendilerini

rahatlatacak, günlük yaşam sıkıntılarını bir nebze de olsa unutturacak şeyleri okumaya ihtiyacı vardı. Bütün ailenin rahatça okuyup iyi zaman geçirmesini sağlayacak, etik ve kültürel değerlere sağduyulu yaklaşacak işlere ihtiyaç vardı. Ve yayınevleri insanlara istediklerini verdi. Aile çizgi romanları denilebilecek bir tarz bu dönemde gelişti. Aynı dönemde genç kızlar için de içerikleri daha çok aşk ve romantizm olan çizgi romanlar basıldı. Amerika haricinde de birçok ülkede çizgi roman alanında oldukça fazla yayın yapılmaktaydı. Güney Amerika, Avrupa, Asya ve hatta Avustralya'da sanatçılar kendi kültür ve tarzlarını geliştirerek özgün işler ürettiler. Özellikle Japonya'da, bugün hala güncelliğini ve popülerliğini koruyan manga tarzı da bu dönemde ortaya çıktı (Cantek, 2014, s.38).

1920'li yıllarda farklı arayışlara girilmeye başlandı. Gündelik hayattan hikayeler artık rağbet görmüyordu. İnsanların daha farklı hikayelere ihtiyacı vardı. Bu yeni arayışın sonunda macera türleri ortaya çıkmaya başladı. İlkler arasında Tarzan serisini sayabiliriz. Uzak, farklı ve heyecan verici bir coğrafya da geçen, hayvanlarla konuşabilen, olağanüstü güçleri ve olağanüstü bir hikayesi olan bu kurgusal karakter çok beğenildi. Bu beğeni ardından diğer kurgusal dünyaları getirdi. Bilim kurgu alanında ilk eserler bu dönemde ortaya çıktı. Polisiye, korku ve macera türünden işler üretildikçe çizgi romanda da yerini almaya başladı. 1920'li yılların sonunda ekonomik kriz oldukça büyüdü. İnsanlar bu sıkıntılı dönemde gerçek dertlerinden ve sıkıntılarından kısa bir süre de uzaklaştıracak, yeni dünyalar keşfetmelerini sağlayacak çalışmalar görmek istiyorlardı. Çizgi roman artık toplum tarafından kabulgörmüş ve beğenilmiş bir alandı. Yayınevleri başarılı işler üreten çizerler ve yazarlarla çalışarak toplumun tam da ihtiyacı olan şeyi karşılamayı başarmıştı. Çizgi roman artık "Altın Çağ" olarak adlandırılan dönemine girmişti (Cantek, 2014, s.40).

Altın Çağ dönemi 1930'lu yıllarda başlar. Günümüzde dahi varlıklarını devam ettiren çizgi roman yayın kuruluşlarının bir kısmı bu dönemde kurulmuştur. Globalleşen dünyanın getirisi ile çizgi roman pazarı sadece üretildiği coğrafya da değil, dünyanın dört bir tarafında satışa çıkabiliyordu. İkinci dünya savaşı patlak verdiğinde dahi sektör etkilenmemiş aksine gelişmesini sürdürmüştü. Birçok yayın evi açılmaya ve yeni karakterler ve hikayeler üretmeye devam etmişlerdi (Cantek, 2014, s.44).

1940 yılına gelindiğinde ise artık süper kahramanların çağı başlamıştı. Art arda üretilen ve bugün bile güncelliğini koruyan Süpermen, Batman ve Kaptan Amerika artık çizgi roman türünün ana temsilcileriydi. Ülkemizde de çizgi roman alanında işler bu dönemde üretilmeye başlanmıştır (Şekil 36).



Şekil 36. Batman Çizgi Roman Kapağı

Kaynak: https://en.wikipedia.org

3.2. Türk Çizgi Romanları

Çizgi roman, Türkiye'de ilk örneklerini Cumhuriyet'ten hemen önce verir. Bu ilk örneklerde yazının oldukça yoğun olduğunu görülmektedir. Yabancı çizgi romanlardan çeviri olan bu ilk çalışmalara, resimleri açıklayıcı uzun yazılar eklenmekteydi. Çizgi roman ismini daha sonra alacak olan bu mecraya, ilk başlarda öykü, hikâye, tefrika ve çoğunlukla sinema romanı denirdi. Bunun nedeni sahneleme, renk kullanımı ve kurgusal bütünlükteki akış gibi özellikleri ile sinemaya olan yakınlığıdır (Cantek, 2014, s.24).

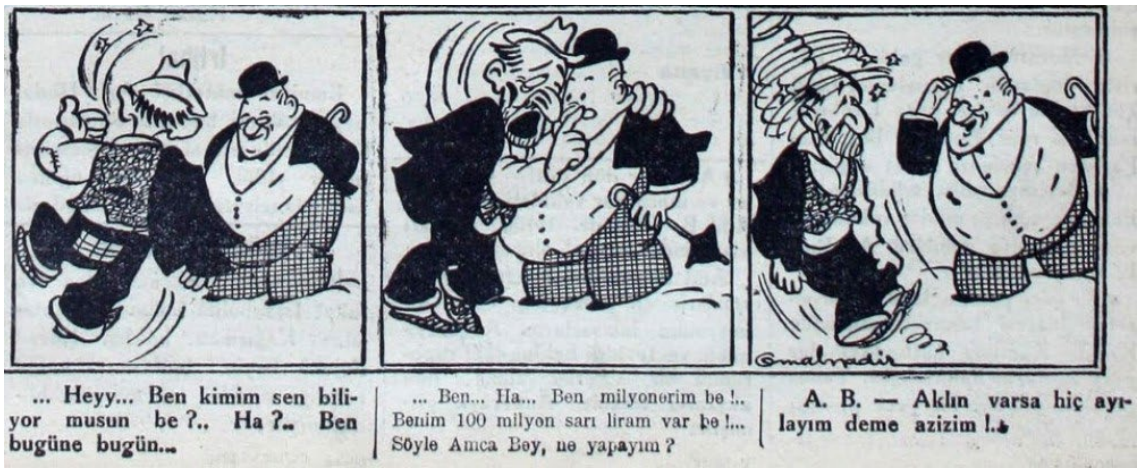
İlk olarak kendisine, aynen batıda olduğu gibi, gazetelerde yer bulan bu yeni mecranın amacı gazete satışlarını arttırmaktı. Başarılı da olundu. Batıdaki gelişimine ve yurtiçindeki başarısına paralel olarak zamanla gazetelerden ayrılarak bağımsız çalışmalar halinde üretilmeye de başlanmıştır (Özkefeli, 2017, s.47).

Çizgi romanın ülkemizdeki gelişiminde çocuk dergilerinin katkısı şüphesiz çok önemlidir. Cumhuriyetin ilk yılları ile birlikte çocuk dergileri, yeni nesli eğitmek için adeta bir araç olmuştur. Çeşlitli bakanlıkların ve devlet kurumlarının desteği ile çeşitli yayınlar yapılmıştır. Seri olarak yayımlanan bu çalışmalarda milli destanlar ve tarihi önemli şahsiyetlerin hayatlarına yer verilmiştir. Günümüzde artarak devam eden yerli üretim çalışmaların, ilk adımları böylece atılmış olmaktadır (Karabudak, 2015, s.24).

3.3. Türk Çizgi Romanın Tarihçesi

Türkiye'de çizgi romanların gelişimi takip edilebilecek mecralar dergi ve gazetelerdir. İlk başlarda mizah ve çocuk dergilerinde, sınırlı alanlara sahip bantlar içinde kendilerine yer bulurlar. Ülkemizde de batıdaki gelişimine paralel bir süreç yaşar. İlk yayınlar 1930'lu yıllarda çeviri eserlerle başlar. Bu eserler çevirilirken sadece dili değil aynı zamanda karakterler, mekanlar ve kullanılan eşyalarında isimleri Türkçeleştirilir. Böylece karakterler okuyucu tarafından benimsenip, rahatlıkla içselleştirilmektedir. İlk yerli üretim seri illüstrasyon olarak Cemal Nadir'in Amcabey tiplemesi kabul edilebilir (Şekil 37). Amcabey karakteri Osmanlı'nın son dönemlerinde başlayıp devam eden bir karikatür geleneğinin o güne yansımasıdır (Cantek, 2014, s.55). Harf devriminin ardından okuyucu sayısını arttırmayı amaçlayan Akşam Gazetesi yenilik arayışı içerisine girer. Gazetede çizer olarak çalışan Cemal Nadir, Amcabey karakterini yaratır.

Günlük olarak yayınlanabilecek bir çizgi-hikaye serisiyle, 1929 yılında gazetedeki yerini alır. Gazetenin satışlarını olumlu yönde etkileyen bu girişim başarılı olur. Aynı dönemde farklı gazetelerde benzer girişimlerde bulunmuş olsalar da, Amcabey'in başarısını yakalayamazlar. Konusunu gündelik, toplumsal hayattan alır bunu trajikomik bir üslupla hikayesine yansıtır. Bu çalışmayı farklı eserler takip eder. İlk çalışmalarda konuşma balonları yerine, çizim karelerinin dışına yazılmış yazılar bulunmaktadır (Sipahioğlu, 2007).



Şekil 37. Amcabey

Kaynak: https://www.lambiek.net

1940'lar da dünyadaki ekonomik sıkıntılar Türkiye'ye de yansıyarak, her alanda kısıtlamalar getirilir. Buna gazete ve dergilerin sayfa sayılarını azaltmakta dahildir. Ekonomik daralmanın neticesinde ithalat yasakları da başlamıştır. Bu yasaklardan nasibini alan Amerikan çizgi romanları artık bulunamaz olmuştur. Yayıncılar ve okuyucular ise çareyi bu yabancı dergileri kopya ile çoğaltmada buldular. Tabii kopyaları az bir ücrete yapabilecek çizerlere ihtiyaç vardı. Böylelikle genç ve hevesli çizerler için bir alan açılmış oldu (Uçmak, 2007, s.11).

Çizgi roman sektörü, 1950'lere gelindiğinde yeniden bir parlak döneme girmiştir. Çocuk dergilerinin haricinde gazetelerde ayrı birer ek olarak verilmeye başlanmıştı. Bunun sonucunda da yerli üretimde gözle görülür bir artış meydana geldi. Hürriyet gazetesinin başı çektiği bir anlayışla, gazeteler çizgi romanları artık ek olarak vermeye başlarlar. Gazeteler köşelerinde hem yerli üretime hem de çeviri eserlere yer verirler. Zamanla yerli üretimlerin gördüğü ilgiden oldukça memnun kaldıklarından, yerli

üretime teşvik etmek amacıyla birçok genç çizere sektörde çalışma imkânı verirler. Gazetelerde karikatürist olarak çalışan genç çizerler, kendilerine sağlanan bu imkân sayesinde çizgi roman üretmeye başlamışlardır. Suat Yalaz, Oğuz Aral, Şahap Ayhan, Tahir Burak, Turhan Selçuk gibi birçok genç çizerin çizgi roman serüveni bu dönemde başlamıştır (Cantek, 2014, s.96).

1951 yılında Alâeddin Kıral, Pekos Bill isimli çizgi romanı yayınlar. İtalyan kökenli bu çizgi roman içeriği sebebiyle bir dönem bazı sansürlere maruz kalmıştır. Sonradan ahlak, hak ve adalet gibi kavramları toplumu olumlu yönde etkileyecek şekilde aktardığı kanaatine varılmış ve yayın hayatını devam ettirmiştir. Oldukça iyi bir satış tirajı yakalayan bu çeviri eser kendinden sonra gelecek olan birçok çalışmaya öncü olmuştur. Kendisi gibi İtalya ekolünden olan Teksas ve Tommiks çizgi romanları, Pekos Bill sayesinde Türkiye'de kendilerine yer bulabilmişleridir. Ülkemizde Pekos Bill'den çok daha büyük bir başarı yakalamış olan Teksas ve Tommiks çizgi romanlarının başarısı, Hollywood'un "western" filmlerinin yarattığı ilginin bir eseridir. Kendilerine piyasada kalıcı bir yer edinen bu iki çizgi roman serisi zamanla çizgi roman algısını değiştirdi. Öyle ki bu zamana kadar roman, sinema romanı, resimli roman olarak adlandırılan bu tür çalışmalara artık Teksas ve Tommiks denmeye başlandı. (Uçmak, 2007, s.12)

Altmışlı yıllara gelindiğinde çizgi romanın gazetedeki yerinin sağlamlaştığı görülür. "Fatoş" ve "Güngörmüşler" gibi çeviri çalışmalar varlıklarını devam ettirse de, çeviri çalışmalar yerlerini kaybetmeye başlamışlardır. Bilimkurgu, polisiye ve romantik bantlara daha fazla alan ayrılmaktadır. Bu dönemde iki yerli üretim çalışma özellikle dikkat çeker. Turan Selçuk'un "Abdulcanbaz"ı ve Suat Yalaz'ın "Karaoğlan"ı yerli üretimler arasından sıyrılmayı başarır. Abdullah Ziya Kozanoğlu ve Suat Yalaz'ın ortak ürünü olan "Kaan" isimli serinin devamı niteliğinde olan Karaoğlan, dönemi etkisi altına alan tarihi çizgi roman akımının önemli bir temsilcisi olmuştur. Bu başarısını Yeşilçam ile taçlandırır. Çalışması sinemaya uyarlanan ve buradan da büyük bir başarı elde eden Yalaz, yeni bir alanın da öncüsü olmuştur. Bu başarıyı takip ederek pek çok yerli ve çeviri eserde sinemaya uyarlanarak büyük başarılar elde ettiler (Cantek, 2014, s.171).



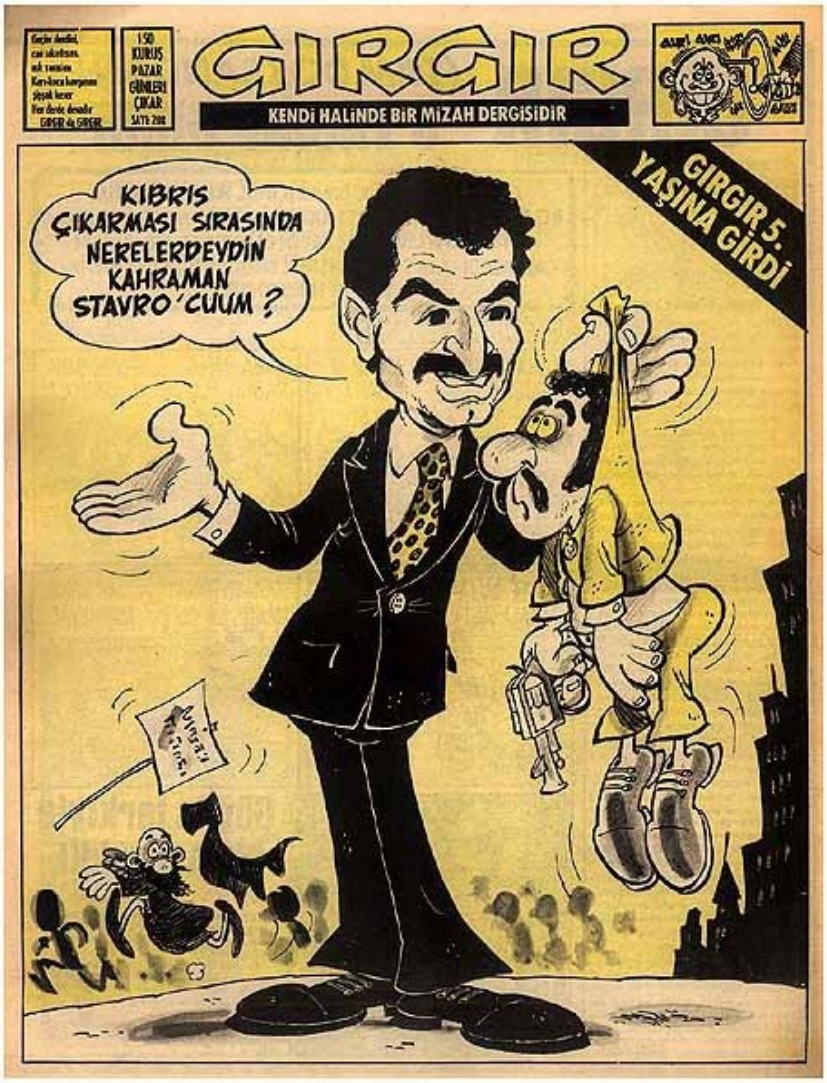
Şekil 38. Karaoğlan

Kaynak: https://tr.wikipedia.org

Avrupa'da oldukça popüler hale gelen birçok eser de bu dönemde Türkiye'de yayımlanmaya başlamıştır. Yine bu yıllarda yerli yayınevlerinin çizgi roman yayıncılığına katkısı büyüktür. Altmışlı yılların sonlarına doğru, tarihi çizgi romanların başarısı ve ünü o kadar fazla olur ki, her hikayenin kendine ait bireysel dergileri üretilmeye başlanır (Uçmak, 2007, s.14).

Türkiye'de yetmişli yıllar mizah içerikli dergilerin ön plana çıktığı yıllardır. 1972 yılında yayın hayatına başlayan Gırgır büyük bir başarı yakalar. Gırgır, gazetelerde kendilerine ayrılan alanlarda çalışmalarına devam eden çizerler tarafından kurulmuştur. Dönemin diğer dergileri, özellikle politik mizahı oldukça fazla kullanmaktadırlar. Gırgır dergisi Oğuz Aral'ın öncülüğünde apolitik duruşu ile diğerlerinden farklı bir yer edinir. Her kesimin gülebileceği siyasi bir mizah anlayışını benimser. Özellikle gençler

tarafından çok beğenilir. Dergiye zamanla birçok amatör karikatürler ve hikâyeler gelmeye başlar. Yeni çizerlere bir fırsat vermek adına Oğuz Aral, bu gençlere dergi içinde hikayelerini ve çizimlerini yayınlayabilecekleri alanlar verir. Bu sayede birçok genç çizer, çizgi roman dünyasına giriş yapar (Sipahioğlu, 1999, s.182).



Şekil 39. Gırgır Dergisi Kapak

Kaynak: https://tr.wikipedia.org

Gırgır dergisi kendisinden sonra gelecek pek çok mizah dergisine de örnek teşkil etmiş oldu. Çarşaf, Salata ve Mikrop dergileri öne çıkan mizah dergileri arasındadır. Tay ve Alfa Yayınevleri bu dönemde kurulan ve çizgi roman basımına önem veren yayınevleridir. Bu dönemde telif haklarına önem verilmiş, kopya çizimlerin kullanımı azalmıştır. Özellikle çocuk dergilerinde, telifi ödenmemiş veya kopyalanmış işlere yer

verilmemeye çalışılmıştır. Milliyet Çocuk, Tercüman Çocuk ve Yaman Çocuk dergileri içerik bakımından çok hassas davranmışlar, çocuklar için eğitici ve öğretici çizgi işler üretmişlerdir.

Seksenli yıllara gelindiğinde, ülkedeki siyasi durum her kesimi etkilediği gibi çizgi romanı da etkilemiştir. Sektör özellikle yetmişlerin tekrarı niteliğinde bir yayın hayatı izler. Aynı kahramanlar, aynı yayınevleri, aynı dergiler. Askeri yönetimin etkili olduğu dönemde mizah dergileri siyasetten uzak dururlar. Dönemin başka bir sorunu olan ekonomi ve bankerler gibi halkı daha derinden etkileyen konuları taşırlar sayfalarına. Yaşanan sıkıntılar sebebiyle birçok yayınevi varlıklarını devam ettiremeyerek kapanmaktadır. Seksenli yıllar çizgi roman sektörünün düşüş yaşadığı yıllar olmuştur (Gündüz, 2004, s.75).

Seksenli yıllarda başlayıp devam eden bu düşüş doksanların ilk yarısını da etkisi altına alır. Sektörün ekonomik sıkıntılarına yazar ve çizerlerin farklı arayışlara girerek, birbirlerinden ayrılmalarına sebep olmuştur. Doksanlı yılların ortalarında iki yayınevi öne çıkarak sektöre yeni bir soluk olurlar. Bunlar Sabah Medya Grubu ve daha sonraları Egmont Yayıncılıkla birleşecek olacak olan Aydın Doğan Yayıncılıktır. Sabah Medya Grubu çizgi romanın düşen tirajlarını göz önünde bulundurarak yerli üretimden uzak durmuştur. Ajans ve matbaa hizmetlerinin daha ucuz olması sebebiyle, o dönemde dünyada oldukça başarı sağlamakta olan Amerikan süper kahraman çizgi romanlarının yayın haklarını alarak, Türkiye piyasasına giriş yapmıştır. Doğan Yayıncılık ise yerli üretimlere ve İtalyan ekolüne bünyesinde yer verir. Bu dönemde çizgi roman prestij kazanarak gazete bayilerinden kitabevlerine geçer. Bu yükselişin ardından hem eski hem yeni yayınevleri de çizgi roman sektörüne girmeye başlarlar. Tirajlar ve baskı adetleri düşmüş ancak fiyatlar yükselmiştir (Cantek, 2014, s.323).

Yaşanan gelişmeler doğrultusunda iki binli yıllara gelindiğinde çizgi romana olan ilgi oldukça yükseliştedir. Gerek yayınevleri gerekse okuyucular yeni arayışlara girdi. Çeviri eserlerin yayın haklarını ellerinde bulunduran yayın evleri sayesinde çizgi roman çeşitliliği arttı. Açılan yeni yayınevleri, yerli üreticilere yeni fırsatlar sundular. Mizah dergileri de varlıklarını bağımsız olarak sürdürdüler. Türk çizgi roman yazar ve çizerleri de, globalleşen dünyanın getirdiği imkanlar sayesinde dünyaya daha da çok açılmayı başarmışlardır. Artık birçok yabancı menşeili çalışmalarda, özellikle çizer olarak, pek

çok başarılı genç Türk illüstratör görülmektedir. 2010 ila 2020 yılları arasında çizgi roman üretimi yapan yerli çizerler ve bu çizerlerin hem yurtiçi hem de yurtdışında üretilen işlerinden bir kısmı şu şekildedir:

- Alper Geçgel: Kısas, Nippon.
- Bartu Bölükbaşı: Gesar, Elveda Güzel Vatanım.
- Berat Pekmezci: Deli Gücük (kollektif), Emanet Şehir, Uzak Şehir, Dumankara (kollektif).
- Bülent Arabacıoğlu: En Kahraman Rıdvan.
- Cem Özüduru: Şafak Ayazı, Perihan.
- Devrim Kunter: Seyfettin Efendi serisi ve Kralına İsyan serisi.
- Ege Avcı: Kebenin Gölgesinde serisi.
- Emrah Ablak: Jamal, Tübitak serisi, Hamsiyi Beklerken.
- Emre Erdur: Ergenekon Destanı.
- Enis Temizel: Küçük Kayılar serisi, Minyatürlerle Mucitler serisi, Piri Reis.
- Erinç Kargan: Fenomen serisi.
- Ersin Karabulut: Amatör, Yeraltı Öyküleri (Contes ordinaires d'une société résignée), Sandık İçi, Çizgili Tişört, Jusqu'ici tout allait bien,
- Fırat Yaşa: Tepe, Çizgili Pijama, Avcı Nun.
- Galip Tekin: Tuhaf Öyküler serisi.
- Hakan Tacal: Çekirdek, Gorajun (kollektif), Çapa (kollektif), Dip.
- Hikmet Yamansavaşçılar: Karabala serisi.
- İlban Ertem: Üç Hikâye, Puslu Kıtalar Atlası, Vicdan.
- Kenan Yarar: Hilal serisi, Psikoz Hikâyeleri.
- Korkut Öztekin: Robocop, Deli Gücük (kollektif), Ormandan Çıkış (Out of the Woods).

- Mahmud Asrar: Conan the Barbarian, Gorajun (kollektif), Çapa (kollektif), Avengers, X Men, Supergirl, Superman, Excalibur, Hulk,
- Mert Yavaşca: Dumankara (kollektif).
- Murat Başol: Deli Gücük (kollektif), Dumankara (kollektif).
- Murat Gürdal Akkoç: Deli Gücük (kollektif).
- Mustafa Ahmet Kara: Amak-ı Hayal.
- Mustafa Kutlukhan Perker: Büyüklere Masallar, Çevrimiçi, Ece, Todd, İnsomnia Cafe, Enise, Öyle Bir Geçer Zaman Ki, Mecburi İstikamet, Kahire.
- Mümtaz Arıkan: Müneccimbaşı.
- Özgür Yıldırım: Hit Girl, Hyde, Kingsman "The Big Exit".
- Ramazan Türkmen: Malazgirt 1071, Afşin Bey.
- Selçuk Ören: Şehzade Yangını serisi, Kasap serisi.
- Soner Tuna: Tesla Elektriğin Tanrısı, Çizgilerle Nazım Hikmet, Çizgilerle Rosa Luxemburg, Çizgilerle Madame Curie, İskenderiyeli Hypatia.
- Suat Gönülay: Halkım İstesin Hemen, Ben Yaşarım.
- Suat Turgut: Çanakkale Destanı, Adam Olmuş Çocuklar serisi.
- Sümeyye Kesgin: Elsewhere, Rise of the Magi.
- Tolga Hırsova: Noesis serisi, Merveler ve İnsanlar.
- Uğur Gürsoy: Fırat serisi, Faik.
- Varol Yaşaroğlu: Kral Şakir serisi.
- Yıldıray Çınar: Metalmen, Gorajun (kollektif), Çapa (kollektif), Iron Man, The Marvels, X Men, Weapon X.

4. TASARIMDA KULLANILAN İLKE VE ELEMANLARA GENEL BAKIŞ

Bir sanat eserini anlamak ve değerlendirebilmek için eserin içerik ve biçimsel yapısı hakkında bilgi sahibi olmak gerekir. Sanatçı eserini oluştururken, içinde bulunduğu zamandan, coğrafyadan ve kültürden istemsizce etkilenir. Çalışmalarında bu etkilerden izler taşır. Eserler incelenirken ve değerlendirilirken bu durumun göz önünde bulundurulması gerekir. Her sanat eserinin içinde barındırdığı nesne, öge, form, renk, leke gibi sanatın ilke ve elemanlarını kuramsal olarak açıklamak mümkündür. Ancak sanatçının eseri oluştururken bu ilke ve elemanlara ne tür mânalar yüklediğini her zaman algılayıp açıklanamayabilir. Her bir sanat eserini özgün ve tek yapan özellikde budur. Sanatçısının sadece onu yapması değil, aynı zamanda kendisinden de bir şeyler katarak ona özel anlamlar yüklemesidir (Şentürk, 2016, s.11-12).

Eserlerin doğru bir şekilde değerlendirilebilmesi için dikkat edilmesi gereken bir diğer hususta eserin sahip olduğu teknik özelliklerdir. Kullanmış olduğu temel ilke ve elemanlar, uygun bir düzen içinde bir arada olmalıdır. Barındırdığı mesajı izleyiciye aktarmak için kurgusal mânada doğru tercihler yapılmalıdır. Teknik ve estetik özellikleri, eserin eleştirilmesinde ve anlaşılmasında yardımcı olur. Eserlerin sahip oldukları teknik özellik ve kavramlara genel bir bakış yapılacaktır.

4.1. Kompozisyon

Sanat yapıtlarının görsel oluşumunu sağlayan en önemli unsur şüphesiz kompozisyon kurulumudur. Anlamlı bir bütün oluşturma yolu olan kompozisyon aynı zamanda eseri değerlendirmeye başlarken karşılaşılan çıkan ilk ögedir (Şentürk, 2016, s.22).

Birbirinden farklı obje ve ögeleri, belli prensipler doğrultusunda bir araya getirmek koşuluyla sanat yapıtının temelini oluşturur. Sanatçı iletmek istediği mesajı çalışmasına aktarırken anlamlı bir kurgu yapması gerekir. Bu kurguyu oluştururken kullandığı plastik elemanlar amacına hizmet eder şekilde kullanmalıdır. Bu sayede eser, izleyici de istenilen etkiyi uyandırarak, mesajını iletilmiş olur (Orvick vd., 2015, s.46).

Sanatçı kompozisyonu kurarken birçok farklı olguyu göz önünde bulundurmak ve bunları yüzeye bilinçli bir aktarımla yansıtmak durumundadır. Sanatçı genellikle kurgu aşamasındayken anlatım yolunu belirler. Eserde kullanacağı figürleri ya da nesneleri

nasıl yerleştirmesi gerektiğine karar verir. Nesneleri kare, daire, dikdörtgen, üçgen gibi geometriksel formlardan ilham alarak belirleyebileceği gibi dağınık şekilde bir kurgu da yapabilir (Can, 2012, s.30).

Eserin daha kolay okunmasını sağlamak amaçlı olarak bu yerleştirilen nesneler ya da figürler belirli bir yön doğrultusunda kurgulanır. Sanatçı eserini etkili bir şekilde sunmak ister. Eserindeki baş karakteri ön plana çıkarmak için yardımcı karakterlerden destek alır. Her birinin yerleşim sırası ve yönü eserin doğru ve etkili anlaşılmasında önemli bir etkendir. İzleyiciye öncelikle gösterilmek istenen nesne ya da figürler, kurgulanan bu görünmez yolun ağırlık merkezine yerleştirilir. Diğer yardımcı unsurlar da bu akışa uygun yerlere yerleştirilir. Kurgulanan yol yatay ya da dikey konumlandırılabilir. Bu kurgu yapılırken denge unsuru göz önünde bulundurulmalıdır. Eserin ağırlık noktaları ve destekleyici diğer noktaları dengeli bir şekilde yerleştirilmezse anlatımda kargaşaya ve güçlüklere sebep olabilir. Nesne ağırlığı eserin tamamına eşit olarak dağıtılmalıdır ki izleyici eserin tamamında bakışlarını gezdirebilsin (Şentürk, 2016, s.23).



Şekil 40. Kompozisyon Örneği

Kaynak: https://www.zenartsupplies.co

Kompozisyonun açık ya da kapalı olarak kurgulanması da anlatımı doğrudan etkileyen bir diğer önemli unsurdur. Kapalı kompozisyonlarda resimde anlatılmak istenen bütün olay ve nesneler çalışma yüzeyinin içindedir. Bütün olay örgüsü resim çerçevesinin içindedir, dışarıya taşan bir şey yoktur. Görülmesi gereken her şeyi içinde barındırır. Bu yüzden açık kompozisyona göre daha durağandır. Açık kompozisyonda ise resmin elemanları kompozisyonun dışına taşarlar. Anlatımı daha geniş kılan açık kompozisyonlarda sınırlar ortadan kalkar. Sanatçının belirlemiş olduğu anlatım yolu doğrultusunda eseri izler ve aynı doğrultuda çalışma yüzeyinin dışına çıkar. İzleyici, dışarıya taşan kurguyu hayal gücüyle tamamlamak zorundadır (Can, 2012, s.29).

Sanatçı, sanat ve tasarım ögelerini belli bir düzen doğrultusunda kullanır. Bu kullanım şekline göre de eserin aktarmak istediği mesaj şekillenir. Belli bir duygunun ya da birden çok karmaşık duyguların izleyiciye geçmesini sağlayan şey bu ögelerin kullanım şekli ve sırasıdır. Eserin istenilen etkiyi oluşturup oluşturamamasına ya da başka bir ifadeyle başarılı olup olmamasına sebep olur. Elbette kurgu prensipleri basmakalıp değildir. Sanatçının üslubuna göre değişiklikler gösterebilir. Sanatçının deneyim ve tecrübesi arttıkça hangi ögeleri nasıl kullanacağına dair yargıları da güçlenir ve kendine has tarzını oluşturur (Orvick vd., 2015, s.11).

Çalışma üretim aşamasındayken, kompozisyonda kurgusal sorunlar ortaya çıkabilir. Eserin bütünselliğini bozabilecek nesne fazlalıklarına olabileceği gibi eksiklikler de olabilmektedir. Çalışma ilerlerken, sanatçının eser üzerindeki hakimiyeti kaybetmesi mümkündür. Kompozisyon bir bütün olarak ele alınmalıdır. Bölgesel yoğunlaşmalar bütünselliği bozabilir. Görsel bütünlüğü koruyabilmek için çalışma devamlı gözden geçirilmelidir. Bunun için sanatçının belli aralıklarla eserden uzaklaşarak, bütün kompozisyonu kontrol etmelidir. Kompozisyonda oluşmuş ve gereksiz olan fazlalıklar atılmalı, henüz kompozisyona dahil edilmemiş eksiklikler varsa, eklenerek bu eksiklikler giderilmelidir (Orvick vd., 2015, s.85).

Sanatçının amacı, birbirinden bağımsız imgelerden anlamlı bir bütün oluşturmaktır. Sanatçı üzerinde çalışacağı esere karar verip kompozisyonunu kurguladıktan sonra, amacına ya da tarzına uygun olarak belirlediği, renk, çizgi, şekil, doku gibi tasarım elemanlarını kullanır. Tasarım elemanlarını kompozisyonuna eklerken belli bir düzen içerisinde yerleştirmesi gerekir. Bu düzeni kurarken de, denge, devamlılık, oran,

bütünlük gibi organizasyon ilkelerinden faydalanmalıdır. İlkeler sayesinde sanatçı izleyiciye aktarmak istediği mesajı iletebilir. Başarılı bir sonuç elde ederse, görsel ve anlamsal bütünlük oluşur. Kullanılan organizasyon ilkelerinin uyulması gereken kesin sınırları yoktur. Aksine uygun kompozisyonları oluşturmak için esnetilebilirler. Her sanatçı ve her eser için özneldir. İstenilen düzenlemeye ulaşmak için bir veya birden çok ilke araç olarak kullanılabilmektedir. Sonuç olarak ortaya, kompozisyon ya da tasarım olarak adlandırılabilecek bir düzenleme çıkar. Süreç boyunca çok fazla değişiklik geçirebilen eser, izleyicisini içine çeker. Sanatçı, izleyiciyi etkilemeyi, onda heyacan, merak, haz gibi farklı duyguları uyandırmayı amaçlar (Ocvirk vd., 2015, s.48).

4.1.1. Hareket

İzleyiciler bir eseri incelerken, genellikle yönlendirildiklerinin, eser üzerinde görsel bir gezinti yaptıklarının farkına varmazlar. Sanatçı kompozisyonunu kurarken, eserin okunma yönünü de kurgular. İzleyicinin, kendi kurduğu bu yol üzerinde eserini incelemesini sağlamaya çalışır. Eserin odak noktasından başlayarak, bir akış yönü belirler. Bunu da tasarım ilke ve elemanlarını kullanarak gerçekleştirir. Sanatçı, izleyicinin eseri okumaya nereden başlaması gerektiğine, nerede akışa kapılıp nerede durması gerektiğine karar verir ve uygular. Bu yönlendirmeye hareket denir (Orvick vd., 2015, s.83).

Genelde eserlerde, özellikle öne çıkması kurgulanan nesneler vardır. Böylece izleyicinin bakışlarını bu baskın nesnelerde uzun süre tutmak amaçlanır. Kompozisyonda kullanılan diğer nesnelere göre daha ön planda olan bu nesneler gerek ayrıntı, gerek renk, gerekse de büyüklük bakımından dikkat çekerler. Güçlü bir hiyerarşi oluştururlar. Bu hiyerarşik yapı izleyicinin o bölgede harcadığı süreyi belirler. İzleyicinin eser üzerindeki görsel gezintisini devam ettirebilmek için çalışma alanının tamamında durağan ve dikkat çekmeyen parçalar kullanmakta mümkündür. Bu parçaların kullanım şekilleri, renkleri ve yoğunlukları akışa uygun olarak konumlandırılırlar. Böylece izleyici nesneler arasında geçiş yapabilir. Bu dikkat çekmeyen alanlara sanatçılar tarafından ince ayrıntılar saknalabilir. Sanatçı sadece 2 boyutlu düzlem üzerinde kapalı kalmaz. Perspektif yardımıyla izleyiciyi daha da içine çekme imkanına sahiptir. Doğru ve etkili kullanılan bir perspektif, eserdeki hareketi de oldukça derinleştirecektir. Çoğu

eser yüzeyi durağan bir yapıya sahip olsa da kompozisyon parçalarının düzgün konumlandırılmasıyla eser hareketendirilebilir (Ocvirk vd., 2015, s.84).

4.1.2. Denge

Denge bir kompozisyonda kullanılan görsel ağırlık ve güç dağılımı anlamına gelir. Burada gerçek bir fiziksel ağırlık ya da güçten bahsetmek mümkün değildir. Sanat eserinde görsel ağırlık veya görsel güç demek, esere aktarılmış alanın ya da nesnenin yaratmış olduğu dikkat miktarını ifade eder. Sanat eserinde dengeyi sağlamak, eşit ağırlıktaki nesneleri kompozisyonda simetrik yerleştirmekle sınırlı değildir. Kompozisyonu farklı şekillerde kurmak da mümkündür. Pekala yatay, dikey, diyagonal ya da radyal bir kompozisyonda dengeli olabilir. Bu kullanılacak olan nesnelerin ya da alanların doğru kurgulanmasına bağlıdır (Ocvirk vd., 2015, s.68).

Kompozisyonda denge, çalışmanın tamamında hissedilen optik uyumu ifade eder. Sanatçı nesneleri tüm yönlere ve konumlara uygun bir şekilde yerleştirmekle mükelleftir. Eserin dengesini bulmasında bir çok etken katkıda bulunabilir. Konum, yerleşim, boyut, oran ve yön dengeyi belirleyen etkenler arasındadır. Ancak konumun önemli bir yeri vardır. Çünkü nesnelerin konumu dengeyi sağlayacak ana etkendir. Çok önemliden az önemliye göre bir konum sırası yapıldığında eser gerekli dengeyi sağlamaya yaklaşacaktır. Kompozisyona eklenecek nesneler, çalışmanın dengesine katkı sağlayacak, bütünlüğü oluşturacak şekilde yerleştirilmiş olmalıdır (Uçar, 2016, s.154).

Kompozisyon kurgulanırken farklı denge türleri kullanılabilir. Bunlardan ilki simetrik dengedir. Simetrik denge için kompozisyon kurulumunun en yalın, en basit halidir denilebilir. Yüzeyin tam ortasını merkez kabul edecek şekilde çalışma alanını iki eşit parçaya bölünür. Bir tarafa kurmuş olduğumuz kompozisyonu bire bir diğer kısımda da tekrarlamak suretiyle simetrik kompozisyon kurulmuş olur. Simetri sayesinde bütünlüğe ulaşmak kolaydır. Ancak sanatçı dikkat çekebilmek için ayrıntılar vererek izleyiciyi şaşırtmalıdır (Çınar ve Çınar, 2018, s.194).

Yaklaşık simetrik denge ise simetrik kurulan kompozisyona benzer bir temel yapıya sahiptir. Ancak daha dikkat çekici ve ilginç kurgulanabilmektedir. Merkezin iki yanına nesneler benzer şekilde konumlandırılır. İkiye ayrılmış yüzeylerden birinde kullanılan

nesnelerde usataca değişiklikler yapılır. Boyutlar, renkler, dokular, sayılarla oynanarak tam simetri bozulur. Bu sayede her iki tarafta birbirinin aynısı olmadan benzeşme sağlanır. Buradaki denge kullanılan renklerle ve nesnelerin ağırlığının doğru dağılımıyla sağlanır. Farklılıklar sayesinde tam simetrinin monotonluğu bozulmuş olur. İzleyicinin dikkatini daha fazla çekebilmektedir (Ocvirk vd., 2015, s.71).

Dairesel denge, adından da anlaşılabileceği gibi yuvarlak formda bir kompozisyon kurulmasını sağlar. Simetrik olabileceği gibi simetriden bağımsız, özgün bir yapıya da sahip olabilir. dairesel denge kurgulanırken, merkez olarak bir nokta belirlenir. Bu odak noktası ortada kalacak şekilde nesneler anlamlı bir şekilde etrafa dairesel olarak yerleştirilir. Bu dairesel form tam daire yada eliptik olabildiği gibi, içten dışa burgu oluşturacak bir sarmal şeklinde de olabilmektedir. Durağanlıktan uzak, oldukça hareketli bir yapı oluşturmak için oldukça kullanışlıdır (Ocvirk vd., 2015, s.71).

Asimetrik denge, simetrinin bağımsız bir varyasyonu olarak ortaya çıkar. Kompozisyondaki bütün parçalar arasında hissedilebilen ya da ima edilen bir denge kurar. Herhangi bir eksenden yada merkezden bağımsız olarak bütün kompozisyonda bir denge kurmayı amaçlar. Yatay, dikey, çapraz ya da radyal olarak yerleştirilen nesneleri ya da alanları konumlarına ve boyutlarına göre dengelemeye çalışır. Bu sayede görsel merkez çalışma yüzeyinin herhangi bir yerinde olabilir. Asimetrik dengeyi elde etmenin kesin kuralları olmasa da sanatçı kullandığı nesnelerin dengesini doğru bir şekilde yakalayabilirse eserin tamamında bir bütünlük elde edebilir. Bu bütünlükten yapılacak herhangi bir eksiltme yada bütünlüğe yapılabilecek bir ekleme, eserin dengesini tamamen değiştirebilir. Bu da bütün çalışmada değişikliğe gidilmesine sebep olabilir. Asimetrik bir kompozisyonda, aynı nesnelerle sınırısız bir çeşitlilikte farklı kompozisyonlar kurulabilir (Çınar ve Çınar, 2018, s.196).

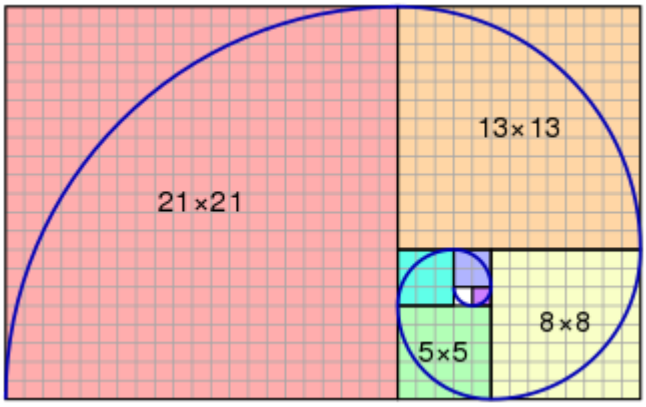
4.1.3. Oran (Ölçü)

Oran, bir diğer adıyla ölçü öğesi, insanın doğayı anlayabilmesi için, insani bir gereksinim olarak ortaya çıkmıştır. İnsanın çevresini tanımlayabilmesi için ürettiği öğelerden biridir. Doğada var olan nesneler birbirleriyle kıyaslanırken ölçüye başvurulur. Nesnelerin uzunlukları, sınırları, ağırlıkları gibi yapısal özellikleri ölçülendirmeye dahildir. Nesneler arasındaki oran hesapları yapılırken, tarihsel ve

kültürel gelişmeler etkin olmuştur. Buna bağlı olarak oran-orantı genelde matematiksel hesaplamalarla ifade edilir. Varlık içinde mutlak bir oran-orantı organizasyonu mevcuttur (Çınar ve Çınar, 2018, s.80).

Kompozisyon üzerindeki bağımsız nesnelerin birbirleri ile ya da çalışmanın tamamıyla olan kıyaslamasına oran denir. Örnek verilecek olursa bir insan vücudunu çizerken herhangi bir uzvu vücudun geri kalanıyla orantısal olarak kıyaslama yapılması gerekir. Yoksa ölçülendirme de dolayısıyla oran da hata yapılmış olunur. Sanat eserlerinde ise oranlar, sanatçıların kişisel yaklaşımlarına göre ölçülendirilirler. Nesneler arasındaki oranı karşılaştırmak her zaman kolay değildir. Nesneler, bütünle mantıklı bir oran ilişkisi kurduğunda uyum ve denge algılanır. Orantısız bir büyüklük ya da küçüklük ise eserin mesajını anlamlı kılmak için izleyici tarafından yorumlanmaya çalışılır. Sanatçı da bunu amaçlamıştır (Ocvirk vd., 2015, s.76).

Sanatçılar, ifade güçlerini arttırmak amacıyla, eski zamanlardan beri ideal bir oran ölçüsü arayışında olmuşlardır. Bu arayış neticesinde, matematiği dünyanın merkez gücü olarak kabul eden eski Yunan felsefecileri altın oranı kurguladılar (Şekil 41). Sanatçılar altın oranı alarak eserlerinde kullandılar. Sanat eseri içerisindeki küçük parçaların büyük parçalarla, büyük parçalarında bütün ile olan oran ilişkisi gözetildi (Turani, 1993, s.108).



Şekil 41. Altın Oran

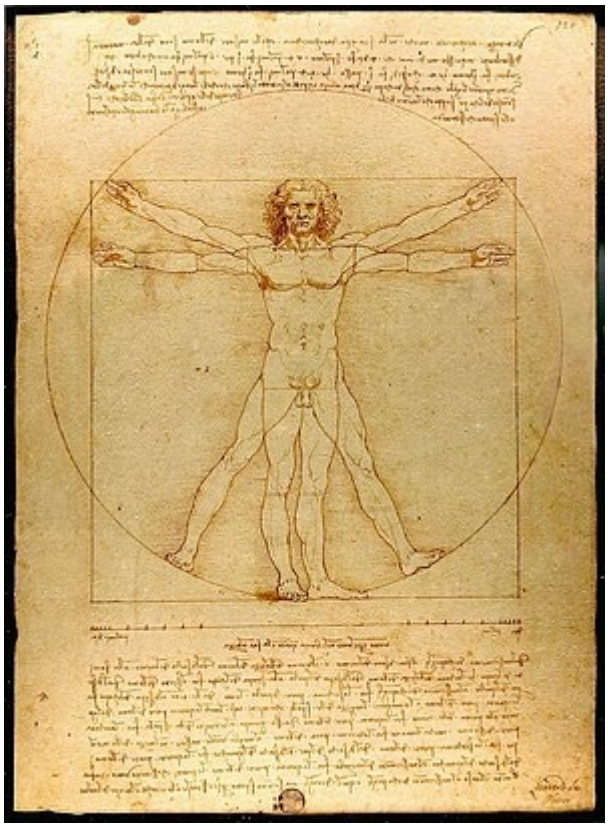
Kaynak: https://en.wikipedia.org

Yunanlılar oran standartları geliştirirken insan vücudunu en yüksek düzeyde incelediler. Resim ve heykellerinde gördüğümüz figüratif çalışmalarını yaparken özel oran-orantılar keşfettiler. Bunu yaparken de matematik kanun ve kurallarından faydalandılar. Bugün

desen eğitiminde kullanılan temel figür oranlarının temellerini attılar (Ocvirk vd., 2015, s.76).

Sonraki yüzyıllarda sanatçılar altın oranlar üzerine çalışmalarına devam ettiler. Leonardo da Vinci gibi pek çok rönesans sanatçısı oran ve ölçeklendirme üzerine çalışmışlardır. Özellikle, Leonardo da Vinci'nin Vitruvius Adamı (Şekil 42), bu çalışmalar için önemli bir örnektir (Ocvirk vd., 2015, s.77).

Pek çok sanatçı, eserlerinde, dengeli ve mantıksal olarak orantılı kompozisyonlar kurgularlar. Bazı sanatçılar ise bunun aksine, uyumlu ve dengeli kurgulardan kaçınırlar. Büyük nesnelerin yanlarına konulan küçük nesneler kompozisyonda orantısızlık olarak algılanabilir. Elbette ki sanat eserlerinin asli amaçlarından biri de dikkat çekmektir. Kompozisyonlarda kullanılan nesnelerin orantısızlığı dikkat çekme işlevini yerine getirebilir. Bu orantısızlık seyirciyi rahatsız dahi edebilir. Sanatçı, almış olduğu eğitimle ve kişisel deneyimlerinin sonucu olarak kendine has bir oran üslubu geliştirebilir. Bu sayede seyircide uyandırmak istediği hisse ulaşmaya çalışır (Becer, 2015, s.62).



Şekil 42. Vitruvius Adamı

Kaynak: https://tr.wikipedia.org

4.1.4. Ritim

Düzenli ya da düzensiz bir biçimde yapılan tekrarlamalara ritim denir. Görsel sanatlarla ritmi, çizginin, lekenin, birimin ya da dokunun tekrarında görürüz.bu görsel birimlerin yerleşimleri düşünülerek ve tasarlanarak yerleştirilmelidir ki ritim oluşabilsin. İzleyicinin, sanat eserinde, görsel olarak gezebilmesine en çok katkı sağlayan ögenin ritim olduğunu söylenebilir. İzleyici yönlendirerek, kompozisyonun akışına yardımcı olur. Kullanım üslubuna bağlı olarak bu tekrarlamalar sanat eserine heyecan ve uyum katarlar. Durağan bir manzara resminde kullanılacak olan düzenli ve nazik bir ritim, izleyiciye huzur duygusunu aktarabilir. Hareketli ve karmaşa içinde olan bir şehri resmederken kullanılacak aktif ve kaba tekrarlar ise heyecan ve merak hissi uyandırabilirler. Zıtlıkları yinelemek, güçlü etkiler oluştururken, benzer elemanların tekrar edilmesi yumuşak hisler verebilir. Kullanılan ritim elemanlarının yönlerine, türlerine, boyutlarına ve değerlerine bağlı olarak, sanat eserinin mesajı doğrudan etkilenebilir. Ritim oluşturmak sadece nesne kullanımıyla olmaz. Aynı zamanda boşluk kullanımındaki tekrarlarla da ritim elde etmek mümkündür (Ocvirk vd., 2015, s.50).

Tasarımda kullanılan görsel materyallere tasarım öğeleri denilmektedir. Tasarım öğeleri, renk, ton, çizgi, şekil, doku, yön ve ölçü'den oluşmaktadır. Tasarımcılar bu öğeleri eserlerini yaratmak amacıyla bir araya getirerek anlamlı bütünler oluştururlar (Öztuna, 2008, s.58).

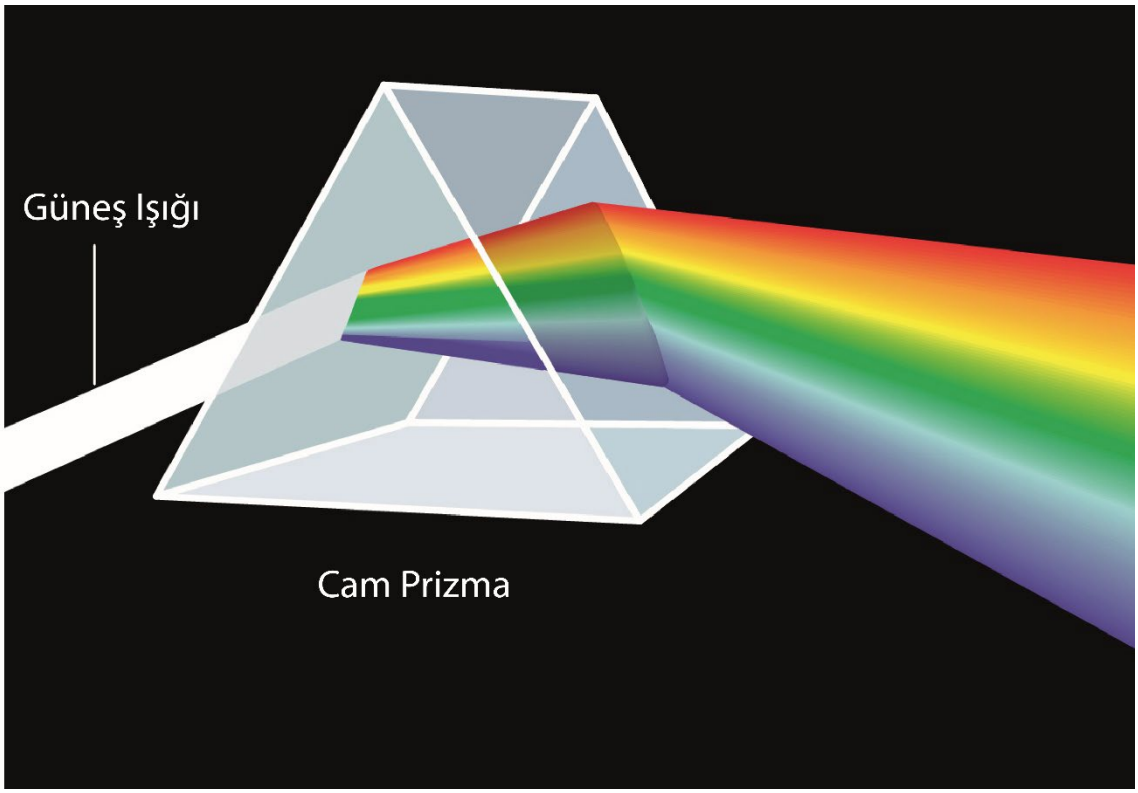
4.2. Renk

Renk, ışık ile algılanabilecek fiziksel bir olgudur. Işık bünyesinde bütün renkleri barındırır. Işığın etraftaki maddelere çarparak göze ulaşması sonucu renkler algılanabilir. Bu algılama ile insan çevresini görür ve anlamlandırabilir. Aslında renk olarak algılanan şey ise ışığın kendisidir (Ketenci ve Bilgili, 2015, s.193).

Nesnelere çarparak göze yansıyan ışık, nesne tarafından emilme şiddetine göre farklı oranlarda algılanmaya sebep olur (Wigan, 2012, s.205). Bu algılama, ışığın çeşitli maddeler üzerine çarpması ve bir kısmının emilip bir kısmının yansıması sonucu renk ve ton çeşitliliğinin ayırt edilmesini sağlar. Hiçbir emilme ve kayıp olmaksızın ışığın göze direk ulaşması sonucu görülecek renk beyaz, hiç ışığın olmadığı ortamda algılanacak renk ise siyah olacaktır (Polat, 2009, s.22-23). Farklı dalga boylarında

algılanan yansımalar ise diğer renklerin oluşmasını sağlayacaktır (Ambrose ve Harris, 2014, s.191).

Rengin fiziksel özelliklerini inceleyen Isaac Newton'un deneyi günümüz renk çemberinin temelini oluşturmuştur (Ocvirk vd., 2015, s.215). Newton'un 1666 yılında renkleri çözümleyebildiği bir deney yapmıştır. Bu deneyde cam bir prizma kullanan Newton, güneş ışığını bu cam prizmadan geçirerek ortaya çıkan renkleri incelemiştir. Işığın prizmada kırılması sonucu, bugün temel tasarım eğitiminde kullanılan, renk çemberinin temelini oluşturan ana ve ara renkleri gözlemlemiştir. Yıllar boyunca farklı fizikçilerin ışık ve renk üzerine yapmış olduğu çalışmalar sayesinde, bugün ki renk bilgisine sahip olunmaktadır (Çınar ve Çınar, 2018, s.108).

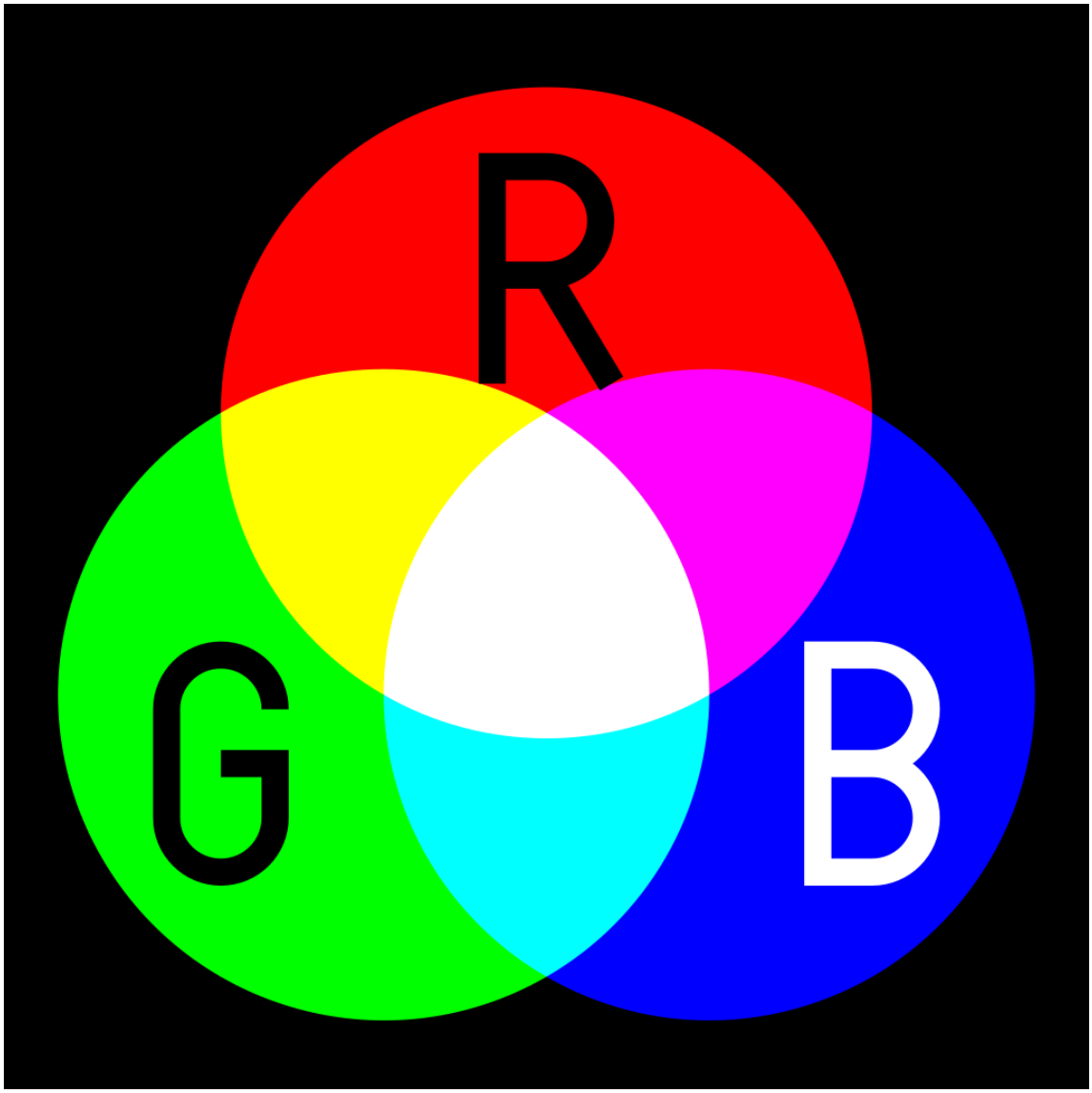


Şekil 43. Newton Deneyi

Kaynak: https://www.britannica.com

Elde edilen verilerle iki farklı renk sisteminden bahsetmek mümkündür. RGB ve CMYK renk sistemleri olarak adlandırılan renk grupları, farklı kullanım alanlarına sahiptir. RGB, ingilizce red (kırmızı), green (yeşil), blue (mavi) renk isimlerinin kısaltılmış halidir. RGB renk sistemi, bilgisayar, akıllı telefon, tablet, televizyon ekranı gibi dijital gösterimler için kullanılan renk sistemidir. Dijital mecrada oluşturulan ve

yayınlanan görseller ışık yardımıyla oldukça canlı renklere sahip olabilmektedir. Artırmalı yada eklemeli renkler olarak da adlandırılırlar. Eklemeli renkler yani RGB renkler birbirleriye, ikili gruplar olarak kesiştirilirlerse, diğer renk sistemine dahil olan CMYK renkleri elde edilir. Bu üç renk, her biri birbirini kesişecek şekilde yanyana getirildiğinde ise bütün renkleri içinde barındıran beyaz rengi ortaya çıkarırlar (Ambross ve Harrris, 2013, s.32).

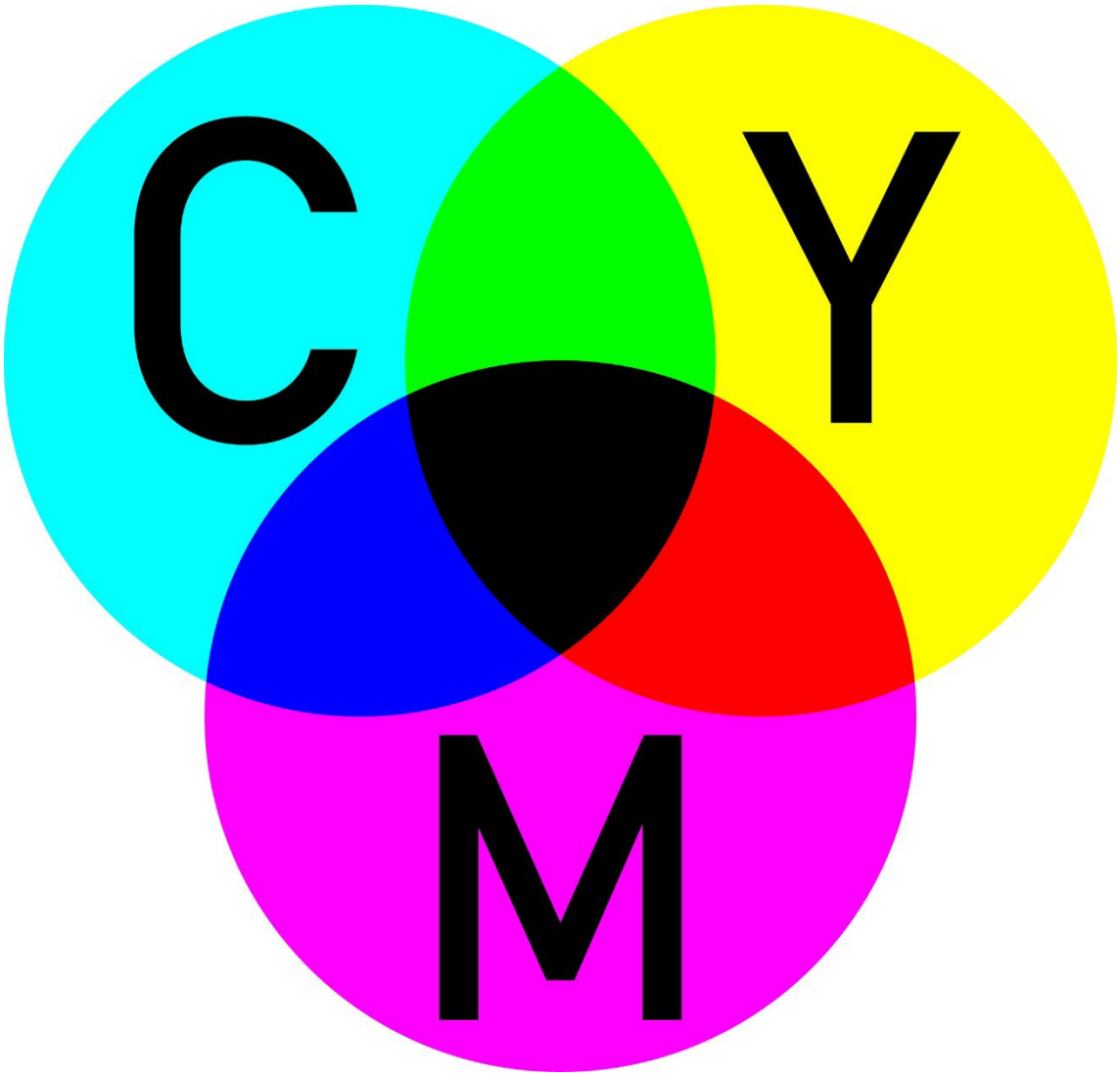


Şekil 44. RGB Renk Modeli

Kaynak: https://en.wikipedia.org

CMYK'da RGB'de olduğu gibi renklerin ingilizce isimlerinin kısaltmasıdır. Cyan, magenta, yellow ve key (siyah) isimlerinin kısaltılmış halidir. CMYK renk sistemi baskı teknolojilerinde kullanılan renk sistemidir. Matbaa yada dijital baskı üretim

tekniklerinde boya karışımları sayesinde renkler elde edilebilmektedir. Eksiltmeli yada çıkarmalı renkler olarak adlandırılırlar. Çıkarmalı renkler bir birleri ile ikili gruplar halinde kesiştirilmeleri sonucu eklemeli renkler olan RGB renkler elde edilir. Eksiltmeli renklerden CMY üçlü kesişim oluşturulduğunda ise siyah renk elde edilir. Eksiltme renk sisteminde bütün renklerin karışımı siyahı vermektedir (Ambross ve Harris, 2012, s.157).



Şekil 45. CMYK Renk Modeli

Kaynak: https://en.wikipedia.org

Geleneksel yöntemlerde üç ana renkten söz etmek mümkündür. Bunlar kırmızı, mavi ve sarıdır. Doğadan ham olarak elde edilebilen bu renkler başka renklerin karışımından

oluşmazlar. Klasik renk çemberinin temelini oluşturan bu renkleri birbirleriyle, farklı oranlarda karıştırarak bütün renkleri elde etmek mümkündür. Bu üç ana renk birbirleriyle, ikişerli gruplar olarak karıştırıldığında ara renkler elde edilir. Bunlar sarı ve kırmızının karışımından elde edilen turuncu, sarı ve mavinin karışımından elde edilen yeşil, mavi ve kırmızının karışımından elde edilen mordur. Üçlü renk sisteminde, bir rengin tamamlayıcısı, o rengin, renk çemberinde tam ters tarafında olan renktir. Örneğin bir ana renk olan sarının tamamlayıcısı aynı zamanda zıt rengi olan mordur. Yada bir karışım renk olan turuncunun tamamlacısı, kendi karışımında olmayan diğer ana renk olan mavidir (Ocvirk vd., 2015, s.189).

Renk, görsel iletişimin göze çarpan ilk unsurudur. Duygu ve düşünceleri yansıtmak için en etkili yöntem renk kullanımıdır. İnsanların renklere karşı doğal tepkileri olur ve bunlar kişiden kişiye farklılık gösterir. Bunun sebebi her bireyin farklı bir kültürel geçmişinin olmasıdır. Toplumsal ve kültürel farklılıklar, renklere verilen farklı tepkilerin doğal sebepleridir (Ambross ve Harris 2013, s.6). Kullanılan renge bakan kişi, o rengin kendi kültüründe taşıdığı sembolik anlama göre duygusal ve psikolojik tepkiler verebilir. Kırmızı renk genelde heyecan, tehlike ve hareket olarak yorumlanabilirken, mavi renk durağanlık ve huzur hissi uyandırabilir (Wigan, 2012, s.205).

Sanat eserlerini incelerken, onda görülen ilk öğe renktir. Bir renk nadiren kendi başına anlamlı ve önemlidir. Kullanılan her renk, çalışma yüzeyindeki diğer renklerle anlamlı bir birliktelik oluşturur. Bu anlamlı birliktelikleri oluşturmak için kesin kurallar yoktur. Çoğunluğu, belli ilkeler çerçevesinde, sanatçının kişisel deneyimlerinin sonucu olarak ortaya çıkan birlikteliklerdir. İzleyici, renge göre bir duygusal tepki geliştirir ve sanat eserini o gözle inceler. Kullanılan renk uyumu, görsel olarak arananı sunuyorsa izleyici tatmin olur. Ama kullanılan renk kombinasyonunu genel olarak beğenmediyse yada belli bir kısmındaki renkleri benimsemediyse, sanat eserine karşı olan tavrı beğenmeme şeklinde olabilmektedir (Ocvirk vd., 2015, s.195).

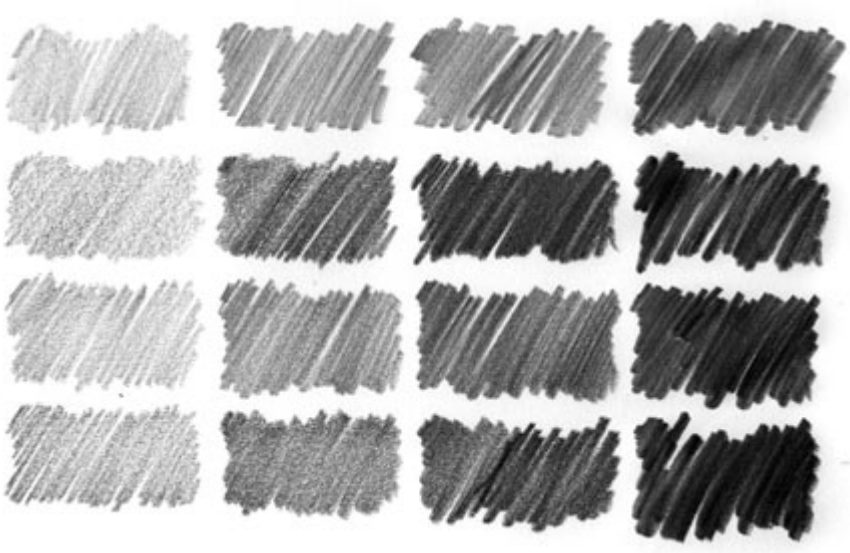
Bir sanatçının ruh hali, renk seçimini doğrudan etkileyebilir. Fikirlerini eserine aktarırken rengin gücünden faydalanır. Anlatımını, üslubunu ve içeriğini zenginleştirerek güçlendirir. Pek çok sanatçı, belli dönemlerinde, kendilerine ait renk paletleri oluştururlar. Bu paletteki renkleri yoğun olarak kullanırlar. Bu sayede izleyiciye, kendi ruh halinin ipuçlarını vererek, izleyicinin kendisini anlamasının yolunu

açarlar. Sanatçılar, renkleri, alışılagelmiş anlamları dışına taşıyabilirler. Kendi üslup ve amaçları doğrultusunda renklere yeni anlamlar da yükleyebilirler. Bireysel yaklaşımlar renklere farklı anlamlar yüklese de, renkler kompoziyonun içinde birden çok amaca hizmet eder. Renk, alan içinde yön ve derinlik kazandırır. Nesnelerin formlarını nitelemek için kullanılırlar. Kompozisyonda ileri-geri hareketleri düzenler ve ilgi yaratır. İzleyiciyi duygusal olarak etkiler. Fikirleri sembolize eder. Sanatçının duygu ve düşüncelerini ifade eder. Kompozisyon düzenlemesinde dikkat çekmek ve yönlendirmek için araçtır. Estetik bir görsel ilişki kurar (Ocvirk vd., 2015, s.207).

4.3. Ton

Tasarımın önemli öğelerinden biri olan ton, tasarım sürecinin vazgeçilmez bir parçasıdır. Bir kompozisyonda ton değeri renk yardımıyla ya da renksiz (siyah,beyaz,gri) olarak da verilebilir. Genel olarak zıt kullanımlarda kendini gösterir. Yüzey üzerinden yansıyan ışık miktarı ton değerini belirler. Ton denildiğinde ilk akla gelen şey, açık renkten koyu renge doğru olan geçiştir. Bütün renklerde düşünülebileceği gibi çoğunlukla akla gelen ilk olarak siyah ve beyaz arasındaki geçiş değerleridir. Kullanılan renkler ve renklerin tonları sayesinde, kompozisyonlar derinlik kazanırlar. Perspektifin çok büyük bir yardımcısı olmasının yanı sıra pek çok işlevi de vardır. Sanatçılar ve tasarımcılar, kompozisyonların merkezini belirlemek, derinliği ve vurguyu arttırmak, görsel hiyerarşiyi sağlayarak nesnelere üç boyut hissini vermek amacıyla tondan faydalanırlar (Öztuna, 2008, s.107).

Tonu yaratmanın farklı yolları mevcuttur. Her sanatçı, kendine has çizgileri ile, yoğun ve sistematik bir şekilde yanyana, üstüste, aralıklı olarak tarama yapması sayesinde ton elde edebilir. Ayrıca doğrudan renk karışımlarıyla da bir çok ton elde etmek mümkündür. Nesneler bu sayede ayırt edilebilirler (Becer, 2015, s.57).



Şekil 46. Ton Örneği

Kaynak: https://visscom.wordpress.com

Nesnenin şekli, üzerinde kullanılacak tonlamanın nasıl olması gerektiğini belirler. Küre şeklinde olan bir yüzeyde yapılan tonlamanın, açıktan koyuya doğru ilerlerken, eşit kademeli olarak ilerlemesi gerekir. Küp gibi köşeli yüzeylerde ise tonlamada daha keskin geçişlerin olması beklenir. Her yapısal form kendine özel ışık ve gölge tonlamasına sahiptir. Düzgün ve akışkan bir tonlama, düz veya eğimli bir yüzey hissi verirken, kırılgan ve keskin değerlere sahip bir tonlama köşeli bir yüzey hissi verir (Ocvirk vd., 2015, s.155).

Sanatçının kompozisyonda kullandığı ton değerleri benzer ve birbirine yakın ise durağan ve sakin bir görüntü elde edilir. Değişken ve çeşitlilik arz eden ton değerleri ise çalışmaya hareketlilik va canlılık katar. Birbirinden farklı ton değerleri sayesinde nesnelerin birbirleriyle olan hiyerarşik yapıları düzenlenir (Öztuna, 2008, s.117).

Bir nesnenin algılanabilir olabilmesi için açık ve koyu zıtlıklara ihtiyacı vardır. Ton değerleri her zaman objeyle alakalı değildir. İzleyicide psikolojik ve duygusal tepkiler ortaya çıkarmak içinde renk tonları kullanılabilmektedir. Yoğun olarak kullanılan koyu tonlar, kasvet, gizem, tehdit gibi mesajlar verebilirken, açık tonların yoğun kullanımı, ferahlık, rahatlama, özgürlük gibi hisleri uyandırabilir (Ocvirk vd., 2015, s.151-152).

4.4. Çizgi

Kalem, mürekkep, kömür, boya gibi materyallerle, bir yüzeyde oluşturduğumuz doğrusal izlere çizgi denir. Çizgi, güzel sanatlar eğitiminin temel yapı taşıdır. Güzel sanatlar eğitimi almış her kişi kendi iç dünyasını, çalışma alanına çizgiler aracılığı ile aktarır. Bu aktarım, her sanatçının dış dünya ile arasında olan bağın yansımasıdır. Kişisel gözlem, eleştiri, sorgulama ve varsayımından ortaya koymuş olduğu sonuçtur ve bu yüzden özgündür. Çizgi, sahibinin karakterini taşır (Wigan, 2012, s.93).

Çizgi, çevreyle iletişim kurmayı sağlayan en temel tasarım öğesidir. Çocukluktan itibaren, insanların iç dünyasını yansıtmak için, bir şekilde hayatın içindedir. Çizgi ilk olarak, çocukluk yıllarında soyut ve anlamsızmış gibi görülen karalamalarda ortaya çıkar. İnsan, yaşamı boyunca öğrendikleri ve dış dünyanın da etkileri sayesinde, çizgiyi, görsel olarak daha anlaşılabilir formalara dönüştürür. Alınan doğru eğitim sayesinde de doğayı taklit etmek ve dünyayı anlaşılır kılmak için sürekli olarak çizgi kullanılır. Çizgi, hayattan hiç eksik olmaz ve hemen her yerde karşılaşılır. Doğaya bakıldığında her nesneyi çizgi ile algılamak mümkündür (Öztuna, 2008, s.58).

Uygulayıcısına bağlı olarak çok farklı çizgi çeşitleri mevcuttur. Düz, kıvrımlı, sürekli, kesik olabildiği gibi kalın veya ince de olabilir. Çizgi sayesinde lekesel değerler de kolaylıkla verilebilmektedir. Birbirlerine yakın olarak çizilen çizgiler koyu ton değerini verebilirken, aralarındaki mesafe açıldıkça orta ve açık ton değerleri verilebilmektedir. Kalın çizgilen koyu tonlama yardımcısı iken ince çizgiler açık tonlamanın yardımcısıdırlar. Kullanılan çizgi çeşitlerinin de farklı anlamları olabilmektedir. Yatay çizgiler durgunluk, dikey çizgiler saygınlık, hissi uyandırırken, çapraz çizgiler canlılık, kıvrımlı çizgiler zarafet hissi uyandırabilir (Becer, 2015, s.57).

Çizginin kompozsiyona yansıması henüz eskiz aşamasında başlar ve temel yapıyı oluşturur. Taslak üzerinde düşünürken, bilinçli olarak atılan çizgiler anlamlı bir kompozisyona dönüşür. Bazen de doğaçlama denilebilecek, ön hazırlıksız ve üzerine düşünülmemiş karalamalar duyguların yansıması olabilmektedir. Bu eskiz süreci, tasarımcı için, görsel düşünme yollarını açan bir beyin jimnastiği niteliğindedir. Düşünce dünyasının görsel alana doğru bir şekilde yansıtılabilmesi için iyi bir eğitimin yanı sıra sürekli olarak eskiz çalışması yapılması gerekmektedir. Öğrencilik yıllarında kazanılacak bu alışkanlık sayesinde çizgi karakteri gelişir ve düşünceler en uygun ve

düzgün haliyle kompozisyonlara aktarılabilir. Kağıt üzerinde düşünülmeyen fikir kalıcı olmaz. Çizgi, kompozisyondaki hareketi belirler. Seyircinin kompozisyon içerisinde gezinmesini sağlamak için, sanatçı çizgi ile yol belirler. Bu yol sayesinde seyirci, sanatçının istediği doğrultuda eseri inceler. Böylece mesaj doğru bir şekilde aktarılmaya çalışılır (Öztuna, 2008, s.62).

4.5. Şekil

Nesnelerin sahip oldukları ana görüntüye şekil denir. Görsel olarak algılanan ilk şey nesnelerin şeklidir. Her nesnenin kendine has, özel bir yapısı vardır (Çınar ve Çınar, 2018, s.32).

Çizgilerin bir araya gelmesi ile oluşan kapalı veya açık oluşum yada yüzey, şekil olarak adlandırılabilir (Becer, 2015, s.62). İki boyutlu bir alan olarak ortaya çıkan şekil, ton değerleri, renk, çizgi yada doku ile görsel bir öğeye dönüşür. Doluluk hissi uyandırabileceği gibi doku, ton ve rengin yokluğuyla boşluk hissi de verebilir. Kapalı sınırlarla çevrelenebileceği gibi kullanılan öğenin doldurduğu alanda şekil olabilmektedir. Bir kağıt üzerine çizilen kareyi, sadece dış hatlarını çizerek elde etmek mümkündür. Aynı zamanda kare şeklini oluşturacak alanı doldurarak da kare şekli elde edilebilmektedir (Öztuna, 2008, s.75).

Resim sanatı söz konusu olduğunda şekil, düz ya da iki boyutlu bir yapıya sahiptir. Heykel, mimari, endüstriyel tasarım söz konusu olduğunda ise şekiller kütlesel ya da üç boyutlu bir yapıya sahip olurlar. Şekillerle çevrelenmiş dünya, kendisini anlamlı kılan geometrik ve organik şekillerden oluşur. Bu temel özellik sayesinde görsel iletişimin vazgeçilmez bir öğesidir (Öztuna, 2008, s.85).

Kompozisyonun önemli bir elemanı olan şekil varlık dünyasının tamamında mevcuttur. Doğada var olan nesneler ve insanlar tarafından tasarlamış olan her şey bir şekle sahiptir. Sanatçı kompozisyonunu oluştururken bu şekillerden faydalanır. Onları kendi zihin dünyasındaki yansımaları ile çalışma alanına aktarmaya çalışır. Her sanatçının dünyayı görme şekli farklı olduğu için çalışmalarında kullandıkları şekiller de birbirlerinden farklıdır. Bir sanatçı şekiller üzerinde ne kadar çok düşünür ve çalışırsa, kurduğu kompozisyonlar o kadar özgün olur. Sanarçıların eserleri arasındaki, temel yapısal farklılıklar, kullanılan şekillerin özgünlüğü ile ortaya çıkmaktadır. Sanatçıların

kişisel deneyim ve yorumlarına göre, doğada var olan nesneler kompozisyonlarda daha karmaşık bir hal alabilir. Ya da tam tersi olarak daha sade bir yapıya dönüşebilir. Bu tamamen sanatçının geliştirmiş olduğu üslupla alakalıdır. Tasarım ürününe dönüşen şekiller kullanım alanlarına göre yapısal olarak değişirler. Logo, piktogram gibi sade ifadeyi gerektiren tasarım ürünleri, okunurluğun artması ve herkes tarafından rahatça algılanabilmesi için basit ve minimal olarak tasarlanırlar. Olimpiyat Oyunlarında kullanılan piktogramlar oldukça uygun örneklerdir. Çok farklı kültürden sporcular bir arada bulunmaktadır ve bu sporcular pek çok farklı spor dallarında ülkelerini temsil etmektedirler. Yarışması düzenlenen her spor dalı için ayrı bir piktogram yapılmaktadır. Sporcular ve izleyiciler ne kadar farklı coğrafyalardan ve kültürlerden gelmiş olurlarsa olsunlar, ortak bir dille tasarlanan piktogramları rahatlıkla anlayabilmektedirler (Öztuna, 2008, s.75).



Şekil 47. Piktogram Örneği

Kaynak: https://olympics.com

4.6. Doku

Doku öğesi yüzeyin özelliğidir. Genel olarak tekrarlara dayalı ve belirli bir düzen içerisindedir. Görsel olarak algınabildiği gibi dokunma duyusu sayesinde de algılanabilmektedir. Görsel olarak farkedilen doku ancak dokunma duyusu sayesinde pekiştirilebilir. Bu sayede ten hafızası oluşur. İpek, saten gibi ince kumaşların dokusunu

pürüzsüz olarak algılanırken şifon, keçe gibi kumaşların dokusunu pürüzlü olarak algılanır. Aynı şekilde taş ve kayanın dokusuna sert diyebilirken yağ dokusuna yumuşak denilebilir. Pürüzlü, pürüzsüz, sert, yumuşak gibi dokuyu anlatan kelimelerin hissine ancak dokunma duyusu sayesinde erişilebilir. Bu yüzeylere dokunamayan kişide dokuların hissini hatırlayacak bir ten hafızası oluşması pek mümkün değildir. Farklı dokular, birbirlerinden yapısal özellikleri sayesinde ayrışırlar. Bu farklı yapısal özellikler, aynı zamanda insanda farklı hisler uyandırmaktadır. Böylece ten hafızası harekete geçer ve insanda o dokunun hissini uyandırır (Öztuna, 2008, s.88).

Kompozisyonda doku kullanımı önemlidir. Kullanılan dokular çalışmaya olan ilgiyi arttırır. Farklı doku kullanımları, renk veya ton değerini değiştirmeye gerek kalmadan, farklı hisler uyandırabilmektedir. Dokuyu görsel olarak aktarabilmek için ışıktan faydalanılır. Pürüzlü dokular daha kesikli ışıklar ve gölgeler taşırken pürüzsüz dokularda kırılma oldukça az olup ışık daha eşit olarak yansır. Sert dokular net kontrastlar ortaya çıkarır. Bu sayede izleyiciye, hareket ve derinlik duygusu verir. Yumuşak dokularda kontrast en aza indirgenir ve izleyici durağan ve yüzeysel bir his algılar. Doku tek başına yeterli olmasa da kompozisyonu ilginç ve dikkat çekici kılar. Diğer tasarım öğeleri ile kullanıldığında, sanatçının vermek istediği mesaja oldukça büyük bir yardımcı etkendir (Öztuna, 2008, s.89).

4.7. Yön

Doğada nesneler karmaşık şekillerde varolabildiği gibi düzenli biçimlerde de varolabilirler. Hareketli ya da hareketsiz halde olan bu nesneler birbirleriyle kesiştiğinde yön oluşur. Bir dizilim olarak görülebilen yön, yüzey ve çizgilerin oluşturduğu bir akış şeklinde algılanır. Kompozisyon içinde yönü belirleyebilmek, tasarım elemanlarının taşıdığı fiziki ve görsel ağırlığın dizilimi ile sağlanabilir (Çınar ve Çınar, 2018, s.74).

Sanatçı, kompozisyonu kurarken kullandığı elemanlar sayesinde bir hareket akışı olan yönü oluşturur. Kompozisyonun içeriğine ve sanatçının üslubuna göre değişkenlik gösteren yön, bilinçli ve amaca uygun olarak belirlenir. İzleyicinin kompozisyonu doğru sırayla izlemesini sağlar (Becer, 2015, s.62).

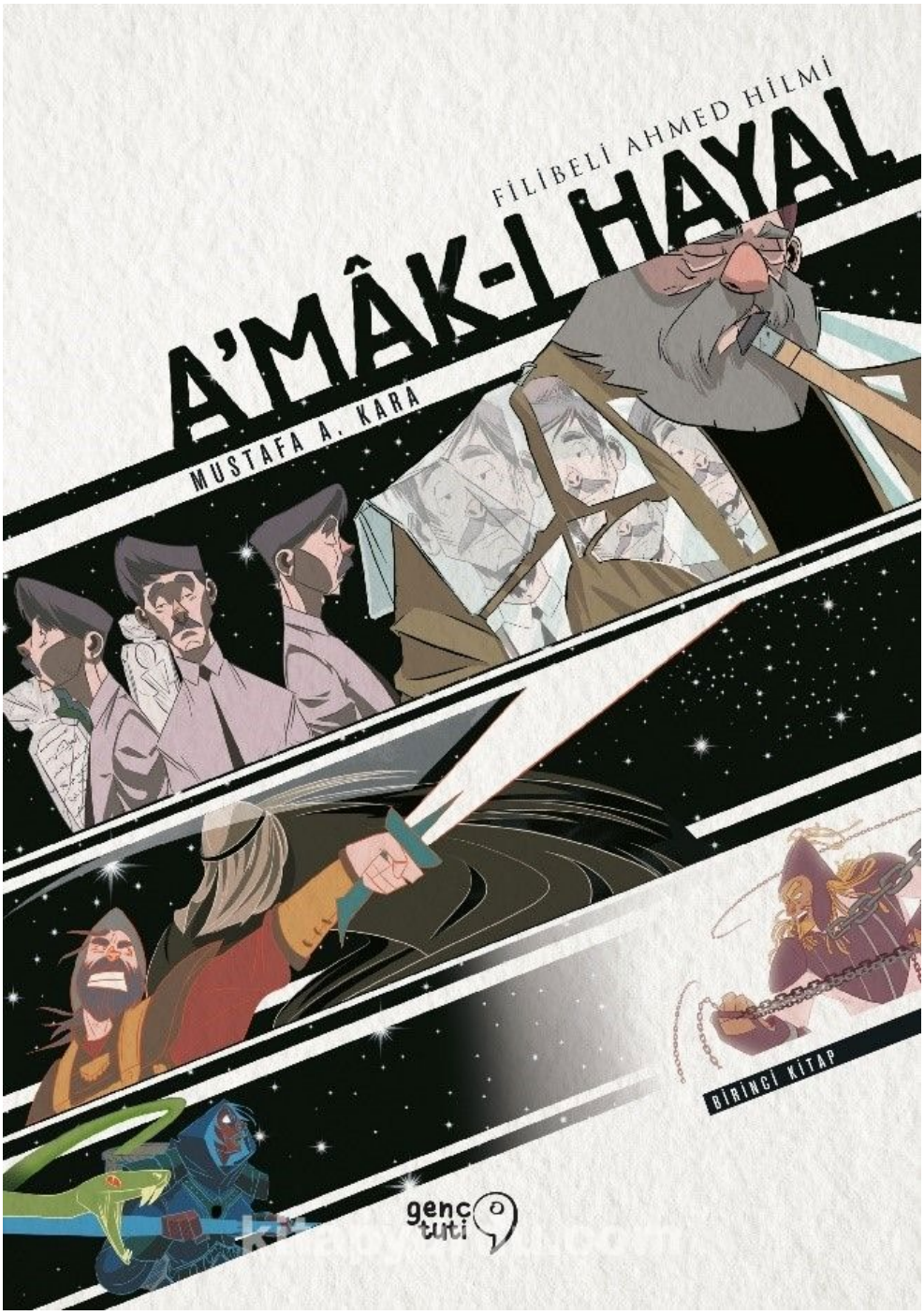
Yön kullanımı, aynı renk kullanımında olduğu gibi, kullanılış şekline göre izleyicide farklı hisler uyandırabilirler. Sanatçı tarafından belirlenen bu kullanımlarda, yatay

yönler durağanlık, dikey yönler hareketlilik, eğimli yönler yumuşaklık, paralel yönler de sessizlik ve tek düzelik etkisi verebilirler (Çınar ve Çınar, 2018, s.75).

5. BULGULAR ve YORUM

5.1. Günümüz (2010-2020) Türk Çizgi Romanlarının Tasarım Elemanları Açısından İncelenmesi

5.1.1. A'mâk-ı Hayal



Şekil 48. A'mâk-ı Hayal Çizgi Roman Kapağı



Şekil 49. A'mâk-ı Hayal İç Sayfa Görseli

Eser Künyesi ve Konu Özeti: A'mâk-ı Hayal çizgi romanı, Şahbenderzâde Filibeli Ahmet Hilmi tarafından 1908 yılında yazılan hikâyenin çizgi romana uyarlanmış halidir. Tuti Kitap tarafından, 2015 yılında basılan eser, Muhammet Bedirhan ve Mustafa Ahmet Kara tarafından hikâyesi çizgi roman için senaryolaştırılmış ve yine Mustafa Ahmet Kara tarafından resmedilmiştir. İncelemeye alınan bu eser bir üçlemenin ilk kitabı olarak tasarlanmıştır. Konusu ise şu şekildedir; Osmanlı Devleti'nin son yıllarında geçen hikaye, iyi eğitim almış Ahmet Raci isimli bir gencin hakikat arayışına odaklanmaktadır. Almış olduğu eğitim onu tatmin etmemiş, çevresindeki insanların bilgileri ve tartıştıkları konular ona yeterli gelmemiştir. Farklı ortamlarda farklı insanlar ile tanışarak bu açlığını doyurmaya çalışmış ancak yine de aradığını bulamamıştır. Bu arayışı devam ederken, bir gün, ikamet ettiği semtin mezarlığına girmiş ve burada Aynalı Baba isimli, tasavvuf ehli bir kişi ile tanışmıştır. Aklındaki sorular ve sorunlar ile Aynalı Baba'yı dinlemeye başlayan Ahmet Raci kendinden geçer ve hayâl alemine adım atar. İçine girmiş olduğu bu yeni dünyalarda kimi zaman tarihi şahsiyetlerle birlikte yolculuk eder, kimi zaman da gerçeküstü olayların baş karakteri olur. Burada, beraber geçirdikleri günler boyunca Ahmet Raci her gün farklı bir hikâyenin içinde bulur kendini. Her gün farklı bir sorusuna cevap bulmaya çalışır (Kara, 2015).

Eserin çizeri Mustafa Ahmet Kara, Yıldız Teknik Üniversitesi, İletişim Tasarımı bölümünden 2006 yılında mezun olmuştur. Farklı kurumlar için çalışmalar yapan Kara, illüstrasyon ve animasyon alanındaki çalışmalarına devam etmektedir.

Kompozisyon: Seçilen sayfadaki paneller merkeziyetçi bir anlatıma sahiptir. dört panelde de odak noktası kompozisyonların merkezine verilmiştir. Yine dört panelde de yakın simetri anlatımı tercih edilmiştir. İlk iki panelde kompozisyon yakın planda, ortada bulunan figüre odaklanırken, üçüncü panelde daha geniş bir plan tercih edilmiştir. Üçüncü panelde karşılıklı olarak bir zıtlıktan söz etmek mümkündür. Sol tarafta objeler dağınık yerleştirilmiş iken sağ tarafta daha düzenli bir yerleşim söz konusudur. Dördümcü panelde ise neredeyse tam simetrik bir kurulum vardır. Yakın planda karaktere odaklanırken bütün nesneler karşlılıklı denge oluşturacak şekilde yerleştirilmiştir. Dört panelde de açık kompozisyon tercih edilmiştir. Paneller aşağıya doğru oranlı bir şekilde büyüyerek yerleştirilmiştir.

Renk ve Ton: Hikayenin baş karakteri hikaye genelinde, rüya alemlerine geçerek orada çeşitli olaylar yaşamaktadır. Seçilen sayfa da bu konulardan birini ele almaktadır. Renk tercihleri de konuyu, dolayısı ile bu rüya alemini desteklemektedir. Genel olarak pembe renginin pastel tonları benimsenmiştir. Aynı pempe renginin açık, orta ve koyu tonları ile neredeyse tek renk (monokrom) bir palet kulanılmıştır. Son panelde genele aykırı bir renk tercihi göze çarpmaktadır. Hikayenin önemli bir karakterini vurgulamak için genelden farklı bir renk tercih edilmiştir. Karakterin önemine vurgu yapmak için, oturmuş olduğu tahtın altın renklerinde boyanması tercih edilmiştir. Ayrıca karakter diğer sahnelerdeki nesnelere göre daha belirginleştirilmiş ve kompozisyonda daha seçilir hale getirilmiştir. Renk tercihi pastel renklerden, bir anda sert bir geçişle net renklere doğru geçiş olmuştur. Renklerin netleşmesi ve diğer panellerde kullanılan renklerden ayrılması, karaktere odaklanılmasını sağlamıştır. Renkleri keskin bir şekilde kullanan sanatçı, ışık ve gölgeleri de aynı keskinlikte kullanmaktadır.

Çizgi: İllüstratör sert bir çizgi üslubuna sahiptir. Çizgi roman boyunca, çizgi unsuru kontur olarak ortaya çıkmaktadır. Nesnelerin ve karakterlerin birbirlerinden ayrılmasına yardımcı olmaktadır.

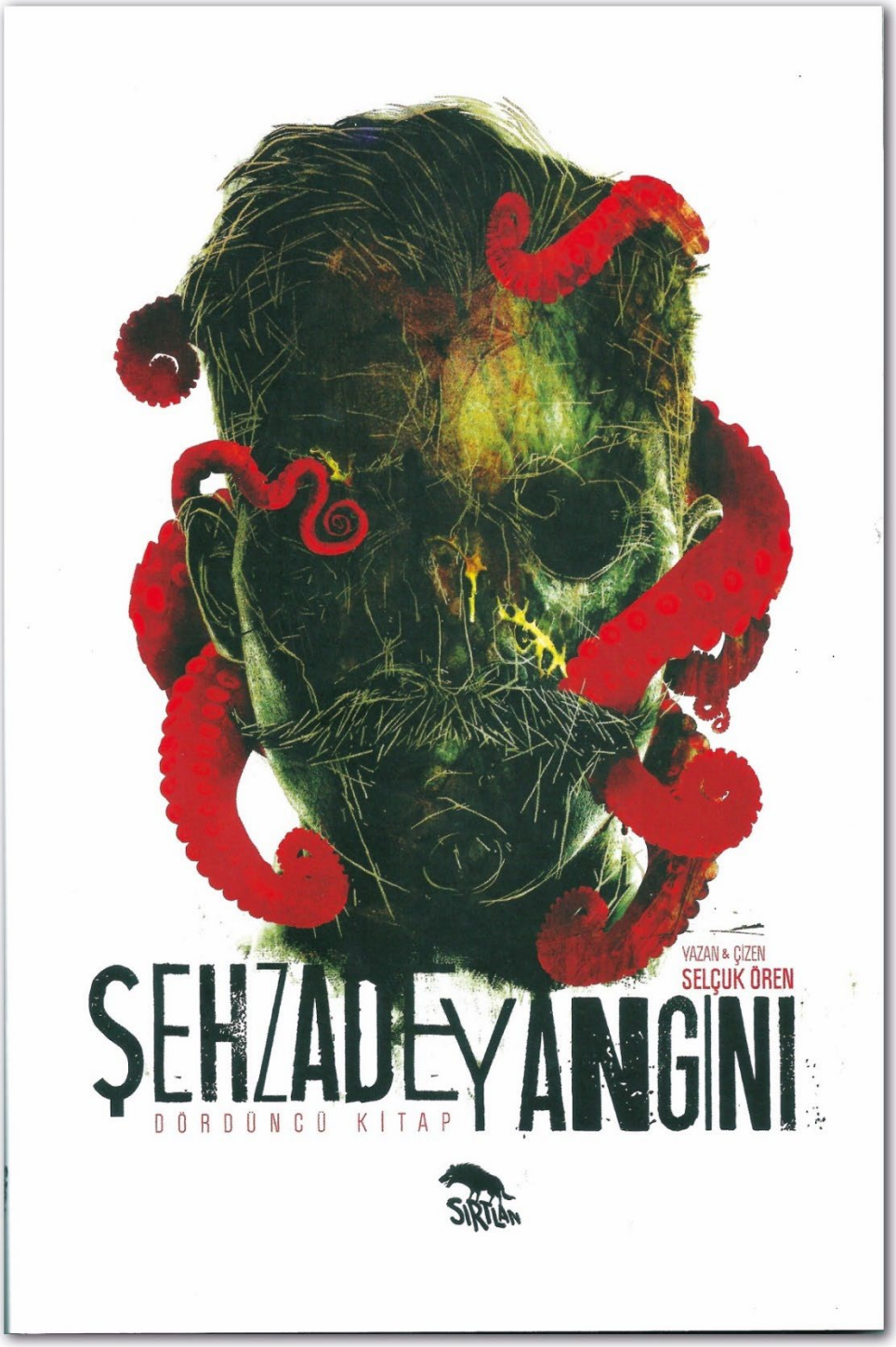
Üslup ve Şekil: Sanatçının üslubu genel olarak kübik bir anlatıma sahiptir. Nesneler ve figürler köşeli hatlarla ve sivri kenarlarla betimlenmiştir. Karakter ve mekân tasvirlerinde abartıdan söz etmek mümkündür. Sanatçının üslubu sayesinde kompozisyonda kullandığı nesneler ve figürler birbirlerinden net bir şekilde ayrılmaktadır. Şekillerdeki sert geçişler ile renk kullanımındaki sert geçişler birbirini desteklemektedir.

Doku: Sanatçının bulutlarda kullanmış olduğu renk geçişleri ile bir dokudan söz etmek mümkündür. Onun haricinde düz ve temiz boyamalar herhangi bir doku oluşumuna müsaade etmemiştir.

Yön: İlk iki panelde nesnelerin dikey hareketi ve bu hareketin yönünü belli eden çizim detayları, kompozisyona yukarıdan aşağıya doğru bir yön vermektedir. Arkadaki nesnelerin düşüşü karakterin yüz ifadesindeki endişe ile eşleştirilmiştir. Üçüncü panelde sol tarafta aşağı doğru olan hareketin, panelin sağ tarafına doğru ilerlerken yukarı doğru olduğu görülmektedir. Bunu da yine nesnelerin hareketlerinden ve duruşlarından algılayabiliyoruz. Son panelde ise yukarı doğru bir yönden söz etmek mümkündür.

Karakterin arkasında bulunan sivri nesneler karakterin yukarıya doğru olan yönünü desteklemektedir.

5.1.2. Şehzade Yangını



Şekil 50. Şehzade Yangını Çizgi Roman Kapağı



Şekil 51. Şehzade Yangını İç Sayfa Görseli

Eser Künyesi ve Konu Özeti: Şehzade Yangını çizgi romanı, İllüstratör Selçuk Ören tarafından yazılıp çizilmektedir. Dokuz kitaptan oluşması düşünülen serinin henüz dördüncü kitabı yayımlanmıştır. İncelemeye alınan eser dördüncü kitaptır. Hikâyesi, 1700'ler İstanbul'unda, genel olarak Galata semtinde geçmektedir ve bir çok karakteri barındıran büyük bir olaylar zinciridir. Veba benzeri bir salgın hastalık saatler içinde bütün Galatayı etkisi altına alır. Hastalanan insanları yaşayan ölülere çevirir. Salgın sebebiyle asker duruma el koyar ve bütün Galata semtini karantinaya alır. Hikâye, dönemin genel yaşam şeklinin, karantina bölgesinde hayatta kalmaya çalışanların, olaya müdahele eden askerlerin, bu süreçte sarayın genel durumunun ve salgına karşı alınan tavrın anlatıldığı geniş bir yelpazeye sahiptir (Ören, 2019).

Selçuk Ören, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Grafik Tasarım Bölümünden 2014 yılında mezun olmuştur. İlk çizgi romanı Şehzade Yangını Birinci Kitap'ı 2015 yılında yayımlamıştır. Şehzade Yangını çizgi roman serisinden 4, Kasap çizgi roman serisinden ise 3 kitabı yayımlanmıştır. Bir yandan çizgi roman serilerinin devam kitapları üzerine yapmış olduğu çalışmaları sürdürürken, bir yandan da çeşitli mecralarda kısa öykü resimlemeleri yapmaya devam etmektedir.

Kompozisyon: İncelemeye alınan panellerde açık kompozisyon tercih edilmiştir. Dış mekan da birden çok karakter ve nesnenin yer aldığı sahneler kurgulanmıştır. İlk panelde tercih edilen yaklaşık simetri kompozisyon kurgusu geniş bir alanı kapsamaktadır. Arka kısımda görülen mimari yapının simetrisi, ön planda kullanılan figür ve nesnelerin dağılımıyla bozulmuştur. Figür ve nesnelerin perspektif olarak önde olması ve dengeli dağılımı kompozisyonu tamamlamıştır. Devam eden dört panelde yakın planda karakterler görülmektedir. Odak noktaları yaklaştırılarak izleyicinin dikkati çekilmek istenmiştir. Hikayenin akışına göre hiyerarşik bir düzen kurulmuştur. Son panelde kuş bakışı görülen alanda konumlanmış figürler, merkezde, üçgen bir yapıda yerleştirilerek, az önce yakından ve parça parça bakılan genel plana, uzaktan ve bütün olarak bakılmasını sağlamaktadır.

Renk ve Ton: Sahnelerde kullanılan renkler hikayenin ruh halini doğrudan etkilemektedir. Karamsar bir atmosferi olan çizgiroman da her sayfada kullanılan renkler özenle seçilmiştir. Fırtınalı bir gecenin anlatıldığı bu panellerde orta ve koyu renk tonları tercih edilmiştir. Mavi ve kahverengi sayfanın hakim renkleridir. Her iki

renginde koyu tonları tercih edilmiştir. Osmanlı döneminde geçen hikaye de kullanılan aydınlatmalar döneme uygun şekilde yapılmıştır. Kandil, mum yada benzeri bir ışık kaynağından gelen sarı-turuncu renkler, ışık kaynağının ateş temelli olduğunu rahatlıkla belirtmektedir. Dış mekanda gökyüzünden gelen ay ışığı da aydınlatma için tercih edilen bir diğer unsurdur. Sanatçının renk kullanım üslubu sayesinde, hikaye atmosferi izleyiciye doğru bir şekilde aktarılabilmektedir. Panellerde kimi zaman renkler veya ışık-gölge arasında sert geçişler görülse de, sanatçının boyama ve tonlama üslubu yumuşak geçişleri de üzerinde taşımaktadır.

Çizgi: Sanatçının çizgi kullanımı oldukça özgündür. Sert ve keskin çizgiler sanatçının üslubu olarak ortaya çıkmaktadır. Özellikle karakterlerin yüzlerinde varolan sert çizgiler oldukça karakteristiktir. Kullanılan sert çizgiler, her ne kadar çizerin üslubu olsa da anlatılan hikâyenin konusunu da oldukça desteklemekte, hikaye atmosferinin ciddiyetine katkı sağlamaktadır. Seçilmiş olan panellerde çizgi daha çok kontur olarak görülmektedir. Yer yer tonlamaya yardımcı olsa da çizginin asıl görevi objeleri belirtmektir.

Üslup ve Şekil: Sanatçının sert ve keskin çizgi kullanımı, nesnelerin formuna da doğrudan yansımıştır. Nesneler ve figürler köşeli hatlara, sivri kenarlara sahiptir. Mekân ve nesnelerde olmasa da özellikle figürlerde abartı bir anlatım üslubundan söz etmek mümkündür. Sanatçının üslubu sayesinde kompozisyonda kullandığı nesneler birbirlerinden net bir şekilde ayrılmaktadır. Şekillerdeki sert hatlar tonlamanın yumuşak geçişli olması ile bir tezatlık oluşturuyormuş gibi olsa da bu durum, sanatçının üslubu ile uyumlu bir birliktelik oluşturmuştur.

Doku: Sayfanın genelinde bir dokudan söz etmek mümkündür. Suluboya dokusuna benzer bir doku, dijital boyamayla birleştirilmiştir. Doku, bütün panellerde ortak bir anlatım dili olmasını sağlamıştır. Doku oluşumunu sağlayan bir diğer öge ise çizgidir. Sanatçının çizgi kullanımı sayfa genelinde nesnelerin dokuları olmuşlardır. Özellikle ağaçlar, mimari yapının duvarları ve yer döşemesi üzerinde, çizgi yardımıyla oluşan dokuları görmek mümkündür.

Yön: İlk panel yatay ve durağan bir yapıya sahiptir. Panel içindeki karakterlerin ve nesnelerin aşağıdan yukarıya doğru olan şekilleri ve üst kısımda yer verilen gökyüzü, panelin yönünü aşağıdan yukarıya doğru olarak belirlemiştir. İkinci panelde yakın

planda görülen portrenin öne doğru hareketi yön belirten tek şekildir. Üçüncü panelde perspektiften söz etmek mümkündür. Öndeki at figüründen arkada, o an arabadan inen figüre doğru olan perspektif panelde hareketinde kaynağı olmuştur. Son üç panelde de ana karakterin hareketine bağlı olan bir yönden söz etmek mümkündür. Yürüyen karakter odak noktasıdır ve diğer bütün nesneler yürüyen karaktere odaklanarak yerleştirilmiştir.

5.1.3. Dumankara, Hayat Bir Yangındı



Şekil 52. Dumankara Çizgi Roman Kapağı



Şekil 53. Dumankara İç Sayfa Görseli

Eser Künyesi ve Konu Özeti: Dumankara, Hayat Bir Yangındı çizgi romanı bir üçlemenin ilk kitabıdır. Serinin diğer kitapları olan Uzak Şehir ve Emanet Şehir'de de olduğu gibi senaryolar Levent Cantek tarafından yazılmış ve ilk baskısı İletişim Yayınları tarafından, 2013 yılında basılmıştır. Bu kolektif çalışma, 19 farklı çizerin (Ayhan Hayrula, Berat Pekmezci, Çağrı Coşkun, Emre Yüce, Ender Özkahraman, Ethem Onur Bilgiç, Gökhan Güneş, Mert Yavaşca, Murat Başol, Murat Gürdal Akkoç, Onur Atay, Ömürden Bakaçhan, Sefa Sofuoğlu, Sümeyye Kesgin, Taner Duran, Uğur B. Sertçelik, Uğur Erbaş, Utku Yavaşca ve Zeynep Özatalay) katkıda bulunduğu 21 farklı hikâyeyi barındırmaktadır. Hikâyelerin tamamı, adından da anlaşılabileceği gibi, Ankara'da geçmektedir. Her biri birbirinden bağımsız olan hikâyeler gündelik hayattan kesitler sunmaktadır (Cantek, 2015).

Kolektif çalışmanın içinde incelemeye alınan eserin ismi Hacıbey'dir. Eser, kitaptaki diğer bütün hikâyeler gibi Levent Cantek tarafından kaleme alınmıştır. Hikâye, Cumhuriyetin ilk yıllarında geçmektedir. Ankara'da siyasi bir takım oyunların içine çekilmeye çalışılan ve o dönemde kaçak olarak yaşayan Hacı isimli bir karakter vardır. O dönem Ankara'da olan milis yarbay Topal Osman'la karşı karşıya getirilmeye çalışılır. Nihayetinde olaylar Topal Osman'ın öldürülmesi ile sonuçlanır.

Hikâyenin çizeri ise Mert Yavaşca'dır. Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Baskı Sanatları Bölümünden mezun olan sanatçı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı'da yüksek lisansını tamamlamıştır. Farklı kurumlarda illüstratör olarak işler üretmiştir.

Kompozisyon: Panellerde tercih edilen kompozisyonlar, çizgi roman sayfasının yatay olarak dört eşit parçaya bölünmesi şeklinde kurgulanmıştır. İlk panelin ilk görselinde geniş bir plan görebilirken sayfanın geri kalanında hep yakın plan tercih edilmiştir. Karşılıklı konuşmaların bulunduğu, hikâyenin bu kısmında konuşan karakterlere dikkat çekilerek, odak noktaları karakterler olarak belirlenmiştir. Karakterler panellerin içine birbirlerini dengeleyecek şekilde yerleştirilmişlerdir. Durağan kurgulanmış ikinci ve üçüncü paneli takip eden son panelde, karakterin el hareketi ile öne doğru bir yön verilmek istenmiştir.

Renk ve Ton: Dumankara çizgi romanında renklendirme mevcut değildir. Eser siyah beyaz tonlama ile üretilmiştir. Bu eserde tonlama, çizgi taraması şeklinde kendisini

göstermektedir. Yoğun ve üstüste gelen çizgiler karanlık bir ortam olduğunu belli etmektedir. Çizgi haricinde lekesel tonlamaya da yer verilmiştir. Sert ve keskin olarak yapılan açık ve orta tonlamalar sahnelerde özellikle ciddi ve ağır bir atmosfer oluşmasına sebep olmuştur.

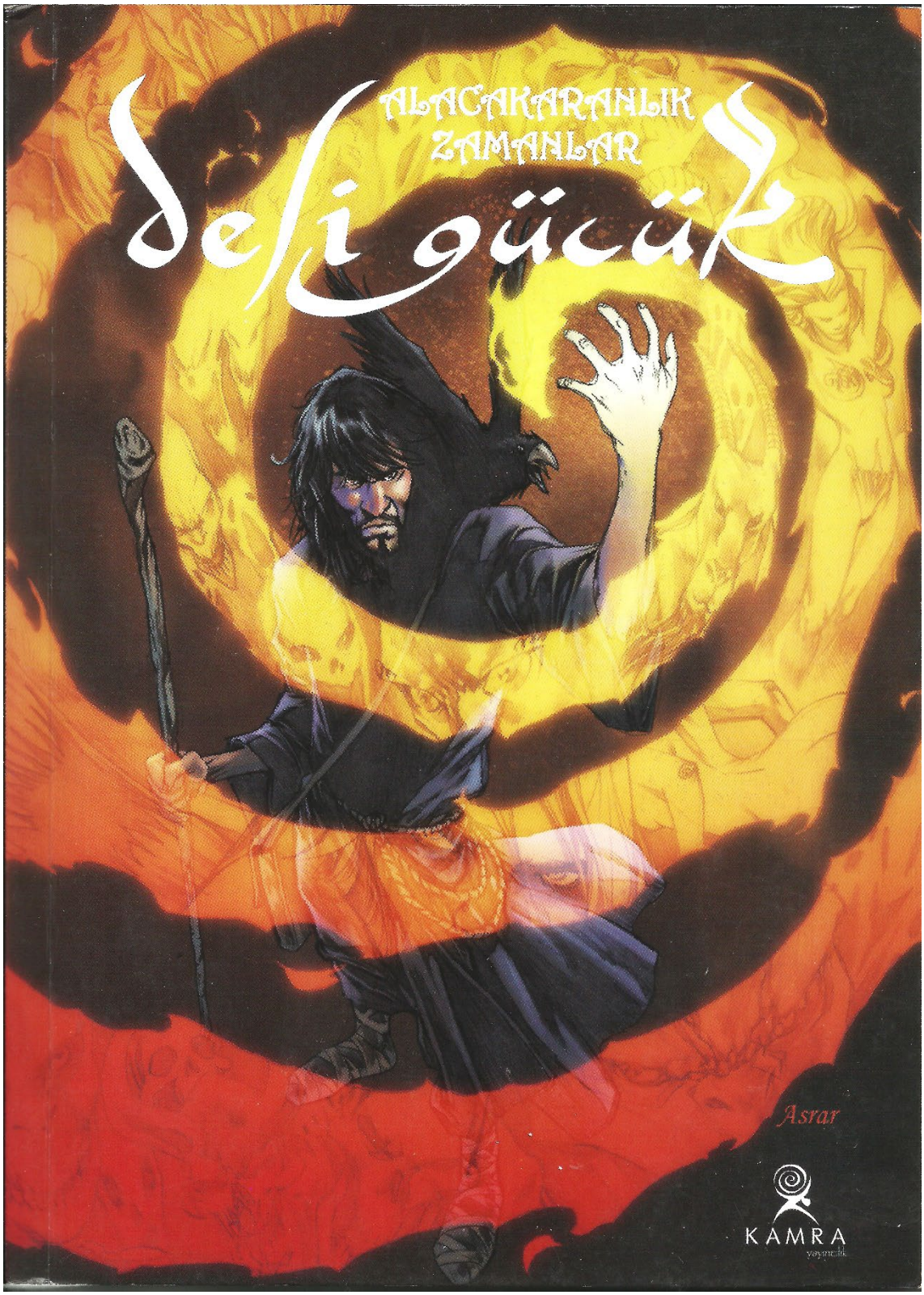
Çizgi: Çizgilerin kullanımı, sahnenin atmosferini oldukça etkilemekte ve dikkat çekici hale getirmektedir. Çizgi genel olarak tarama ögesi olarak kullanılmıştır. İlk panelde kullanılan yoğun çizgiler kompozisyonda bir gece sahnesinin anlatıldığını belli etmektedir. Çizgi üslubunun sert olması konunun ciddiyetine vurgu yapar niteliktedir. Diğer üç panelde, sahnenin merkezinden kenarlara doğru yoğunlaşarak giden sert çizgiler görülmektedir. Tarama sayesinde, bir oda içinde geçen hikayenin ışık merkezinin, karakterlerin ortasında bulunan bir ışık kaynağı olduğu anlaşılmaktadır. Hem oda hem karakterlerin yüzleri aşağıdan yukarıya doğru aydınlatılmıştır.

Üslup ve Şekil: Çizgilerin sert ve keskin olmasının aksine nesnelerin ve figürlerin formları daha yuvarlak ve yumuşak hatlıdır. Özellikle panellerde öne çıkan figürler ve portrelerde anatomiye özen gösterilmiş, mekân ve karakterler, abartıdan kaçınılarak gerçekçi hatlarla resmedilmişlerdir.

Doku: Çizgi, sanatçının üslubunda öne çıkan ve çalışmasının belirleyici unsurudur. Tasarımsal kurgusunu çizgi üzerinden belirlemektedir. Sayfadaki doku oluşumları da çizgi temellidir. İlk panelde görülen evin dış duvar dokusu için yoğun bir çizgi taraması kullanılmaktadır. Yine diğer panellerde de karakterlerin arkasında, duvar dokusu çizgi taramaları ile verilmiştir.

Yön: Sayfanın yatay olarak dört eşit parçaya bölünmesi kompozisyon kurulumlarını da etkilemektedir. Bütün panellerde yatay bir anlatım göze çarpsa da özellikle ikinci ve üçüncü panellerde, birbirini karşılayacak ve dengeleyecek şekilde çizilmiş olan figürler sayesinde yatay bir yönden söz etmek mümkündür. Son panelde ise hem çizgi kullanımı hemde figürün hareketi ile yön merkeze doğru kaymaktadır.

5.1.4. Deli Gücük, Alacakaranlık Zamanlar



Şekil 54. Deli Gücük, Alacakaranlık Zamanlar Çizgi Roman Kapağı



Şekil 55. Deli Gücük, Alacakaranlık Zamanlar İç Sayfa Görseli

Eser Künyesi ve Konu Özeti: Deli Gücük Alacakaranlık Zamanlar çizgi romanı 2010 yılında Kamra Yayıncılık tarafından basılmıştır. Kapak çizimi illüstratör Mahmut Asrar'a aittir. 2009 yılında, yine aynı yayınevi tarafından basılan Deli Gücük Osmanlı Taşrasından Korku ve Dehşet Hikâyeleri isimli ilk kitabın devamı niteliğindedir. Aziz Tuna tarafından yaratılan seri, Levent Cantek'in editörlüğünde kitap haline gelmiştir. Kitaplardaki hikâyeler, genel anlatımların aksine kronolojik olarak ilerlememektedir. Deli Gücük bir Osmanlı Devleti karakteridir. Zamandan ve mekândan bağımsızdır. Bu sebeple Osmanlı Devleti'nin kuruluşundan yıkılışına kadar olan süreçte, devletin farklı coğrafyalarında ortaya çıkmaktadır. Kısmen fantastik, kısmen de tasavvufi bir yapıya sahip olan karakter, genel olarak Anadolu halk hikâyelerinde yer edinen korku hikâyelerindeki bir karakter olarak kendisini gösterir. Kimi zaman cadılarla, kimi zaman iblislerle, kimi zamanda halka zulmeden eşkıya, devlet adamı ya da toprak ağaları ile mücadele eder. Düşmanlarının ortak özellikleri halkı rahatsız eden ve halka zulmeden kötücül karakterler olmasıdır. 18 resimli hikâyenin olduğu Deli Gücük Alacakaranlık Zamanlar kitabında, 21 yazar ve çizer kolektif olarak yer almıştır (Cantek, 2010).

Kitapta bulunan 18 farklı hikâyeden, incelemeye alınan eser Özgür Kurtuluş tarafından yazılmıştır. Hikâyenin adı Cinlerin Bekçiliği'dir. Hikâye define arayan üç kişiyi anlatır. Elinde define haritası bulunan iki genç, bu konularda kendilerinden daha tecrübeli olduğuna inandıkları Nazif isimli birinden yardım alırlar. Defineye yaklaşırken Nazif iki genci define ve cin hikâyeleriyle korkutur. Karısı ile beraber kurdukları bir oyunla gençlerin kaçmasını sağlar. Gençler kaçtıktan sonra defineyi karısıyla aramaya devam eden Nazif, anlattığı hikâyenin aynısını kendisi yaşar. O bölgedeki bir cinin kendilerine musallat olmasıyla doğaüstü olaylar gerçekleşir. Deli Gücük'ün olaya dâhil olup cini sakinleştirmesiyle sona erer.

Eserin çizeri ise Murat Gürdal Akkoç'tur. Dokuz Eylül Üniversitesi Ekonomi Bölümü mezunu olan Akkoç, birçok farklı kurumda illüstratör ve animatör olarak çalışmıştır. Şu an kendisine ait bir Youtube kanalına içerik üretmekte ve serbest illüstrasyon çalışmalarına devam etmektedir.

Kompozisyon: Seçilen sayfada kurgulanan kompozisyonlarda, mekân detayı neredeyse yok denecek kadar azdır. Karakterlerin hareketlerine odaklanılmış panellerde olayın açık bir alanda geçtiğini anlatacak kadar mekân detayına yer verilmiştir. Sahnelerin

hareketi karakterlerin hareketlerine yüklenmiştir. Panellerde, hikâyenin akışına göre yakın plan ve geniş plan tercih edilerek açık kompozisyonlar şekilde kurgulanmıştır.

Renk ve Ton: Deli gücük çizgi romanlarında renklendirme mevcut değildir. Eser siyah beyaz ve gri tonlama ile üretilmiştir. Tonlama, tek renk ve keskin sınırlarla verilmiştir. Işık-gölge arasında dahi bir geçişten söz etmek mümkün değildir. Siyah ve beyaz arasında, ayırt edici unsur olarak, gri tonlama göze çarpmaktadır.

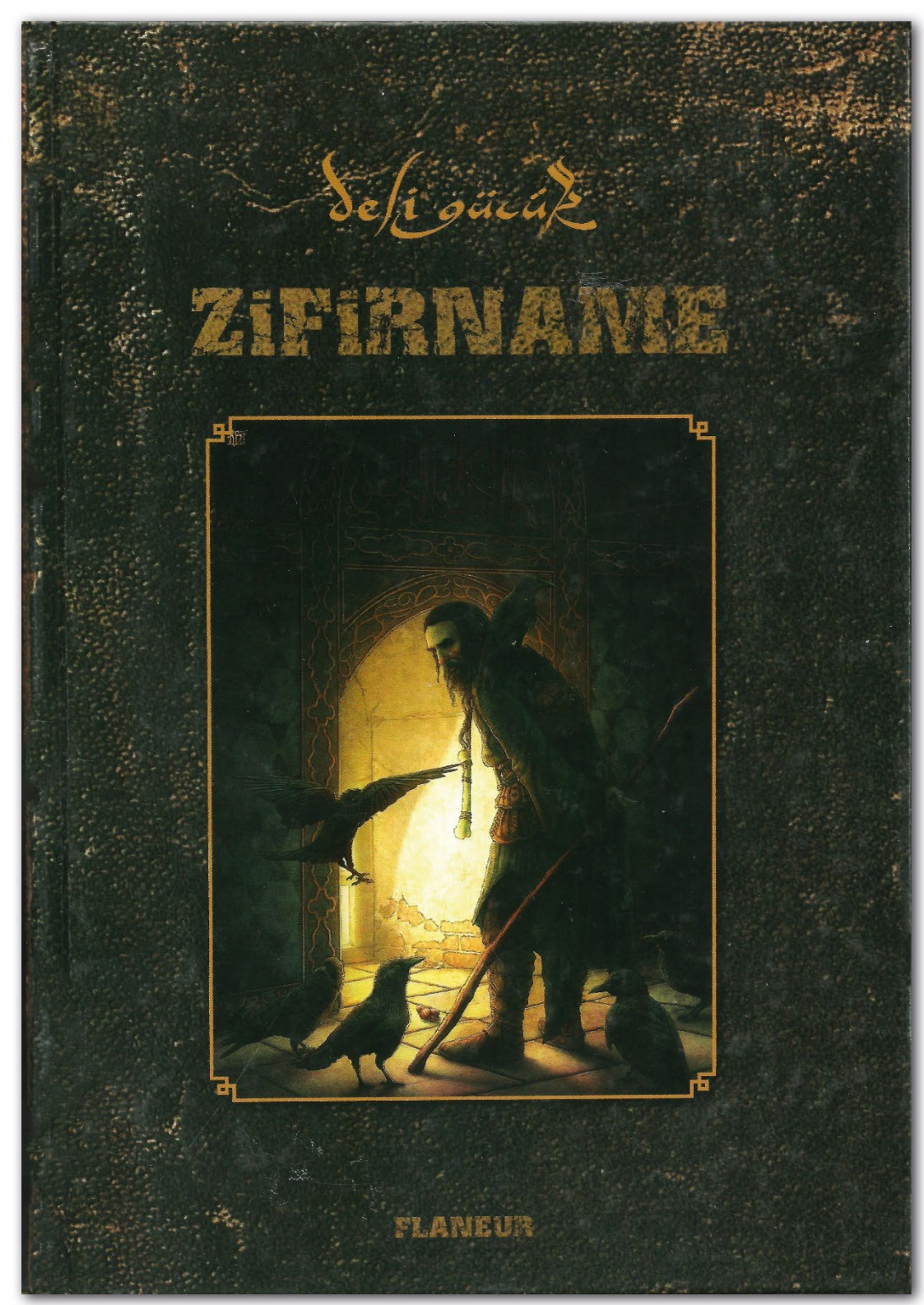
Çizgi: Eserde çizgi, tek çizgi ve kontur olarak kendisini göstermektedir. Sade ve nettir. Tarama çizgilerine yer verilmemiş olup panel içindeki nesnelerin hatlarını ve figürlerin yüz ifadelerini belli etmek için kullanılmıştır.

Üslup ve Şekil: Sanatçının üslubu genel olarak kübik bir anlatıma sahiptir. Özellikle karakterlerin çiziminde bir abartıdan söz etmek mümkündür. Nesneler ve figürler köşeli hatlar ve sivri kenarlar ile resmedilmiştir. Kompozisyonda yer alan nesneler birbirlerinden net bir şekilde ayrılmaktadır. Şekillerdeki net ayrım ile tonlamadaki net geçişler birbirini desteklemektedir. Yalın ve temiz bir anlatım tercih edilmiştir.

Doku: Doku oluşturabilecek bir örüntü yok denecek kadar azdır. Çalışmanın üslubu gereği genel olarak tonlamada kullanılan düzgün yüzeyler doku oluşturmamıştır. Belki sadece hikâyedeki yaratığın sırt kısmındaki tüylerin taraması yapılırken oluşan ritmik tarama izlerinde bir dokudan bahsetmek mümkündür.

Yön: Hikâyenin akışına göre, karakter odaklı bir yön olgusundan söz etmek mümkündür. Her panelde karakterlerin hareket yönü kompozisyonunda yönünü vermektedir.

5.1.5. Deli Gücük Zifirname



Şekil 56. Deli Gücük Zifirname Çizgi Roman Kapağı



Şekil 57. Deli Gücük Zifirname İç Sayfa Görseli

Eser Künyesi ve Konu Özeti: Flaneur Books tarafından basılan Deli Gücük Zifirname, Deli Gücük Osmanlı Taşrasından Korku ve Dehşet Hikâyeleri ve Deli Gücük Alacakaranlık Zamanlar kitaplarından sonra, kolektif olarak yayınlanan üçüncü kitaptır. Kapak çizimi illüstratör Kerem Beyit tarafından yapılan eserde 16 farklı yazar ve çizer birlikte çalışmıştır.

Deli Gücük, konuşabilen 7 kargası ile beraber Osmanlı coğrafyasını adım adım gezen, doğa üstü güçleri olan, kimi hikâyelerde kurtarıcı, kimi hikâyelerde ise cezalandırıcı bir rol oynayan mistik bir karakterdir. Anadolu'nun farklı kesimlerinde farklı isimlerle anılmaktadır. Anadolu korku öykülerinde anlatılagelen bir çok kötücül ve doğaüstü yaratıkla mücadele eder. Aynı zamanda ellerindeki erki kötüye kullanan insanların da düşmanıdır. Doğaüstü güçleri sayesinde zamandan ve mekandan bağımsız hareket edebilir. Bu sayede hikâye anlatımında oldukça esnek davranılabildiğini görmek mümkündür. Osmanlı Devleti'nin farklı devirlerinde, ihtiyaç duyulduğu ya da gerekli gördüğü zamanlarda ortaya çıkar Deli Gücük. Hikâyelerinde, Anadolu masal anlatımlarından pek çok iz görmek mümkündür (Cantek, 2013).

Kolektif bir çalışma olarak ortaya çıkan eserde incelemeye alınan Köle isimli hikâye Aziz Tuna tarafından yazılmıştır. Hikâye, Deli Gücük'ün kendi vicdanıyla olan hesaplaşmasını mistik bir dille anlatıyor. Eserin çizeri Sümeyye Kesgin'dir. Kesgin, 2011 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarım bölümünden mezun olmuştur. Farklı mecralarda illüstrasyon ve çizgi romanları yayınlanmıştır. 2016 yılından itibaren Amerika merkezli çizgi roman üreticisi İmage Comics tarafından yayınlanan "Elsewhere" isimli çizgi romanı çizmektedir.

Kompozisyon: Sayfa panellerinde, hikâyenin dış mekânda geçtiğini belli edecek şekilde açık kompozisyonlar tercih edilmiştir. İlk panel geniş planda aktarılmıştır. Kompozisyonun odak noktası olarak ortadaki yoğunluk belirlenmiştir. İkinci panelde ise ilk paneldeki plana yaklaşıldığı ve sahneye üç figürün daha dâhil olduğu görülmektedir. Çizer ikinci paneldeki yaklaşmayı, sahneyi yakın planda anlatarak ifade etmiştir. Birinci ve üçüncü panelde yaklaşık simetri bir kompozisyon kurgusu öne çıkmaktadır. Panellerin odak noktasının merkeze alınması ile sahnelerin geri kalan kısımları boşluğa bırakılmıştır. Son panelde yakın plana geçilerek, tek başına oturan karakterin ağız ifadesine vurgu yapılmıştır. Kompozisyonlarda genel olarak bir boşluk

ve doluluk dengesi söz konusudur. Nesne yoğunluğunun artırılıp azaltılması ile anlatım desteklenmiştir.

Renk ve Ton: Deli gücük çizgi romanlarında renklendirme mevcut değildir. Eser siyah beyaz ve gri tonlama ile üretilmiştir. Tonlama, tek renk ve keskin sınırlarla verilmiştir. Işık-gölge arasında dahi bir geçişten söz etmek mümkün değildir. Siyah ve beyaz arasında, ayırt edici unsur olarak, gri tonlama göze çarpmaktadır.

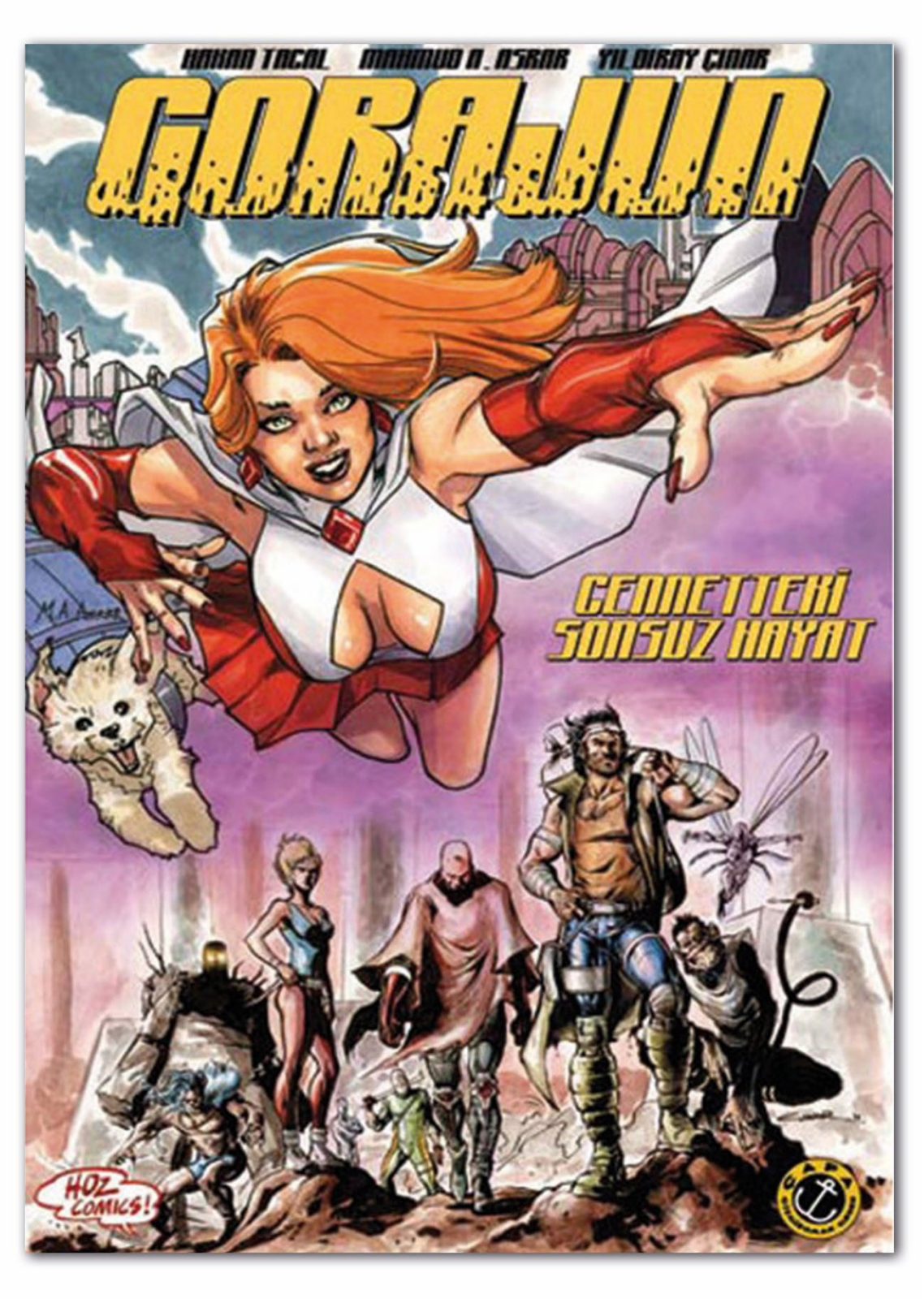
Çizgi: Sanatçı çizgiyi hem kontur hem de tarama olarak kullanmıştır. Tarama çizgileri sayesinde nesnelere ve figürlere ışık gölge etkisi verilmiştir. Kullanılan çizgiler ışık kaynağını merkez olarak almış ve ışık kaynağının önünde duran karakterler yoğun çizgilerle ters ışığa düşürülmüştür. Sanatçının çizgi üslubunun sert ve keskin olması kompozisyondaki nesnelerin birbirinden net bir şekilde ayrışmasını sağlamıştır. Çizgi, paneller içindeki nesnelerin hatlarını ve figürlerin yüz ifadelerini belli etmek için de kullanılmıştır. Sert çizgiler, özellikle figürlerin yüzlerindeki korku ve endişe ifadelerini desteklemiştir.

Üslup ve Şekil: Sanatçının üslubu genel olarak kübik bir anlatıma sahiptir. Karakterlerin ve mekanın çiziminde bir abartıdan söz etmek mümkündür. Nesneler ve figürler köşeli hatlar ve sivri kenarlar ile resmedilmiştir. Kompozisyonda yer alan nesneler birbirlerinden net bir şekilde ayrılmaktadır. Yalın ve temiz bir anlatım tercih edilmiştir.

Doku: Doku oluşturabilecek bir örüntü yok denecek kadar azdır. Çalışmanın üslubu gereği genel olarak tonlamada kullanılan çizgisel taramalar bazı doku oluşumları ortaya çıkarmıştır. Birinci ve ikinci panelde görülen ağacın dokusu tarama ile elde edilmiştir. Üçüncü panelde ise figürlerin kıyafetlerinde, yine tarama ile elde edilmiş bir kumaş dokusundan söz etmek mümkündür.

Yön: Yatay olarak dört eşit panele bölünmüş olan sayfada, kompozisyon kurulum yönleri de yatay olarak kurgulanmıştır. İlk panelde geniş plan vardır. Merkezden yanlara doğru açılan bir yerleşim ile kurgulanmıştır. İkinci panelde ise karakterlerin lekesel ağırlıkları soldan sağa yatay bir akış oluşturmuştur. Üçüncü panelde, doğrudan karakterlerin yerleşimi ve hareketleri ile merkezden sağa doğru bir yön oluşmuştur. Son panelde ise yoğunluk sol tarafta verilmiş, panelin sağı tamamen boş bırakılarak yatay bir denge sağlanmıştır.

5.1.6. Gorajun



Şekil 58. Gorajun Çizgi Roman Kapağı



Şekil 59. Gorajun İç Sayfa Görseli

Eser Künyesi ve Konu Özeti: Gorajun çizgi romanı, Hakan Tacal tarafından kaleme alınmış, Yıldıray Çınar ve Mahmud Asrar tarafından çizilmiştir. Çapa Çizgiroman Grubu etiketiyle çıkan eser, Hoz Comics tarafından basılmıştır. Çapa Çizgiroman Grubu, bu eserin yazar ve çizerleri henüz öğrenciyken, 1996 yılında, beraber kurmuş oldukları bir gruptur. Kurulduğu günden itibaren çeşitli fanzin ve çizgi roman üretimleri yapmaktadır. Hakan Tacal çoğunlukla yerli işler üretmeye devam ederken, hem Yıldıray Çınar hem de Mahmud Asrar çizgi roman sektörünün küresel anlamda en büyük firmaları olan Marvel Comics ve DC Comics ile çalışmalar yapmakta, X-men, Iron Man, Super Girl, Conan The Barbarian, Avengers gibi, tüm dünya tarafından bilinen ve takip edilen serilerde çizimleriyle yer almaktadırlar. Çapa Çizgiroman Grubu olarak belli aralıklarla çıkarmış oldukları Çapa Fanzin de yayın hayatına devam etmektedir.

2011 yılında yayımlanan Gorajun'un hikâyesi kıyamet sonrası (post-apokaliptik) bir evrende geçmektedir. Yeryüzü, uzun yıllar önce yapılmış büyük bir savaş nedeniyle harap vaziyettedir. Yıkılmış dünyada hayatta kalmaya çalışan insanlar mutasyon geçirerek çevreye uyumlu hale gelmişlerdir. Farklı doğa üstü güçlere sahip olan bir grup kötülerle devamlı mücadele içerisindedirler. Bu zemin katmanının üstünü kaplayan mor bulut tabakasının üstünde ise son derece gelişmiş bir medeniyet bulunmaktadır. Teknoloji sayesinde oldukça refah bir hayat sürmektedirler. Bu refahın sembolü olan Pırıl Kız, gösteri ve kahramanlık sembolü olması için genetiği değiştirilmiş ve güçlendirilmiş bir karakterdir. Pırıl Kız'ın bir savaş sırasında yanlışlıkla mor bulutun altına düşmesi, yer yüzünde yaşayan mutantlarla karşılaşmasına sebep olmuştur. Hikâyenin bundan sonrası birbirinden haberdar olmayan iki farklı dünyanın buluşmasına odaklanır (Tacal, 2011).

Hikâyede incelemeye alınan kısım Yıldıray Çınar tarafından çizilmiştir. Yıldıray Çınar'ın güzel sanatlar ile tanışması lise yıllarında olur. Çankaya Güzel Sanatlar Lisesinden mezun olduktan sonra Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon bölümünde eğitimine devam eder. Daha mezun olmadan çizgi roman üzerine çalışmalar yapan Çınar, mezun olduktan sonra bir çok çizgi roman ve kapak illüstrayonları yapmıştır. Teen Titans, X-men, Iron Man ve Super Girl gibi Dc Comics ve Marvel Comics'e ait olan, dünyaca ünlü süper kahramanların çizgi romanlarını çizmiştir.

Kompozisyon: Hareketli bir hikâyenin anlatıldığı panellerde genel olarak yakın plan kompozisyonlar tercih edilmiştir. Olayın akışına göre karakterlerin hareketleri ve yüz ifadelerinin öne çıkması istenmiş ve kompozisyonlar buna göre kurgulanmıştır. Sayfanın tam ortasında bulunan beşinci panel, genel yapı itibariyle diğer panellerden ayrılmaktadır. Beşinci panelde merkezden dışa doğru gerçekleşen hareket, perspektifle desteklenmiştir. Figürlerin derinlik algısını oluşturacak şekilde yerleştirilmesi ve içten dışa doğru genişleyerek dağılan dalgalar sayesinde panel, sayfanın odak noktası haline gelmiştir.

Renk ve Ton: Hareketin yoğun olduğu bu sayfada kullanılan renklerde hareket akışına ayak uydurmaktadır. Soğuk renkler genel olarak mekanik objelerde tercih edilirken, hikâyenin basık atmosferine ve hareketli sahnelerine uygun tercih edilen sıcak renkler görsel bütünlük sağlamaktadır. Boyama yapılırken renkler arasında net bir geçiş tercih edilmiştir. Geçişli bir ton kullanımı oldukça azdır.

Çizgi: Hareketli çizgiler sahnenin dinamizmine uygun bir şekilde kullanılmıştır. Yer yer tonlamaya yardımcı olan çizgi kullanımları sert ve yoğun lekelere dönüşmüştür. Karakterlerin yüz hatları betimlenirken çizgiden faydalanılmıştır. Kontur olarakta kendisini gösteren çizgi, nesnelerin ve figürlerin birbirinden ayrılmasını sağlamaktadır.

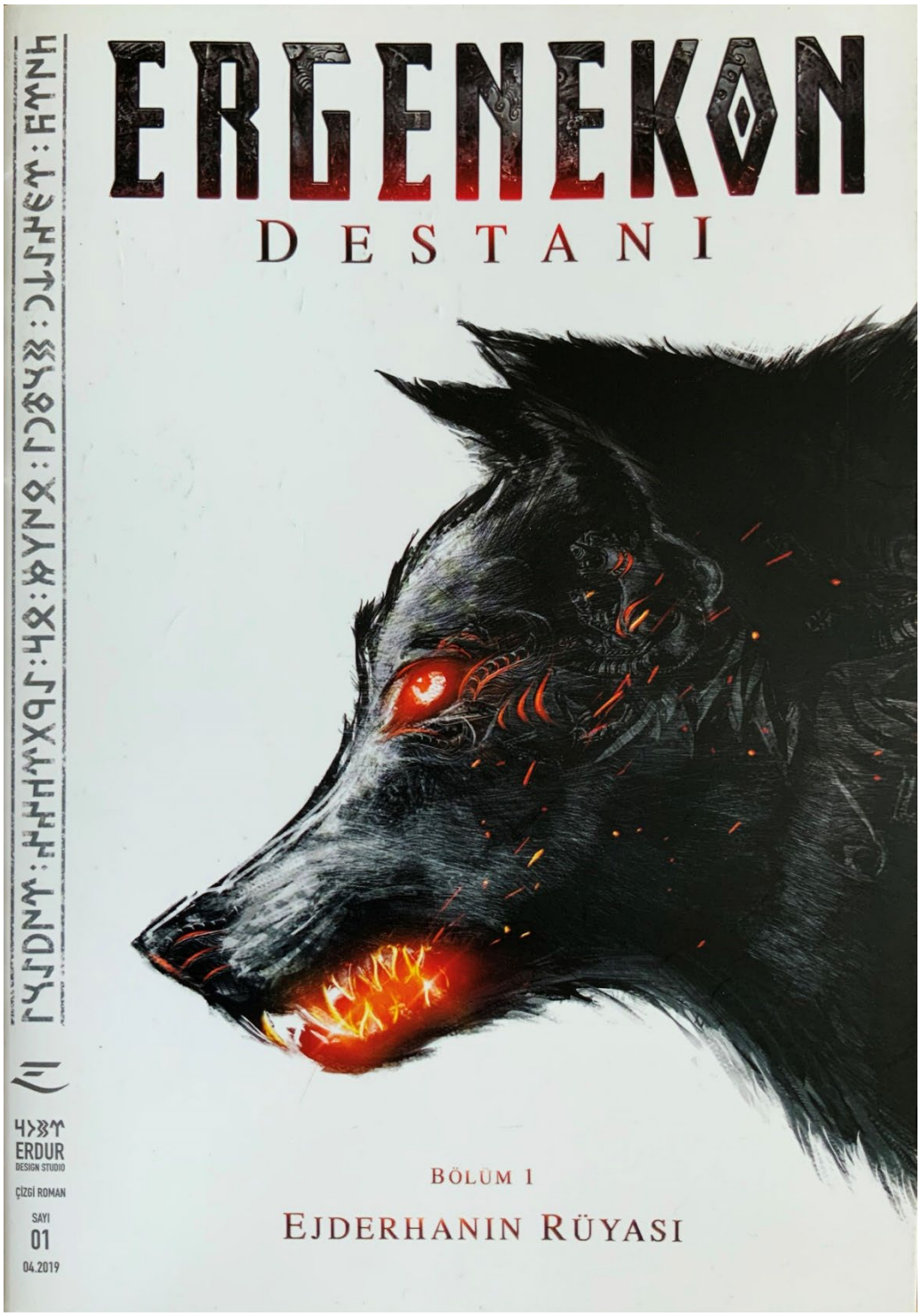
Üslup ve Şekil: Sanatçının üslubu genel olarak gerçekçi bir anlatıma sahiptir. Nesnelerin ve figürlerin formları yer yer sertleşse de, yuvarlak ve yumuşak hatlıdır. Özellikle panellerde öne çıkan figürler ve portrelerde anatomiye özen gösterilmiş, abartıdan kaçınılarak gerçekçi hatlarla resmedilmişlerdir.

Doku: Doku oluşturabilecek bir örüntü yok denecek kadar azdır. Genel olarak tonlamada kullanılan çizgisel taramalar bazı doku oluşumları ortaya çıkarmıştır. Metal ve kumaş gibi materyal dokuları renk kullanımı sayesinde anlaşılabilmektedir.

Yön: Oldukça hareketli kompozisyonların yer aldığı panellerde yön, karakterlerin hareketlerine göre belirlenmektedir. Figürlerin duruşları bakış ve hareket yönleri okuyucuya yol göstermektedir. Beşinci panelin kurgusu genel kurgudan daha farklıdır. Merkezden dışa doğru oluşan ritmik örüntü, kompozisyonun ortasına doğru bir akış oluşturmaktadır. Sayfa genelinin yanı sıra özellikle beşinci panelde perspektif, yönü belirleyen ana unsurdur. Konuşma baloncuklarının okuma sırası da kompozsiyondaki

yöne etki eden bir diğer ögedir. Okuma sırasına göre karakterler öncelik sahibi olabilmekte, bu da yön algısını etkilemektedir.

5.1.7. Ergenekon Destanı



Şekil 60. Ergenekon Destanı Çizgi Roman Kapağı



Şekil 61. Ergenekon Destanı İç Sayfa Görseli

Eser Künyesi ve Konu Özeti: Ergenekon Destanı çizgi romanı Yunus Emre Erdur tarafından yazılmış ve çizilmiştir. Bir seri olarak düşünülen çalışmanın henüz ilk cildi yayımlanmıştır. Eser, eski bir Türk destanı olan Ergenekon Destanı'nı konu almaktadır. Ergenekon Destanı'nda Türkler ihanete uğrayarak yok olmanın eşiğine gelirler. Hayatta kalan birkaç kişi yurtlarını terkederek geçilmesi zor patikalardan geçip, etrafı yüksek dağlarla çevrili ve oldukça verimli bir vadiye ulaşırlar. Bu vadiye Ergenekon ismini vererek burada yaşamaya başlarlar. Yüzlerce yıl geçtikten sonra artık Ergenekon'a sığamaz hale gelmişlerdir. Ve bir çıkış yolu ararlar. Atalarını bu vadiye getirmiş olan patika yollar çoktan unutulup kaybolmuştur. Arayış içindeyken efsanevi bir kurt olan Börteçine onlara yol gösterir. İşaret ettiği dağın demirden olduğunu farkeden Türkler, bu demir dağı eriterek Ergenekon vadisinden çıkmayı başarmış ve yeniden güçlü devletler kurmuşlardır. Ergenekon'dan çıkış günümüzde de bütün Türk toplulukları tarafından baharı müjdeleyen yeni gün anlamına gelen "nevruz" olarak kutlanmaya devam etmektedir. Yunus Emre Erdur'un incelenen bu eserinde, Ergenekon Destanının başlangıcı ele alınmıştır. Erdur Design Studio / Digital Art&Design tarafından hazırlanan eser 2019 yılında basılmıştır (Erdur, 2019).

Yazar ve çizer Yunus Emre Erdur, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü mezunudur. Farklı kurumlarda illüstratör ve tasarımcı olarak çalışan Erdur, özellikle Atlas dergisi için çizmiş olduğu Türk tarihi illüstrasyonlarıyla öne çıkmıştır. 2010 yılında kurmuş olduğu Erdur Design Studio'da tasarım, çizgi roman, storyboard ve illüstrasyon çalışmalarına devam etmektedir.

Kompozisyon: Birinci panelde yakın plan tercih edilerek karakter odak noktası olarak belirlenmiştir. Sahnenin açısı, standart anlatımdan farklı olarak değiştirilmiş ve sola yatık bir plan kurgulanmıştır. İkinci plan diğer planların aksine geniş bir alanı kapsamaktadır. Asimetrik bir kurulum seçilmiş olup koyu lekeler panelin sol tarafında yer almaktadır. Üçüncü ve dördüncü panelde karşılıklı konuşmakta olan iki farklı karakter yakın planda görülmektedir. Dört panelde de açık kompozisyon tercih edilmiş olup çizgi romanın geneline bu kurgu hakimdir. Açık kompozisyonlar, sahnelerdeki devamlılığı en iyi şekilde ifade edebilen kompozisyon kurulumudur.

Renk ve Ton: Gerçekçi bir boyama üslubunun tercih edildiği çizgi romandan alınan bu sayfa, çizgi romanın genel boyama üslubu hakkında bilgi vermektedir. Sahne

vurgularının güçlü yapılabilmesi için zıtlıklar kullanılmıştır. Sayfada yer alan dört panelde de sıcak renkler olan sarı ve kırmızı tonları, soğuk renkler olan mavi ve mor renklerinin tonları ile dengelenmiştir. Bu kullanım hem derinlik verilmesini sağlamış hemde anlatım gücünü arttırmıştır. İlk panelde görülen karakter dışarıdan gelmektedir ve arkasında güneş ışıkları görünür şekildedir. Karakter ters ışıkta kalmış olmasına rağmen yakın plan olduğu için karakterin yüzü, omuzundaki ve elindeki kuşlar ayrıntılı bir şekilde görülebilmektedir. Gün ışığının sıcak tonlarına zıt renk oluşturan soğuk renk tercihi, karakterin okunmasını kolaylaştımıştır. İkinci panelde ise kompozisyonun ortasında bulunan üç ana figür, kapalı bir ortamda ve ters ışıkta durmaktadır. Sahne geniş bir planda kurgulandığı için karakterler ayrıntılı olarak görülmemektedir, sadece silüetler şeklinde seçilebilmektedir. Üçüncü ve dördüncü panellerde de zıt renk kullanımları devam ettirilmektedir. Genel olarak geçişli renklerin hakim olduğu sayfada yer yer lekesel izler görülmektedir.

Çizgi: Çizgi, tonlamanın ve renklendirmenin güçlü bir yardımcısı olarak kullanılmıştır. Hem mekandaki objeler hemde karakterlerin yüzlerinde kullanılan çizgilerin sertliği ve yoğunluğu hikâyenin konusuna olumlu mânada katkı sağlamıştır.

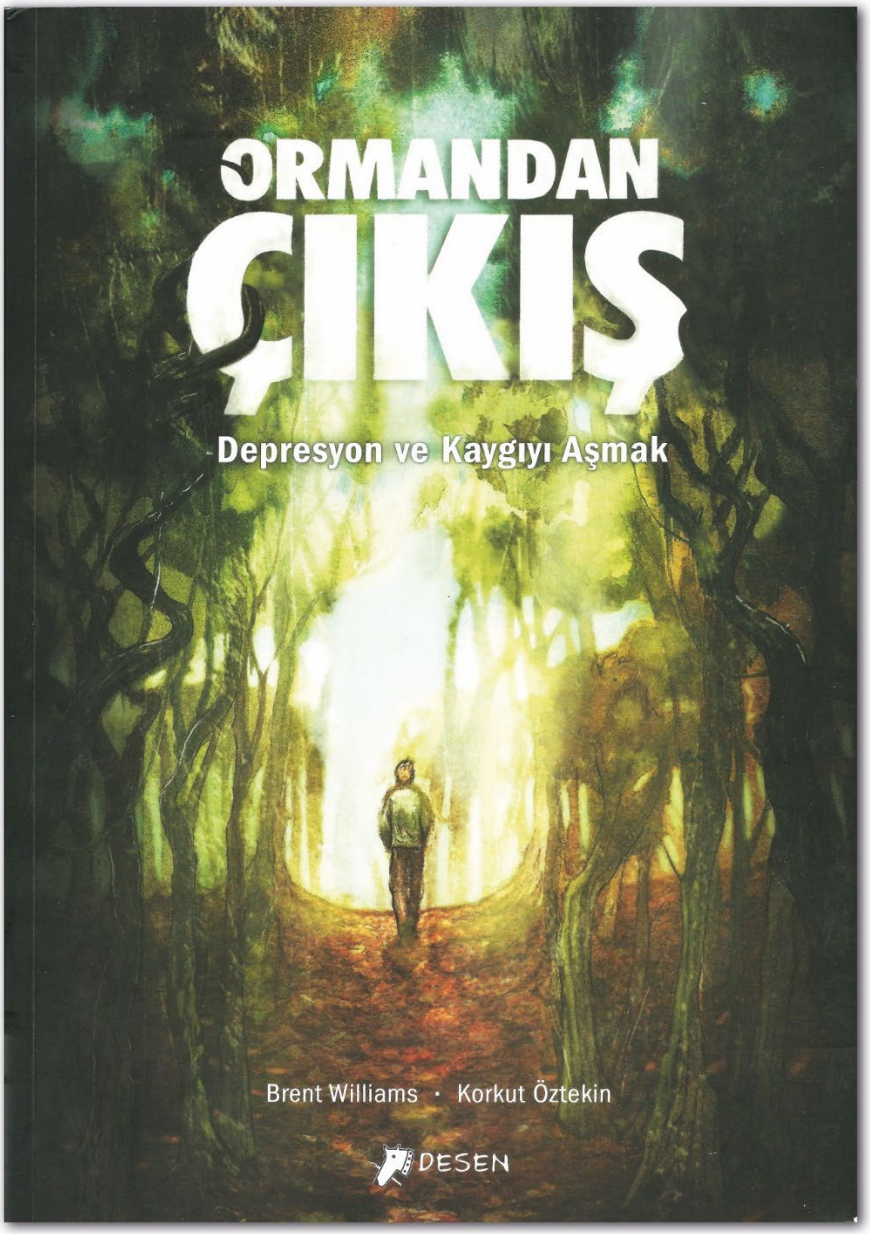
Üslup ve Şekil: Ergenekon çizgi romanı gerçekçi bir anlatım üslubuna sahiptir. Nesnelerin ve figürlerin formları yuvarlak ve yumuşak hatlıdır. Özellikle panellerde öne çıkan figürler ve portrelerde anatomiye özen gösterilmiştir. Panellerde yer yer abartılara da rastlamak mümkündür.

Doku: İlk panelde yer alan insan ve kuş figürlerinin boyamasında etkili bir doku kullanımı mevcuttur. Kuş figürlerinin tüylerini öne çıkaracak şekilde yapılan taramalar çizgisel dokular oluşmasını sağlamıştır. İnsan figürünün kıyafetini, saç ve sakalını betimleyen, lekesel ritmik yapı, panelde yer alan diğer doku oluşumudur. Benzer bir oluşumu üçüncü panelde de görmek mümkündür. İkinci panelde ise ilk panelde yakın planda görülen figürü daha geniş planda, kıyafetinin tamamı algılanabilecek şekilde görülmektedir. Ayrıntıya yer verilmeyen figürün kıyafet dokusu lekesel olarak verilmektedir. Sayfanın geri kalanında, ancak renk kullanımıyla oluşan bir dokudan söz etmek mümkündür.

Yön: Yatay olarak üç parçaya bölünmüş olan sayfada, kompozisyon kurulum yönleri de yatay olarak kurgulanmıştır. İlk panelde kompozisyon kurulumunun sola eğimli olması

paneldeki yönü belirleyen unsurdur. Hem açının hemde figürlerin yoğunluğunun ve hareketinin sola doğru olması izleyicinin panele bakışına yön vermektedir. İkinci panelde yatay bir kurulum göze çarpmaktadır. Sağ taraftaki boşluk ve konuşma sırasının da soldan sağa olması, sağa doğru yatay bir akış oluşturmaktadır. Yan yana yer alan üçüncü ve dördüncü panellerde, yakın planda çizilen karakterlerin bakış açıları, bu panellerdeki yönü belirleyen unsurdur.

5.1.8. Ormandan Çıkış



Şekil 62. Ormandan Çıkış Çizgi Roman Kapağı



Şekil 63. Ormandan Çıkış İç Sayfa Görseli

Eser Künyesi ve Konu Özeti: Akademisyen Mehmet Korkut Öztekin tarafından resimlenen kitap, Brent Williams tarafından yazılmıştır. Kadir Yiğit Us tarafından Türkçeye çevrilen eser, Desen Yayınları tarafından 2018 yılında basılmıştır. Ana dili İngilizce olan eserin Almanca ve Fransızca olarak da çevirileri yapılmış ve basılmıştır. İlk baskısı Yeni Zelanda'da yapılan eserin şu an için dört farklı dilde tercümesi mevcuttur. Yazarın kendi deneyimlerinden yola çıkarak kaleme aldığı eser, depresyon ve kaygı rahatsızlıklarından kurtulmak için, bir kişisel yardım kitabı niteliğindedir (Öztekin, 2020).

Eserin çizeri Mehmet Korkut Öztekin, lisansını Bilkent Üniversitesi Grafik Tasarımı bölümünde, 2002 yılında tamamlamıştır. 2005 yılında, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalında yüksek lisansını tamamlamış, 2009 yılında da sanatta yeterliliğini tamamlayarak doktor öğretim üyesi unvanını almıştır. 2019 yılında doçent unvanını alan Öztekin, halen Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarımı bölümünde öğretim üyesi olarak akademik hayatını devam ettirmektedir (İletişim, 2018).

Kompozisyon: İlk panelde yaklaşık simteri bir kompozisyon tercih edilmiştir. Figürün merkeze alındığı açık bir kompozisyon görülmektedir. İkinci panelde de merkezde figür bulunmaktadır. Karanlık bir alanı betimleyen lekeler sayesinde sağ ve sol yönlere doğru bir açılım oluşmaktadır. Üçüncü panelde ise bir odanın içi kuşbakışı ve diyagonal bir açıyla resmedilmiştir. Figürü dengelemek amaçlı tavan aydınlatması, figür ile aynı açıda kompozisyona yerleştirilmiştir. Üç panelde de kompozisyonların odak noktası merkez olarak belirlenmiştir.

Renk ve Ton: Kullanılan renkler konu bütünlüğü açısından oldukça önemlidir. Derpresyon halinin anlatıldığı bu sayfalarda koyu renklerin tercih edilmesi, hikâyenin okuyucu üzerindeki etkisini arttırmaktadır. Dış mekan daha aydınlıkken, iç mekanın resmedildiği panellerde daha karanlık bir ortama girilmiş olması insanın içe kapanıklığını betimler niteliktedir. Açık ve koyu arasındaki tonlama farkları özellikle dikkat çekmektedir. İkinci ve üçüncü panellerde merkezde toplanan açık renkler karakteri desteklerken, merkezden uzaklaşırken karşılaşılan koyu lekeler mekanı desteklemekte ve karakterin etrafını saran karamsar havayı ifade etmektedir.

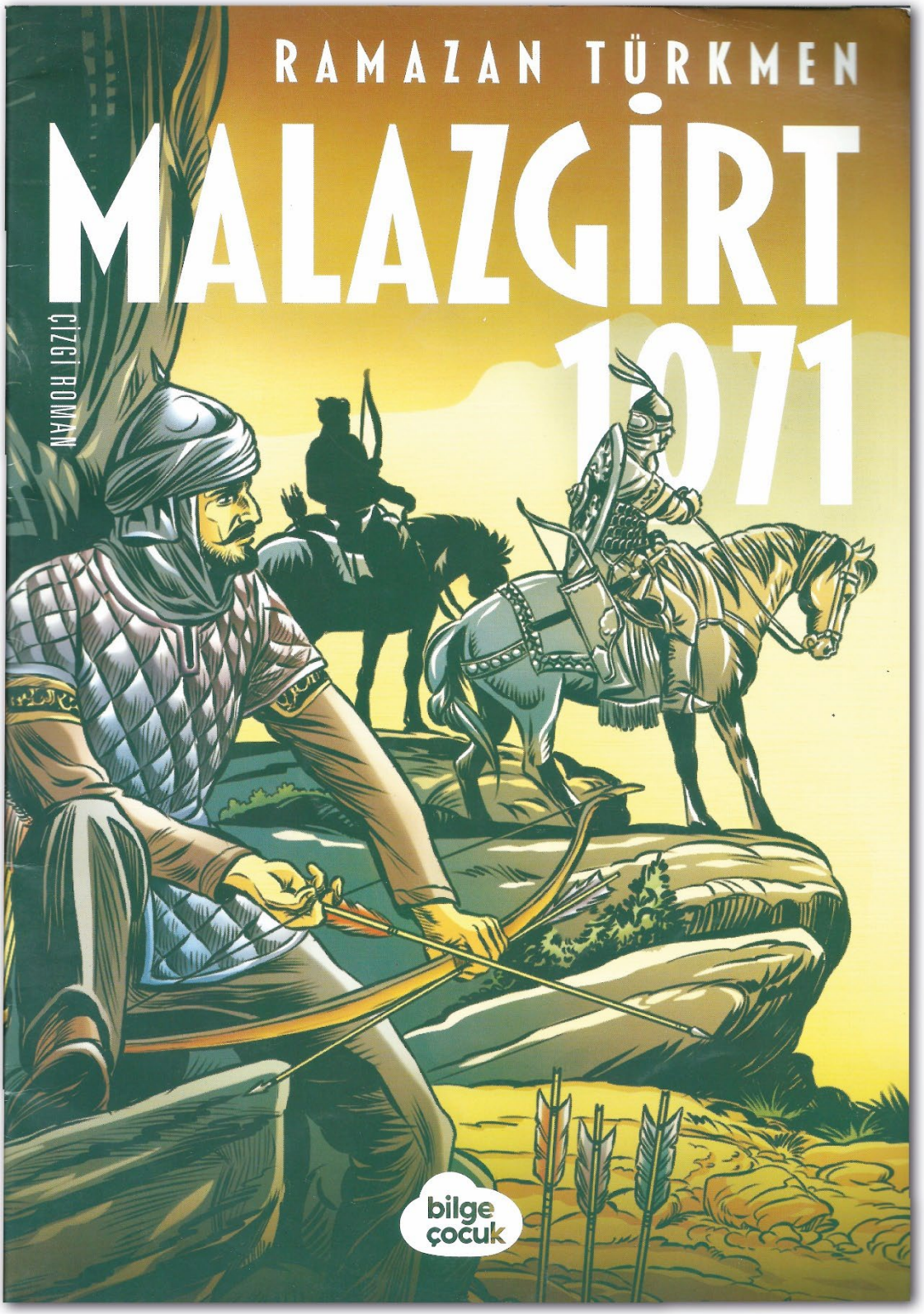
Çizgi: Çizgi daha çok kontur olarak görülmektedir. Yer yer tonlamaya yardımcı olsa da çizginin asıl görevi objeleri belirtmektir.

Üslup ve Şekil: Ormandan Çıkış çizgi romanı gerçekçi bir anlatım üslubuna sahiptir. Nesneler ve figür abartıdan uzak, gerçek hatlarında resmedilmiştir.

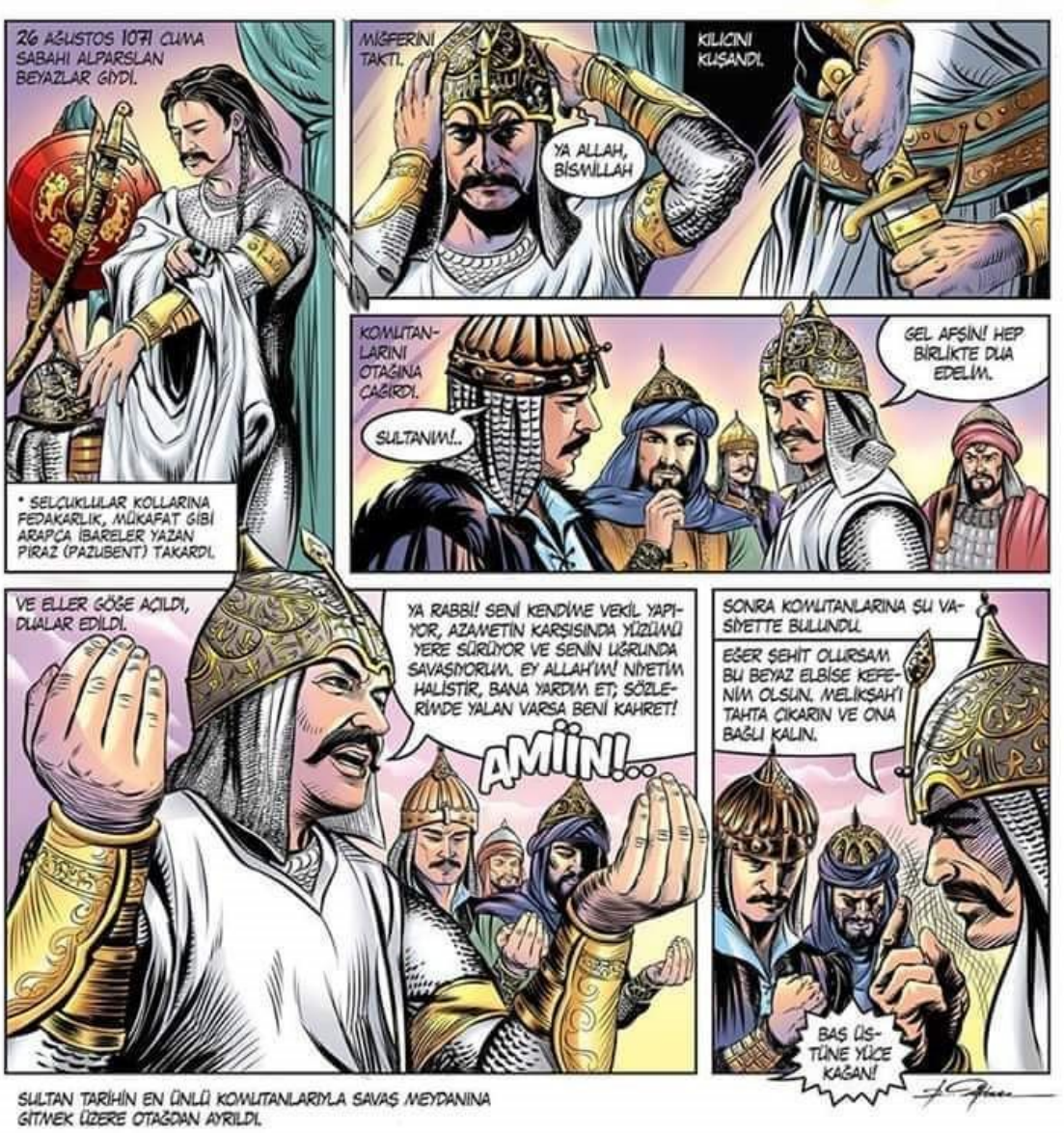
Doku: Sayfanın genelinde bir dokudan söz etmek mümkündür. Suluboya tekniğinin kullanıldığı eserde boyama tekniğinin dokusu kendisini göstermektedir. Işık ve gölge boyamaları lekesel dokular oluşmasını sağlamıştır. Üsluptaki lekesellik panellerde öne çıkan bir özelliktir.

Yön: Yatay olarak üç eşit panele bölünmüş olan sayfada, kompozisyon kurulum yönleri de yatay olarak kurgulanmıştır. İlk panelde, geniş planda figürü merkeze alarak, yanlara doğru uzanan simetrik yapıda evler görülmektedir. İkinci panelde odak noktası, ışık kullanımı sayesinde merkezdedir. Merkezden yanlara doğru azalarak yok olan ışık paneldeki yönü de oluşturmaktadır. Üçüncü panelde ise kompozisyon kurulumundan kaynaklı, diyagonal bir akış söz konusudur. Bakış açısıda bu durumu desteklemektedir.

5.1.9. Malazgirt 1071



Şekil 64. Malazgirt 1071 Çizgi Roman Kapağı



Şekil 65. Malazgirt 1071 İç Sayfa Görseli – 1



Şekil 66. Malazgirt 1071 İç Sayfa Görseli – 2

Eser Künyesi ve Konu Özeti: Ramazan Türkmen tarafından yazılan ve çizilen Malazgirt 1071 çizgi romanı, 2018 yılında Bilge Çocuk Yayınevi tarafından basılmıştır (Şekil 64). Büyük Selçuklu Devleti ve Doğu Roma İmparatorluğu (Bizans) arasında, 1071 yılında, 26 Ağustos günü gerçekleşen Malazgirt Meydan Muharebesini konu almaktadır. Anadolu'nun kapılarını Türklere açan savaş olarakta bilinir. Çizgi roman, Anadolu'nun ve her iki devletin savaş öncesi durumu hakkında bilgi verir. Devletleri savaşa sürükleyen sebepleri anlatırken, hikâyede önemli yan karakterlere de yer verir. Nihayetinde, ayrıntılı bir şekilde, savaşı ve savaş sonucunda gelişen olayları anlatır (Türkmen, 2018).

Ramazan Türkmen 1995 yılında Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünden, 1999 Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim-İş Ana Bilim Dalı Grafik Bölümünden mezun olmuştur. Çizgi romanın sonunda bulunan, Selçuklu dönemine ait silahlar ve kıyafetler hakkında bilgi veren iki sayfa, dünyanın en büyük askeri müzelerinden biri olan, Harbiye Askeri Müzesi'nde sergilenmektedir. Çizer, pek çok yayınevi, özel sektör kuruluşları ve devlet kurumları için illüstrasyon, çizgi roman, hikâye kitapları, dergi, kitap kapakları ve içerikleri hazırlamıştır. Ankara Büyükşehir Belediyesi'nde danışman olarak çalışmalarını sürdürmektedir (Ramazan Türkmen, 2015).

Kompozisyon: Şekil 65'te yer alan renkli panellerde kompozisyonlar figür odaklı olarak kurgulanmıştır. Karşılıklı diyalogların yer verildiği paneller, ayrıntılara yer verecek kadar yakın planlar ile anlatılmıştır. Şekil 66'da bulunan kompozisyonlar ise daha çeşitlidir. İlk panelde geniş bir plan tercih edilerek genel bir betimleme yapılmıştır. İkinci panelde de geniş plan bir kurulum tercih edilmiş olsa da figürler daha yakından görülmektedir. Geri kalan panellerde ise yakın planlar tercih edilmiş, figürlerin yüzlerine odaklanılmıştır.

Renk ve Ton: Malazgirt çizgi romanı genel olarak siyah beyaz tonlama ile çizilmiştir. İçerisinden incelemeye alınan sayfa ise çizgi romanda da renkli halde basılmıştır. Tercih edilen renkler karakterleri ön plana çıkartmaktadır. Karakterler üzerinde renklerin net olması arka planı daha bulanık bir renk tercihine itmiştir. Ancak sabah saatlerinin anlatıldığı hikâyede, arka planda kullanılan renkler, günün hangi saatinde olduklarını destekleyici niteliktedir.

Çizgi: Siyah-beyaz olarak hazırlanan eserde, çizgi, tonlamanın ana unsurudur. Işık ve gölge etkisini verebilmek için tarama yoğunlukları kullanılmaktadır. Çalışmanın tamamında genel bir ışıktan söz etmek mümkündür. Bu da çizginin gücünü arttırmaktadır. Aynı zamanda kontur olarak kullanılan çizgi, karakterleri ve objeleri birbirinden ayrıştıran ana ögedir. Nesnelerin formlarına göre şekil alarak nesneleri nitelemektedir.

Üslup ve Şekil: Malazgirt çizgi romanı gerçekçi bir anlatım üslubuna sahiptir. Nesneler ve figürler abartıdan uzak, gerçek hatlarında resmedilmiştir. Nesnelerin ve figürlerin formları yuvarlak ve yumuşak hatlıdır. Özellikle panellerde öne çıkan figürlerde anatomiye özen gösterilmiş, portrelerde ayrıntıya yer verilmiştir.

Doku: Çizgi, sanatçının üslubunda öne çıkan unsurdur. Diğer her şeyde olduğu gibi sayfadaki doku oluşumları da çizgi temellidir. Şekil 65'te ilk panelden itibaren görülen, metal örgü zırh dokuları, çizgilerin ritmik tekrarlarıyla oluşturulmuştur. Hem Şekil 65'te hem de Şekil 66'da karakterlerin üzerindeki kürk ve kumaş dokularında da çizginin anlatım gücünü görmekteyiz.

Yön: Şekil 65'te kompozisyonlar yakın plan kurgulandığı için genel olarak bir yönden söz etmek pek mümkün değildir. Panellerin yönleri, yakın planda görülen karakterlerin hareketlerine bağlı olarak belirlenmektedir. Özellikle dördüncü panelde, ön planda duran figürün duruşu ve hareketi, panelde, aşağıdan yukarıya doğru bir yön oluşturmaktadır. Şekil 66'da daha geniş planlar mevcuttur. İlk panelde yatay bir kurgu göze çarpmaktadır. Kompozisyonun en solunda bulunan ve perspektif olarak en yakın olan figürün sağa doğru yönelmiş olması, izleyici de sağa doğru yönlendirmektedir. Panelin ortasında bulunan atların sağa doğru hareketi de bu yönelimi desteklemekte ve kompozisyon genelinde soldan sağa doğru bir akış oluşturmaktadır. İkinci panelde figürlerin yerleşimi daha farklıdır. Kompozisyonun orta-alt kısmı boş bırakılmış, figürler bu boşluğun etrafında kurgulanmıştır. Figürlerin hareketleri ve durdukları noktalar kendilerince bir yön oluştursa da asıl akışın yarım daire şeklinde, yine figürlerin üzerinden gerçekleştiği söylenebilir. Diğer üç panelde yakın plan kompozisyonlar kurgulanmıştır. Üçüncü panelde hem konuşma sırası hemde perspektif gereği soldan sağa doğru bir yönelimden söz etmek mümkündür. Dördüncü panelde ise yakın planda çizilen portrenin duruşuna bağlı olarak aşağıdan yukarı doğru bir yön

oluşmaktadır. Beşinci panelde ise perspektif gereği öndeki figürden arkadaki figüre doğru, sağdan sola bir akış vardır.

5.1.10. Yabani (Kralına İsyan)



Şekil 67. Kralına İsyan Çizgi Roman Kapağı



Şekil 68. Kralına İsyan İç Sayfa Görseli

Eser Künyesi ve Konu Özeti: Kralına İsyan çizgi romanı Devrim Kunter tarafından yazılmış ve çizilmiştir. Yabani isimli kolektif bir çizgi roman dergisinde yayımlanmıştır. Dokuz bölüm olarak yayımlanan eser Yabani dergisinin yayın hayatını bitirmesi sebebiyle devam edememiştir. Kralına İsyan çizgi romanının konusu fantastik bir dünyada geçmektedir. Türk-İslam kültüründen ögeler barındıran hikayenin baş kahramanı, askeri bir rütbeli olan kadın karakterdir. Pir Ece olarak anılan bu rütbeliler, Megaşah isimli mutlak hükümdarın askerlerine komuta ederek düzeni korumakla görevlidirler. Pek çok Türk-İslam unsurunu içinde barındıran bu kurgu hikâyede, Türk halk söylencelerinde önemli yeri olan Dede Korkut ve Köroğlu gibi farklı zaman dilimlerinde yaşamış karakterler de yer almaktadır. (Kunter, 2016)

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü mezunu olan Devrim Kunter'in çizgi roman üretimine başlaması Seyfettin Efendi projesi ile olur. Hikâyeleri, ilk başlarda internet ortamında, forumlarda yayınlamaya başlar. Gelen olumlu yorumlar üzerine basılı bir çizgi roman haline getirmeye karar verir. 2013 yılında serinin ilk kitabı olan Seyfettin Efendi ve Olağanüstü Maceraları Cilt 1, Yeditepe Canavarı yayımlanır (Tüfekçioğlu, 2013). Sonraki yıllarda seri devam ettirilir ve üç kitabı daha yayımlanır. Kunter, bu süre zarfında farklı dergilerde kısa hikâyeler yazıp çizmeye devam eder. Çalışmalarına devam ederken, tanışmış olduğu yazar ve çizerlerle kolektif bir proje yapmaya karar verir. 2016 yılının haziran ayında Yabani dergisinin ilk sayısını çıkartır (Şekil, 67). İncelemeye alınan Kralına İsyan serisini de içinde barındıran dergi, 10 sayısı yayımlandıktan sonra yayın hayatına ara verir. Yabani dergisi 2021 yılında bilim kurgu ve polisiye özel sayıları olarak, iki sayı daha çıkartır.

Kompozisyon: İncelemeye alınan sayfa, dört eşit parçaya bölünerek yatay dikdörtgen paneller halinde kurgulanmıştır. İlk panelde geniş bir plan görülmektedir. Odak noktası, figürler sayesinde merkezdedir. İkinci panelde yakın planda ve panelin merkezine yerleştirilmiş bir portre mevcuttur. Odak noktası doğrudan bu kadın portresidir. Üçüncü panelde iki farklı erkek portresi yakın plandan resmedilmiştir. Portrelerin yerleşiminde perspektifin kullanılması panelin akışına bir hareket katmıştır. Dördüncü panelde üç figür de görülmektedir. En önde duran ve hareket halinde olan kadın karakter kompozisyonun odak noktasıdır. Hem kadının hareketi hemde perspektifin kullanım yönü kompozisyona, arkaya doğru bir hareket kazandırmıştır.

Renk ve Ton: Bir gece sahnesinin konu edinildiği bu sayfada soğuk renkler hakimdir. Mavi ve yeşil tonları yer yer siyahlarla desteklenmiş, konunun ciddiyetini desteklemek amaçlı olarak da puslu bir etki yaratılmak istenmiştir. Neredeyse tek renk (monokrom) bir anlatım söz konusudur. Panellerin merkezinde daha açık tonlar kullanılarak hikâyenin odak noktaları ortaya çıkarılmıştır. Tonlama, kompozisyon merkezinden uzaklaşırken koyulaşmaya başlamış, bu da hikâyenin gece atmosferine vurgu yapmıştır.

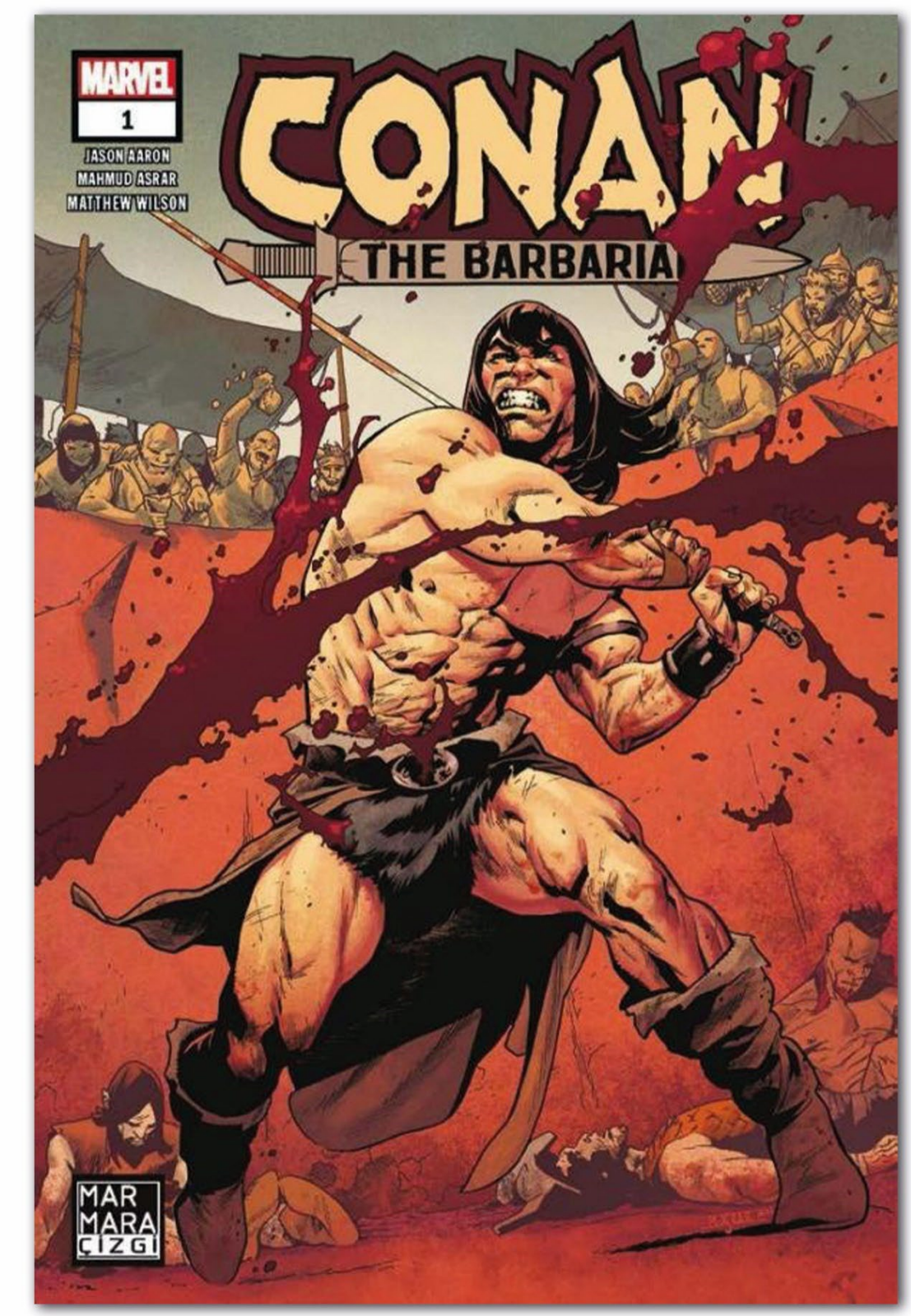
Çizgi: Fırça izlerinin yoğun olduğu panellerde çizgi genel olarak karakterleri ve mekanı destekleyici ve niteleyici bir unsur olarak kullanılmıştır. Özellikle portrelerdeki ayrıntılar çizgi yardımıyla verilmiştir.

Üslup ve Şekil: Alayına İsyan çizgi romanı gerçekçi bir anlatım üslubuna sahiptir. Nesneler ve figürler abartıdan uzak, gerçek hatlarında resmedilmiştir. Nesnelerin ve figürlerin formları keskin hatlara sahiptir. Panellerde öne çıkan portrelere özen gösterilmiş, ayrıntılı bir şekilde aktarılmıştır.

Doku: Sayfanın genelinde bir dokudan söz etmek mümkündür. Boyama tekniğinin dokusu kendisini göstermektedir. Figürlerin saç ve sakal dokuları fırça ve çizgi darbeleri ile verilmiştir. Işık ve gölge tonlamaları lekesel dokular oluşmasını sağlamıştır. Üsluptaki lekesellik panellerde öne çıkan bir özeliktir. Figürler haricindeki ağaçlar ve zemin gibi mekan ögeleri, lekesel dokular ile betimlenmiştir.

Yön: Yatay olarak dört eşit panele bölünmüş olan sayfada, kompozisyon kurulum yönleri de yatay olarak kurgulanmıştır. İlk panelde, geniş planda figürler merkeze toplanmış olarak görülmektedir. Yatay bir kurulum söz konusu olsa da, ancak karakterlerin hareketleri odaklı bir yön olgusundan söz etmek mümküdür. İkinci panelde yön oluşturmayan, portreyi öne çıkaran, merkez odaklı bir kompozisyon mevcuttur. Üçüncü panelde perspektif figürler arasında bir derinlik oluşturmaktadır. Figürlerin bakış açıları ve konuşma sırası göz önüne alınırsa, arkadan öne, soldan sağa doğru bir yönden söz etmek mümkündür. Dördüncü ve son panelde de perspektif odaklı bir yön mevcuttur. Bir önceki panelde olduğu gibi figürlerin hareketleri ve kompozisondaki yerleşimi arkadan öne, soldan sağa bir akış oluşturmaktadır.

5.1.11. Conan The Barbarian, Conan'ın Yaşamı ve Ölümü



Şekil 69. Conan Çizgi Roman Kapağı



Şekil 70. Conan İç Sayfa Görseli

Eser Künyesi ve Konu Özeti: Barbar Conan, Amerikalı Robert Ervin Howard tarafından 1932 yılında yaratılmış bir karakterdir. Hikâyeler 1932'den 1936 yılına kadar yazarın kendisi tarafından devam ettirilmiştir. Bu sürede ün kazanmaya başlayan eser, 1936 yılında, yazarın vefatından sonra farklı yazarlara devredilerek, hikâyenin devam etmesi sağlanmıştır. Yıllar boyunca pek çok yazar ve çizer tarafından ele alınan eserin çizgi romana ilk uyarlanmış hali 1952 yılında Meksika'da olmuştur. Conan asıl ününü, 1960'larda, meşhur illüstratör Frank Frezetta'nın kapak resimleri sayesinde kazanmıştır. 1970'lere gelindiğinde Marvel Comics, Barbar Conan'ı çizgi romanları arasına katar. Stan Lee öncülüğünde üzerinde çalışılmaya başlanan eserin hikâyesi Roy Thomas tarafından kaleme alınır. İlk olarak John Buscema daha sonra da Barry Smith'in çizgileriyle hayat bulur. Conan'ın hikâyeleri, daha sonraki yıllar boyunca, farklı yazar ve çizerler tarafından anlatılır. Conan çizgi romanlarının yayın hakları 2003 ila 2018 yılları arasında Dark Horse Comics'e geçer ve bu şirket tarafından üretilir ("Conan", 2021).

2019 yılında tekrar Marvel Comics'e dönen karakter, Şekil 69'da kapak görseli bulunan ve bu araştırmada incelemeye alınan "Conan the Barbarian" ismiyle tekrar yayınlanmaya başlar. 10 kitap şeklinde planlanan serinin yazarı Jason Aaron'dur. Mahmud Asrar'ın çizdiği hikâyeleri Matthew Wilson renklendirir. Hikâye Conan'ın gençlik yıllarında, arenalarda gladyatör olarak savaştığı yıllarda başlar. Bu sırada bir cadı ile karşılaşır ve onu öldürür. Yıllar sonra Conan kral olduğunda, yıllar önce öldürdüğünü sandığı cadıyla ve uşaklarıyla karşılaşır ve onlarla mücadele eder (Aaron, 2019).

Hikâyenin çizeri Mahmud Asrar'dır. Asrar, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünde 2 yıl eğitim aldıktan sonra Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümüne girerek bu bölümden mezun olur. Yıldıray Çınar ve Hakan Tacal ile Çapa Çizgi Roman Grubunu bu yıllarda kurar. Henüz öğrencilik yıllarındayken çizgi roman üretmeye başlar. Image Comics çatısı altında, Jay Faeber ile birlikte Dinamo 5 isimli çizgi romanın ortak yaratıcısı ve çizeri olur. Büyük çıkışını bu sayede yapan Asrar daha sonraki yıllarda X-men, Captain America, Star Wars, Supergirl gibi bir çok Marvel Comics ve DC Comics çizgi romanlarında çizer olarak yer alır. En son olarak da, incelemeye alınan Conan The Barbarian çizgi romanının çizimlerini yapmıştır.

Kompozisyon: İncelemeye alınan sayfada oldukça hareketli kompozisyonlar yer almaktadır. Devam eden bir savaş sahnesi resmedilmiştir. Birinci panelde iki karakteri merkeze alan bir kompozsiyona yer verilmiştir. Her iki figürde hareketleri ile öne çıkmaktadır. İkinci panelde tek bir fügür, öne doğru bir hareket halinde görülürken, yakın planda resmedilen el ve silah perspektif oluşumunu sağlamıştır. Üçüncü panelde ise yakın planda diğer figür görülmektedir. Figür merkeze yerleştirilerek odak noktası olması sağlanmıştır. Figürün kollarının ve sahnedeki nesnelerin sağa doğru savrulması kompozisyona, aynı yöne doğru bir hareket kazandırmıştır.

Renk ve Ton: Renk kullanımı hikâyenin tamamında konu ile doğru orantılı ve etkinlikte kullanılmıştır. Gladyatör arenasında bir savaşçı olan baş karakter Conan'ın savaş sahnelerinin incelendiği bu sayfada ise renkler konu ile bir bütün halindedir. Hareket, hırs, heyecan ve savaşın doğrudan hissedildiği paneller boyunca sıcak renkler hakimdir. Kırmızı ve turuncunun yoğun olarak kullanıldığı sayfada verilen mücadelenin zorluğu ve atmosferi hissettirilmektedir. Gerçekçi bir üsluba sahip olan çalışmada renk tonlamaları da gerçekçi kullanılmıştır. Sahnelerdeki ışığın güçlü olması bazı keskin gölgelerin oluşmasını sağlamışsa da insan teninin dokusuna uygun olarak yumuşak geçişler de göze çarpmaktadır. Derinliği arttırmak için yer yer yoğun siyah lekelerde kullanılmıştır.

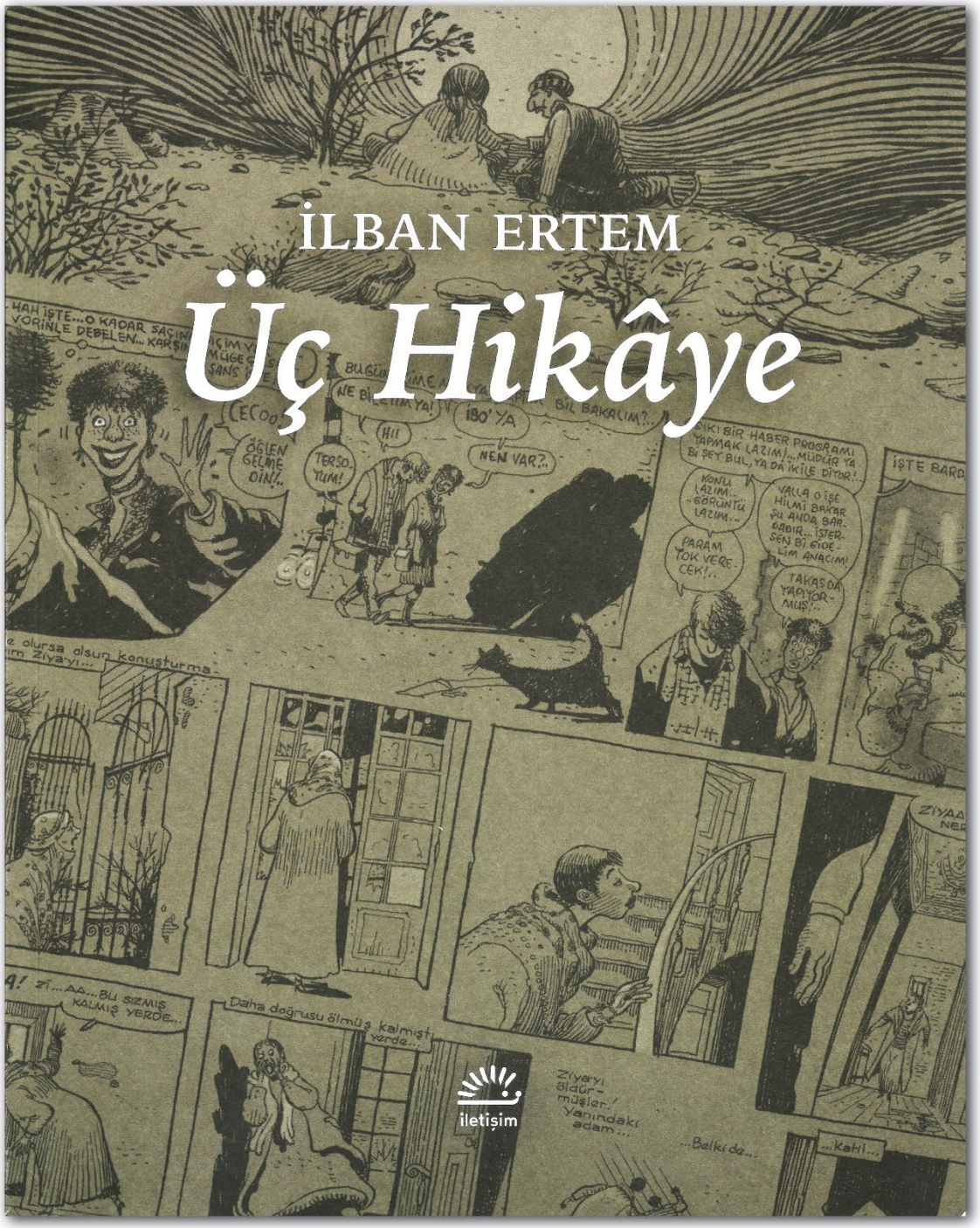
Çizgi: Sanatçının üslubu gereği, çizgi daha çok kontur olarak görülmektedir. Yer yer tonlamaya yardımcı olsa da çizginin asıl görevi objeleri belirtmektir. Kompozisyonlarda yön belirlemek için de çizgi kullanılması, sahnelerin hareketlenmesine ve derinliğin arttırılmasına yardımcı olmaktadır.

Üslup ve Şekil: Conan çizgi romanı gerçekçi bir anlatım üslubuna sahiptir. Nesneler ve figürlerde yer yer abartıya kaçılmışsa da, formların gerçekçi olmasına özen gösterilmiştir. Nesnelerin ve figürlerin formları yuvarlak ve yumuşak hatlıdır. Özellikle panellerde öne çıkan figürlerde anatomiye özen gösterilmiş, portrelerde ayrıntıya yer verilmiştir.

Doku: Doku oluşturabilecek bir örüntü yok denecek kadar azdır. Çalışmanın üslubu gereği genel olarak tonlamada kullanılan düzgün yüzeyler doku oluşturmamıştır. Figürlerin tenleri ve kıyafet parçalarında, boyama tekniği sayesinde oluşmuş ve nesnelerin birbirinden ayrılmasını sağlayacak lekesel dokudan söz etmek mümkündür.

Yön: Sayfa yatay olarak üç parçaya bölünmüş durumdadır. İlk panelde mücadele haline iki figür görülmektedir. Sağdaki figür diğer figüre göre daha yukarıdadır. Sağdaki figürün yukarda olması, vücut hareketi ve yüz ifadesi, onu baskın hale getirerek öne çıkartmaktadır. Soldaki figürün, hem kompozisyon olarak hem de fiziksel olarak bu baskının altında kalması ve aşağıya doğru olan hareketi paneldeki yönün sağ üstten sol aşağıya doğru oluşmasını sağlamaktadır. İkinci panelde öne doğru hamle yapan figür soldan sağa doğru bir akış oluşturmaktadır. Beden hareketine ek olarak hız ifadesi şeklinde yorumlanabilecek çizgiler de sağ tarafa doğru olan bu akışı desteklemektedir. Üçüncü panel daha yakın plandan kurgulanmıştır. Bu panelde de hareket odaklı bir yönden söz etmek mümkündür. Figürün hareketi sağa doğru olması ve ön planda görülen parçaların sağa doğru savrulan hareketi, panelde yönü belirleyen unsurdur.

5.1.12. Üç Hikâye



Şekil 71. Üç Hikâye Çizgi Roman Kapağı



Şekil 72. Üç Hikâye İç Sayfa Görseli

Eser Künyesi ve Konu Özeti: Eserin yazar ve çizeri İlban Ertem 20'li yaşlarının henüz başındayken çizer olmaya karar verir. Meslek hayatına küçük ölçekli ajanslarda, çocuk hikayeleri ve çeşitli illüstrasyonlar yaparak başlar. 1973 yılında Oğuz Aral ile tanışır ve kariyeri mizah çizerliğine doğru evrilir. Kısa hikayeler, dergi kapakları ve resimli romanlar çizer. Bu sürede Gırgır, Fırt, Avni, Hıbır, Joker gibi dönemin önemli mizah dergilerinde çizimler yapmaya devam eder. Çizgi roman üretimine uzun bir süre ara veren Ertem, İhsan Oktay Anar'ın Puslu Kıtalar Atlası isimli romanını çizmeye başlar. 5 sene süren yoğun bir çalışmanın ardından 2015 yılında Puslu Kıtalar Atlası çizgi romanı İletişim Yayınları tarafından basılır (Ertem, 2021).

İncelemeye alınan Üç Hikâye isimli çizgi roman, İlban Ertem tarafından 1994-1995 yılları arasında HBR dergisinde yayımlanmış çalışmaların bir derlemesidir. Ertem, seri illüstrasyonlar olarak parça parça yayımladığı hikâyeleri derleyerek, bir kitap haline getirmiştir. Üç Hikâye çizgi romanı İletişim Yayınların tarafından 2018 yılında yayımlanmıştır. İlk hikâye, meşhur çökertme türküsünün konusunu ele almaktadır. Eşkıya Halil Efe'nin, sevdiği kadın Gülsüm'e olan aşkı ve bunun neticesinde gelişen olaylar anlatılmaktadır. Sadece türkü olarak dinlenilen hikâye, aslına sadık kalınarak, bütün ayrıntılarıyla gözler önüne serilmektedir. Kitapta bulunan ikinci hikâyenin ismi Kan İçinde'dir. 1990'lı yılların televizyon haberciliği mesleğini konu almaktadır. Dönemin reality şovlarının, reyting için birbirleriyle nasıl yarıştığını, genç bir habercinin gözünden anlatır. Bu genç habercinin amacı kendisine ait televizyon programının izleyici kitlesini arttırmaktır. Üçüncü hikâyenin ismi ise Pera'da Cinayet'tir. Hikâye 1800'lerin sonunda, İstanbul'da geçmektedir. Olay, bir ses sanatçısının öldürülmesiyle başlamaktadır. Cinayetle suçlanan kişinin, kanto dansçısı olan kız kardeşi, gerçek katilin peşine düşer. Kardeşinin masumiyetini kanıtlamak için çabaladıkça daha çok cinayete tanık olur ve olay, içinden çıkılmaz bir hal alır. Seri cinayetlerin anlatıldığı hikâye, çizerin betimleme gücüyle pekiştirilerek etkileyici bir esere dönüşür (Ertem, 2018).

İncelemeye alınan kısım ise ilk hikâye olan Çökertme'ye aittir.

Kompozisyon: Hikâyenin dış mekanda geçtiğini belli edecek şekilde açık kompozisyonlar kullanılmıştır. İlk panelde geniş bir plan görülmektedir. Kompozisyonun odak noktası, yanyana duran figürler olarak belirlenmiştir. İkinci

panelde ise ilk paneldeki plandan uzaklaşarak daha geniş bir alan görülmektedir. Bir uçurumun kenarında oldukları anlaşılan figürler merkez üste alınmıştır. Dikey olarak kurgulanan kompozisyon sahnenin anlatımı güçlendirmiştir. Üçüncü panelde karakterler yakın plana alınarak kurgulanmıştır. Üçgen şekilde yerleştirilmiş üç figür panelin odak noktasıdır. Dördüncü ve beşinci paneller, sahneleme olarak bir birine çok yakındır. Dördüncü panelde yüzüstü yatan figür beşinci panelde dirseğinin üstünde yükselmiştir. Bu anlatım iki panele birden hareket kazandırmıştır. Kompozisyonlarda genel olarak yoğunluk söz konusudur. Nesnelerin yoğun kullanımı ile anlatım desteklenmiştir.

Renk ve Ton: Üç Hikaye çizgi romanında renk kullanılmamış, eser siyah beyaz tonlama ile resmedilmiştir. Tonlama, tek renk ve keskin sınırlarla verilmiştir. Işık-gölge arasında bir geçişten söz etmek mümkün değildir. Siyah ve beyaz arasında geçişler oldukça keskindir. Ara bir ton oluşturmak için çizgi taramaları kullanılmıştır.

Çizgi: Çizgi, bu eserde ana ögedir. Sanatçının üslubu, çizgiyi yoğun bir şekilde kullanmasını sağlamıştır. Özellikle ilk iki panellerdeki gökyüzünü betimleyen sarmal çizgiler bir yandan panellerin odak noktasını belirlerken bir yandan da hikâyedeki karmaşaya gönderme yapmaktadır. Bu sayede hikâyenin yoğun atmosferini okuyucuya oldukça etkili bir şekilde aktarmaktadır. Siyah beyaz çalışılan eserde, çizgi, tonlama içinde ana öge olarak kullanılmıştır. Hem mekan ve objelerde hem de karakterlerde kullanılan yoğun taramalar, okuyucuya gece etkisini oldukça rahat hissettirmektedir.

Üslup ve Şekil: Eserde, sanatçının üslubuna özgü bir abartıdan söz etmek mümkündür. Hem figürlerde hem de kompozisyonların diğer ögelerinde özgün bir anlatım dili söz konusudur. Sanatçının karikatür kariyeri, eserde kendisini göstermektedir. Üsluptaki abartı, hikayenin ifade gücünü arttırmaktadır. Nesneler ve figürler yuvarlak ve yumuşak hatlarla resmedilmiştir. Panellerdeki biçimsel karmaşa hikâyenin anlatım dili haline gelmiş ve bu karışıklık ustaca birbirinden ayrıştırılarak izleyiciye sunulmuştur.

Doku: Çizgi, sanatçının üslubunda öne çıkan unsurdur. Diğer her şeyde olduğu gibi sayfadaki doku oluşumları da çizgi temellidir. Sanatçının çizgi kullanımı sayesinde nesnelerde ve mekanda dokular oluşmuştur. Gökyüzünü betimlemek için kullandığı sarmal çizgiler yoğun bir doku oluşumu sağlamış ve panellerin dikkat çekiciliğini arttırmıştır. Aynı zamanda ağaç ve taş çizimlerindeki çizgisel ritmik tekrarlar doğal

doku oluşumları sağlamaktadır. Figüleri betimlerkende, gerek kıyafetlerinde gerekse vücut parçalarında çizgisel dokulardan söz etmek mümkündür.

Yön: İlk panelde odak noktası merkezin hemen soluna yerleştirilen figürlerdir. Panelin içindeki diğer nesnelerde figürleri destekleyen konumlara yerleştirilmiştir. Özellikle gökyüzünü betimleyen sarmal halkaların, figürlerin arkasında azalarak ay formuna dönüşmesi merkeze doğru bir akış oluşturmuştur. Panel genelinde yoğun olan hareket figürlere doğru azalmaktadır. İkinci panelde ise dikey bir kompozisyon görülmektedir. Odak noktası panelin üst kısmında yer alan ve yine beyaz boşluğun önüne yerleştirilen figürlerdir. Figürlerin hem yerleşimi hemde hareketi izleyiciyi panelin aşağısına doğru yönlendirmektedir. Bu sayede yukarıdan aşağıya doğru bir yön oluşması sağlanmıştır. Üçüncü panelde üç figür bir arada görülmektedir. Panelin odak noktası ise en önde hareket ve diyalog halinde olan iki figür üzerindedir. Figürlerin yönleri ve perspektif oluşumu soldan sağa, önden arkaya doğru bir yön oluşturmaktadır. En altta yer alan dördüncü ve beşinci paneller birbirlerinin devamıdır. Tek bir figür odaklı bu panellerde yön figürün hareketi dolayısıyla soldan sağa doğrudur.

6. SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

Araştırmanın ana konusu olan çizgi roman, basın-yayın illüstrasyonları üst başlığı altında, seri illüstrasyon türü olarak gruplanmaktadır. Çizgi romanın tarihçesine bakıldığında, bu üretim alanının ne kadar eskiye dayandığı, farkında olunmasa da, tarihin erken dönemlerinden itibaren insanoğlunun hayatının bir parçası olduğu görülmektedir. Hemen her alanda olduğu gibi, insanoğlunun tarihsel gelişimi, çizgi roman üretiminde de yeni ve farklı alanlar doğmasına sebep olarak, günümüzdeki halini almasını sağlamıştır. Üretim teknolojileri geliştikçe, çizgi roman üretimi ve örnekleri, bütün dünyada artarak devam etmiştir. 1900'lerin başından itibaren Türkiye'de de kendisine yer bulmuş ve günümüze kadar pek çok başarılı çalışma üretilmiştir.

Araştırmada, Türkiye'de 2010 ila 2020 yılları arasında üretilen çok sayıdaki çizgi romandan, araştırmaya en uygun olduğu düşünülerek seçilen, 12 farklı eser ele alınarak değerlendirilmiştir. Değerlendirilen eserlerde: Türkiye'de çizgi roman üretimi özellikle son on yıllık süreçte oldukça olumlu ve kaliteli bir ivme yakalayarak arttığı gözlemlenmiştir. Dünyada da benzer bir seyir izleyen çizgi roman üretiminin ülkemizde oldukça olumlu yansımaları olmuştur. Bu işe gönül vermiş çizerlerin ekseriyetinin sanat eğitimi temeli olması, çizgi romanların görsel kalitesini arttırmıştır. Çizerlerin yoğun ve uzun emekleri, kendi tarzlarının oluşmasını sağlamış ve üslupları ayırt edici özellikleri olmuştur. Kişisel tarzları, çizerlerin dünya çapında işler üretebilmesine de olanak sağlamaktadır. Çizerlerin sanat eğitimleri, çizgi romanlarda kompozisyon bütünlüğü, tasarım ilke ve elemanlarının düzenli ve kaliteli kullanımı ile kendisini göstermektedir. Bu da çizgi romanın görsel kalitesini arttırmaktadır. Kalitesi artan çizgi roman, daha dikkat çekici eserler olarak izleyicinin karşısına çıkmakta, sanat ve tasarım disiplinlerinde kendisine kalıcı bir yer edinmektedir.

Değerlendirmeye alınan eserler Amak-ı Hayal, Şehzade Yangını, Dumankara - Hayat Bir Yangındı, Deli Gücük Alacakaranlık Zamanlar, Deli Gücük Zifirname, Gorajun, Ergenekon Destanı, Ormandan Çıkış, Malazgirt 1071, Yabani (Kralına İsyan), Conan The Barbarian – Conan'ın Yaşamı ve Ölümü ve Üç Hikaye'dir. Değerlendirme sonucunda ortaya çıkan sonuçlar belirtilmiş, eserlerde yer alan tasarım ilke ve elemanları göz önünde bulundurularak ortaya konulduğu saptanmıştır.

Tasarım ilke ve elemanlarının yardımcı unsurlar olarak, bilinçli bir şekilde kullanılmasının çizgi romanların kalitesini daha da arttırdığı görülmüştür. Kullanılan renkler, tasarım bütünlüğü ve işçilik, her bir çizgi roman sayfasının bir sanat eseri niteliğinde olmasını sağlamaktadır. Eserleri üreten çizerlerin üsluplarını en belirgin şekilde gösteren ögelerin çizgi ve şekil olduğu gözlemlenmiştir. Çizerlerin kendi özgün tarzları, öncelikle çizgi kullanımları ile kendisini göstermektedir. Çizginin ilk önce, kompozisyonları oluştururken, figürleri ve nesneleri nitelemek için, daha çok kontur ve tarama olarak ele alındığı görülmektedir. Eserlerde, çizgi, sanatçının tercih ettiği ifade biçiminin doğrudan yansıması olan şekillere dönüşür. Gerçekçi yada gerçek üstü bir anlatıma sahip olabilen şekiller, çizerin biçimsel tarzını ortaya koymakta ve eserlerin ayırt edici unsuru olmaktadır. Renklerin, çizgi romanın konusunu destekleyici bir şekilde seçilmiş olması, okuyucuyu panellerin içine çekmektedir. Renksiz işlerdeki leke kullanımı ve tonlamalar, derinlik algısı oluşturarak odaklanmayı arttırmaktadır. Uygun görülen yerlerde kullanılan dokular sayfanın anlatımında belirleyici unsur olmuştur. Kompozisyonlarda yön unsuru etkin bir şekilde kullanılmıştır. Yön, hikayenin ifade gücünü arttırmış, anlatıma olumlu manada katkı sağlamıştır.

Çizgi romanlar üretilirken, tasarım ilke ve elemanlarına ne kadar önem verildiği, her eserde ayrı ayrı incelenmiş ve eserlerin genelinde, ilke ve elemanlar göz ardı edilmeden kompozisyonların oluşturulduğu görülmektedir.

Üretilen işlerde kompozisyon, renk, tasarım ilke ve elemanlarının anlatım gücüne olumlu manada etkileri ortaya konmuş, ifade gücüne katkısının olduğu gözlemlenmiştir.

Çizgi roman sanatçılarının tecrübeleri sonucu ortaya çıkan kendi üsluplarınca tasarım ilke ve elemanlarına eserlerinde yer verdiği gözlemlenmiş, bu sayede özgün eserler ortaya çıkmıştır.

Sanatçılar çalışmalarını üretirlerken taşıdıkları estetik ve tasarımsal kaygılar her sayfa ve her panelde kendisini göstermektedir. Ayrı ayrı, özenle üretilen sayfaların ve panellerin her birinde, kompozisyon kurulumundan, tasarım ilke ve elemanlarının kullanımına kadar her ayrıntıya önem verildiği görülmektedir.

Çizgi romanların tamamında kompozisyon, renk, tasarım ilke ve elemanlarının hemen hepsinden izler taşımakla kalmayıp, bu ögelere özen gösterildiği gözlemlenmiştir.

Bu araştırmanın bir diğer amacı, Türkiye'de üretilen çizgi romanlar hakkında var olan bilgilere yenilerini eklemektir. Yerli çizerlere dikkat çekerek, bu alanda yapılan yerli işlerin çokluğuna ve kalitesine vurgu yapmak ve yapılan çalışmaları bir nebze olsun derleyebilmektir.

Yerli çizerlerin de bu alanda kaliteli işler ürettiği görülmektedir.

6.1. Öneriler

Elde edilen verilerle, çizgi romanların tasarım ilke ve elemanları açısından ne denli bir içeriğe sahip olduğu, sanatçıların işleri üretirken estetik ve tasarım kaygılar taşıyıp taşımadıkları, çizgi romanlara tasarımsal bir gözle bakarak neler ortaya çıkacağına ilişkin sonuçlara ulaşılmaya çalışılmıştır. Buradan hareketle şu önerilerde bulunulabilir:

İllüstrasyon türleri, nasıl ki tarih boyunca, ihtiyaçlarla ortaya çıkmışsa, yeni üretim ihtiyaçları hâsıl olduğunda, yeni türler eklenerek sayıları arttırılabilirler.

İllüstrasyon türlerine yenileri eklendikçe veya görsel sanat alanları arasındaki ince çizgiler ortadan kalktıkça, illüstrasyon türlerinde isim ve üstbaşlık değişikliklerine gidilebilir.

Yeni eserler üretildikçe, bu alanda yapılacak akademik çalışmaların arttırılması ve belli bir dizin oluşturulması mümkündür. Bu sayede üretilen eserlere farkınadalık oluşturulabilecek ve üretilen eserlerin literatüre geçmesi sağlanacaktır.

Yeni yapılacak akademik çalışmalarda, bu araştırmada öngörülmemiş soru ve sorunlara yer verilirse, eserlerin kıymetlerine katkı sağlanacaktır.

KAYNAKLAR

*Aaron, J. (Ed.). (2019). *Conan The Barbarian, Conan'ın Yaşamı ve Ölümü, 1. Bölüm, Kızıl Cadının Esrarı.* Marmara Çizgi.

**Ağrı Dağı Efsanesi,* (2016, 12 Ekim) Erişim adresi: https://www.tsa.org.tr/tr/film/filmgoster/4381/agri-dagi-efsanesi. Erişim tarihi: 20 Temmuz 2021

*Ambross, G., & Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri.* (M. E. Uslu, Çev.). Literatür Yayınları.

*Ambross, G., & Harris, P. (2013). *Grafik Tasarımda Renk.* (B. Bayrak, Çev.). Literatür Yayınları.

*Ambross, G., & Harris, P. (2014). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü.* (2.Bs.). (B. Barhana, Çev.). Literatür Yayınları.

*Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*. (10.Bs.) Dost Kitabevi.

*Binark,İ. (1978). Türkler'de Resim ve Minyatür Sanatı. *Vakıflar Dergisi, 12,* 271-290.

*Can, H. (2012). *Resimsel Kurguda Dışsal ve İçsel Gerçeklik.* Resim Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.

*Cantek, L. (Ed.). (2010). *Deli Gücük, Alacakaranlık Zamanlar.* Kamra Yayıncılık.

*Cantek, L. (Ed.). (2013). *Deli Gücük 3 Zifirname.* Flaneur.

*Cantek, L. (2014). *Türkiye'de Çizgi Roman.* İletişim Yayıncılık.

*Cantek, L. (2015). *Dumankara, Hayat Bir Yangındı*. İletişim Yayıncılık.

*Çınar, K., & Çınar, M.S. (Ed.). (2018). *Temel Tasarım.* KTO Karatay Üniversitesi Yayınları.

**Conan.* (2021, 14 Şubat). Erişim adresi: https://conan.fandom.com/wiki/Conan. Erişim tarihi: 10 Ağustos 2021.

*Dağ, E. S. (2015). *İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı.* Grafik Kitaplığı.

*Dönmez, A. (2010), *Türkiye'deki İllüstrasyon Sanatının Gelişimi ve Önemli Temsilcilerinin Bu Alana Katkılarının Değerlendirilmesi.* Grafik Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.

*Erdur, Ö. E. (Ed.). (2019). *Ergenekon Destanı, Bölüm 1, Ejderhanın Rüyası.* Erdur Design Studio / Digital Art&Design.

*Ertem, İ. (2021). *İlban Ertem Biyografi* Erişim adresi: https://www.ilbanertem.com/tr/biyografi. Erişim tarihi: 10 Ağustos 2021

*Ertem, İ. (Ed.). (2018). *Üç Hikaye.* İletişim Yayıncılık.

*Gombrich, E. H. (2014). *Sanatın Öyküsü.* (Ö. Erduran ve E. Erduran, Çev.). Remzi Kitabevi

*Gündüz, U. (2004). *Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Çizgi Romanın Kültürel, Toplumsal ve Siyasal İşlevleri*. Gazetecilik Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

*Hidayetoğlu, T. F. (2008). *Güzel Sanatlar Fakülteleri Lisans Programlarında Yer Alan İllüstrasyon Derslerinin Eleştirel Bir İncelemesi*. Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

*İletişim. (2018). *Mehmet Korkut Öztekin.* Erişim adresi: https://iletisim.com.tr/kisi/mehmet-korkut-oztekin/9028. Erişim tarihi: 01 Ağustos 2021.

**İllustration*. (t.y.). Erişim adresi: https://www.etymonline.com/word/illustration#etymonline_v_1517. Erişim tarihi: 01 Nisan 2021

**İllüstrasyon nedir? Ne Değildir?*. (2011, 06 Ekim). Erişim adresi: https://pridesteel.wordpress.com/2011/10/06/illustrasyon-nedir-ne-degildir/. Erişim tarihi: 01 Nisan 2021

*Kara, M. A., (Ed.) (2015). *A'mâk-ı Hayal.* Tuti Kitap.

*Karabudak, N. (2015). *Türkiye Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı Tarafından Yayımlanan Çocuk Roman ve Çizgi Romanlarının Tematik İncelenmesi.* Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.

*Keş, Y. (2001). *Görsel İletişimde İllüstrasyonun Kullanım Alanlarına Kuramsal Bir Yaklaşım.* Resim Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.

*Ketenci, H.F., & Bilgili, C. (2006). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım (Yongaların 10000 Yıllık Gizemli Dansı)*. Beta Basım A.Ş.

*Koçak, Y.U. (2010). *Gelenekselden Dijitale İllüstrasyon Tekniklerinde Farklılıklar.* Erişimadresi: http://ahmetatangrafiktasarim.blogspot.com/2010/03/gelenekselden-dijitale-illustrasyon.html. Erişim Tarihi: 20 Mayıs 2021.

*Kunter, D. (Ed.). (2016). *Yabani.* Efendi Yayınları.

*McCloud, S. (2018). *Çizgi Romanı Anlamak*. (M. C. Ülgen, Çev.). Sırtlan Kitap.

*Mahir, B. (2004). *Osmanlı Minyatür Sanatı***.** Kabalcı Yayınevi

**Moda.* (t.y.). Erişim adresi: https://sozluk.gov.tr/ Erişim tarihi: 19 Haziran 2021

*Myerscough, M. (2019) *Atol Structurel.* Erişim adresi: https://www.moragmyerscough .com/commissions/atoll-biophilic-centrepiece. Erişim tarihi: 25 Temmuz 2021

*Orvick, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. (2015). *Sanatın Temelleri: Teori ve Uygulama.* (N. B. Kuru, A. Kuru Çev.). Karakalem Kitabevi.

*Ören, S. (Ed.). (2019). *Şehzade Yangını, Dördüncü Kitap.* Sırtlan Kitap.

*Özkefeli, D. (2017). *Türkiye'de Gazetelerde Yayınlanan Çizgi Roman Tarihi ve Örnekleri.* Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı, Grafik Tasarım Sanat Dalı, Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

*Öztekin, K. (2020, Mayıs). *Out of The Woods (Ormandan Çıkış) Üzerine*. [Video dosyası]. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=DgJfR_uTfvA&ab _channel=korkutoztekin.

*Öztuna, H. Y. (2008). *Görsel İletişimde Temel Tasarım* (2.Bs.). Güzel Sanatlar Matbaası A.Ş.

*Polat, H,H. (2009). *Temel Tasarım Eğitimi Dersinde Web Destekli Renk Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi (Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Örneği).* Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim İş Öğretmenliği Bilim Dalı, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

**Propoganda art.* (2015, 05 Nisan) Erişim adresi: https://www.cbsnews.com/ pictures/propaganda-art-for-wwii-victory-gardens/7/ Erişim Tarihi: 28 Temmuz 2021

**Ramazan Türkmen.* (t.y.). Erişim adresi: https://www.biyografi.info/kisi/ramazan-turkmen. Erişim tarihi: 03 Ağustos 2021

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

*Sarı, N. (2006). *Çocuk Kitapları İllüstrasyonları Üzerine Bir Araştırma ve Bir Örnekleme* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

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

*Sipahioğlu, A. (1999). *Türk Grafik Mizahı.* Dokuz Eylül Yayınları.

*Şentürk, L. V. (2016). *Analitik Resim Çözümlemeleri.* (2.Bs.) Ayrıntı Yayınları.

*Tacal, H. (2011). *Gorajun.* Hoz Comics.

*Tepecik, A. (2002), *Grafik Sanatlar*. Detay Yayıncılık ve Sistem Ofset.

*Topaklı, A. (2012). *İlköğretim İkinci Kademe Yedinci Sınıf ''Fen Bilgisi'' Ders Kitabındaki Teknik İllüstrasyonların Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi*, Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Grafik Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

*Turani, A. (2010). *Dünya Sanat Tarihi.* Remzi Kitabevi.

*Turani, A. (1993). *Sanat Terimleri Sözlüğü.* Remzi Kitabevi.

*Turgut, S. (2014). *Kıbrıs 1571-1974.* 2023 Yayıncılık.

*Tüfekçioğlu, M. (2013). *Devrim Kunter Röportajım.* Erişim adresi: http://murattufekciler.blogspot.com/2013/10/devrim-kunter-roportajm.html. Erişim tarihi: 01 Ağustos 2021

*Türkmen, R. (Ed.). (2018). *Malazgirt 1071.* Bilge Çocuk Kitaplığı.

*Türkmen, R. (2015 Ekim). *Ramazan Türkmen – Malazgirt 1071.* [Video Dosyası]. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=cNzKzT3N-Gc&ab_channel=YazarındanDinle.

*Uçar, T. F. (2016). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım.* İnkılâp Kitabevi.

*Uçmak, A. (2007). *Grafik Anlatım Diliyle Farklılık Yaratan Çizgi Romanlar ve Yaratıcıları.* Grafik Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

*Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*, (M. E. Uslu, Çev.). Literatür Kitabevi.

*Williams, B. (Ed.). (2018). *Ormandan Çıkış, Depresyon ve Kaygıyı Aşmak.* (K. Y. Us, Çev.). Desen Yayınları.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Ahmet Futtu

EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi : 2009 , Selçuk Üniversitesi, Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi, Resim-İş Öğretmenliği.

Yüksek Lisans Öğrenimi :

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

Bilimsel Faaliyetleri :

İŞ DENEYİMİ

Stajlar :

Projeler :

Çalıştığı Kurumlar : 2010, Grafik Tasarımcı, İmece Reklam Ajansı,

2010-2011, Resim Öğretmeni, SELMEK (Selçuklu Belediyesi Meslek Edindirme Kursları),

2011-2014, Grafik Tasarımcı, Alcan Reklam,

2014, Grafik Tasarımcı, Markalog Reklam Ajansı

2015-2016, İllüstrastör Grafik Tasarımcı, Marker Lines Tasarım Atölyesi,

2015-d.e., Öğretim Görevlisi, KTO Karatay Üniversitesi.

Tarih: 06 Nisan 2022