



**FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIM ANASANAT DALI
GRAFİK TASARIM PROGRAMI**

**ÇOCUKLARA YÖNELİK SÖZSÜZ GRAFİK
ROMANLARIN BİR ANLATIM DİLİ OLARAK
İNCELENMESİ VE BİR UYGULAMA**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

AYŞE DEDE

İSTANBUL, 2023



**FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIM ANASANAT DALI
GRAFİK TASARIM PROGRAMI**

**ÇOCUKLARA YÖNELİK SÖZSÜZ GRAFİK
ROMANLARIN BİR ANLATIM DİLİ OLARAK
İNCELENMESİ VE BİR UYGULAMA**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**AYŞE DEDE
(19031009)**

**Danışman
(Dr. Öğr. Üyesi Amine Refika)**

İSTANBUL, 2023

03/02/2023

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Grafik Tasarım Anabilim/Anasanat Dalı programı öğrencisi
 ..19.02.10.00.9..... numaralı Aysel DEDE.....'nın hazırladığı
 "GÖVLEKARA YİNEK LİK SÖZSÖZ
 "GRAFİK ROMANLARIN BİR ANLATIM" konulu Yüksek Lisans/Doktora/Sanatta Yeterlik tezi
 DİL OLACAK İNCELENMESİ
 ile ilgili Tez Savunma Sınavı, 03/02/2023 Cuma..... günü saat 14:00'da yapılmış,
 sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **Kabulüne Oy Çoğunluğu/Oy Birliği** ile karar
 verilmiştir.

Tez adı değişikliği yapılması halinde: Tez adının

 şeklinde değiştirilmesi uygundur.

Jüri Üyesi

Karar

- | | |
|--|----------|
| 1. (Danışman) Dr. Öğr. Üyesi Arlene Reçika | Basarılı |
| 2. Dr. Öğr. Üyesi Yasin ERENGİZLİ KARKAS | Basarılı |
| 3. Dr. Öğr. Üyesi Aslı İGİT | Basarılı |
| 4. | |
| 5. | |
| 6. (İkinci Danışman)* | |

*2. Danışman varsa doldurulması gerekmektedir.

ETİK BİLDİRİM

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bağılı olduğum üniversite veya bir başka üniversitedeki başka bir çalışma olarak sunulmadığını beyan ederim.

Ayşe Dede

ÇOCUKLARA YÖNELİK SÖZSÜZ GRAFİK ROMANLARIN BİR ANLATIM DİLİ OLARAK İNCELENMESİ VE BİR UYGULAMA

Ayşe Dede

ÖZET

Görsel hikaye anlatının kadim tarihi, medeniyetlerin duygu ve düşüncelerini yaşantıları üzerinden mağara duvarları ve benzeri materyallere resmetme güdülerıyla başlamaktadır. Üretilen her bir görüntü kendi sınırları içinde anlamlandırılarak, bir mesajın karşılığı olarak varlığını sürdürmektedir. Yüzyıllardan beri gelişim gösteren soyut bir bilginin mesaj olarak ifade edilme biçimi, günümüzde birçok araç ile belli düzen ve prensipler çerçevesinde oluşturularak somutlaştırılmaktadır. Ortaya koyulan görüntüde açıklayıcı tasarım öğeleri kullanılarak izleyici ile bir bağ kurması sağlanır. Zira, izleyicinin etkiye tepki olarak kurduğu etkileşim olumlu sonuç verdiğiğinde, iletişim sürecinde görsel imgeler ile oluşturulan mesajı algılayabildiğini göstermektedir. Bu sebeple, bilgi edinmenin yeni bir yöntemi olan görsel okuryazarlık, okul öncesinden yetişkin grubuna kadar öğrenme ve öğretme yolunda birçok ürün yelpazesiyile farklı bakış açıları sunmaktadır.

Görsel hikaye aktarımını destekleyen basılı eserler, sıralı anlatının altyapısında oluşturulur. Sayfalarda bir dizilim içinde düzenlenen paneller, hikayenin akışına göre türlü metotlarla izleyiciye aktarılmaktadır. Ardışık anlatı biçiminde ele alınan çizgi roman, grafik roman ve resimli kitaplar kendi düzenleri içinde bağımsız hareket etmektedir. Çeşitlerin tasarıma ait her türlü unsuru araç olarak kullanmaları görsel iletişimi, görünür bir ses kaynağı olarak incelenmesine olanak tanımaktadır.

Bu tezin konusu olan çocuklara yönelik sözsüz grafik romanların hem temel tasarım ana öğeleri hem de ilkeleri 2. bölümde tekniksel açıdan incelenerek sanatta etkileşime doğru izlenen yol tespit edilmektedir. Devamında, sözsüz eserlerin içeriksel

ve yapısal özellikleri kendi içinde değerlendirilirken, diğer anlatı çeşitlerinden farklı olarak görsel dilin nasıl kullanıldığı ele alınmaktadır.

Bir sonraki aşamada sözsüz grafik romanların çocuk gelişimiyle olan bağlantısı detaylandırılarak, evrensel gücün meydana getirdiği görsel etkinin, bilgi aktarımında yeni bir yol olarak kullanılması ve sonucunda çocuk zihninde şekillenen imgeyle ve bilişsel duyuyla nasıl temas kurduğuna bakılmaktadır. Sessizliği ifade eden imgenin çokluğuyla hayal güçlerine temas etmek, ilgilerini farklı açılara yönlendirerek empati kurma becerisinin gelişmesine ve kolay anlaşılabilirliği sağlayarak yapıcı eleştirilerde bulunmasına nasıl ön ayak olduğu bu konuda yapılan araştırmalar ve sonuçlarıyla gözler önüne serilmektedir.

Çocukları kapsayan sözsüz grafik romanlarda yer verilen kurgu sisteminin kolektif edebi içeriklerden oluşması, insani meselelerin ilgi çekici yönlerine parmak basmaktadır. Son bölümde, içeriğin neden-sonuç ilişkisi içinde irdelenerek çocuğa ne gibi katkıları olduğuna sözsüz grafik roman üzerinden incelemeye değinilmektedir. Tezin bitiş kısmında ise, duyguların çizgiyle hayat bulma serüvenini deneyimleme arzusuyla bir uygulama yapılarak duygusal ve duygusal inşa sürecinin bizzat görülmesi amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Görsel İletişim, Sözsüz İletişim, Görsel Okuryazarlık, Grafik Roman, Sözsüz Grafik Roman.

EXAMINATION OF NON-VERBAL GRAPHIC NOVELS FOR CHILDREN AS A LANGUAGE AND AN APPLICATION

Ayse Dede

ABSTRACT

The ancient history of visual storytelling begins with the motives of depicting the feelings and thoughts of civilizations on cave walls and similar materials through their experiences. Each image produced is interpreted within its own boundaries and continues to exist as a response to a message. The way in which an abstract information, which has been developing for centuries, is expressed as a message, is embodied by creating it within the framework of certain orders and principles with many tools today. By using descriptive design elements in the presented image, it is ensured that it establishes a bond with the viewer. Because, when the interaction of the audience in response to the effect yields positive results, it shows that they can perceive the message created with visual images in the communication process. For this reason, visual literacy, which is a new method of acquiring information, offers different perspectives with a wide range of products on the way of learning and teaching from preschool to adult group.

Printed works that support visual story transfer are created on the infrastructure of sequential narrative. The panels arranged in a sequence on the pages are conveyed to the audience by various methods according to the flow of the story. Comics, graphic novels and picture books, which are handled in the form of sequential narratives, act independently in their own order. The use of all kinds of design elements as tools allows visual communication to be examined as a visible sound source.

In this thesis, both the basic design main elements and principles of the nonverbal graphic novels for children, which are the subject of this thesis, are examined from a technical point of view and the path followed towards interaction in

art is determined. In the continuation, while the content and structural features of nonverbal works are evaluated within themselves, how visual language is used unlike other types of narrative is discussed.

In the next step, the connection of the wordless gafic novels with child development is detailed and it is examined how the visual effect aimed by the universal power comes into contact with the image formed in the child's mind and the cognitive sense. The researches and results on this subject reveal how the multitude of images expressing silence, contacting their imaginations, directing their interests to different angles, leading to the development of empathy skills and making constructive criticism by providing easy understanding.

The fact that the fictional system included in nonverbal graphic novels involving children consists of collective literary contents highlights the interesting aspects of human issues. In the last part, the content is examined in the cause-effect relationship and how it contributes to the child by examining it through the nonverbal graphic novel. At the end of the thesis, an application is made with the desire to experience the adventure of finding life with lines, and the sensory and emotional construction process is seen in person.

Keywords: Visual communication, Nonverbal communication, Visual Literacy, Graphic Novel, Nonverbal Graphic Novel.

ÖNSÖZ

Tez döneminde bir çok zorluk ve hayal edemeyeceğim problemlerle karşılaştım. Bu süre zarfında, ilgisiyle ve çözüm odaklı yapısıyla tezimi iyi bir seviyeye getirmeyi amaçlayan kıymetli tez danışmanım, Sayın, Dr. Öğr. Üyesi Amine REFİKA' ya sonsuz teşekkür ederim. Araştırma sürecinde, fikri paylaşımlarıyla yol gösteren ve katkı sağlayan Sayın, Dr. Öğr. Üyesi Amir AHMADOGHLU' na, yapıcı eleştirileriyle tezimde olumlu katkılar sağlayan, Sayın, Dr. Öğr. Üyesi Yasemin E. KAFKAS' a, tezimin uygulaması olan “Ya Şimdi?” adlı sözsüz grafik romanının hikaye oluşumunda beni yönlendiren ve yardımlarını esirgemeyen, Sayın, Psk. İrem SARITAŞ' a, yoğun programına rağmen uygulamamı inceleyen, yorumlayan ve kritik noktalarda değerli görüşlerini paylaşan, Sayın, KL. Psk. Şule ÜNLÜ' ye teşekkürlerimi sunarım. Akademik ve kişisel çalışmalarımda beni destekleyen, emek sarfeden ve sevgisini bir an olsun eksik etmeyen başta canım annem Emine olmak üzere aileme ve dostlarıma çok teşekkür ederim.

Ayşe Dede

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iv
ABSTRACT	vi
ÖNSÖZ.....	viii
RESİM LİSTESİ	xii
ŞEKİL LİSTESİ	xvii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xviii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	3
1. İLETİŞİM VE GÖRSEL İLETİŞİM	3
1.1. İLETİŞİM KAVRAMI	3
1.1.1. İletişim Süreci ve Öğeleri	4
1.1.1.1. İletişimde Mesaj	5
1.1.1.2. İletişimde Kanal	6
1.1.1.3. İletişimde Alıcı.....	7
1.1.1.4. İletişimde Gürültü (Parazit)	7
1.1.1.5. İletişimde Geri Bildirim	8
1.2. İLETİŞİM TÜRLERİ.....	9
1.2.1. Sözlü İletişim	11
1.2.2. Sözsüz İletişim	12
1.2.3. Yazılı İletişim.....	16
1.3. TARİHSEL SÜREÇTE GÖRSEL İLETİŞİM.....	17
1.3.1. Mağara Sanatı.....	19
1.3.2. Mezopotamya’da Yazının Keşfi	21
1.3.3. Antik Döneme Ait Yazı Sistemi: Hiyeroglifler	23
1.3.4. Çin’de Değişen ve Gelişen Grafik İletişim.....	26
1.4. GÖRSEL İLETİŞİMDE ALGI VE ANLAMLANDIRMA.....	29
1.5. GÖRSEL İLETİŞİM VE İLLÜSTRASYON	33
İKİNCİ BÖLÜM	36

2. SÖZSÜZ GRAFİK ROMANIN OLUŞUM SÜRECİ	36
2.1. GRAFİK ROMAN SANATI	36
2.1.1. Anlatı Sanatı	36
2.1.1.1. Baskıda Anlatı Sanatı	44
2.1.2. Grafik Roman Türleri	56
2.1.2.1. Yazıyla Desteklenen Grafik Romanlar	56
2.1.2.2. Görünür Sesler: Sözsüz Grafik Romanlar	59
2.1.3. Sözsüz Grafik Romanların Teknik Açısından İncelenmesi	67
2.1.3.1. Sözsüz Grafik Romanlarda Temel Tasarım Ana Öğeleri	67
2.1.3.2. Sözsüz Grafik Romanlarda Temel Tasarım İlkeleri	73
2.2. SÖZSÜZ GRAFİK ROMANLARIN BİR ÖGESİ OLARAK İLLÜSTRASYON	76
2.2.1. İllüstrasyon Teknikleri	77
2.2.2. İllüstrasyon Çeşitleri	86
2.2.3. Resimli Çocuk Kitaplarında İllüstrasyonun Kullanımı	87
2.2.4. Resimli Çocuk Kitaplarında Sözsüz Kullanım	90
2.2.5. Çocuklara Yönelik Sözlü ve Sözsüz Grafik Romanlar	92
2.2.6. Sessiz Resimli Çocuk Kitapları ve Sözsüz Grafik Romanlar Arasındaki Farklar	101
2.3. SÖZSÜZ GRAFİK ROMANLARIN ÇOCUK GELİŞİMİYLE İLİŞKİSİ	105
2.3.1. Sözsüz Grafik Romanların Çocuğun Bilişsel ve Duygusal Gelişimine Katkısı	105
2.3.2. Duyu, Algı ve Düşünce İmgeleri	106
2.3.3. Sözsüz Grafik Romanların Çocuğa Bellek ve İmgelem Etkisi	108
2.3.4. Çocukta Yaratıcılık ve Yaratıcı Düşünmeyi Geliştiren Etmenler	109
2.3.5. Çocukta Estetik Algı Oluşturma	109
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	111
3. ÇOCUKLARA YÖNELİK SÖZSÜZ GRAFİK ROMANLARIN İNCELENMESİ	111

3.1. THE ONLY CHILD ADLI SÖZSÜZ GRAFİK ROMANIN İNCELENMESİ	111
3.1.1. Teknik Açidan İncelenmesi.....	112
3.1.2. Kompozisyon ve Hikaye Akışı	113
3.1.3. Kitabın Çocuk Üzerindeki Etkisi	114
3.2. ROBOT DREAMS ADLI SÖZSÜZ GRAFİK ROMANIN İNCELEMESİ	115
3.2.1. Teknik Açidan İncelenmesi.....	116
3.2.2. Kompozisyon ve Hikaye Akışı	117
3.2.3. Kitabın Çocuk Üzerindeki Etkisi	118
3.3. CRUSHING ADLI SÖZSÜZ GRAFİK ROMANIN İNCELENMESİ.....	119
3.3.1. Teknik Açidan İncelenmesi.....	120
3.3.2. Kompozisyon ve Hikaye Akışı	121
3.3.3. Kitabın Çocuk Üzerindeki Etkisi	123
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	124
4. ÇOCUKLARA YÖNELİK BİR SÖZSÜZ GRAFİK ROMAN UYGULAMASI	124
4.1. “YA ŞİMDİ?” ADLI SÖZSÜZ GRAFİK ROMANIN İNCELENMESİ... ..	124
4.1.1. Teknik Açidan İncelenmesi.....	127
4.1.2. Kompozisyon ve Hikaye Akışı.....	128
4.1.3. Kitabın Çocuk Üzerindeki Etkisi	129
SONUÇ.....	131
KAYNAKÇA	134

RESİM LİSTESİ

	Sayfa
Resim 1. 1“Modern Times” adlı Sessiz Sinema Filmi (1936).....	14
Resim 1. 2 Türk İşaret Dili.....	15
Resim 1. 3 2008 yılında Hohle Fels Mağarası’nda bulunan Hohle Fels Venüsü 23 x 22 x 13 mm boyutlarında Kadın Figürü / Almanya	18
Resim 1. 4 Güney Fransa’da Lascaux Mağarası’nda Bir Av Sahnesi M.Ö. 15.000- 10.000) (Ambrose ve Aono-Billson, 2013:16).....	19
Resim 1. 5 Lascaux Mağarası, Güney Fransa Mağara’daki en büyük oda olan “Boğaların Büyük Salonu” (Sağdaki görselin yakından görünümü)	20
Resim 1. 6 Larsa Şehri İsin Krallığı / Irak Pişmiş Kil Tablet, 6,8x4,3x2,1 cm (M.Ö. 1822- 1763). Papalık İncil Enstitüsü Koleksiyonu / Roma.....	21
Resim 1. 7 Luksor Tapınağı’nın Giriş Kısmında Bulunan II. Ramses Dikilitaşı / Mısır (Sağdaki Görsel Dikilitaş’ın Yakından Görünümü).....	24
Resim 1. 8 Palenque’deki Maya Glifleri / Orta Amerika.....	25
Resim 1. 9 Kemiksiz ve Kemikli Stilleri Gösteren Erik Çiçekleri	26
Resim 1. 10 Çin Tahta Baskı Örneği	28
Resim 1. 11 Philips Ampul Afiş Tasarımı, 1938 / Hollanda	34
Resim 2. 1“Achilles ve Ajax Bir Oyun Oynarken”, Vatikan Müzesi, M.Ö. 530-540 / Roma	37
Resim 2. 2 “Cehennem’in 8. Çemberi: Panderers, Baştan Çıkarıcıların Cezası” Dante'nin İlahi Komedi’si İllüstrasyonu, M.S. 1480.....	38
Resim 2. 3 Trajan Sütunu, 2. yy. / Roma	39

Resim 2. 4 Tanrılar ile Devler Arasındaki Savaştan Bir Kesit. Siphnian Hazinesi Dairesi, Kuzey Friz Detayı. MÖ 6. yy. Delphi Arkeoloji Müzesi / Yunanistan.....	40
Resim 2. 5“İsa’nın Gelişi ve Zaferinden Sahneler” adlı Panoramik Anlatı Örneği Hans Memling, 15. yy. / Münih	41
Resim 2. 6“Hildesheim Katedrali'nin Bronz Kapıları” 11. yy. / Hildesheim / Almanya	42
Resim 2. 7“Kibyoshi” adlı Resimli Kitap Örneği, 1780, Japonya.....	43
Resim 2. 8 “Bois Protat Gravürü” Ön Yüzü, 1370 – 1380, Londra.....	45
Resim 2. 9 “Hz. İsa’nın Çarmıha Gerilmesi”, “Hz. İbrahim’in Hz. İshak’ı kurban etmesi” ve “Hz. Musa’nın Asasının Yılan Olması”nı Ele Alan Bir Blok Defterinden Gravür Sayfası. 15.yy /Hollanda.....	46
Resim 2. 10“Hokusai’s Manga” adlı Eserden Bir Sayfa, 1819, Japonya.	47
Resim 2. 11“A Rake’s Progress” Adlı Gravür Baskı, 1735, Sir John Soane Müzesi, Londra	48
Resim 2. 12“Mösyö Jabot’un Öyküsü”, Litografi Baskı, 1833, İsviçre	49
Resim 2. 13 “Two Great Questions” Adlı Karikatür Sayfası, Haftalık Harper’in Dergisi, 1871, ABD.....	51
Resim 2. 14 “The Yellow Kid” adlı Çizgi Roman Sayfası, 1896, Amerika.....	52
Resim 2. 15“Improvisation” adlı Kalange Gravür Çalışması 1913, Paris. Sergilendiği alan, Kuzey Dakota Üniversitesi Sanat Koleksiyonları, ABD.	53
Resim 2. 16“The City” adlı ilk Sözsüz Grafik Roman Gravürü, İca Üst Galerisi, 1925, New York.	54
Resim 2. 17 “Kırışıklıklar” adlı Yazılı Grafik Roman Kitap Kapağı	57
Resim 2. 18“Kırışıklıklar” adlı Grafik Romanın İç Sayfa Görümü.....	58
Resim 2. 19“ A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Romanın Kapak Sayfası	60

Resim 2. 20“A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Romanının İkon Kullanımı.....	61
Resim 2. 21“A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Romanda Sosyal Mesaj Kullanımı62	
Resim 2. 22 “A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Roman Panellerde Hareketliliğin Kullanımı.....	63
Resim 2. 23 “A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Roman Panellerde Sesin Kullanımı	64
Resim 2. 24 “A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Roman Panellerde Bellek Kullanımı	65
Resim 2. 25 “A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Roman Panellerinde Karakter Tasarımı.....	66
Resim 2. 26“Kırışıklıklar” adlı Grafik Romanın Biçim Üzerinden Değerlendirilmesi	69
Resim 2. 27“A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Romanda Duygu Aktarımı Sahnesi	70
Resim 2. 28“A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Romanda Ton Kullanımı	71
Resim 2. 29 “A Sea of Love” Adlı Sözsüz Grafik Romanda Yön Kullanımı	72
Resim 2. 30 “A Sea of Love” Adlı Sözsüz Grafik Romanda Denge Kullanımı.....	73
Resim 2. 31“A Sea of Love” Adlı Sözsüz Grafik Romanda Altın Oran Kullanımı ..	75
Resim 2. 32“A Sea of Love” Adlı Sözsüz Grafik Romanda Vurgu Kullanımı	75
Resim 2. 33 Sulu Boya Tekniğiyle Yapılan İllüstrasyon Çalışmaları	79
Resim 2. 34 Guaj Boya Tekniğiyle Yapılan Resim Çalışmaları.....	80
Resim 2. 35 Akrilik Boya Tekniğiyle Oluşturulan İllüstrasyon Çalışmaları.....	81
Resim 2. 36 Yağlı Boya Tekniğiyle Yapılan Resim Çalışmaları.....	81
Resim 2. 37 Pastel Boya Tekniğiyle Yapılan İllüstrasyon Çalışmaları	82
Resim 2. 38 Kuru Boya Tekniğiyle Yapılan İllüstrasyon Çalışmaları.....	84
Resim 2. 39 Dijital Boyama Tekniğiyle Yapılan Bir İllüstrasyon Çalışması	85

Resim 2. 40 “Eyvah Kalbim Kırıldı!” Adlı Resimli Çocuk Kitabından Bir Sayfa....	89
Resim 2. 41 “Float” adlı Sözsüz Resimli Kitaptan Bir Sayfa	91
Resim 2. 42 “Hayaletler” adlı Yazılı Grafik Roman Kapağı.....	93
Resim 2. 43 “Hayaletler” adlı Grafik Romanın İç Sayfa Görümü.....	94
Resim 2. 44 “Hayaletler” adlı Grafik Romanda Sözsüz İfadenin Sayfada Görünümü	95
Resim 2. 45 “Uzak” adlı Sözsüz Grafik Roman Kapağı.....	96
Resim 2. 46 “Uzak” adlı Sözsüz Grafik Romanda Form Kullanımı.....	97
Resim 2. 47 “Uzak” adlı Sözsüz Grafik Romanda Üslup Kullanımı.....	98
Resim 2. 48“Uzak” adlı Sözsüz Grafik Romanda Kompozisyon Kullanımı.....	99
Resim 2. 49“Uzak” adlı Sözsüz Grafik Romanda İşçilik Kullanımı	100
Resim 2. 50 “Bee & Me” adlı Sessiz Resimli Çocuk Kitabının Kapak Sayfası	101
Resim 2. 51 “Bee & Me” adlı Sessiz Resimli Çocuk Kitabından Bir Sayfa	102
Resim 2. 52 “Bee & Me” adlı Sessiz Resimli Çocuk Kitabında Orijinal Panel Sıralaması	102
Resim 2. 53“Bee & Me” adlı Sessiz Resimli Çocuk Kitabının Çocuk Kitabının Grafik Roman Panel İçinde Görünümü.....	103
Resim 2. 54“Bee & Me” adlı Sessiz Resimli Çocuk Kitabının Grafik Roman Formatı Üzerinden İncelenmesi.....	104
Resim 3. 1“The Only Child” adlı Sözsüz Grafik Roman Kapak Görünümü.....	111
Resim 3. 2“The Only Child” adlı Sözsüz Grafik Romanın Teknik Açından Değerlendirilmesi	112
Resim 3. 3 “The Only Child” adlı Sözsüz Grafik Romanda Kompozisyon ve Hikaye Akışı	113

Resim 3. 4 “The Only Child” adlı Sözsüz Grafik Romanda Hayal Gücü Kullanımı	114
Resim 3. 5 “Robot Dreams” adlı Sözsüz Grafik Roman Kapak Görünümü.....	115
Resim 3. 6 “Robot Dreams” adlı Sözsüz Grafik Romanın Teknik Açından Değerlendirilmesi	116
Resim 3. 7 “Robot Dreams” adlı Sözsüz Grafik Romanda Kompozisyon ve Hikaye Akışı	117
Resim 3. 8 “Robot Dreams” adlı Sözsüz Grafik Romanın Mesajın Çocuk Üzerinde Etkisi.....	118
Resim 3. 9 “Crushing” adlı Sözsüz Grafik Roman Kapak Görünümü	119
Resim 3. 10 “Crushing” adlı Sözsüz Grafik Romanın Teknik Açından Değerlendirilmesi	120
Resim 3. 11 “Crushing” adlı Sözsüz Grafik Romanda Kompozisyon ve Hikaye Akışı	121
Resim 3. 12 “Crushing” adlı Sözsüz Grafik Romanda Empatinin Çocuk Üzerinde Etkisi.....	123
Resim 4. 1 “Ya Şimdi?” adlı Sözsüz Grafik Roman Uygulamasının Kitap Kapağı	120
Resim 4. 2 “Ya Şimdi?” adlı Sözsüz Grafik Roman Uygulamasının Giriş Sayfası	120
Resim 4. 3 “Ya Şimdi?” adlı Sözsüz Grafik Roman Storyboard Çalışması	120
Resim 4. 4 “Ya Şimdi?” adlı Sözsüz Grafik Roman Uygulaması, 3-4. Sayfalar.....	121
Resim 4. 5 “Ya Şimdi” adlı Sözsüz Grafik Roman Uygulaması, 7-8. Sayfalar	123
Resim 4. 6 “Ya Şimdi” adlı Sözsüz Grafik Roman Uygulaması, 9,10. Sayfalar.....	124

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 1. 1 Harold Laswell İletişim Modeli	4
Şekil 1. 2 İletişim süreci.....	5
Şekil 1. 3 Telefon, Radyo, Kamera, Televizyon ve İnternet Piktogramları.....	12
Şekil 1. 4 Kitap, Mektup, Gazete, Dergi ve Broşür Piktogramları	17
Şekil 1. 5 Çivi Yazısının Zaman İçerisinde Evrimi (Soldan Sağa Doğru İlerlemektedir).....	22
Şekil 1. 6 1936 Berlin Olimpiyatları'nda Spor Branşlarının Piktogramları.....	31
Şekil 1. 7 Karayollarında En Sık Kullanılan Piktogramlardan Bir Kısmı	32

KISALTMALAR LİSTESİ

M.Ö.	: Milattan Önce
M.S.	: Milattan Sonra
URL	: Uniform Resource Loader
Akt.	: Aktaran
Vd.	: Ve diğerleri
Yy.	: Yüzyıl
Vb.	: Ve benzeri
Hız.	: Hazretleri
TDK	: Türk Dil Kurumu

GİRİŞ

Görme eylemi, sadece fiziksel bir ihtiyacı karşılanmadığını, tam tersi görmeninde ötesine geçtiğini geçmişten miras kalan görsel iletişim örneklerine bakarak rahatlıkla farkına varılmaktadır. Bu durum aslında anlamlandırmanın temelinde olan görsel iletişimi, bir ifade gücü olarak her yaş grubu için algılamayı kolaylaştıran bir yapı olduğunu göstermektedir. Görmenin bir algılama süreci olduğunu aktaran Ertan ve Sansarcı (2016), çocukların konuşmadan önce bakıp tanımayı öğrendiğini ve gözlem becerisiyle görsel algının ilk aşaması görme duyusuyla gerçekleştiğini bilgisini vermektedir (s. 71). Göze dayalı bir sistemin gözlem sonucu bilinçli olarak kullanılması, günümüzde her türlü fikrin veya düşüncenin aktarılmasında yardımcı olan basılı mecranın aracılığında gerçekleşmektedir. Her yöne evrilebilme becerisi sayesinde, okul öncesinden yetişkin seviyesine kadar hitap edebilen sözsüz grafik romanlar, görsel dilin mesaj taşıyıcı unsurlarını kullanarak bilgi aktarımını sağlayan önemli araçlardır.

Çocuklara yönelik sözsüz grafik romanlar, diğer çocuk kitaplarına nazaran yapısal olarak daha farklı görünüme sahip olduğu için tekniklerin dikkat çektiği, başta anlaşılabilir gibi görünen ancak eseri incelemeye başladığımızda hikaye akışının rahatlıkla sağlandığı bir sıralı anlatı türüdür.

Ne sözlü ne de yazılı olarak desteğe ihtiyacı olan sözsüz grafik romanların, sadece görsel iletişim yoluyla çocuklara duygu, düşünce veya davranış gibi eylemleri zihinsel imgeler yoluyla kodlayabilmektedir. Bu amaçla, görsel hikâye anlatımı çerçevesinde oluşturulan grafik romanların çocuğa nasıl hizmet ettiğini incelerken, sessizliğin temelinde meydana getirilen eserlerde, fark edilmeyen sanatsal unsurların görsel ifade gücünü ve sonucunda evrensel niteliğini ortaya koymaktır.

Araştırmanın önemli kısmı, sözsüz grafik romanların yarar ve farkındalık özelliğine sahip olmasına rağmen, sıralı anlatının eğitsel yönünün bir etki sağladığı

düşüncesi ön plana çıkmamasıdır. Bunun sebebi, çizgi romandan oluşum gösteren sözsüz grafik romanların bilinirliği çizgi romana göre noksan olmasıdır. Özellikle, ülkemizde çocuklara yönelik üretilen sözsüz grafik roman eserlerinin yok denecek kadar az olmasının sebebi, edebi bir dil içeren grafik romanların yetişkin yaş grubuna sahip bireylerin ilgi alanı olduğu varsayılarak bu alanda çocuklara yönelik eser üretiminde gerekli özenin gösterilmemesinden kaynaklanmaktadır.

Sadece görsel dili kullanarak çocuğun sanat eğitiminde de katkı sağladığını bu tez ile ileri sürerek, çocuğa bilinçli olarak temas edebileceğini ve birçok görsel uyarana sahip olmasıyla öğretici bir rolde yer alarak, çocuk eğitimi dünyasında sıralı anlatı boşluğuna farklı bir bakış açısı sunulmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. İLETİŞİM VE GÖRSEL İLETİŞİM

1.1. İLETİŞİM KAVRAMI

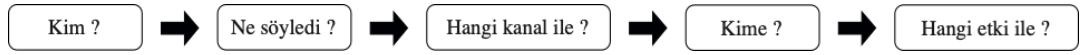
İnsanođlu varlığını sürdürmeye başladığı andan itibaren iletişime ihtiyaç duymuştur. Bu doğrultuda iletişimin ilk adımı, yaşamsal faaliyetlerini aralıksız olarak sürdüren canlıların her türlü etkileşime açık olmasıyla başlamaktadır. İfade yöntemlerinin temeli olarak anlamlandırabilen iletişim, “Batı dillerinde Latince “communicare” sözcüğünden türemiş olan “communication” sözcüğü için dilimizde iletişim kelimesi kullanılmaktadır” (Yengin, 2017, s. 18). Ek olarak, Rosengren’den aktaran Güngör (2013), “common” kelime kökünden türeyen iletişimin; toplulukla, toplumla, toplumsal paylaşım ile yakından ilişkili olan iletişim sözcüğünün, zamanla sözcüğün anlamı yayılarak ortak bilgi, ortak duygu, ortak duyarlılık, ortak görüş yaratmak anlamında kullanılmaya başladığını ifade etmektedir” (Rosengren, 2000; akt. Güngör, s. 39 akt. Yengin, 2017). Ortak bir amaç ile ilişkilendirilen iletişim, duygu ve düşünceyi sözlü, sözsüz veya yazılı olarak aktarabilir. Bu bağlamda Ketenci’nin belirttiği gibi (2006), kişiler ya da herhangi gruplar arasında olan duygu, düşünce ve tavır karşılıklı bir bilgi aktarımıdır. Sözlü, yazılı veya görsel araçlarla gerçekleşen alışverişte, uzlaşmayı ve etkileşimi ortak kılmak sürecin amacındandır (s. 255). Belirtilen karşılıklı veri alışverişi, düşünce yükünü anlamlı hale getirmek için kullanılır. Nitekim Barnlund (1968), iletişimi bir anlam arama çabası olarak tanımlamaktadır (s. 98).

Sonuç olarak, insanların kendilerini ifade etmesinde iletişim, vazgeçilmez bir noktadadır. Karşılıklı duygu paylaşımını sağlıklı ve etkili kurabilmek için iletişim süreci belli bir düzen içerisinde gerçekleşmelidir; bir iletişimin karşı yöne gönderilmesiyle bu süreç başlatılmaktadır.

1.1.1. İletişim Süreci ve Öğeleri

İletişim, belli bir çerçevede ve aşamalarla gerçekleşir. Gönderici (kaynak), mesaj, iletişim aracı, alıcı ve geri bildirim olan alıcının mesajı yorumlama kısmıyla birlikte 5 kısımdan oluşur. Disiplinli bir yapıya sahip olan iletişim sürecinin amacı, bilgi alışverişi sonrası duygu, düşünce ve tavrı ortak kılmaktır.

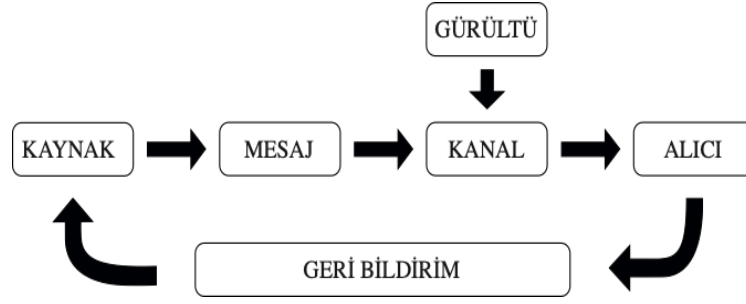
“İletişimi başlatan göndericidir. İletişim faaliyetine başlamadan önce iletişime neden gerek duyulduğu belirlenmelidir. İletişimin amacı belirlendikten sonra; okuyucu veya izleyici kitleyi durduracak, ilgilendirecek ve mesajı okumasını sağlayacak doğru sözcüklerin seçilmesine sıra gelir” (Becer, 2011, s. 14).



Şekil 1. 1 Harold Laswell İletişim Modeli

Dolayısıyla, iletilen her mesaj etki bırakma amacıyla yola çıkar. Yengin'in açıkladığı üzere (2017), İletişim biliminde önemli bir yere sahip olan Harold Laswell, bireyin aktardığı her bir mesajın diğer bireyleri etkileyebildiğini savunmaktadır. Ayrıca bu düşüncesini doğrusal bir modelle desteklemektedir. Laswell, bireyin iletişim sürecinde yer alan temel öğeleri, belirlediği beş soruyla bütünleştirmektedir. Şekil 1.1'de gösterildiği gibi bunlar; “kim, ne dedi, hangi kanalla, kime ve hangi etkiyle söyler” sorularıdır (s. 66). Model ile vurgulanan nokta ise alıcıya iletilen mesajların geri bildiriyle iletişimin sağlanmasıdır.

Kaynakla başlayan iletişim süreci şekil 1. 2'de görüldüğü üzere, iletinin kanal vasıtasıyla hedefe aktarılması sonucunda tek yönlü olarak gerçekleşmektedir. Ancak bu süreçte iletibe bir tepki ya da karşılık geldiğinde geri bildirim ögesi oluşturmaktadır. Bu durum iletişim sürecini çift yönlü yapmaktadır. Bu sebeple, gönderici ve alıcı arasında etkileşim olması mümkündür. “Geri bildirim ile etkileşim arasındaki fark; geri bildirim, neden-sonuç ilişkisi üzerinde bir döngü oluşturarak karşılıklı etkilemektedir.



Şekil 1. 2 İletişim süreci

Etkileşimde ise etkinin çift yönlü olanı kaynağın iletisi, alıcıdan gelen tepkiye dayanarak değiştirebileceği yeni bir ileti söz konusudur” (Yengin, 2017, s. 23). Ayrıca etkili bir dönüş sağlamak için kaynağın gürültü (parazit) oluşturmadan iletiyi sağlıklı bir şekilde aktarması gerekir.

Gürültü bir alakasız bir sözden ya da kanalda kullanılan iletişim aracından kaynaklı meydana gelebilir. Bu durumu yaşamamak için doğru seçimler yapmak önemlidir. Becer’in (2011) belirttiği gibi, şayet engellenmezse gürültü artar; gürültü arttıkça da etkili iletişim olanağı azalır (s. 25).

1.1.1.1. İletişimde Mesaj

İletişimin asıl gayesi ikna etmektir. Gönderilen mesaj ile alıcıda arzu edilen hissin bir nevi oluşması istenmektedir. Tutar ve Yılmaz’a göre (2012), anlaşılabilir mesajlar göndererek karşı tarafın tutum ve davranışlarında değişiklik yapmak, iletişimin amaçlarındandır (s. 19). Alıcının tutumu, aktarılan mesaj ile farklılık gösteriyorsa, bu durum iletinin sağlıklı bir şekilde ve doğru kişiye iletildiğini işaret etmektedir.

Mesaj, göndericinin ileti isteği ile etkileşimi başlatmaktadır. Bu etkileşimin devamı belirlenen iletişim aracıyla devam eder. Windahl, Signitzer ve Olson’a göre (1992) “mesaj; bir alıcı için uyaran olarak işlev gören bir sinyal ya da sinyaller birleşimidir. Ayrıca mesaj teriminin bir çok farklı anlamı vardır. Örneğin mesaj, herhangi bir yerde bir biçimde açığa vurulan bir dizi sözcük ya da imgeyi tanımlar. Bir gazete reklamındaki sözcükler, bir şarkının sözleri ya da bir çizgi romandaki resimler mesaj terimiyle tanımlanır” (s. 155). Belirtildiği gibi mesaj sadece sözden ibaret

değildir; ileti araçlarının zengin olmasıyla, mesajın aktarılacağı kişi için hangi ileti seçeneği uygun ise o tercih edilmektedir.

Ek olarak, Becer (2011), mesaj alışverişi hakkında şu şekilde bilgi vermektedir: Mesajın gönderilmesiyle iletişim kurulmaya başlar. Mesaj gönderilir, alınır ve algılanır; daha sonrasında yorumlanır ve saklanır. Gönderilen mesajlar her türlü içeriğe sahip olabilir; bir düşünce veya bir olay hakkında yorumları içerebilir. Bu mesajlar bilgilendirme, ikna etme ya da düşünceleri açığa çıkarma işlerini üstlenebilir (s. 22). Aslında bu bir paylaşım sürecidir. Disiplinli bir yapısı olan ve bu süreçte iletinin aktarılmasına vasıta olan iletişim aracı, büyük önem taşımaktadır.

1.1.1.2. İletişimde Kanal

Kanal, iletişimin temel bileşenlerinden biridir ve farklı anlatım yolları ile zengin bir yapıya sahiptir. Karşılıklı iletişimin belirleyici noktasında olan kanalın, kolay anlaşılır ve etkili olması gerekmektedir. Ketenci, kanal seçimi için gereken inceliklerden şöyle bahsetmektedir; “kanal seçimi iletişimin amacına, alıcının özelliklerine, zaman ve mekan gereksinimlerine bağlı olarak değişmektedir. Kime, neyi iletmek istediğinizle iletişimde kullanacağınız kanal arasında sıkı bir bağ vardır ve iletişim araçlarının, kanallar yoluyla iletiyi/mesajı alan, yayan, gönderen belirli yapısal özelliklere sahip olan nesnelere söz konusudur” (Ketenci, 2006, s. 263).

Sesin başlı başına bir iletişim olduğunu varsayarsak eski topluluklarda bunun yeterli bir araç olduğu düşünülebilir. Ancak zaman içinde teknolojinin gelişmesiyle işitselliği tanımlayan farklı türde araçlar üretilmiştir. Günümüzde neredeyse her insanın sahip olduğu ve kullandığı işitsel araçların başında telefon, radyo ve televizyon gelmektedir. Televizyonu sadece işitsel değil, görsel olarak da etkileşim sağladığı rahatlıkla söylenebilir. Devamında basılı mecrada kanal görevi gören, gazete, dergi, kitap ve dış mekan afişleri gibi billboard veya reklam panoları gelmektedir. İletişim yöntemleri, kullanım alanlarına göre değişiklik gösterebilir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta kanal, gönderici ve alıcı arasındaki bağı kurabilmektir.

Söz edildiği üzere, bir gönderici için kitle iletişim araçları, bilgi ve düşünceyi en iyi ifade edebilen yöntemlerdir. Zira Yengin’in (2017) bahsettiği gibi, teknolojinin

her geçen gün güncellenmesi bireye ve topluma bilgi aktarma yollarını yenilemektedir (s. 28, 29).

1.1.1.3. İletişimde Alıcı

Alıcı, göndericinin iletiyi aktarmak istediği kişidir. Karşılıklı bir iletişim kurulduğunda birey mesajı analiz eder, yorumlar. Değişime uğrayan mesaj, sonrasında tekrar göndericiye iletmek üzere iletilir. Bu sirkülasyon, iletişim tamamlana kadar devam etmektedir. Tabii burada iletişim sadece fiziksel olarak karşılıklı yaşanmayabilir. Bu nedenle, alıcı kullanılan kanala göre değişiklik gösterebilir. Eğer görsel, yazılı veya işitsel iletişim araçları kanal görevi görüyorsa, kişi veya kişi topluluklarına ulaşır ve onlar birer alıcı olurlar. Bu tarz bir durumda toplulukların geri bildirimini uzun sürse de, zaman içinde kalıcı olarak olumlu veya olumsuz dönüşler sağlanmaktadır. Bu konuda açıklama yapan Becer, şöyle belirtmektedir;

“Alıcı, göndericinin mesajlarını gülerek, dinleyerek, izleyerek, abonelik süresini yenileyerek ya da ilgilenmeyip uzaklaşarak yanıtlar. Bu yanıtlar, karşı mesaj niteliği taşırlar ve belirli bir etkileyciliğe sahiptirler. Bu şekilde duygu, düşünce, davranış ve bilgileri taşıyan mesajların aktarılması için teknik ya da fiziksel olarak sinyaller devreye girer ve alıcıya iletişim kanalları aracılığıyla (Ör: ses dalgaları) ulaşırlar” (Becer, 2011, s. 25). Alıcıların mesajı benimsemesi için onları ilgilendiren veya ilgilerini çeken bir konu olması gerekir.

Ketenci'nin açıkladığı gibi, “iletişimin başarılı olabilmesi için alıcı ile ilgili olarak, toplum içerisindeki yeri, inanç ve tutumları, düşünceleri, sosyal-ekonomik yapısı ve toplumsal konumu ile ilgili bilgilerin eksiksiz araştırılması ve elde edilmesi gerekir. İletişim asla tek tarafın çabasıyla kurulamaz. Sağlıklı iletişim için mutlaka karşılıklı ileti alışverişi ortamı yaratılmalıdır” (Ketenci, 2006, s. 264). Dolayısıyla karşılıklı veri alışverişinin belli gereksinimler sonucu kurulması, daha mantıklı ve sağlıklı etkileşim kurmayı sağlamaktadır.

1.1.1.4. İletişimde Gürültü (Parazit)

Kaynak tarafından gönderilen mesajın kanal vasıtasıyla iletilmesi sırasında meydana gelen kopukluk veya iletişimi engelleyen durum gürültüdür. Diğer adıyla

parazit, iletinin net ifade edilmesine engel olduđu için aktarılan mesajı tamamen anlaşılmaz hale getirebilir.

Becer'e (2011) göre, parazit iki türlü değinilmesi gereken bir problemdir. Biri, anlama dayalı parazitler, diğeri ise kanala özgü parazitlerdir. Anlama dayalı parazitler gönderilen mesajın içeriğinde yer alan sözcüklerden kaynaklanmaktadır. İleti, hedef kitle tarafından anlaşılamiyor ve yanlış yorumlanıyorsa, bu mesajı bozacak bir gürültü meydana geldiğini göstermektedir. Eğer, sorun gönderilen kanalla ilgili ise, kanaldan kaynaklı bir gürültü olduđu anlaşılmaktadır. Radyo yoluyla gelen ses dalgalarının veya televizyon yolundan hedef kitleye ulaşan ses veya görüntüsel problemlerin kanala özgü parazitler olduğunu göstermektedir. Ek olarak, basılı mecrada yaşanan kötü baskı kalitesi, okuma güçlüğü çekilen yazı karakterleri veya tipografik hatalar vb. durumlarda gürültü unsurlarıdır (s. 15, 16).

Doğal olarak, gürültü problemiyle iç içe olan bir süreçte gürültü sonrası sağlıklı ileti gönderilemediği için iletişimde kopma yaşanır ve yok olmaya doğru yol alınır.

1.1.1.5. İletişimde Geri Bildirim

Kaynakla başlayan iletişim sürecinin son aşaması geri bildirimdir. Alıcının gönderilen mesajı algılayıp benimsemesi ve geri bildirim olarak mesaj göndermesi iletişim sürecinin başarılı gerçekleştiği anlamına gelmektedir. Bu durum detaylı bakıldığında, gönderilen mesajın alıcı tarafından anlaşıldığını ve yorumlandığını göstermektedir.

Geri bildirim özellikle ticari amaçlar güden tüketici firmalar için önem arz etmektedir. Firmalar basın-yayın aracını kullanarak hedef kitlesinin ürüne karşı olan ilgisini ölçmek ve değerlendirmek için iletişim sürecinden yararlanırlar. Üstelik, geribildirim ile tüketicinin düşüncesini benimser ve ürünlerinde değişiklikler yapabilir ve yenilikler ekleyebilirler.

Geri bildirim, tek yönlü iletişimi çift yönlü yapması sonucu etkileşimli bir iletişim sürecinin gerçekleştiğini vurgulayan Yengin (2011), geri bildirim, neden-sonuç ilişkisi kurarak karşılıklı etkilemeyi bir döngü haline getirdiğini açıklamaktadır. Ek olarak, etkileşimin çift yönlü olması, kaynağın mesajı alıcıdan gelen tepkiye göre de değiştirebileceği yeni bir ileti söz konusu olduğunu aktarmaktadır (s. 23). Bu

maksatla, iletişim sürecinde düşünce farklılıkları olması mümkündür. Fakat bilinmelidir ki, ayırık fikirler iletişim sürecini zayıflatmaz veya etkileşim bağı koparmaz. Tam tersine iletişim süreci gerek yeni tartışmalara gerekse yeni etkileşimlere doğru yol alabilir.

Ayrıca, Han'ın düşüncesine göre (2014), ileti, hedef kitleye ulaştığında algılandığı, yorumlandığı ve bilinçaltında saklandığını belirterek, İletilen mesajların, alıcı için uyarma, önerme, bilgilendirme, ikna etme, düşünceleri dışa vurma, eğlendirme gibi işlevler üstlenebildiğine de değinmektedir (s. 1). O halde iletişim sürecinin sadece mesajları karşılıklı göndermekten ibaret olmadığı, onun dışında ileti ile, alıcının kendi iç sesinde sürecin başlatıldığı anlaşılmaktadır; alıcının beyinde iletiyi sorguladığı veya desteklediği düşünceler olduğu da rahatlıkla söylenebilmektedir.

1.2. İLETİŞİM TÜRLERİ

Geçmişten günümüze kadar sözlü, sözsüz ve yazılı olarak üç tür iletişim şekli vardır. Birey, iletişim kurmak istediğinde bu ifade yöntemlerini kullanarak duygularını veya düşüncelerini açıklama yoluna gitmektedir. Zira, insanların yaşamları boyunca etkileşimde buldukları alan bu sistem üzerine kuruludur.

İletişim türleri detaylı incelemeye başlandığında, sözsüz iletişimin çoğunlukla beden hareketlerinden oluşturduğu görülür. Kişinin, kendini ifade etmesinde jest ve mimiklerin etkisi büyüktür. Bu bağlamda, Peker'in açıkladığı üzere, “yapılan bir araştırma sonucu, “normal düzeydeki bir iletişimde, sözcüklerin önemi % 10, ses tonunun önemi % 30, beden dilinin önemi ise, % 60 olarak belirlenmiştir” (Peker, 2016, s. 35). Öyleyse, sessizliğin anlaşılma düzeyinin sözlü ve yazılı iletişime göre daha fazla olması, gözlem gücünün ne kadar önem arz ettiğini göstermektedir. Şu açıdan düşünüldüğünde de, davranışları karşılamak veya yorumlamak, bazen yüksek sesle ifade etmek bazen de ikna etmeye çalışmak gibi durumlar içgüdüsel hareketlerdir. Bu sebeple, duygu veya düşünceleri sesli olarak paylaşmak bazen zor olabilir; ancak beden dili o anki hissiyatı ve gerçek duyguları kişi farketmeden karşı tarafa yönlendirebilir. Birey, karşısındakiyle iletişim halindeyken vücuttaki organları gönderdiği mesajı bir nevi ifade ettiğini, yahut farkında olmadan ele verdiğini belirten

Ertan ve Sansarcı (2016), gözlerin bu aşamada önemli nokta olduğunu ve duyguları etkili ve hızlı bir şekilde aksettirebildiğini vurgulamaktadır (s. 87).

Günümüzde sözsüz olarak görsel ifade, farklı platformlarda da zenginleşmektedir. Kısaca, tanıtım alanında broşür, billboard reklam panoları ve afiş tasarımları sessizlikten yararlandığı gibi edebiyat alanında da çizgi ve grafik roman alternatifleri olan çocuk kitapları da akla ilk gelenlerdendir. Aynı şekilde sinema, tiyatro alanında sessizliğe dikkat çekmek adına yapılan eserler mevcuttur; ek olarak, bu iletişim öğeleri sözlü iletişimde de bir anlatım aracı olarak yer almaktadır.

Sözlü iletişim detaylı irdelersek, milyonlarca yıl öncesinde insanların beden diliyle iletişim kurduğundan bahseden Telman ve Ünsal sözlü iletişimin varlığını şöyle açıklamaktadır: “ilk insanlar birbirleriyle zıplama ve işaret etmek gibi basit hareketler yaparak ve bağırarak gibi birtakım içgüdüsel sesler çıkartarak iletişim kurmuşlardır. Büyük topluluklar halinde yaşamaya başlamaları ve modernleşme süreci içine girmeleri ile birlikte artık bu basit hareketler anlamlı işaretlere, özensiz ve düzensiz çıkartılan sesler de anlamlı ifadelere dönüşmüşlerdir” (Telman ve Ünsal, 2005, s. 26). Dolayısıyla, sesin zaman içinde anlamlı hale gelmesi iletişimin kolaylaşmasını ve detaylı olarak yapısının belirginleşmesini sağlamıştır.

Ses unsurunun yapısına bakıldığında, kararlılığı, telafuzu, tonu, ritmi, vurgusu ve şiddeti gibi değişkenlikleri kapsar (Altıntaş ve Çamur, 2005, s. 57). Bu gibi ayrımların varlığı, insanları iletişimde anlaşılır olmaya ve sağlıklı ifade edebilmeye yönlendirmektedir. Hatta, teknolojinin gelişmesiyle mesafelere rağmen çok daha hızlı iletişim kurmak artık mümkündür. Üretilen elektronik araçların kolaylıkla iletişim sağlaması her geçen gün insanlar arasında da etkileşimi arttırmaktadır; telefon, radyo veya televizyon gibi sesli iletişim ağları günümüzde en sık kanal görevi gören araçlardır.

Yazılı iletişim de, değinilen sözlü ve sözsüz iletişim gibi etki sağlama potansiyeline sahiptir. Anlatılarda yer alan kelimelerin insanlar üzerinde düşünsel ve duygusal olarak etkisi söz konusudur. Örnek olarak, topluma yönelik politik veya kültürel haberleri konu alan, bilgilendirme veya eğlendirme amacı güden basılı medya araçları; gazete, dergi ve türevleri, dijital medyada da yer alarak geniş kitlelere hitap etmektedir. Bunun dışında, gelişim kitapları, bilimsel çalışmaları ele alan eserler,

roman, öykü, hikaye ve masal gibi anlatıcı türlerin insanların bilgi haznesine ve kişisel gelişimlerine katkı sağladığı gibi, ruhlarına da hitap ederek belli başlı hisleri oluşturma veya canlandırma kuvveti vardır. Bu nedenle, yazılı iletişim de sözlü ve sözsüz iletişim gibi belli başlı bir ifade sistemine sahiptir.

Neticede sözlü, sözsüz ve yazılı iletişim farklı şekillerde anlatılsa da kendi içinde birbirine bağlı bir sistemi vardır. Kişi beden dilini kullanarak, sessiz olarak kendini ifade edebilir. Sözlü olarak da aktardığı düşüncesini, yazılı olarak beyan edebilir veya yazılı olarak karşıya ilettiği düşüncesi, hedef kitle tarafından uygun görülen ifade şekliyle anlatılabilir. Böylelikle bir sirkülasyon içinde etkileşim devam eder. Roland Barthes'in belirttiği gibi (1975), iletişim yazılı veya sözlü, hareketli veya durağan, görsel veya işitsel gibi sınırsız bir çeşitlilik içinde var olmaktadır (s. 237).

1.2.1. Sözlü İletişim

“Sözlü iletişim “dil ve dil ötesi” olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Dil ötesinde, sözlü iletişimde kelimesiz sesler ve yan anlamlar, iletişimcinin “nasıl” söylediğini belirlemektedir” (Tutar-Yılmaz, 2013, s. 81). O halde, bir kişi konuşma halindeyken sesinin tonu, vurgusu, jest ve mimikleri de sinyaller vermektedir; karşısındaki birey mesajı gönderen kaynağın sözsüz hareketlerini de ele alarak yorumlamaktadır.

Günlük hayatta düşünce ve davranışlar daha çok sözlü olarak ifade edilmekte ve seslerle tanımlanmaktadır. Ancak insanlık doğası gereği sözlü ifade ses ile sınırlanır ve akılda kaldığı sürece var olur. Bir fikir veya bir düşünce fark edilmeden unutulabilir. Nitekim, Ong'un belirttiği gibi “ne anımsayabilirsek, onu biliriz.” (Ong, 2014, s. 48).

Sözlü anlatımın olumlu yanı ise sesin anlaşılmasının hızlı olmasıdır. Karşı tarafa kolaylıkla ve olağan sıcaklığıyla aktarılan bilgi veya düşünce, samimi ve içten konuşmayı içermektedir. Berk ve Ün'ün (2014) bahsettiği gibi, konuşma sırasında insanın, o andaki heyecanlı yapısını, konuşmadaki tutum veya davranışını ve kişiliğini tanımlayan bazı yönlerini en iyi ses açığa vurmaktadır. Dolayısıyla, bazen insanın söylemleri değil, söyleyiş tarzları önem kazanmaktadır (s. 579). Üstelik bilinmelidir ki, her bir kelime anlam içerir ve karşılıklı iletişimin etkili konuşma olması için kelimelerle bütünlük sağlayacak vurgu kullanımı önemlidir. Özben'in (1989)

açıkladığı üzere, sözlü anlatımda kullanılan vurgu, söze duygu değeri katma, anlamı kolay anlaşılır kılma, söyleyiş tarzındaki ezgiyi canlandırmaktadır.



Şekil 1.3 Telefon, Radyo, Kamera, Televizyon ve İnternet Piktogramları

Teknolojinin gelişmesiyle artık sözlü iletişim, sadece yüz yüze konuşmalar için geçerli değildir; sesin ve dilin bir arada kullanıldığı kitle iletişim araçlarından oldukça yararlanılmaktadır. Şekil 1.3. görülen telefon, televizyon, radyo, sinema ve internet gibi alanlar çok kısa sürede düşünce, haber ve fikirleri geniş kitlelere ulaştırabilir. Çağlar ve Kılıç'ın eklediği gibi (2012), toplantılarda yapılan görüşmeler, konferans ve seminerlerde yapılan sözlü sunumlar, halka hitap edilen ve kamuoyu bilgilendirme amacı güden konuşmalar, telefon konuşmaları gibi türlerde sözlü iletişimle oluşmaktadır. (s. 19). Özellikle, internet hızlı ifadenin karşılığında etkileşimde hız gösterir ve iletişimi kolaylaşmaktadır.

1.2.2. Sözsüz İletişim

Sessizliğin kısaca tanımını yapan Güz ve Küçükdoğan, “sözsüz iletişimde yüz ifadelerinden el kol devinimlerine, beden duruşundan uzam dili gibi konuların incelendiğini belirtmektedir. Ayrıca, Güz ve Küçükdoğan, sözlü iletişime destek sağlarken sözlü dili bütünlemiş olan devinimlerin incelendiği bilim dalı olarak değerlendirilen beden dilini, kısaca gözün algıladığı kişinin bedenine ilişkin iletiler bütünü olduğunu açıklamaktadır” (Güz ve Küçükdoğan, 2002, s. 47). Bundan dolayıdır ki, sözlü iletişimin yegane eşi sözsüz hareketlerdir. Sözsüzlük o kadar güçlüdür ki, sözlü iletişim onun desteği olmadan etkili olması imkansızdır. Hatta, iletişim sırasında bilinçli veya bilinçsiz olarak beden dili konuşma halindedir.

İlk mesajın, baş hareketleri olduğunu açıklayan Ertan ve Sansarcı (2016), sözsüz iletişimin en önemli göstergesi olduğunu belirtmektedir. Baş, insan vücudunun en önemli organı olarak pek çok sözsüz mesajı aktarma özelliğini barındırmaktadır.

En basitinden, başın sağ ve sola döndürülmesi ya da yukarı ve aşağı doğrultulmasının bir anlamı vardır. Sözsüz iletişim, başta bulunan duyu organları; gözler, burun, ağzın hareketleri ve kaslar sonucu oluşan jestler ve mimikler ile sergilenmektedir (s. 88).

Burada, esas olan duruştur, karşıdaki insanın iletiyi gönderen kişiyi anlayabilmesi için konuşmaya ya da gönderenden bir kaç kelime duymaya ihtiyacı yoktur. Nitekim, öğrenmeye de gereksinim duymaz. Sözsüz iletişim, öğrenilecek ya da nesiller boyu aktarılacak bir beceri değildir; doğuştandır. Sözlü iletişimle kıyaslanma durumu söz konusu değildir. Çünkü sözlü iletişimde, bir çaba vardır; karşılıklı iletişime geçebilmek için konuşmanın beraberinde hem okumak hem de yazmak gerekir. Bu gelişim sürecinin belli bir süresi de yoktur. Fakat, kişisel yetiyi artırabilmeyi arzulayanların beslenme alanı olduğu söylenebilir.

Karşısındaki kişiyi sözsüz olarak görsel bir boyuta hapseden insan, bazen tek bir kelime bile söylemeden birçok şey anlatabilir. Zira, her insan yaşamı boyunca ruhsal durumuna göre üzüldüğü veya neşeli olduğu anlar vardır. İçgüdüsel olarak insan vücudu, yaşadığı duygu anını yüz, kafa ve el-kol gibi belli başlı bölümlere yansıtır. Üstelik, bunu herkes anlayabilir; çünkü beden dili evrenseldir. İnsan üzüldüğünde, karşısındaki kişiyle aynı dilde konuşmalar bile jest ve mimikleriyle kendini ele verir ve yaşadığı duygu çoktan hissedilmektedir.

Sessizliğin önemini vurgulayan sanat dalları yüzyıllardır etkisini göstermektedir. Bunların arasında olan sessiz sinema ya da Sözsüz oyun olarak adlandırılan pandomim, Gösteri Sanatları bir parçası olarak sayılabilir. Pandomimin tarihine bakıldığında Antik Yunan Döneminde ortaya çıktığı tespit edilmiştir. Sanatçı, yüz, el-kol ve beden hareketleriyle anlatmak istediği konuyu görsel olarak ifade eder.

Duygu ve düşüncelerini sözsüz olarak dile getiren pandomim sanatçılarından Charlie Chaplin, önde gelen isimlerdendir. Bir konuşmasında pandomim için şu sözleri aktarmıştır; “Dünyanın en güzel sesine de sahip olsam filmlerimde sessiz kalacağım. Pandomim, duyguları kelimelerden çok daha iyi yansıtır. Üstelik, pandomimin sözden üstünlüğü de evrenselliğinden gelir. Çinli çocuklar Hintli çocuklar, hepsi ben, kolaylıkla anlıyor... Çince ya da Hintçe bile konuşsam, beni

bundan daha iyi anlayacaklarını sanmıyorum” (URL1). Usta sanatçının Modern Times adlı sessiz filmi 1936 yılında büyük yankı uyandırmıştır. Teknolojinin,

modern toplum üzerindeki etkisini eleştirdiği filmde, bir fabrika çalışanı rolünde oynamaktadır. Chaplin'in, sesli bir film tercih etmemesinin sebebi ise insanların, sadece görsel olarak konuşan bir karakterin duygusal durumunu, sesli olarak kendini ifade eden karaktere göre daha iyi anlayacaklarını ve beraberinde bir bağ kuracaklarını düşünmesidir.

Fabrikada yaşadığı problem sonrası hapse atılan ve hapishanede geçen yemekhane sahnesinden bir görsel kesit, Resim 1.1'de eklenmiştir.

Pantomim, sadece yetişkinlere yönelik değil, çocuklara da bilişsel, devinışsel ve duygusal becerileri geliştirmede katkı sağlayan bir sanattır. Drama eğitiminin önemli katkıları sağladığını açıklayan San (1991); yapılan çalışmalarda genellikle dört farklı uygulama yöntemi olan güven, uyum, beş duyu kullanımı ve gözlem becerisine temas etmektedir.



Resim 1. 1“Modern Times” adlı Sessiz Sinema Filmi (1936)

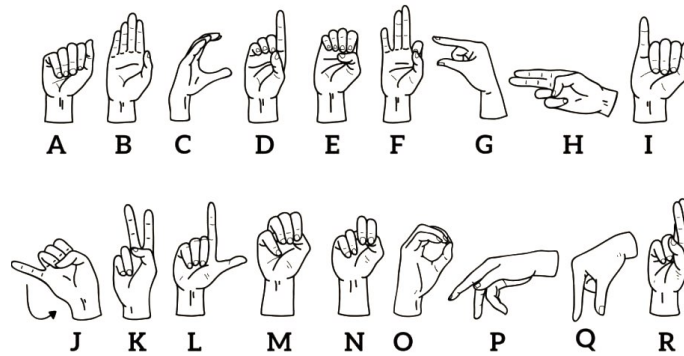
Neticede bu yöntemler ile beyni ve bedeni duyumsamaya odaklandırarak ısınma ve rahatlama çalışmaları yapılmaktadır. Ayrıca pantomim, belirli kurallar içerisinde özgürce oyun kurabilme ve geliştirmeye dayalı olduğu için yaratıcılık ve imgelem gücü devreye girmektedir (s. 9). Ek olarak, Okvuran, “dramatik etkinlikler nesnelere algılama, yaratıcı problemleri çözmeye dayalı duygusal gelişimi ve estetik

zevki arttırıcı etkisi olduğuna” temas etmektedir (Okvuran, 2003, s. 85-86). Bu nedenle, duygusal bağ kurulmadan anlaşılması mümkün olmayan pandomim, kişinin sanatçıyı gözlemleyerek o anki hissiyatını ve ne anlatmaya çalıştığını öğrenmesi amacını taşır.

Araştırmalara göre, “yüzdeki seksen adale, yedi binden fazla yüz ifadesini yaratabilmektedir” (Ailes ve Kraushar, 2000, s. 10, 11). İnsanın jest ve mimiklerinin zengin bir boyutta olmasının yanısıra kendini beden diliyle ifade etmek, cümle kurmaktan çok daha kolaydır. Karşılıklı konuşmanın gidişatına göre alıcı, kaynağın hiç kullanmadığı bir yüz ifadesiyle ya da renk değişiklikleriyle karşılaşması söz konusu olabilir. Vücudun bir tepkisi olarak değerlendirilebilen pembeleşen veya kızaran suratlar, kolaylıkla anlaşılmakta ve utangaçlığın ya da heyecanın göstergesi olabilmektedir.

Genellikle insanlar, beden dilini işaret diliyle karıştırmaktadır. TDK işaret dilini şöyle tanımlamaktadır; “İşaret dili, işitme engellilerin kendi aralarında iletişim kurarken el ve yüz hareketlerini kullanarak oluşturdukları görsel bir dildir” (TDK, 2021). İşaret dili, jest ve mimiklerden ya da beden hareketlerinden çok daha fazlasıdır.

Beden dilini konuşma esnasında kullanan kişi, spontane olarak vücut hareketleriyle etkileşime geçmektedir ve o an ki hissiyatla genel geçer ifadeler kullanmaktadır. Ancak, bir işitme engelli birey için görsel konuşma, net bir şekilde anlaşılmalı ve yanlış anlaşmaya mahal vermeyecek kadar da kesin ifade edilmelidir.



Resim 1. 2 Türk İşaret Dili

Resim 1.2’de görüldüğü gibi, el ve yüz ile bedensel konuşma sağlanmaktadır. Ayrıca, işaret dilinin kendine has dil bilgisi bulunmaktadır. Bahsedilen normal bir kişinin beden hareketleriyle işitme engelli bir kişinin ifade dili arasında boyut farkı vardır; işaret dili, her ülkenin kendine has konuşma ve dil yapısına göre değişiklik göstermektedir. Dolayısıyla, Türk toplumunda yaşayan bir işitme engelli bireyin işaret diliyle konuşması ile Almanya’da hayatını sürdüren bir işitme engelli kişinin iletişim kurması aynı değildir.

Fakat, işitsel engelli bir insan işaret dili bilmeyen biriyle iletişim kurmaya çalışıldığında yüz ifadelerinden onu anlamasıda mümkün olabilir. Şöyle ki, Simeonova’nın bir araştırma hakkında verdiği bilgiye göre, “insanlar bilgi aktarırken % 45 sözlü iletişimden (kelimelerden), % 55 ise sözsüz iletişimden (jestler ve mimik hareketlerinden) % 7 dil, konuşma dilinden (içerik), % 38 ise ses - ton, söyleme hızı ve vurgusundan, son olarak da % 55’de imaj - beden dilinden gönderilen sinyallerden anlayabilmektedir” (Simeonova, 2010, s. 595). Dolayısıyla, görsel dil konuşma diline göre çok daha kolay algılanmakta ve kelime kullanmadan da iletişim yürütülebilmektedir. Demosthenes’in şöyle söylemiştir: “eylem hareketleri o kadar hızlıydı ki hiçbir şey anlayamadım türü bir serzenişle karşılaştınız mı? Muhtemelen hayır cevabını duyacaksınız. Çünkü davranışlar, ifade edilen mesajlar ne kadar hızlı olursa olsun anlaşılabilir oranı yüksektir” (Berk ve Ün, 2014, s. 579).

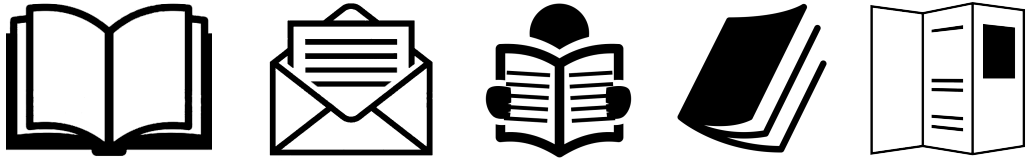
Sözsüz iletişimin sadece yetişkinlerin hayatını kolaylaştırdığı söylenemez. Okul öncesi çocukların görsel dili keşfetmesiyle beraberinde algı ve anlamlandırma becerileri de gelişmektedir. Peker (2016), çocukların okul döneminde duygu, düşünce, tutum ve davranışlarını sözlü olarak aktardıklarını ve örnek aldığı davranışları taklid ederek de ifade ettiklerini belirtmektedir (s. 23, 24). Ek olarak söylenmelidir ki, sözlü anlatım görsel boyuta hapsedilmeden iletişim güvenilir ve tam olarak etkin olduğu düşünülmemektedir.

1.2.3. Yazılı İletişim

Kişi, dilbilgisi sistemini anlam içeren belirli işaretler veya semboller aracılığında ifade ederek, iletişim kurmanın bir yolunu yazıyla sağlamaktadır. Yazının kökeninin mağara resimlerinden geldiğini aktaran Altıntaş ve Çamur (2005), stilize

çizimlerin yazının bir dili olduğunu, ideografik yazıların da sesleri karşılayan simgelerden oluştuğunu belirtmektedir. Fonetik veya alfabetik yazı olarak tanımlanan bu sembollerin, yazının tarihsel gelişiminde bilinen ve birbirini izleyen aşamaların ilkleri olarak sayılmaktadır (s. 56)

15. yüzyılda Avrupa’da matbaanın icadıyla yazının zaman içinde kullanım kolaylığını artırmıştır. Günümüzde çeşitlenen yazılı iletişim araçları ise Şekil 1.4. görüldüğü üzere, kitap, mektup, gazete, dergi ve broşür öğeleridir.



Şekil 1. 4 Kitap, Mektup, Gazete, Dergi ve Broşür Piktogramları

Yazılı iletişimi, sözlü iletişimden ayıran detay, kişinin, duygu veya düşüncesinin kalıcı olması için yazıya dökmesi gerekmektedir. Üstelik, mesajı gözden geçirme veya düzenleme imkanı da vardır.

Bu açıdan bakıldığında, “söz uçar, yazı kalır” atasözü yazının insanlık tarihi için ne kadar çok önem arz ettiği göstermektedir. Fakat, sözlü iletişim olmadan yazılı iletişimin varlığı söz konusu olamaz. Bu sebeple söylenebilir ki, yazılı iletişim, sözlü iletişime tabiidir. Ong’un desteklediği gibi, “sözlü anlatım, yazısız var olabilirken yazılı anlatım sözlü anlatım olmaksızın var olamaz” (Ong, 1995, s. 15-25).

1.3. TARİHSEL SÜREÇTE GÖRSEL İLETİŞİM

Milyonlarca yıl öncesinde ilk insanlar mevsimsel olarak göçebe olarak yaşamaktadır. Zamanlarının çoğunu taşlardan aletler yaparak geçiren ilkel insanlar, avladıkları hayvanların kemik parçalarını keskin hale getirerek avlanmayı kolaylaştırmayı ve dış çevreye karşı kendilerini korumaya amaçlamışlardır. Bu dönemde insanlar avcılık ve toplayıcılıkla geçimlerini sağladıkları için iletişimsel olarak kendilerini ifade etme çabası veya amacı taşımadıkları düşünülmektedir. Ancak zamanla toplumun varlığını göstermesiyle iletişim, sözsüz olarak başlamaktadır.

Kaşıkcı'nın (2003) söylediği üzere, birbirlerine benzer davranışlara sahip olan ilkel insanların beden dili, kişi veya grupların artmasıyla toplulukları, topluluklar toplumları oluşturmasıyla kültürlerin, insanların yaşam biçimlerine, alışkanlıklarına ve inançlarına bağlı olarak beden dillerinde kültürel farklılıklar boy göstermiştir (s. 95).

Kültürel yapının insanların beden dilini etkilediği gibi iletişimin gelişimini de yönlendirmektedir. Dolayısıyla, ilk insanların birlikte ortak yaşam sürmeleri duygu ve düşüncelerini paylaşmalarına ve devamında birtakım olguları benimsemelerine



Resim 1. 3 2008 yılında Hohle Fels Mağarası'nda bulunan Hohle Fels Venüsü
23 x 22 x 13 mm boyutlarında Kadın Figürü / Almanya

sebebi olmaktadır. Almanya'da yapılan kazılar sonucunda Paleolitik Çağ toplumlarına ait bir dizi süs eşyası günümüze ulaşmayı başarmıştır. Sanatsal değer niteliği olan bu eşyalardan en eskisi Resim 1.3'te görüldüğü üzere, Hohle Fels Venüsü adlı kadın figürü heykelciğidir. 40.000 yıl önce mamut dişiden yapılan heykel, süs eşyası olarak görülse de ilkel insanlar için daha fazlası olduğu düşünülmektedir. Arkeolog Nicholas Conard, heykelciğin bir kafaya sahip olmamasının sebebini ipe asılarak vücuda takılmasıyla açıklamaktadır. Hatta, bu tasvirin açıkça üreme, doğurganlık, cinsellik gibi kavramları bağlayan bir anahtar olarak görüldüğünü ve onlar için bir totem olabileceğini eklemektedir. Mamut dişiyle heykelciğin yapılması,

insanlar ile hayvanlar arasında ruhsal dönüşümün geliştiğini ve dini bir görüşe sahip olduklarını gösteren efsanevi betimleme olarak tanımlanmaktadır (URL2).

Anlaşıldığı üzere, zaman içinde inançları doğrultusunda ruhsal bir etkileşim içine girmelerinin, görsel ifade yöntemlerini keşfetmelerine ve dini ritüellerini bu yolla yansıtmalarına ön ayak olduğu görülmektedir.

1.3.1. Mağara Sanatı

Uygarlık tarihinin insanoğluna bıraktığı en büyük mirasından biri hiç şüphesiz mağara duvarlarındaki görsellerdir. Çağlar öncesinden yaklaşık M.Ö. 7300'lü yıllarda yapıldığı düşünülen görseller, insanlık tarihine büyük izler bırakmıştır. Resim 1.4'de bir avlanma anı görülmektedir. Bir grup insan, ok ve yay kullanarak Ren geyiği sürüsüne saldırmaktadır.



Resim 1. 4 Güney Fransa'da Lascaux Mağarası'nda Bir Av Sahnesi M.Ö. 15.000-10.000)
(Ambrose ve Aono-Billson, 2013:16).

Kendilerini ifade etme arayışında olan sanatçılar, mağara duvarlarında yaşadıkları hayatı, o dönemde hangi hayvan türlerinin varlığını gösterdiğini ve onları nasıl avlandıklarını, avlarken de ne gibi aletleri kullandıklarını göstermektedir.

Becer'in paylaştığı bilgiye göre (2011), kullanılan kırmızı, sarı ve kahverengi boyalar, taş veya kayalarda bulunan demir cevheri ve ham hematitten, koyu kahverengi, siyah ve mor ise manganez maden türünden elde edilmektedir. Boyaları

hayvan kürklerinden yaptıkları fırçalarla, kuş tüyüyle ya da doğrudan doğruya parmak uçlarını kullanarak resmin dış kontörlerini çizmişlerdir. Kemiklerden meydana getirdikleri boruların içine toz boyaları doldurup üfleyerek mağaranın nemli duvar ve tavanları üstüne uygulamışlardır (s. 84).



Resim 1. 5 Lascaux Mağarası, Güney Fransa Mağara'daki en büyük oda olan "Boğaların Büyük Salonu" (Sağdaki görselin yakından görünümü)

Resim 1.5'de Güney Fransa'daki kireçtaşı mağarasının derinliklerinde, hayvanı devasa boyutta çizdikleri ve hayvanın üzerine ok veya mızrak atıldığı görülmektedir. Görselin devamında ise bizon sürüleriyle geçen kovalama macerası ve sonrasında yakalandıkları resmedilmektedir. Detaylı incelendiğinde ise bizonun bacaklarının öne, arkaya eğilimi ve üzerine isabet ettirilmesi amaçlanan ok ve mızrakların hızı görseli hareketlendirmektedir. Böylece duvarın sert ve şekilli dokusundan faydalanan sanatçı gerçekçi bir av sahnesini gözler önüne sermektedir.

Görselleri kolay ulaşım sağlanamayacak kadar uzak ve bulunması güç olan mağaralarda yapmayı tercih etmişlerdir. İletişim kurmak istenildiği düşünülen topluluğun, kolay ulaşım sağlanacak bir yerde görselleri çizmek yerine ücra yerleri seçmesi, aslında sadece iletişim kurmak amacıyla olmadıklarını göstermektedir.

Childe G.'den çeviren Tuncay'ın verdiği bilgiye göre (1990), bu eserleri meydana getiren kişiler, sanatçı veya sihirbaz olarak anılmaktadır. Yedikleri bizon, mamut ve gergedanı duvara çizdiklerinde, sanatçının artık avını avlayabilecek güç ve cesarete sahip olduğuna inanılmaktadır (s. 33, 34). Dolayısıyla sanatçıların, avlanma

esnasında kendilerini cesaretlendirmek için motivasyon kaynaklı resimler yaptıklarını düşünmek daha doğru bir davranıştır.

Ancak, yazar Chiera'nın değindiği bir nokta da (1938), sanatçılar büyü maksadıyla mağara duvarlarına bu resimleri çizmeleri daha iyi avlar bulacakları inanmalarıydı. Diğer bir detay ise, av hayvanlarının bol olduğu bölgeyi işaretlemek veya o bölgede hangi cins hayvanların bulunduğunu göstermek amacıyla kayaların üzerine o hayvanların resimlerini çizdiklerini belirtmektedir (s. 49).

Toplayıcılıkla geçen bir yaşamda, mağara resimleri aracılığıyla anlattıkları hikaye ile doğayla iç içe etkileşimde olduklarını ve vurgu noktasının avcılık olduğunu betimlemektedirler.

























1.3.2. Mezopotamya'da Yazının Keşfi

Yontma Taş Devri veya bilimsel adıyla Paleolitik Çağ olarak tanımlanan dönemde, mağara duvarlarında ritüellerin yaşatılmasıyla insanların deneyim kazanarak, duygularını ve düşüncelerini görsel olarak bu şekilde ifade etme yolunu bulmuşlardır. Ancak Mezopotamya'da yazının mihenk taşı olan çivi yazısıyla topluluklar kendi aralarında iletişim kurmanın ötesinde görsel iletişimin temelini oluşturmaktadır. Mezopotamya'nın en eski ev sahipleri olan Sümerler yazıyı M.Ö. 4000 yılında icat etmişlerdir. Stylus adı verilen üçgen ince uçlu kamışlar ile yumuşak kil tabletlere yatay ve dikey olarak şekiller çizilmektedir.



Resim 1. 6 Larsa Şehri İsin Krallığı / Irak Pişmiş Kil Tablet, 6,8x4,3x2,1 cm (M.Ö. 1822-1763). Papalık İncil Enstitüsü Koleksiyonu / Roma

Örneğin, Resim 1.6’de Güney Irak’ta İsin Krallığına ait bir yazı bulunmaktadır. “Rüzgarın leydisi” olarak adlandırılan Tanrıça Enlil adının birçok kez geçtiği tablette, bir toprak parçasının satışına ilişkin metni içermektedir (URL3). Çivi yazısının, şehirlerin varlığını göstermesiyle birlikte siyasi ve iktisadi konuların artmasının yanında ekonomik ihtiyaçların var olması sonucu karışıklığı önlemek ve düzenlemek amacıyla icat edildiği söylenmektedir.

İLK RESİM - YAZI	RESİM - YAZI'NIN İLERLEMİŞ ŞEKLİ	İLK BABEL ÇİVİ YAZISI	ASUR ÇİVİ YAZISI	KARŞILIKLAR
				KUŞ
				BALIK
				EŞEK
				ÖKÜZ
				GÜNEŞ GÜN
				TAHİL

Şekil 1. 5 Çivi Yazısının Zaman İçerisinde Evrimi (Soldan Sağa Doğru İlerlemektedir)

Başlangıçta anlatılmak istenilen işaretler, nesneye benzetilerek tanımlanmaktadır. Şekil 1.5’te görüldüğü gibi, kuş sembolü yüzlerce yıl süren kullanım sonrasında farklı medeniyetlerde dönüşüme uğraması sonucu yeniden anlamlandırılmaktadır. Değişimin sebebi, iki farklı nesnenin karşılığında aynı sembol veya rakam verildiğinden bir zaman sonra bire bir anlam taşıyan ancak farklı nesnelerin söz konusu olduğu görülmektedir. Örnek vermek gerekirse, Robinson (2009), bir sürüde yer alan beyaz koyunları kara koyunlardan ayırt etmek istendiğinde 10 koyun veya 100 koyun olarak rakamsal anlamlar gelecek şekilde genişletildiğini açıklamaktadır. Ancak zamanla antik ekonomilerin dallanıp budaklanması sonucunda nesnelerin anlamında karışıklığın meydana gelmesi gözle görülür değişimin, insanların yanlış anlama eğilimine yöneldiğini göstermektedir (s. 6). Dolayısıyla

anlamsızlıkları bertaraf etmek için sembollere özel kodlamalar tanımlamak gerektiğinden yenilenme süreci başlamıştır. Yıllar içinde farklı medeniyetler çivi yazısını benimsemiş, kendi yazı tiplerini oluşturarak da asırlarca kullanmışlardır.

1.3.3. Antik Döneme Ait Yazı Sistemi: Hiyeroglifler

Her medeniyetin tarihsel süreci ve gelişimi farklı şekilde ilerlemektedir. Abdullah ve Hübner'in belirttiği üzere (2006), Mezopotamya çivi yazısı, Mısır hiyeroglifleri ve Maya glifleri gibi yazı türlerinin icadı, insanların kültürel gelişiminde büyük adımlar attığını göstermektedir (s. 19). Çivi yazısı, kendi içinde değişime ve yeniliğe uğrarken, Mısır'da hiyeroglifler, emin adımlarla gelişmektedir. Aslında çivi yazısı, ilk resim yazısı iken Mısır hiyeroglifleriyle benzerliği vardır, ancak hiyeroglifleri Çivi yazısından ayıran temel yapı, her nesne ve sesin sadece bir işareti karşılmasıdır. Bu nedenle, farklı bir anlam ifade etmek veya cümle oluşturmak için diğer hiyerogliflerle birleştirilmesi gerekmektedir.

Becer'in verdiği bilgiye göre; "Eski Mısır'da yazı işlevi gören ve resim özelliği taşıyan Hiyerogliflere "Tanrının Sözlere" adı verilmektedir. Bilinen ilk hiyeroglif İ.Ö. 3100 yıllarına aittir. Hiyerogliflerin ilk uygulandığı yüzeyler taşlardır. Yazıyı oluşturan hatlar taş üzerine alçak ya da yüksek kabartma olarak oyulmaktadır. Bu tür yazılar çoğunlukla tapınak ve mezar duvarlarında kullanılmıştır (Becer, 2011, s. 86-87)." Bir diğer kullanım alanı ise anıtlardır. Kare yapısıyla tepeye doğru incelen ve granitten yapılan anıtlar, genellikle yaşanmış bir olayı daimi kılmak ya da soylu aile üyelerinden biri adına yapılmaktadır.



Resim 1. 7 Luksor Tapınağı'nın Giriş Kısımında Bulunan II. Ramses Dikilitaşı / Mısır
(Sağdaki Görsel Dikilitaş'ın Yakından Görünümü)

Resim 1.7'de Mısır'da bulunan II. Ramses Dikilitaşı en eski anıtlardan biridir. Görsel iletişim alanında büyük bir öneme sahip olan hiyeroglifin, soldan sağa ya da yukardan aşağıya doğru dizildiği görülmektedir; ek olarak, nesnelere yanında hayvan ve insan figürlerine de yer verilmektedir. Eski Mısır'da hiyerogliflerin sadece önemli kişiler olan devlet adamları ve tapınaktaki görevlilerinin uzmanlık kazanmasına olanak sağlanmaktadır. Çünkü, hiyerogliflerin öğrenimi zor olması sebebiyle, genel halk tarafından kullanılamamaktadır. Zira, zor bir dil olmasıyla bunu meslek edinene yazıcı olarak seslenilmektedir; ayrıca insanlar tarafından saygı duyulan ve sanat dalı icra edenler gözüyle bakılmaktadır. İşitsel olarak belli karşılığı bulunan sembollerin kalıcılığı ve kullanımı arttıkça iletişim alanında farklı semboller üretilmiştir. Öyle ki, farklı kıtalarda bulunan toplumların birbirlerinden habersiz olmalarına rağmen çevrelerindeki canlı veya cansız nesnelere bir takım gereklilikler sebebiyle sembolleştirmek veya bir anlam ifade etmesi için işaretlemek amacı taşımışlardır. Bunlardan birisi de günümüzde tasarımcılara ilham olan, adını sıkça duyurutan ve hala da gizemini koruyan Maya Hiyeroglif yazısıdır.



Resim 1. 8 Palenque'deki Maya Glifleri / Orta Amerika

Resim 1.8'da görüldüğü üzere, duvara işlenmiş karışık görünümlü ama hizalı semboller bloklar yer almaktadır. Maya yazısı, grafik olarak organize edilmiş “glif” adı verilen kare biçimli serilerden oluşmaktadır. Oyularak yapılan tipik Maya karakterleri bir sesi, bir kelimeyi veya bir cümlenin tamamını temsil edebilen kare form şeklinde yazılmaktadır. Maya yazısı, sol taraftan başlayıp iki blok halinde okunur ve cümle sonuna gelince tekrar aynı şekilde soldan devam eder.

Miller ve Taube'nin (1993) verdiği bilgiye göre, Mayaların incir ağacının kabuklarından elde ettikleri kâğıtlar ile doğadan meydana getirdikleri boyaları kullanarak glifleri yazdıkları düşünülmektedir (s. 131). Ek olarak, sembollerin mimari eserlerde, anıtlarda, mezarlarda ve süs eşyalarında kullanıldığı bilinmektedir.

Orta Amerika'nın en eski dili olduğu düşünülen Maya glifleri, Mısır hiyeroglifleri gibi genel halkın kullanımına açık değildir, sadece soylu aileler ve devlet adamları tarafından kullanılmaktadır.

“Maya yazı sistemi, hiyeroglif heceleri temsil etmektedir; üstelik diğer fonetik işaretler de dahil olmak üzere 800'den fazla karakter içermektedir. 20. yüzyılın ortalarına kadar yöneticilerin isimlerini temsil eden hiyerogliflerin yanısıra doğum, ölüm ve yakalama gibi olayları ifade eden sembollerin dışında Maya yazılarının çok azı çözüme kavuşmuştur. Bunun sebebi, maya yazı sistemi çok karmaşıktır: tek bir işaret, logogram işlevi görebilir, bir veya daha fazla hece olabilir; benzer şekilde telaffuz edilen birkaç kelimeyi temsil etmek için tek bir logografik işaretle olabilmektedir (Kuiper, 2006).”

Anlaşılan şu ki, topluluklar zihinlerinde oluşturdukları sembollerle sözlü bir bağ kurabildikleri gibi öğeleri somutlaştırarak, sanatsal açıdan tasarımlarda bir uyum yakalamayı başarmaktadırlar. Zira, gliflerin kompozisyon ve estetiksel olarak bir bütün olduğu, hiç şüphesiz bu serüvenin, iletişim alanında evrensel bir boyuta aktarıldığı ve günümüze ilham olduğu söylenebilir.

1.3.4. Çin’de Değişen ve Gelişen Grafik İletişim

Uzakdoğu’da ise antik zamanda gerçekleşen görsel etkileşimler, geleneksel kültür hareketlerinin meydana gelmesine neden olmaktadır. Öyle ki, Çin bölgesinde çanak çömlek ve bronz yapımı yaygınlaşmakta, hükümeti destekleyen süslemeler ve hayvan resimleri eşyalar üzerine yapılmaktadır.

Belli amaçlar doğrultusunda görsel hareketlenmeler söz konusu olsa da Tang hanedanlığı zamanına gelindiğinde yeni resim stilleri ortaya çıkmaktadır



Resim 1. 9 Kemiksiz ve Kemikli Stilleri Gösteren Erik Çiçekleri

Resim 1.9’de farklı dokunuşlara sahip erik çiçeği tasarımları görülmektedir. Çiçek ve kuş resimlerinin o dönemde ön planda olduğunu açıklayan Self ve Self (2009), günümüze kadar devam eden Mo-ku veya kemiksiz (ana hatları olmadan) olarak tabir edilen çiçek üslubunu Xu Chongsi adlı sanatçının yarattığı bilgisini vermektedir. Hatta, kaligrafik vuruşlardan geliştirilen kemiksiz üslubun, aynı kalınlıkta olmayan ve tek çizgilerden daha çok formlara benzeyen şekillerden oluştuğunu belirtmektedir. Ayrıca, fırça hareketleriyle kontür çekilirken tek bir vuruş ile iki veya üç ton mürekkep değeri uygulandığında, ustalık gerektiren kademeli efektler sağlanıldığını eklemektedir (s. 17.)

Hanedan boyunca sanat alanında ilerleme kaydeden Çinli ressamalar, kendi araç ve gereçlerini belirlemek ve ifade biçimlerini oluşturmakta gecikmediler. Ressamın dört hazinesinden bahseden Long (1984), temel araçların; fırça, mürekkep taşı (mürekkebi öğütmek için), mürekkep çubuğu ve kağıt olduğunu aktarmaktadır (s. 9). O dönemde her sanatçının ihtiyacı olan bu dört malzemenin yapısal farklılıkları göz önünde bulundurularak uyumlu olması için alternatifleri üretilmekte ve türleri açısından zenginleştirilmektedir.

İlk çağlarda Uzakdoğu'nun sanatsal açıdan gelişim göstermesinden sonra, piktografik yazı stili değişime uğrayarak, yazı karakterlerinin stilleri ve yapıları daha çok estetiksel fırça darbeleriyle oluşturulmaya başlanmıştır. Çin yazısının, M.Ö. 1500'de kaplumbağa ya da boğa kemikleri üzerine yazıldığını aktaran Bahar (2011), bulunan kalıntıların fal ve kehanetle ilgili kısa yazılar içerdiğini belirtmektedir (s. 430). Çin yazısının bu kadar köklü geçmişe sahip olmasının sebebi, hiçbir kültürel farklılık yaşamamaları ve görsel iletişim yollarını hiç değiştirmemeleridir.

Belli bir düzen içerisinde olan ahenkli Çin kaligrafisini ilk dönemlerde, taşlara, derilere veya kemiklere uygulayan sanatçılar, zamanla sert yapılı malzemelerin yerini yaprak, bambu çubukları veya ipeklere bırakmaktadır. Ancak ipek ve diğer malzemelerin emici gücünün zayıf olması, kullanımı meşakkatli hale getirmekteydi. Çözümü M.S. bulabilen Çin, kağıdı keşfederek kolay kullanımın ve basım yolunun kapısını günümüze aralamaktadır.

Ponting'in (2011) verdiği bilgeye göre; kağıt, Çin'de MS. 105 yıllarında Han sarayında Ts'ay Lun adlı bir görevlinin denetimi altında geliştirilmektedir; bunlar dut ağacının kabuğu, defne ve ot gibi bitki türlerinden elde edilen lif içerikli elyaftan oluşmaktadır (s. 346). Belli bir işlem sonrasında 100 gün sonra kullanıma hazır olan kağıdın, mürekkep ile bir araya geldiğinde verdiği reaksiyonu ölçmek için belli bir süre denemeler yapılmaktadır.



Resim 1. 10 Çin Tahta Baskı Örneği

Çin'in kağıdı kullanmasının yanında bir diğer önemli buluşu ise baskıdır. Tahta bloklar halinde ilk baskının M.Ö. 700'lü yıllarda yapıldığı tespit edilmiştir. Resim 1.10'de yapılan tahta baskının bir örneği görülmektedir. “Metin önce ince bir kâğıda yazılmaktadır, sonra yüzü aşağı bakacak şekilde tahta bir levhaya yapıştırılmaktadır. Daha sonrasında karakterler, metni basmak için kullanılan bir tahta blok baskı plakası yapmak için oyulmaktadır. Bu şekilde işlem devam etmektedir. Ancak bir kitabın her sayfası için yeni bir blok oyulması gerektiğinden, tahta blok baskı uzun zaman almaktadır” (URL4). Tahta baskının oyulması ve hazırlanması zaman alsa da bilginin ve sanatın yayılmasında önemli bir adım olarak görülmektedir.

Tahta baskının işleyişini Ponting şöyle açıklamaktadır; “Matbacılar her gün yaklaşık 2000 çift sayfa basabilmektedir ve her blok yaklaşık 15.000 basım ve rötuş yapıldıktan sonra bir 10.000 baskı için daha blok kullanılabilir. Tahta bloklar Çin yazısına çok uygundur, çünkü mürekkep depolanabilmekte ve bir defa basımda bile oldukça düzenli olarak basılması sağlanmaktadır” (Ponting, 2011, s. 348). Böylece, tahta baskının zorlukları kadar uygun tarafları olması, talebin artmasına ve her türlü alanda kullanıma uygun görülmesine neden olmaktadır. Öncelikle, tahta baskı yoluyla hem tarım ve tıp alanında kitapların basımı hem de takvim basımı gerçekleştirilmektedir. Yıllar içerisinde ticari işlemlerde de kullanılmaya başlanan baskı tekniği, dini kitapların ve sloganların üretilmesinde de kullanılmaktadır.

Çin uygarlığı kültürel gelişimini büyük icatlar yaparak dönem dönem tamamlamış ve köklü gelenekleri nasıl geleceğe aktarılır sorusunun cevabını

bulmuştur. Baskı tekniklerinin Çin’de kullanıldığı sırada Avrupa’da parşömen kullanımının söz konusu olması aslında görsel iletişim açısından Çin’in ne kadar ilerde olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, Çanak çömlek yapımıyla başlayan ve sanatsal faaliyetlerle devam edilen kaligrafi çalışmaları sonrasında yazının basımı, resimlerinde bir zaman sonra basılmasına etken olmakta, ek olarak hızlı bir baskı süreci benimsenmekte ve yıllar içerisinde çevredeki ülkelere, yüzyıllar içerisinde de kıtalara aktarılmaktadır.

Sonuç olarak, görsel iletişimin temelini ustalıkta ortaya koyan Çin Uygarlığı’nın icatlarıyla gelecekteki yeniliklere yön vermeyi sağladığı düşünülmektedir.

1.4. GÖRSEL İLETİŞİMDE ALGI VE ANLAMLANDIRMA

Görmek fiili, insanoğlu için doğuştan gelen bir özelliktir. Birey yaşantısı boyunca çevresindeki canlı ve cansız varlıkları algılama, analiz etme, yorumlama ve tanımlama becerisine sahiptir.

Bir nesne gözün görüş alanına girdiği zaman, diğer duyular da bu sürece dahil olarak anlama kabiliyetini hızlandırmaktadır. Ancak Vardar’ın verdiği bilgiye (2006) göre, insan öğrendiklerinin % 1’ini tatma, % 1,5’ini dokunma, % 3,5’ini koklama, % 11’ini işitme, % 83’ünü ise görme yoluyla elde etmektedir (s. 16-17). Dolayısıyla gözün, algılama boyutu diğer duyu organlarının kapsamlı anlamlandırma yeteneklerine göre daha etkili olduğu ve kolay çözümlendiği görülmektedir.

“Algı konusunda kastedilen şey, dış dünyadaki nesnenin zihnimizde bir temsilinin oluşması durumudur. Dış dünya ile ilgili bilgilerin temel kaynağı, duyu organlarının (koku, tat, işitme, dokunma, görme) sağladığı verilerden oluşan beyindeki “algı”dır. Bu süreçte soyut olandan somut olana doğru inşa eylemi, bilgi edinme süreci olarak açıklanabilir” (Arıkan, 2008, s. 22). İnşa eylemi sağlandıktan sonra deneyimler sonucu meydana gelen görsel algı beyinde bilinçli bir yapıya sahiptir. Şöyle ki, söylenen veya görünen bir nesne, kişinin bilinçaltında yapısal ve duyusal olarak yeri olduğundan belli bir düzen ve bütünlük içinde bilgi yer almakta ve benzerlik durumunda değişime uğramaksızın alanına göre gruplanmaktadır.

Görsel algılama da en önemli noktalardan birinin duyuların örgütlenme süreci olduğunu aktaran Uçar (2004), bireyin anlamlandırma sürecini tanımlarken kişinin, sosyal kültürel durumu, eğitim seviyesi, zekası, estetik değerleri ve yaşantısını sürdürdüğü toplumun değerleriyle doğrudan bir ilişki kurarak gruplandığını belirtmektedir (s. 60). Bu nedenle, göz kaynaklı gruplama aşamasında dikkatin ön planda olmasıyla akıl yürüterek ve belli kodlamalar yaparak belleğe bilgi yerleştirilmektedir. Dikkat, aynı zamanda gözün odak noktası olduğu için kişinin ilgisini çeken her neyse bakış sabitlenir ve görsel düşünme süreci başlar.

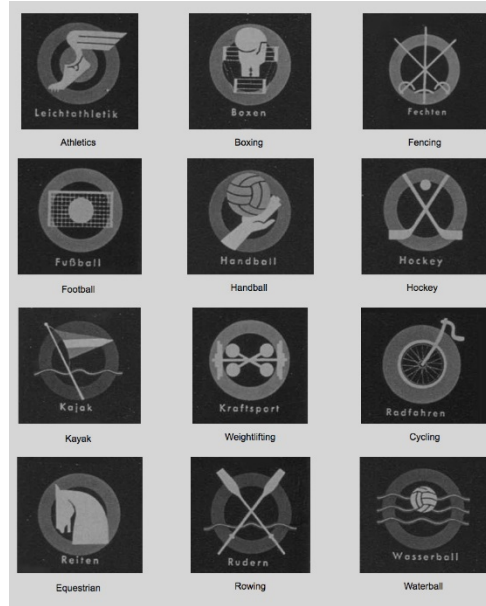
Görsel çalışma belleğinde saf dikkatin hakim olduğunu söyleyen Ware, (2008) devamında şöyle bahsetmektedir: görünen görselin özellikleri beyinde yansıtıldığında belirli kalıplarla anlık bağlantı kurulur. Bu bağlantı yolları kısa ömürlüdür ve çoğu saniyenin onda biri karardır. Bazı bağlantı yolları görsel görüntünün uygun bölümleriyle yeniden bağ kurabilmek için ısrar ederler. Bazı görsel bellek yapıları da tamamen hayalidir ve tahmini hamleler yapmaktadır. Mesela, bir mühendis bir tasarımını değiştirmeyi düşünürken, kağıt üzerindeki zihinsel olarak görüntülenen potansiyel işaretleri, mevcut eskizden gelen bilgilerle birleştirilebilir veya yönlendirebilir. Görsel düşünmeyi böylesine harika yapan ve bilginin içsel-dışsal dansının önemli bir parçası yapan şey, hayali ile gerçeğin birleşimidir (180). Bu sebeple herhangi bir durumda dış bilgilerin iç bilgilerle harmanlanması ve sonucunda duyularında harekete geçmesiyle bir sonraki adımı düşünmek kaçınılmazdır.

İleriyi düşünmenin ötesinde bir anlamlandırma süreci olan bu durum, bazen anlaşılabilirliği zorlaştırabilmektedir. Şöyle ki, kişinin, belli düşünceleri çözümlemesi, anlamlandırma aşaması ve görsel belleğin işleme süresi gibi durumlar dikkat döngüsüyle paralel ilerlemektedir; dolayısıyla farklı bir düşünce bağlantısının görünen görselle alakasız olmasına rağmen bilgiyle harmanlanmasına sebep olabilir. Bu davranış, bireysel olarak yaşanan bir durum olduğundan problem teşkil etmeyebilir ve günlük hayatta kişiyi etkilemeyebilir ancak bazı durumlarda insanları yönlendirmek, bilgilendirmek adına direk idrakı sağlamak için bir takım yollara başvurulmaktadır.

Örneğin; Piktogramlar. Yapısı gereği basit ve kolay anlaşılır, işlevsel olarak da uyarı veya bilgilendirme mahiyetinin olan semboller, günümüzde her alanda kullanılmaktadır. Katz'dan (2012) alıntı yapan Güler (2016), piktogramların en önemli

niteliklerinden birinin kolay anlaşılır olmaları ve verilmek istenen bilginin, hitap ettikleri alıcılar tarafından hızlı ve ve doğru şekilde anlaşıldığını vurgulamaktadır. Bunun yanında, sanatçıların kendi estetik bakış açılarına göre piktogram tasarlarırken, ayrıntılı desenler içeren eserler oluşturarak, işaretlerin anlamsal dengesini bozduğu ve başarılı olmayan çalışmaların ortaya çıkmasına neden olduklarını eklemektedir (s. 131, akt. s. 1532). Denildiği üzere, piktogram için az ve basit çizgilerle daha dengeli görsellerin oluşturulması sembolleştirme açısından önemlidir. Bu maksatla topluluklar, görsel işaretler ile belirlenen evrensel kurallar gibi öğrenilmesi veya bilinmesi gerekenleri zorluk çekmeden basit bir sistem üzerinden anlamlandırabilir.

Şekil 1.6'da 1936 yılına ait ilk oluşturulan piktogramlar görülmektedir. Berlin Olimpiyatları'nda her bir spor dalını temsil etmesi ve evrensel olarak her dilden insanın tanımlayabilmesi için yalın semboller üretmişlerdir. Sembollerin alt kısmında yazılı olarak destek sağlansa da her yaş grubundan insanın anlayabileceği gibi hiçbir din, dil, ırk ayrımı gözetmeksizin oluşturulmaktadır. Günümüzde piktogramlar sadece spor faaliyetlerinde kullanılmamakta, insan yaşamının gerekli görülen her alanında da tercih edilmektedir. Bu gibi sembollerin olmaması durumunda ise anlamın yorumlanması belli bir süre alabilir.



Şekil 1. 6 1936 Berlin Olimpiyatları'nda Spor Branşlarının Piktogramları

Bu süreçte rol oynayan bazı etmenlerin olduğunu Parsa ve Parsa (2004), şu biçimde izah etmektedir: “ İçsel süreçte, dış dünyadan edinilen deneyimler önce gösterge sistemlerine, sonra bellek de oluşan anılara, daha sonra bilme, kavrama ve idrak alanına toplanır ve bazı şeyleri ima edebilmek için karşıtların belirlendiği alana gider. Bu alanda her şey zıddı ile anlam kazanarak, özel deneyimlerini yorumlamaları haline dönüşmekte ve daha aşağıda anlam oluşturmaktadır” (Parsa ve Parsa, 2004, s. 82). Anlamın oluşma durumunu hızlandırmak kısayoldan gidişatı belirlemek mümkündür. Nitekim, toplum düzeninde bu gibi semboller yararlanarak anlamlandırma sürecini kısaltmak ve insanları kurallı yaşamaya yönlendirmek doğru bir tercih olabilir.

Çünkü, insanların günlük hayatlarına odaklanıldığında farkında olmasalar da çevrelerinde yüzlerce uyarıcıyla karşı karşıyalardır. Bir yaşantı alanı olarak kabul edilen uyarıcılar, aslında genel düzeni destekleyen sembollerdir.



Şekil 1. 7 Karayollarında En Sık Kullanılan Piktogramlardan Bir Kısmı

Şekil 1.7’de karayollarına ait kaygan yol uyarısı, okul geçidi, trafik lambaları ve yaya geçidini işaret eden piktogramlara yer verilmektedir. Araç hızını aniden kontrol edebilmek bazen güç gerektirdiği için önceden sürücüleri uyararak amacıyla kırmızı renkte üçgen dikkat levhalarına yer verilmektedir. Kırmızı renk üçgen çerçeve, bir nevi önlem alınması gerektiğini ikaz ederek hızını kontrol altında tutmasını sözsüz olarak istemektedir. Bu tarz semboller ile konsantrasyonun önemi vurgulamaktadır. Gerektiği anlarda refleksleri harekete geçirmek için bir rengin beyne sinyal göndermesi yeterlidir. Özellikle dikkat gerektiren durumlarda kullanılan sembollerin, içerdiği renkler farkındalık sağlamalıdır. Bununla birlikte Teker (2009), renklerin toplum düzenindeki yönlendirmeleri ve konumlandırmaların simgesi olduğunu açıklamaktadır. Ek olarak, dikkat, uyarı ve yasaklama gibi pek çok işlevi barındırarak idrakı kolaylaştırdığını ve hatırlatmayı sağladığını aktarmaktadır (s. 64). Renklerin,

insan üzerinde belirleyici bir düşünce sistemi oluşturmasının yanı sıra sözsüz olarak ifade etme gücü de net olarak görülmektedir.

Uyarı mahiyetinde olan piktogramlar gibi bir çok dikkat gerektiren durumlar vardır. Bireyler algılama sürecinde çoğunlukla istediklerini algılayıp istemediklerine karşı kapalı olabilmektedir. Bu durum algıda seçicilik olarak adlandırılmaktadır; kişinin ihtiyaçlarına göre hareket etmesi veya dış uyarıcılardan dikkatini çeken bir durum olması onu seçim yapmaya yönlendirmektedir.

Piktogramların da içinde olduğu grafik tasarım öğeleri sadece uyarı bazında yer almayıp, yarar ve farkındalık sağlamak adına görsel ifadenin aktarım gücünü izleyiciye zengin ürün çeşitleriyle farklı mecralarda sunmaktadır. Grafik tasarımın, görsel iletişim öğesi olmasının yanında, yazılı veya sözlü iletişime göre bu denli cazip ve etkili olması onun sessizliğinden kaynaklanmaktadır. Örneğin; İllüstrasyon sanatında yapılan çalışmalarda kullanılan renklerle, perspektifle ve fırça hareketleriyle estetik bir görsel dil oluşturulur; ayrıca vurgu noktasını da belirleyerek bütünlüğü sağlamak mümkündür. Görselin incelenmesi durumunda kişi, sanatçının vermek istediği mesajı çözümlenmek üzere görsele yoğunlaşır, analiz ederek yorumlar ve sonunda anlamlandırarak görsel dili tanımlar. Ketenci (2006); sözsüz iletişimi yazılı ve sözlü iletişimden ayıran belirgin özellikleri, akılda kalıcılığı, kolay öğrenilebilirliği, hızlı anlamlandırılabilirliği, evrensel anlam ve algı boyutlarına sahip olması olarak açıklamaktadır (s. 269). Öyleyse, göz kaynaklı gerçekleşen anlamlandırma aşaması devamında, görülen görsel iletişim öğesini bilinçaltına yönlendirerek içsel etkileşimi sağlama becerisini göstermekte ve benzer bir görüntü söz konusu olduğunda bağlantıyı direkt oluşturabilmektedir.

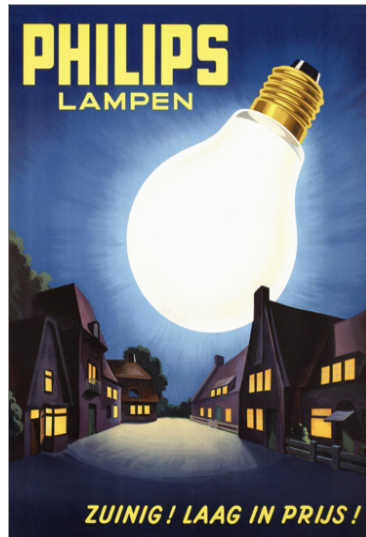
1.5. GÖRSEL İLETİŞİM VE İLLÜSTRASYON

Görsel dilin hayatımızın her noktasında yer aldığı artık herkesçe bilinen bir gerçektir. Görsel mesajlar ile kişi veya kişi gruplarına bir düşünceyi ifade etmenin ötesinde bunların benimsetilmesi grafik tasarımcılar tarafından amaçlanmaktadır.

Görsel ve yazının bulunduğu alanların başında reklam tanıtım araçları gelmektedir; Grafik tasarım alanı olan afiş, logo, broşür, kitap basımı-resimleme ve

tipografi gibi çeşitli tasarım ürünleri kitlelerle iletişim kurmayı sağlayan bağlantı yollarıdır.

Afiş, günümüzde hizmet sektörünün bir nevi mihenk taşı olarak adlandırılabilir. Marka üreticileri, hedef kitleye aktarmak istedikleri mesajı, tasarımcılar aracılığıyla görsel dille harmanlamayı amaçlamaktadır. Hedef kitleyle afiş arasında içsel bir bağ oluşturmayı amaçlayan tasarımcılar, tüketicilerin kendi istekleri üzerine veya istemedikleri halde tanıtımı yapılan ürüne karşı yönlendirme ve etkilenme yaşayabilmesi için çabalamaktadır. Afiş tasarımında, görsel dilin bir nevi manipülasyon yöntemi içerdiğini aktaran Batı, devamında (2013) görsel dilin, gerçekliği yansıtmamasının yanında somutlaştırma özelliğine de sahip olduğunu açıklamaktadır. Bu özelliği nedeniyle, bir mesajı somutlaştırmanın çok önemli olduğu hizmet sektörü reklamları için görsellik vazgeçilmez bir olgu olduğunu belirtmektedir (s. 36). Bilhassa, benzer özelliklere sahip nesnelere veya türevleri tasarımlarda bir araya getirilmektedir. Resim 1.11’de 1938 yılından Philips markalı bir ampul reklam afişi görülmektedir. Sade ve net bir mesaja sahip olan afiş tasarımı, evrensel bir boyuta sahiptir. Sağ altta “Verimli!, Düşük fiyat!” sloganı Felemenkçe dilinde yer almaktadır. Ancak Felemenkçe bilmeyen bir insan bile bu görselde verilmek istenilen mesajı direk anlayabilir; metafor ile. Sürekli görülen ve varlığında



Resim 1. 11 Philips Ampul Afiş Tasarımı, 1938 / Hollanda

bir an olsun eksiklik yaşanmayan gökyüzü, güneş ya da ağaçlar insanoğlunun hayatında görmeye alıştığı bir görüntüdür. Tasarımcılar ise bu bilgiyi kullanarak, illüstrasyonda ay ışığının geceyi aydınlattığı gibi ampülünde aynı güce sahip olduğunu hedef kitlenin bilinçaltına yerleştirmektedir.

Metafor, tasarımcılar için bir nevi görsel oyundur. İnsanların hayal güçlerine odaklanarak pazarlaması yapılacak ürünü, canlı veya cansız bir nesneyi kullanarak uyum yakalamaya çalışırlar. Burada yadsınamayacak ayrıntı, dikkattir. Tasarımcılar dikkatleri üzerine çekecek afişleri üretmek istediğinde kolay anlaşılır bir temelde sade ve net bir mesaj veren, evrensel bir dokunuşa da temas edebilen şekilde oluşturmaya odaklanmaktadır.

Bu bağlamda, afiş tasarımında, başlık, slogan gibi sözel öğeler, görsel betimleme ile illüstrasyonun hakimiyetinde gerçekleştiği görülmektedir. Çam'ın aktardığı gibi, "İllüstrasyonlar tanıtım ve reklam medyalarında görsel çözümler üreten en önemli etmenlerden biridir. İlintili oldukları metnin tanımlayıp, değişik anlam ve boyutlarda yeniden algılanmasına yardımcı olurlar. Konuları, kavram ve eylemlerin kolayca kavranıp benimsenmesinde, en etkili yollardan biri illüstrasyon kullanımındır" (Çam, 2012, s. 13). İllüstrasyonun bu anlatım gücü, afişin dışında kitap resimleme alanında köklü bir geçmişe sahiptir. Okul öncesi çocuklardan yetişkinlere kadar genişleyen ürün yelpazesi, illüstrasyonun ne kadar kapsamlı ve zengin yapıda olduğunu göstermektedir.

Birinci bölüm genel olarak değerlendirildiğinde, hem sessiz sinema durumunda hem mağara döneminde yapılan çalışmalarda ya da yazının evrimi hiyerogliflerde, piktogramlarda, Philips'in reklam afişinde bunların hepsi iletişim çerçevesinde oluşan doğal bir ihtiyacın yansımasıdır. Böylece, görsel iletişimin nelere ev sahipliği yaptığını, nasıl evrimleştiğini ve sonucunda kurallı ve prensipli bir araca nasıl dönüştüğünün bu bölüm kısaca göstergesidir.

İKİNCİ BÖLÜM

2. SÖZSÜZ GRAFİK ROMANIN OLUŞUM SÜRECİ

2.1. GRAFİK ROMAN SANATI

Eski Mısır sanatının, Orta Amerika'daki Maya kültürünün ve Orta Çağ Avrupa'sının ortak noktası, tipografi tarihinin mihenk taşlarını oluşturmalarıdır. Temelinde benzer hedefleri barındırırlar; ancak yapı taşları olan işaretlerin veya sembollerin, kendine özgü ayırt edici biçimleri ve özellikleri bulunması sonucu görsel olarak birbirinden ayrılırlar. Bu sayede, dönemlerinde altın çağı yaşadıkları gibi tipografi dünyasına da öncülük etmektedirler. Fakat, izah edilen bu tarihsel izler, sadece yazı sanatına kalan bir miras değildir. Yüzyıllar boyunca görsel iletişime ve tasarıma ilham oldukları günümüzde apaçık görülmektedir.

O zamanlarda alfabe üreticileri, elle tutulur malzemelerden görsel dili oluştururken, bir yandan da okuyazar topluma ortak işaretler ve anlamlar sunmaktadır. Böylece geniş çapta sözlü okuyazarlık yaygınlaşırken görsel dil bağlantılı olarak anlatım gücünü kazanmaktadır. Sözlü okuyazarlığın etken olduğu bu durum, aslında anlatı sanatının doğduğunun habercisidir.

Bugün, sıralı sanat olarak tabir edilen eserler ise prensipler ve kurallar çerçevesinde oluşturularak anlatı ürünlerinin arasında yerini almaktadır. Özellikle, genç nesilin ilgisini çeken ve odağında olan grafik roman ve türevleri diğer basılı mecralara göre farklı bir konumdadır. Şöyle ki, yazı ve görseli bir bütün olarak tanımlayan grafik roman, zengin konu içerikleriyle temel tasarım elemanlarını başarılı bir şekilde kullanarak, duygusal izlenimi kolaylaştırmakta ve görsel okuyazarlığa yeni bir bakış açısı kazandırmaktadır.

2.1.1. Anlatı Sanatı

Anlatı, hikayede olan bir anı veya zaman içinde hareketlerini betimleyen olaylar dizisidir. Sıralı sanatın bir göstergesi olan grafik romanın ortaya çıktığı tarih

tam olarak bilinmemektedir; fakat, 21. Yüzyıla ulaşan arkeolojik kalıntılardan görülmektedir ki, yazı daha bulunmadığı sıralarda bile anlatı sanatının var varolduğu anlaşılmaktadır. Anlatı sanatı kendi içinde yedi çeşidi bulunmaktadır. Bunlardan ilki tek sahneli anlatı ürünüdür.



Resim 2. 1“Achilles ve Ajax Bir Oyun Oynarken”, Vatikan Müzesi, M.Ö. 530-540 / Roma

Tarihin erken dönemlerinden biri olan Antik Yunan’da sanat ve zanaatın renkli ve canlı dünyası, bazen saray duvarlarında, bazen de çömlek ve türevlerinde yerini almaktadır. Resim 2.1’de Hem çömlekçi hem de ressam olan Exekias Amphora’nın eseri görülmektedir. Sanatçı, vazoda Truva savaşı esnasında dinlenirken karşılıklı oyun oynayan iki kahramanı resmetmektedir. Bu karamanlar Yunan mitolojisinde önemli bir yere sahip olan Achilles ve Ajax’tır. Mitolojinin varlığının halen devam ettiğini varsayarak gönderme yapan Sanatçı Amphora, tüm detaylarıyla kahramanların gücünü ve asaletini tek bir an ile göstermektedir.

Petersen’in (2011) verdiği bilgiye göre, bu tür görsel anlatı temsillerine Monoscenic, (tek sahne) resimler denilmektedir. Daha açık bir ifadeyle, karakterlerin bu görsel dışında, bir sonraki sahnesi yoktur ya da zamanın akışını sağlayan herhangi bir ögesi de bulunmamaktadır. Bunun yanı sıra Petersen, tek sahneli anlatılarda izleyicinin hikayeyi iyi bilmesinin öneminden bahsetmektedir. (s. 12) Zira, gösterilen tek sahnede izleyici görseli algılar ve ilerideki eylemleri tahmin etmeye çalışır, bu

safhada çok az verilen görsel ipucu bulunduğu zaman, görselin aktarmak istediği hikaye ile içsel yorum aynı düzlemde ilerlemez.

Tek sahneli anlatılar bir veya birkaç karakterden meydana gelmektedir. Bireysel olarak hareket eden karakterlerden bir anlatı oluşturulduğunda kendilerine uygun öğeler tahsis edilerek sahne tamamlanır. Bunun dışında birbiri ardına sıralanan ve benzeyen karakterlerin oluşturduğu diğer bir anlatı tarzı da Synoptic yani Sinoptik anlatıdır.

Çoklu karakterden oluşan anlatıya örnek olabilecek görsel, İtalyan sanatçı Sandro Botticelli'nin 1480 yılında resimlediği Dante'nin İlahi Komedya adlı şiirlerinden oluşan illüstrasyonlardır. Yazdığı şiirleri kahramanı olarak kendine ithaf Dante, ölüm sonrası sırasıyla Cehennem, Araf ve Cennette geçen seyahatini ele almaktadır.



Resim 2. 2 “Cehennem’in 8. Çemberi: Panderers, Baştan Çıkarıcıların Cezası” Dante'nin İlahi Komedisi İllüstrasyonu, M.S. 1480

Resim 2.2’te görüldüğü gibi sinoptik anlatı üzerine kurulan kompozisyonda, figürlerle ve kullanılan renklerle kendi içinde bir sirkülasyon sistemi işlemektedir; bu nedenle birden fazla aynı figürlerden farklı hareketlerin var olması izleyiciye tasarımın devamının olduğu izlenimi vermektedir. Sanatçının imgeleri sonucunda tasarlanan bu çalışmada, acı ve hüznün aktarılması istenilen duygulardandır.



Resim 2. 3 Trajan Sütunu, 2. yy. / Roma

Anlatı sanatının diğer bir ürünü sürekliliktir. Sinoptik anlatı gibi ard arda dizilen ancak her katmanda farklı kompozisyonun hakim olduğu bir anlatı türüdür. Resim 2.3’de bulunan görsel günümüze ulaşan en eski zafer hikayesine sahip olan Roma’lıların Trajan Sütunudur. Romalılar ile Daçyalılar arasında geçen savaşın anlatıldığı sütun, 22 zengin işçilikli katmandan oluşmaktadır. Sütunda, savaşın başlangıcı yukardan aşağıya doğru kronolojik sırasıyla aktarılmaktadır. Salisbury ve Styles (2012), frizin spiral bir şekilde dönerek ilerlediği ve her katmanda savaş sürecinin çok ayrıntılı bir şekilde olan rölyef oymalarıyla yapıldığı bilgisini vermektedir. İlave olarak görsel anlatının amacının, dünyayı resimler aracılığıyla tanımlama ve iletişim kurma konusunda bir ihtiyaç göstergesi olduğunu dile getirmektedir (s. 11).

Mükemmel zanaatın hakim olduğu sütunda sahnelere çok dikkatli bakıldığı zaman anlatılan hikaye karmaşık yerine anlaşılır olabilmektedir. Sözsüz bir eser olması, anlatımı zorlaştırmanın ötesinde sonu gelmeyen bir macerayı, insanların özverisini, umudunu, beklentilerini ve çabasını gözler önüne sermektedir. Daha açık bir ifadeyle, Daçyalılarla geçen savaş ne kadar ayrıntılı olarak kelimelere dökülse de, görsel olarak ifade edilenden daha etkileyici olacağı düşünülmemektedir. Çünkü, izleyici görseli incelerken ki bakış açısı ve o anki hissettiği duygularla yorumu şekillenmektedir. Ancak ne kadar sözlü tarif edilirse edilsin, şu an ki hissedildiğinden

o kadar uzak hisler yaşanmaktadır. Dolayısıyla Trajanlar, yaşadıkları gururu ülkelerine en iyi şekilde gösterme yolunu tercih etmişlerdir: Topluluğun zihnini sözel bilgilerle doldurmak yerine direkt tüm çıplaklığıyla insanların hafızasından çıkmayacak detaylarla karşı karşıya bırakmaktadır.



Resim 2. 4 Tanrılar ile Devler Arasındaki Savaşın Bir Kesit. Siphnian Hazinesi Dairesi, Kuzey Friz Detayı. MÖ 6. yy. Delphi Arkeoloji Müzesi / Yunanistan

Diğer bir anlatı formu olan aşamalı anlatı sanatı, karakterlerin tekrarlanmadığı sahneleri içermektedir. Bununla birlikte, anlatıda geçen bir zamanı iletme için birden fazla eylem gerçekleştirilmektedir. Aşamalı bir anlatı, eşzamanlı olaylar grubu olarak değil, birbirine bağlı olan bir dizi olarak yorumlanmalıdır.

Bu söyleme bir örnek olarak, Resim 2.4’de Helenistik tarzda yapılan Yunan heykellerinin Doğu cephesinden bir bölüm görülmektedir. Fresk, Tanrılar ile Devler arasında yapılan Truva Savaşını ele almaktadır. Görsel, tanrılarının canlılara göre daha kudretli ve yüksek bir mevkide olduğu alt metnini taşımaktadır. Önemli kişiler olarak Tanrılarının Devlere göre daha derin ve ön planda, devlerinde daha geride ve üstünlük bîçimlendirildiği görülmektedir.

Yapısal olarak farklı olan sonraki anlatı ürünü, Panoramiktir. Kısaca anlatmak gerekirse, spesifik bir an olarak resimlenen ve görseldeki figürlerin birbirinden farklı hareket ettiği bir kompozisyona sahiptir. Sıklıkla, dini konuları içermekle birlikte dramatik sahnelere ev sahipliği yapmaktadır.



Resim 2. 5“İsa'nın Gelişi ve Zaferinden Sahneler” adlı Panoramik Anlatı Örneği Hans Memling, 15. yy. / Münih

Resim 2.5’de Hans Memling’ in İsa’nın Gelişi ve Zaferinden Sahneler adlı görsel görülmektedir. İsa ve Meryem’in yaşamlarını ele alan bu çalışma hakkında Coleman şöyle detaylandırmaktadır; “Yaklaşık üç fit yüksekliğinde ve altı fit genişliğindeki büyük tablo, İsa ve Meryem'in hayatından yirmi beş olayı aynı anda göstermektedir. Bu tür bir görüntü, eş zamanlı olarak kendi başına bir türdür: Bir anlatıda birbirini izleyen sahnelerin, izleyicinin tüm olayları aynı anda görebileceği ve aynı alanda bir araya getirildiği, görünüşe göre rastgele ve asimetric bir şekilde düzenlenmiş birçok kısa hikayeden oluşmaktadır” (S.W. Coleman, 2013). İzleyici açısından değerlendirildiğinde, anlaşılması kolay olmamakla beraber imgelerin çok fazla olması dönemleri çok iyi bilmeyi gerektirmektedir. Ancak detaylı incelendiğinde çözümleme aşaması çok da uzakta bir yerde değildir. Her hikaye başrolde olduğu için tarihi sıralamasıyla yerleştirilmektedir.

Her anlatı çeşidinde olduğu gibi panoramik anlatıda da, düzen ve prensipler çerçevesinde görseller oluşturulmaktadır. Panoramik anlatıya has olan nitelikler ise, her hikayenin şu an yaşandığı izlenimi verilmektedir. Ön ve arka görünüş çizimlerinden olay örgüsünün, canlı renklerin her alanda aynı tonda kullanılmasından da kompozisyonun bütünlüğünü sağlandığı görülmektedir.

Anlatının yeni durağı, görsel çalışmalar ile farklı yola evrilmesinde etken olan Çoklu Anlatı Sanatıdır. Temelinde bir hikaye oluşturularak, her anı bir çerçeve alanının içine almaktadır. Hikayenin aktarılmasında sanatçı, sözsüz olarak görseli dili konuşmaktadır; izleyici, eseri bilgi ve tecrübe birikimine göre inceler ve daha sonra

değerlendirir. Sanatçı elindeki hikayeyi her çerçevede daha iyi bir konuma getirerek heyecan veya üzüntünün doruk noktasını bilerek dizilimi yapmaktadır.



Resim 2. 6“Hildesheim Katedrali'nin Bronz Kapıları” 11. yy. / Hildesheim / Almanya

Resim 2.6’da Almanya’da bulunan Bronz Kapıların görseli bulunmaktadır. 11. Yy kalma bu eser çoklu anlatının örneklerindedir. Birbirine içerik olarak bağlı olan bu iki kapıda 8 er olmak üzere 16 sahne bulunmaktadır. Soldaki kapı Eski Ahit’e ait, sağdaki kapı ise Yeni Ahit İncil’den alınan metinlerin görsele dönüşümüdür.

Bu bölmelerden sol taraftaki Hz. Ademin hikayesi, sağda olan ise Hz. İsa’nın önemli konularını ele almaktadır. Örneğin, Hz. Adem’in ve Hz. Havva’nın cennetten kovulma sahnesinin hemen yanındaki alanda Hz. İsa’nın çarmığa gerilişinin sahnesi bulunmaktadır. Genel olarak aynı duygu durumunu kapılar arası barındırarak etkileşimi sağlamaktadır.

Çoklu sanatın bir sonraki kademesi ardışık sanattır. Ardışık sanat, bitişik düzende oluşturulan bir yapıya sahiptir. En basit ifadeyle, hikayenin görsel olarak her hareketinin paneller aracılığıyla ifade edilmesidir. Bu sanatta görüntüleri en iyi

yansıtan ise, hareket ögesidir. Dolayısıyla, kullanılan sanat formları ile bilgi aktarımını izleyiciye en iyi şekilde iletme amacı taşınmaktadır.

Çoğunlukla, ardışık anlatı ürünlerinde zaman kavramı görselle birlikte başlamaktadır. Zaman akışını sağlayan paneller arası geçişlerde Mccould (2019), belli kategoriler üzerinden ilerleme sağlandığını belirtmektedir. Bunlar; andan ana, eylemden eyleme, konudan konuya, sahneden sahneye, görünümünden görünüme ve alakasız geçişler olarak tanımlanan bir süreçtir (s.74). Panellerin, dengeli bir şekilde ilerlemesi ve izleyicinin yorumuna fırsat sağlayacak esneklik boşluklarla oluşturulmaktadır.



Resim 2. 7“Kibyoshi” adlı Resimli Kitap Örneği, 1780, Japonya

Resim 2.7’de Kibyoshi yani sarı bir kapak anlamına gelen resimli kitap biçimi, ardışık anlatının bir örneği olarak örnekte yer almaktadır. 10 sayfalık ciltler halinde basılan yazılı gravürde, günlük hayatın romantik konulardan tutun mecraya kadar her türlü hikaye hiciv ve mizah sanatını etkili kullanarak anlatılmaktadır. Koikawa Harumachi’nin kesik çizgilerle oluşturduğu karakterlerle, boşlukları dolduran diyaloglar beraberinde kullanılmaktadır.

Sonuç olarak, bu tarz ardışık anlatı örneği ile çerçevesiz resmin mesaj iletmede önemli olan sekansı nasıl sağlandığı ve imgeler yoluyla görsel okuryazarlığın yeni yollara nasıl evrildiği görülmektedir.

Böylece, anlatıların kendi aralarında iç ve dış yapılarının ne gibi farklılıklara sahip olduğu ve nasıl değişikliklere uğradıkları, inceleme sonucunda görülmektedir. Sözelimi, birden fazla karakterin olduğu sinoptik anlatının bir çeşit illüzyonu anımsatması, ard arda dizilimiyle devamlılığı ifade eden sürekli anlatı, bir kare içerisinde birden fazla olayın olduğu panoramik anlatıda zengin içeriklerinin bulunması ve tek bir sahnede geniş bakış açısıyla her detayın görülmesi. Bu anlatılar kendi aralarında birbirlerini besleyen ve geliştiren anlatılardır. Dönemlerinde ilgi gören ve tercih edilen biçimlerdendir. Ancak son olarak incelenen ardışık anlatının modern haliyle grafik roman, her panelde olay örgüsünü farklı görünüş biçimleriyle uygulaması anlatılar arasında önemli bir konumda olmasına ve günümüzde en popüler anlatı çeşitlerinden biri olmasına olanak tanımaktadır.

2.1.1.1. Baskıda Anlatı Sanatı

Bugün hala değerini koruyan gravür, 15. Yüzyıldan beri matbaacılık ve sanat ürünlerini geçmiş dönemlerdeki sanat anlayışından veya modern dönemde kazanılan bakış açılarından ilham alarak üretmektedir. Özellikle, Mısırlılar döneminden beri duvarlara veya papirüslere resmedilen karakterler siyah tahrirle çerçevelenerek ön plana çıkarılmakta ve görsele estetik bir değer kattığı görülmektedir. Modern zamandaki sanatseverler için bu tip resimlemeler anlatıların her çeşidinde bulunarak popüler baskıyı bilgilendirici ve eğlendirici anlatı öğeleri olarak görülmektedir.

Matbaanın erken dönemlerinde görsellerin sürekli olarak basılamadığını belirten Öncü (2012), betimlenen resimleme sanatlarının öncelikle ahşap baskı ve sonrasında gravür, taş baskı vb. teknikler aracılığıyla ayrıca basıldığını belirtmektedir (s. 170). 15. yy sonlarına doğru, yazılı matbaada yeniliklerin olması ve baskının hızlanması materyallerin çoğalmasına olanak sağlamaktadır.

Tarihsel olarak baskı sürecine kısaca değinmek gerekirse, Avrupa'nın dışında, grafik anlatıların ilk oluşum gösterdiği Çin ve bölgesinde gravür çalışmaları yapılmaktadır. İçeriksel olarak çoğunlukla dini konuların ele alınmasıyla M.Ö. 900'e kadar tarihi geçmişin var olduğu bilinmektedir. Tahtaya basılarak oluşturulan Budist Elmas Sutra eseri, zihinsel yolculuğu ele aldığı gibi yazı ve görselin bir arada kullanıldığı ilk basılı yayındır.



Resim 2. 8 “Bois Protat Gravürü” Ön Yüzü, 1370 – 1380, Londra

Eşdeğer olarak, Avrupa’da üretilen ilk eserlerin öncelikli olarak dini bilgilendirme amacıyla yapıldığı görülür. Örneğin; Resim 2.8’de tahta blok üzerine işlenen Romalı bir yüzbaşı ve iki adet asker figürüne yer verilmektedir. Mürekkep, kağıt ve kumaşın vasıtasıyla basılan kabartmalı eser, Hz. İsa’ya ithafen yapılan bir eser olmasının yanı sıra çift taraflı bir hikayeye ev sahipliği yapmaktadır. Ön yüzündeki figürler, baskının arka yüzünü işaret etmektedir. Arka yüzünde ise, Hz. İsa’nın çarmığa bağlandığı sahne yer almaktadır. Görselde de görüldüğü üzere baskının sol üst bölümde arkadan öne gelen Hz. İsa’nın sol kolu yer almaktadır. Bu gibi baskı örnekleri yok denecek kadar azdır. Çünkü, tüm yüzeyi işlemek, bir zaman sonra görünmeyen kısmı tahrif etmek demektir. Günümüzde eser olarak değerlendirilen tahta blok, o zamanlar büyük bir ihtimalle baskı yapacak bir malzeme olarak görülmektedir.

Dolayısıyla, gravür baskıların çoğu ilk dönemlerde dini bilgilendirmeleri, dini ritüelleri ifade etmek ve iyiliği emretme amacını güttüğü için ellerindeki eserin yapısal özelliklerinden çok ne anlam içerdiği o dönem için önemlidir. Bu sürecin birkaç yüzyıl aldığı söylenebilir. Zira, zaman içinde görsellerin ayrı ayrı basılması yerine bir bütün içerisinde kullanılmaya başlandığını çoklu anlatıda olduğu gibi bu durum Resim 2.9’de görülmektedir.



Resim 2. 9 “Hz. İsa’nın Çarmıha Gerilmesi”, “Hz. İbrahim’in Hz. İshak’ı kurban etmesi” ve “Hz. Musa’nın Asasının Yılan Olması”nı Ele Alan Bir Blok Defterinden Gravür Sayfası.

15.yy /Hollanda

Görselde, Yeni Ahit konularını barındıran gravür sayfasına kaligrafik yazılar eşlik etmektedir. Şu net olarak anlaşılmaktadır ki; sanatçılar tarafından bu gibi eserlerle görseller aracılığıyla okurlarda aktarılan mesajları somutlaştırma kanısı oluşturmak istenmektedir. Nihai bilgi kaynaklarının dini bir amaca hizmet ettiği o dönemde kesin olarak düşünülebilir.

Baskı teknolojisinin gelişmesiyle ve geleneksel el çiziminin organik bir yapıda olması 16. ve 17. Yüzyıllarda Avrupa’da görsel sanatlarda yeni gelişmelere kapı aralamaktadır; matbaadaki baskı araçlarının icadı yapısal olarak çoklu anlatının ardışık anlatıya doğru ilerlemesine ve günümüze ulaşan eserlerde grafik romanın olgunlaştığını açıkça göstermektedir.

Örneğin, farklı bir coğrafyaya, kültürel zenginliğe ve kadim bir geleneğe sahip olan Japonya’da, 12. ve 13. yüzyıllardan itibaren karikatürize edilmiş figürlere resimleme sanatlarında yer vermektedir. Edo Dönemi boyuncaya kadar süren resimleme sanatı, çağdaş resim sanatı olarak da anılmaktadır. Japonya gravülerinin sıklıkla arttığı 1800’lü yıllarında belli başlı eserler ön plana çıkmaktadır. Bilhassa, Choju Jinbutsu Gigia’nın keşiş kılığında resimlediği hayvan figürleri, hicivli bir hikayenin eğlenceli yanını anlatmaktadır. Yazıya yer vermeden sadece görsellerle

betimlediği tasarımlar, bir başyapıt olarak değerlendirilmekte ve gelecek yıllardaki meslektaşlarına ilham olmaktadır.

Manga sanatının bir başlangıcı olarak da görülen bu eser, geleneksel japonya manga sanatının modern olarak geliştirilmesi ve stilizasyon sürecini tamamlaması sonrası popüler bir halk sanatına dönüşmektedir. Bu açıklamaya örnek olarak, Resim 2.10'de Hokusai'nin Mangası adlı eserden bir sayfa görülmektedir. Sıralı eserde, bir adamın yüz ifadelerinde espirili hareketler yaptığı görülmektedir.



Resim 2. 10“Hokusai’s Manga” adlı Eserden Bir Sayfa, 1819, Japonya.

Katsushika Hokusai adlı oymabaskı ve ukiyo-e sanatçının 10 cilt halinde oluşturduğu eser, bir kaç tane temadan meydana gelmektedir; canlı varlıkların yanı sıra doğaüstü varlıkları, günlük hayatın mizahi yönleriyle sayfalara yansıtmaktadır.

İnsanlarının görünümünü, kişilik özelliklerini ve günlük yaşantılarını detaylı bir biçimde aktaran çoğu eser, o dönemin kültürünü ve sanatsal becerisini gözler önüne sererken, popüler kitleye ithafen yapılan çalışmaların geçmiş dönemlerin bilindik içeriklerine sahip olmayan, yenilikçi ve çağdaş konulardan eserler oluştuğunu göstermektedir.

Anlatı şekli olarak hikayelere eşlik eden ardışık sanat, 1800- 1900 yıllarda popüler kültürde önemli bir konuma yükselmektedir. Özellikle, 18. yy. İngiliz ressamı William Hogarth'ın hikayeleri bir dönem resim olarak sergilense de gravürlerden

oluşan eserlerin birs ekans halinde tasarlanmasıyla sanat formunda modern bir hareketin oluştuğu fark edilmektedir.



Resim 2. 11“A Rake’s Progress” Adlı Gravür Baskı, 1735, Sir John Soane Müzesi, Londra

Resim 2.11’de Hogarth’ın 8 adet panelden oluşan Bir Zampananın Ortaya Çıkışı adlı anlatı serisi yer almaktadır. Soldan sağa doğru ilerleyen çalışmalarda, zengin bir beyefendinin, tüm parasını kötü yollarda harcaması sonucu hapse atılma hikayesini ele alınmaktadır. Her kare, karakterlerin abartılı yüz ifadeleri ve tipik eylemleriyle kurgulanmaktadır. Entrikalı ve alaycı metinleri bir araya getirilerek oluşturulan eserler, usta çizgilerle tamamlanmaktadır. Gravür sayfalarına detaylı bakıldığında ön - arka plan arasındaki ton ayrımının izleyiciler tarafından rahatlıkla yapılabildiği ve bunun sebebinin de karanlıktan aydınlığa geçiş alanlarında baskının tonlarının çok iyi bir şekilde tanımlanmış olduğu görülmektedir.

Baskının bu denli nasıl geliştiğini ve sanata ne gibi katkıları olduğunu Öztekin, şöyle açıklamaktadır; “1800’lü yıllarda Avrupa’da metal gravür baskı üretiminde ışığa duyarlı kimsalarla yeni tekniklerin icad edilmesiyle ilk tıpkıbasım kopyalar zuhur etmektedir. Ciltleme tekniğindeki gelişmeler sayesinde resimli komik broşürlerde süreli yayımlanan mecmualar oluşturma fikri akıllara gelmektedir. Bu düşünce yoluyla, çağdaş çizgi romanın mizah dergilerinde ilk örnekleri ortaya çıkmaktadır” (Öztekin, 2012, s. 237-238). Bahsedilen bu dönemde çizgi veya grafik romanın bir anda ortaya çıkması rastlantı bir durum değildir.

Avrupa’da çizgi romanın doğmasında en önemli isim hiç şüphesiz Rodolphe Töpffer’dir. 1800’lü yılların ortalarından itibaren eserlerinin oluşmaya başladığını belirten Mccloud (2019), gayri ciddi konularda hicivi hikayelerinde ustaca kullandığını ve panellere sınırlar getirerek, ilk defa resim ve sözleri birbiriyle bağlantılı şekilde kullandığını eklemektedir (s. 17). Kendine has dil oluşturarak karikatüre yeni bir yorum getirmektedir.



Resim 2. 12“Mösyö Jabot’un Öyküsü”, Litografi Baskı, 1833, İsviçre

Resim 2.12’de Rodolphe Töpffer’in Mösyö Jabot’un Öyküsü adlı çalışma yer almaktadır. 1833 yılında üretilen çalışmada çizgi romanın ve grafik romanın ilk adımları atılmaktadır. Görselde Chaplinesque adlı karakterin maceralarından bir kısmı görülmektedir. Sıralı düzenlenen tasarımda içeriksel olarak komik, karakter yapıları olarak da estetiksel yönünün 1800’lerde nasıl oluşmaya başladığını gösteren ilk örneklerdendir.

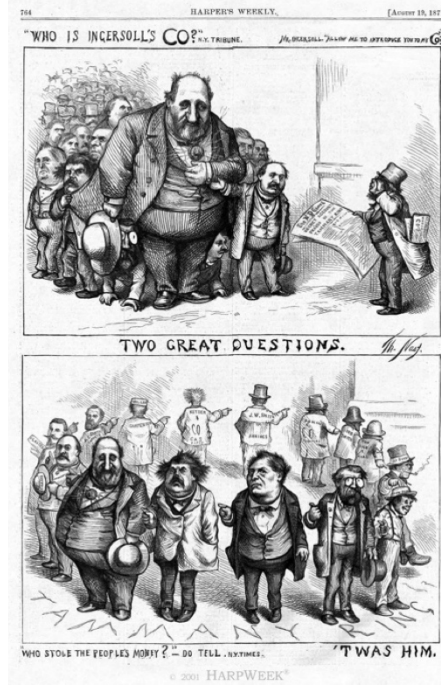
Mösyö Jabot’un Öyküsünde paneller arasında geçişi eylemde eyleme devam etmektedir. Sanatçının sadece tek yönlü bakış açısını kullanılmasıyla aslında herhangi bir farklı sanat formlarının daha üretilmemiş olduğu görülmektedir. Okuryazarlığın arttığı bir dönemde bağlantılı olarak resmi temsil eden sözler kullanılmaktadır.

Nitekim, yazı alanı görselin hemen alt kısmına yerleştirilerek bütünlük oluşturulmaktadır.

Petersen'in (2011), verdiği bilgiye göre, Töpffer resimlerinde kendine özgü bir çalışma elde etmek için klasik işlenen figürleri ve manzaraları bir kenara koyarak karakterlerin temel yüz ifadelerine ve vücut hareketlerine odaklanmakta, rahat ve karalama yapar gibi bir stilde tasarımlarını oluşturmaktadır. (s. 51). Bu sayede, sanatçının karmaşıklıktan oluşan organik çizgisinin arka planında karikatür sanatında yeni gelişmelerin önü açılmaktadır.

Karikatür sanatı diğer sanatlara göre, figürü bir çeşit deforme etmesi, doğal bir yapıda mizahi karakterler oluşturmasıyla var olmaktadır. Hiciv sanatının temelinde olan eleştiriyi ve alayı görsel olarak ifade etmek bu sanatın asıl amaçlarındandır.

Karikatür TDK'na (2022) göre, "insan ve toplumla ilgili her tür olayı konu alarak abartılı bir biçimde veren, düşündürücü ve güldürücü resim olarak tanımlanmaktadır" (URL5). Karikatürler iğneleyici sözlerin bir karşılığıdır. Resmi gören kişinin ilk bakışta görseli anlaması mümkün değildir. Karikatüristin vereceği çözümleyici öğeler ile resim incelendiğinde anlam kazanmaktadır. Sanatçı Thomas Nast'ın Amerikalı Politikacı Boss Tweed'e karşı yaptığı eserleri, verilen tanıma açıklık getirmektedir.



Resim 2. 13 “Two Great Questions” Adlı Karikatür Sayfası, Haftalık Harper’in Dergisi, 1871, ABD.

Resim 2.13’de İki Mükemmel Soru cümlesi adı altında oluşturulan karikatür çalışması görülmektedir. Siyasetçi Boss Tweed’in başrolünde olduğu karakter, aynı toplulukla iki farklı panelde resmedilmektedir. İlk sahne için “Ingersoll Co kimdir, Bay Ingersoll, sizi yardımcım ile tanıştırmama izin verir misiniz?” sözü, “Halkın parasını kim çaldı, söyle” sözü de ikinci sahnenin karşılığı olacak şekilde sol alt kısma yerleştirilmektedir. Ingersoll kelimesi, komün anlamına gelmektedir; şöyle ki bu kelime ortaklaşa üretilen tüketen, kapalı bir toplum manasında kullanılmaktadır. Sanatçı Thomas Nast bu görsel ile Tweed’in, arkadaşlarıyla birlikte yolsuzluk yaptığını aktarmaktadır. Karikatürün o dönemde gündeme konu olduğu ve Tweed’in hapse girmesinde etken olduğu söylenmektedir.

Sanatsal açıdan karikatür değerlendirildiğinde, eserin güzellik algısını tamamen aştığı görülmektedir. Çünkü, sanatçı izleyicinin beğenisine kazanma arzusundan çok bir düşüncüyü yansıtmaya gayesindedir. Her bir figürün esprili bir yanının bulunmasıyla izleyicilerin dikkatini çekmek ve sahnenin etkisi altında kalması hedeflenmektedir.

Nast, karikatür çalışmalarını yaptığı dönemde çizgi roman alanında yeniliklerin yaşanması ve eserler ortaya koyulması, çizgi film alanında doğal bir evrim geçirerek oluşmasını etkileyen faktörlerden birisidir.

Karikatürün çizgi roman gibi daha düzenli bir yapıya dönüşmesi, tam anlamıyla gazetelerin ihtiyaçları doğrultusunda gelişmektedir.

19. yüzyılda yetişkinlere yönelik üretilen Amerika Gazetesi'nin, yanında çizgi roman dergi eki gönderilmeye başlanmasıyla, sıralı sanatın toplum tarafından tanınması ve benimsenmesi kaçınılmaz olmuştur. Çocukları ele alarak meydana getirilen çizgi roman kahramanlarının çok sevilmesi, hem sanatçıların, hem de gazetelerin popülaritesinin artmasına neden olmaktadır.



Resim 2. 14 “The Yellow Kid” adlı Çizgi Roman Sayfası, 1896, Amerika.

Resim 2.14’de Mickey Dugan adlı karakterin hikayesinden bir sayfa bulunmaktadır. Karakter, kel ve sarı kıyafetli, yaramaz olduğu kadar komik bir kişiliğe sahiptir. Hikayelerinde dünya turundayken yaşadığı maceraları ele alınmaktadır. Yumuşak renklerin hakim olduğu görsellerde basit çizgilerle kompozisyon oluşturulmaktadır.

Yazıyla birlikte her bir panelde karakterler arasındaki iletişim çizgisel olarak gösterilmektedir. Sesi ifade etmek için kurulan bu sistem hakkında Aveder (2019) şu sözleri eklemektedir: Sarı Çocuk’ta başlangıçta karakterin kendi sözleri kıyafetinin üzerine yazılmaktadır; aynı şekilde sahnede yer alan papağan gibi konuşan hayvanlara

dođru uzanan konturlar çizilerek sesin hareketi gösterilmektedir. Lakin, serinin sonraki yayınlarında bu durum deđişmekte; eğimli, ters koni formunu alan bir şekil oluşturularak daha hizalı bir görünüm elde edilmektedir. Aveder, bu şeklin oluşma durumunu, sesi daha uzađa taşımak için yaygın kullanılan megafondan ilham alındığını belirtmektedir (s. 19). Bahsedildiđi gibi zaman içinde çizgi romanın temel tasarım öğeleri tamamlanmakta ve disiplinli bir yapı içerisinde eserler üretmektedir.

Fakat dönemin hareketli yapısı geređi modern düşüncenin sanatın görünümünün gitgide daha da soyut eserlerden devam ettiđini belirten Petersen (2011), ardışık sanat gibi anlatı öğelerinin gravürde daha gizemli ve nadir görünen bir hal aldığını belirtmektedir. Devamında, temsil ettiđi eserler ile renk, şekil ve tasarımlarının, sadeliđin biçimsel bir göstergesine sahip olan sanatçı Wassily Kandinsky gibi, renk, figürlerde stilizasyon ve kompozisyonuyla Paul Gauguin ve birçok dönem sanatçılarında, hayranlık duyduđu gravürün, akımlarla şekillenen modern sanata göre daha özgün ve masum olduğunu düşünmektedir. Bu hissiyatı daha da körükleyen ise, 19. yy. Japon sanatçıların oluşturduđu gravürlerin Avrupa'ya kadar ün salmasıdır. Dönemin etkilenen sanatçılarından Kandinsky, bu durum karşısında şiir ve gravürden oluşan bir kitap üzerine çalışmaya başlamaktadır (s. 61).



Resim 2. 15“Improvisation” adlı Kalange Gravür Çalışması 1913, Paris. Sergilendiđi alan, Kuzey Dakota Üniversitesi Sanat Koleksiyonları, ABD.

Resim 2.15’da hem modern sanattan ilham alındığını hem de Orta Çađ sanatından yararlanıldığını gösteren, Dođaçlama adlı gravür sayfası görülmektedir.

Kandinsky'nin şiir kitabında bulunan 56 gravür çalışmasını, yazdığı 38 şiirle sunmaktadır.

Dışavurumcu sanatçı, eserinde duyguların ve iç dünyanın ön plana çıktığını belirttiği kitapta, görsel hissedilen sese ve görülen işaretlere göre anlamı ifade etmektedir. Şiirde ise, birbiriyle bağlantısı olmayan birden fazla kelimeye yer vererek, duygu aktarımı yoğunlaştırmaktadır. Hüzün konulu bir şiirin ele alındığı söylenebilir. Diğer tasarımlarında ise, temalarına göre renkleri çizgilerle buluşturmaktadır.

Bu örnekle görülmektedir ki, sanatçı gravürü modern hayata kazandırmayı amaçlamaktadır. Dönemin düşüncesini, bilgisini ve sanat anlayışını şiirlerinde, tasarımıyla da gravür sanatını sayfalarında buluşturmaktadır. Böylelikle, dışavurumcu olan Kandinsky'nin eseri, aynı sanat akımını destekleyen sanatçılara ilham kaynağı olmaktadır.

Dışavurumculuğu destekleyen sanatçılar her türlü hissi aktarabilmektedir. Bu his, toplumun genel havası soluyarak da olabilir, kendi ruh haline göre de şekillenebilir; istediği gibi fikir ve düşüncelerini de özgürce çalışmalarına aktarabilmektedir.



Resim 2. 16“The City” adlı ilk Sözsüz Grafik Roman Gravürü, İca Üst Galerisi, 1925, New York.

Resim 2.16’de Frans Masereel’in Şehir adlı gravür grafik romanı görülmektedir. Kandinsky’dan sonra o da gravür baskı tekniğinden ilham almaktadır. Tam olarak 20. yy. yapılan çalışmanın önemli yanı ise, ilk gravür sözsüz grafik roman olmasıdır. 50 blok gravür baskıdan oluşan eserde, kent kültürünün teknolojiye yeni uyum sağladığı bir dönemde, endüstri devriminin yaşattığı buhrana paralel olarak insanlar arasında gelişim gösterdiği karışıklığı ve yalnızlığı ifade eden bir eserdir.

Tahta bloğun kazılması ve boyanması sonrası kağıda basılarak ortaya çıkan görseller, karakteristik tarzıyla ve kağıda yansıyan dokusuyla, baskı tekniğini bir anlatı sanatına dönüştürmektedir. Sert ve baskın görünümüyle, sanatçı özgün çizim biçimlerini oluşturmaktadır.

Görüldüğü üzere, karikatürün çizgi romanda biçimsel olarak farklılık göstermesi anlatı sanatının, alternatifleri olması açısından iyi bir sonuçtur. Fakat, bu dönemde çocuklara ithafen ortaya çıkan çizgi roman türünün, topluma göre sadece genç nesile uygun olduğu fikri ortaya çıkmaktadır. Bu hissiyatı bertaraf etmek için yetişkin yaş grubunu ifade eden edebi temaların, anlatı sanatında aktarım aracında kullanılarak nitelikli yeni yönelimlere varılmaktadır. Bu düşüncelerle oluşturulan grafik roman, kitlelerde beklenen ilgiyi karşılayabilecek seviyede bir türdür.

Levent Cantek’in 2022, yılında yaptığı bir söyleyişinde çizgi roman ve grafik roman arasındaki bağı ve farklıları şu şekilde izah etmektedir; çizgi romanlarda içerik olarak kahramanın veya muktedir bir erkeğin, kötülöklere karşı mücadelesi ele alınmaktadır; değerli final sahneleriyle serüven edebiyatının içinde bir nevi dolanmaktadır. Yapısal olarak, kahramanlara eşik eden hareket halinde olan konuşma balonları görülmektedir; ünlem işaretleriyle cümleler kuran tiplerdir. Grafik romansa, çizgi romanın içinde barındırdığı her şeye gücü yeten kahraman mantığına tezat bir anlatıma sahiptir. Kurguya dayalı insani meseleleri ele almasının ötesinde edebi bir dil taşıyan anlatı tarzıdır. (URL6)

Dolayısıyla, çizgi roman ve grafik romanı birbirinden ayıran en önemli belirleyici unsur içeriktir. Kendilerine has ardışık anlatım biçimleri, görsel kimliklerini belirleyerek roman türü hakkında belli kodlamaları izleyicilere sunmaktadır. Bu gibi ayrımlar sayesinde kendi içlerinde düzene oturan anlatım türlerinin eserleri karmaşıklığa mahal vermeyerek, ardışık anlatı sanatının serüvenine katılmaktadır.

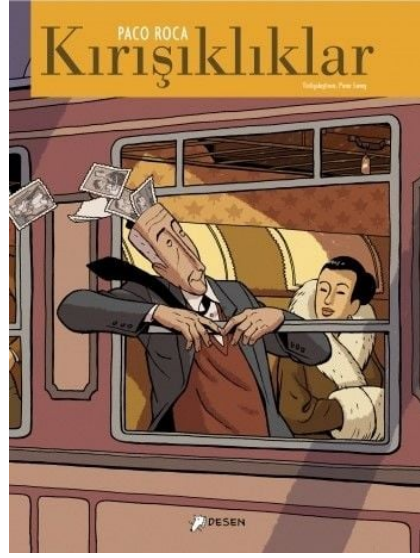
2.1.2. Grafik Roman Türleri

2.1.2.1. Yazıyla Desteklenen Grafik Romanlar

Grafik roman terimi anlatı sanatında, günlük yaşantı içinde gerçekleşen insani durumları ve ilişkilerini bir kurgu içinde tasarlayarak, ister sadece görseli kullanarak isterse de yazının dahil olmasıyla meydana getirilen bir yapıyı tanımlamaktadır. Bu yapı içinde, çerçeveler ve çerçevelerin arasında nefes almayı sağlayan boşluklarla birlikte anlatı sistemi oluşmaktadır. Diyalogların yer aldığı konuşma balonlarının devreye girmesiyle her panelde farklı bir duygu aktarımı sağlayarak tasarımı yönlendirmektedir.

Grafik anlatının özelliği de budur; Stein ve Thon'ın (2013) aktardığı “Pascal Lefèvre'nin iddia ettiği gibi, “grafik üslup kurgusal dünyayı yaratır, öykü hakkında belirli bir bakış açısı vermektedir” (s. 33). Bu bakış açısıyla farklı hisleri izleyiciye tecrübe ettirmesi grafik romanı etkileyici kılmaktadır.

Yazılı bir grafik roman eseri düşünüldüğünde, başrol karakterlerinin kendine özgü tutum ve davranışları uyum içinde olmalıdır. Hikaye akıp giderken diyalog konuşmalarının duyulması ve görsellerin zihinde canlanmasıyla anlatı izleyicilerde somut olarak tezahür etmektedir. Anlatılmak istenen hikaye, yazılı bir metinde ifade edildiği için her türlü dil bilgisine veya sözün vurgu ve tonunu belirleyen noktalama kurallarına dikkat edilmesi gerekmektedir.



Resim 2. 17 “Kırıksıklıklar” adlı Yazılı Grafik Roman Kitap Kapağı

Resim 2.17’de Paco Roca’nın yazdığı ve resimlediği Kırıksıklıklar adlı grafik roman eseri bulunmaktadır. Emekli olmadan önce üst düzey bir bankacı olan Emilio, Alzheimer Hastalığına yakalanması sonrası bir bakım evine gönderilmektedir. Hastalığının ne olduğunu, ona ne gibi duygular yaşattığını tam olarak anlamayan yaşlı adamın, bakım evinde yaşadığı bazen tebessüm ettiren olaylara, bazen de dramatik sahnelere eserde yer verilmektedir.

Kırıksıklıklar adlı grafik romanın her sahnesinde yoğun duygu durumları yaşatan yazar ve illüstratör Roca, yetişkin kitlesine kalplerinin derinliklerinde yalnızlık olarak temsil edilen bu yaşların, çaresizliğini sorgulatmaktadır. Hikayede her insanın bir gün bu duygusal durumları yaşayabileceği hissiyatı izleyicilere geçmekte ve grafik romanın son sayfasına kadar etkisi altında tutmaktadır.

Çünkü hayatın en zor duygusu olan yalnızlık, aslında herkesin içinde barındırdığı gelecek kaygılarındanadır. O duyguyu iliklerine kadar hissettiren Kırıksıklıklar kitabı, içimizde gizlenen korkuyu gün yüzüne çıkarmaktadır.



Resim 2. 18“Kırıkkıklar” adlı Grafik Romanın İç Sayfa Görümü

Resim 2.18’da Emilio ve Miguel arasında geçen bir konuşma yer almaktadır. Panel geçişleri incelendiğinde, karakterlerin her yeni hareketinin resmedildiği görülmektedir. Duygu aktarımının en yoğunlukla hissedildiği sahne Emilio’nun kendini sorguladığı sol sayfada bulunan son kısımdır; Emilio’nun şaşkınlığını izleyicilere göstermek adına yakın planda resmedilmektedir. Bu gibi panellerde detaya inilen bakış açıları izleyicilere verilmek istenilen mesajları taşımaktadır.

Smith’den aktaran Stein ve Thon (2013), grafik roman ve türlerinde bir çok biçim ve işlevin olduğundan bahsetmektedir. Mesela, panellerde yer alan görüntüler durağan olsa da, bileşen çizgileri okuyucunun gözünde akış halindedir. Bu çizgilerin panellere rehberlik etmesi, sanatçının tarzıyla bir tür etkileşim oluşturmaktadır (s. 12). İzleyicinin göz hareketiyle görseli okuma eylemi birden hikayenin hareketlenmesine dönüşmektedir. Tabi ki, yalnızca görselin etki sağladığı eserler de mevcuttur; ancak metinle desteklenen eserlerin izleyicisiyle bağ kurması sözsüz eserlere göre daha kolaydır.

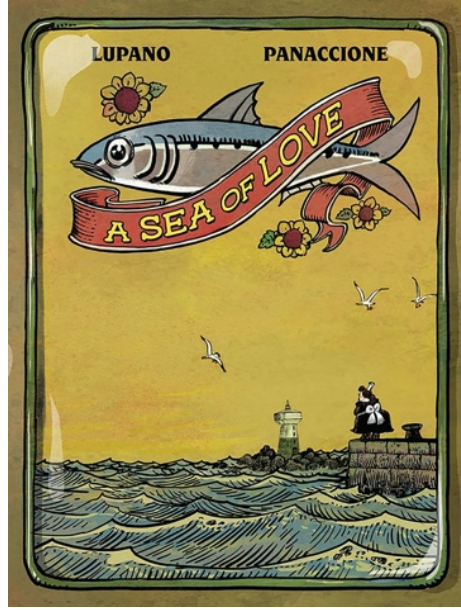
Kırıkkıklar’ın konuşma balonu stilleri tek düze bir kullanım gibi görünse de, kurulan cümle yapılarına göre duygusal hareketlilik gösterebilmektedir. Bu eserde, konuşma balonlarının iletişim işlevi, diyaloglarda kısa ve öz sözlerle yer alırken,

görsellerde samimiyetle duygularını aktaran karakterin yüksek sesle konuşmayan düşünceleri ifade edilmektedir. Eserin bazı bölümlerinde görsel ve metnin birbirini farklı yerlerde daha belirgin bir konuma çıkardığı anlara rastlanılmaktadır. Bazen eserde bir sözün ön plana çıktığı panele yer verildiği görülmekte, bazen de bir görüntünün çok şey anlatması sonucu söze gerek duyulmadığı anlaşılmaktadır.

2.1.2.2. Görünür Sesler: Sözsüz Grafik Romanlar

Sözlü iletişim, ifade edilmek istenen bir düşünceyi veya fikri her sahada aktarabilecek bir konumdadır, fakat her alanda yeterli bir araç olmayabilir. Mesela, yazılı ürünlerinin çoğunda görsel iletişime duyarlı olan eserler üretilmektedir. DeVito'nun'da (2005) eklediği gibi sözsüz iletişim, sözlü iletişimi tamamlama özelliğine sahiptir; Sözlü mesajın veremediği, görülmeyen detayları gün yüzüne çıkarmaktadır. Örneğin, bir sözsüz grafik romanda hikaye anlatılırken, birey esprili bulunduğu kısımlarda tebessüm edebilir. Sözsüz iletişim, bu sözlü mesajın bir kısmını vurgulamakla devreye girmektedir. (s. 15). Dolaylı bir biçimde, görselin ilettiği fiziksel uyarılar, okuyucuda duyuşsal davranışları yönlendirmektedir. Bu davranışlar herkesi kapsayan doğuştan gelen insani duygulardır ve uzmanları tarafından empati yoluyla okuyucuların belleğine nasıl ulaşacağı kontrol edilmektedir.

Aşk Denizi adlı sözsüz grafik roman, bahsedilen bu his geçirgenliğini neredeyse her sayfasında yaşatmaktadır. Birbiri ardına çizgilerle yansıtılan sahneler yetişkin kitlesine duygu durumunu anlatı formunda, farklı versiyonlarıyla göstermektedir.



Resim 2. 19“ A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Romanın Kapak Sayfası

Resim 2.19’da sözsüz grafik romanın kapak görseli yer almaktadır. Wilfrid Lupano’nun yazdığı, Gregory Panaccione’nin illüstrasyonlarıyla renklendirdiği eser, balıkçı bir adamın, eşyle olan yaşamından bir kesit sunmaktadır. Hikaye, günün erken saatlerinde yaşlı balıkçının teknesiyle avlanmaya gitmesiyle başlamaktadır.

Dalgalar arasında usul usul ilerlerken fark etmediği büyük ticaret gemisi Gold Fish’in teknesine çapmasıyla, sürüklenir ve hiç bilmediği bir ülkeye demir atar. Bu süre zarfında köylülerin balıkçının öldüğü haberini yayması, biricik eşini onu bulma yolunda sarf ettiği çabadan asla geri döndürmez. Bir falcıya danışır ve falcının yönlendirmesiyle Küba’ya eşini bulmak için yollara düşer. Aşkı ve özlemi dindirme arayışı sırasında eşlerin, aralarına çekilen perdeleri kaldırmak için verdikleri mücadeleler, onları hayatlarında hiç yaşamadıkları macera dolu bir yolculuğu çıkarmaktadır. Umudun getirdiği cesaret karşısında, kocasını sabırla aradığı sahnelerde duygusal aktarım okuyucunun iliklerine kadar hissedilmektedir.

A Sea of Love aslı eser detaylı incelendiğinde, iki tür mesaj verme özelliğiyle karşılaşılmaktadır. Bunlardan birincisi, izleyiciye hikayenin gidişatı açısından bilgilendirme sağlamak üzere kullanılan vektörel çizimlerdir.



Resim 2. 20“ A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Romanının İkon Kullanımı

Resim 2.20’de yaşlı balıkçının kahvaltı sahnesi yer almaktadır. İlerleyen sahnelerde okuyucuya sayfanın içeriğini bildirebilmek için radyodan duyulan sesin göstergesi olarak hava durumu ikonları yerleştirilmiştir. Duyduğu sese göre mimikleri değişen yaşlı balıkçının, şiddetli yağmuru duymasıyla üzülmeye tepki verildiği görülmektedir. İletişime dair görüntü temsillerinin bulunması karakterin bu tarz bir durumu istemediğini açıkça belli etmektedir. Karmaşık bir ifade yöntemi yerine, evrensel işaretlerden faydalanmak kısa ve etkili bir görsel dilin geliştirdiğinin göstergesidir.

Diğer mesaj kullanımı ise, günlük hayatta insanoğlunun farkında olarak veya olmayarak sosyal sorumluluklarının yerine getirilmesine odaklanan içeriklerdir. Aşağıdaki görüntülerdeki gibi çevre eğitimi konusunda bireylerin birbirini desteklemesi ve dayanışma içinde olması gerektiğine vurgu yapılmaktadır.

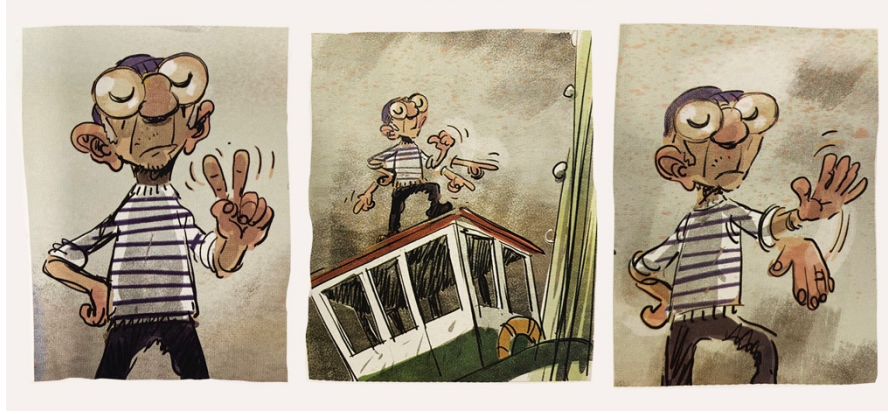


Resim 2. 21“ A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Romanda Sosyal Mesaj Kullanımı

Resim 2.21’de üçlü sayfa serisi yer almaktadır. Sol ilk sayfada yaşlı balıkçının bir kuşa balık ikram ettiği sahneler bulunmaktadır. Sayfa sonunda balığı çıkardığı teneke kutusunu denize fırlattığı görülmekte ve hemen ikinci sayfada kuşun kaşlarını çattığı ve başının üstünde sinirlendiğini gösteren karalama çizgileri belirlediği görülmektedir. Yaşlı balıkçının durumun farkına varmamasına sinirlenen kuş, teneke kutuyu ileriki görülmeyen sahnede denizden alması ve havadan balıkçının kafasına bırakmasıyla adamın sinirlendiği üçüncü sayfada yansıtılmaktadır. Kuşa ulaşmaya çalışma sahnesinden, teneke kutuyu teknenin içine bırakmasıyla sayfa tamamlanmaktadır.

Burada verilmek istenen mesaj, karakterin insani sorumluluklarının bilincinde olarak doğayı koruması gerektiği mesajı bir diğer canlı aracılığla aktarmaktadır. Sözsüz grafik romanın temel hikayesiyle alakasız görünen, farklı bir konuya değinmesi, hem devam eden yoğun hikaye akışına esprili bir es vermesini, çevre farkındalığına dikkatleri çekmesini sağlamaktadır.

Yalnız, mesajların iletilmesinde tasarımın etkisi büyüktür. Bir tasarım üzerinde ilerleyen çizgilerin oluşturduğu hareketlilik, mantık çerçevesi doğrultusunda bir anlam kazanmaktadır.



Resim 2. 22 “A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Roman Panellerde Hareketliliğin Kullanımı

Resim 2.22’de denizin ortasında mahsur kalan yaşlı balıkçının teknedeki yardımcısına can salı attıktan sonra karaya ulaşması konusunda verdiği yönlendirmeler karelerde görülmektedir. Birbirine bakan iki sayfanın belli alanlarında olan bu görüntülere dikkatli bakıldığında parmakların duruşu, ellerin ve kolların sağa, sola veya aşağı, yukarı hareketi zihinlerde etkinliği artırmaktadır.

Bu durum, sıralı anlatı formunda belirlenen tema üzerinden ilerlendiğinde anlatımın bir akış halinde olmasına bir örnektir. Böylece, izleyiciyi rahatlıkla görsel hikayeye dahil edebilmek mümkündür. Ellis ve Ellis’in (2008) belirttiği gibi görsel hikaye anlatımı bir sanattan çok bir tekniğe sahiptir. Her sayfa hikayenin akışını bir yandan devam ettirebilmeli, bir yandan da paneller ilerlerken bir dizi statik görüntü olarak gözükmemelidir. Ayrıca, Ellis’ler, sıralı sanatta okuyucunun hikaye arkı olarak kendisinin katalizörü olduğunu unutmaması, görselleri hareket ettirmeye devam etmesini ve gerektiğini vurgulamaktadırlar. (s. 110). Bu nedenle eser her sayfada, görsel hikayeyi durgunlaştırmadan bir hale getirmeyen, aksine akışı hızlandıran, vurucu panellerin varlığıyla son kareye kadar izleyici motive etmektedir.

Akışın bu kadar önem arz etmesi, kelime içermeyen sözsüz bir eser olmasından kaynaklanmaktadır. Okuyucu herhangi bir tutarsızlık yaşatan veya akıllarda anlaşılmayan boşluk yaratan bir kare, esas hikayenin geneline yansır ve o an sayfada yarım kalmışlık hissi oluşturur. Sessizlik nedeniyle, her panelin bir ifadeyi karşılaması gerekmektedir.



Resim 2. 23 “A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Roman Panellerde Sesin Kullanımı

Resim 2.23, üç adet panel tasarımında sese karşılık oluşturulmak zorunda olunan detaylara işaret etmektedir. Soldan başlayarak ayrıntılı irdelendiğinde, yaşlı balıkçının eşinin, kocasının öldüğüne inanmadığını söyleyerek, kapıyı sert bir şekilde komşularının yüzüne kapattığı sahne görülmektedir; ortaya çıkan ses kuvvetiyle, görülmeyeni temsil etmek için illüstratör, kapının köşelerinden etrafa doğru, sert vuruş sembolünü kullanarak görülür hale getirmektedir.

Hemen yanındaki görüntüde, yaşlı balıkçının yüzündeki kasılmalardan ve hareketlerinden bağırdığı anlaşılmaktadır. Elindeki megafondan çıkan çizgiler, sesin havaya doğru yansıdığı bildirmektedir. Çizgilere dahil olan bir diğer canlandırma durumu ise, arka planda sulu boyanın yukarıya doğru oluşturduğu ahenkli dalgaların ritmi göstermesidir.

Son karede, Gold Fish’e çarpma sonrasında kendilerini görmeleri için yaşlı balıkçı, acil durumlarda kullanılan işaret fişekini fırlatmaktadır. Bu sahnede, bir çok mesaj bilinçli olarak kullanılmaktadır. Sözelimi, perspektif görünüşün fişek başlığından itibaren resmedilmesi, anlatımda odak noktasının o olduğunu işaret etmektedir. Fişekten beliren şimşek çakması sembolüne ek olarak karakterin gözlerini sıkıca kapatması ve sol kulağını parmağıyla tıkaması, şiddetli sesin geleceğini sezmesinden kaynaklanmaktadır. Sesin ve hareketin bu denli etkileşim göstermesi olayın hayatın normal akışında ilerlemesine katkı sağlamaktadır.

Ses duyulabilen bir titreşimdir. Sözsüz grafik romanda bu enerjiyi iletebilmek için görsel kaynaklar aracı olmaktadır. Bireyin, görsel uyarana tepki vermesi, farkında olmadan konsantre edildiği anlamına gelmektedir.

Görsel okuryazarlığın bilinçte yansıyan görüntüsü diğer bir deyişle imge, grafik romanda gizil güçtür. Düşlerin sıralı aşamada ortaya çıkması, hikayeye dahil olmasına ve ileriki sahnelerin tahmin edilmeye başlanmasına neden olmaktadır. Bu sahnelerde, duygu aktarımı sırasında görsel betimlemenin önemi büyüktür. Karaktere paneller aracılığıyla yaşanan hissin rahatlıkla geçebilmesi, paralel olarak kişinin kendi düşüncelerinin en doğal şekilde oluşmasına ve empati kurma becerisiyle nasıl açığa çıkarabileceğini göstermektedir.



Resim 2. 24 “A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Roman Panellerde Bellek Kullanımı

Resim 2.24’de bulunan paneller izleyicilere, karakterin yaşamış olduğu bir olayı nasıl hatırladığını yansıtmaktadır. Yaşlı balıkçının denizde yaşadığı paniklik sonrasında soğuk kanlı olma halini dış görünümüyle bir yandan aksettirenken illüstratör, karakterin iç dünyasına da bir sayfa açarak, zihninin derinliklerinde saklanan bilgiyi eşzamanlı olarak hem karaktere hem de izleyicilere göstermektedir.

Sözsüz grafik romanda duyguları ve düşünceleri ifade etme gücü, karakterin mimik ve jestlerinin kullanımıyla canlanan panellerde temsil edilmektedir. Bu gibi paneller sayesinde etkili bir şekilde sözlü olarak söylenmesine gerek kalmadan veya yanlış mahale vermeden kolaylıkla anlaşılabilir.

Başarılı bir şekilde duygu ve düşüncelerin yansıtılabilmesi için hikâyede bulunan insanların fiziksel özellikleri değinilmesi gereken önemli bir noktadır. Ancak

betimleme sanatı, zor bir iştir; karakteri çözümlmek ve kendisine özgü yönleri ortaya çıkarmak beceri istemektedir. İllüstratör, ürettiği karakterlere bağlı kalarak onları üslubuna uygun deforme etmesi, stilizasyon sayesinde sözsüz grafik roman ve türlerinde anlatımı güçlü kılmanın biçimsel öğelerden birini garantiye almaktadır.

Çalışkan ve Yeşil'in (2005) bahsettiği gibi, sözsüz iletişim yolları, beden duruşu ve dili, yüz ifadeleri, kişiler arası mesafe, giyim ve söyleyiş tarzlarından oluşmaktadır. İnsanlar yaşadıkları duyguları bedeniyle ifade etmektedir. Dolayısıyla verilen tepkiler kendiliğindedir (s. 20). Zira, tepkiler karşısındaki kişiye göre şekillenir. Zayıf, şişman gibi birbirini destekleyen tipler, dengeli karakter tasarımları oluşturarak hikayenin gerçek olduğuna dair inancı arttırmaktadır.



Resim 2. 25 “A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Roman Panellerinde Karakter Tasarımı

Örnek olarak, Resim 2.25’de eserin senaryosunda bulunan karakter tiplerini görmektedir. Soldan incelemeye başlanıldığında, ilk karakter yaşlı balıkçının yardımcısıdır. Görünüşte sessiz, sakin ve çekingen bir insan olarak görülmektedir. Soluk yüzüyle, kızaran eli ve burnuyla hassas biri olarak tanımlanabilir. Soldan ikinci panelde falcı bir kadın yer almaktadır. Ortamın ambiyansı, çevresinde bulunan eşyalar ve göz bebeğine sahip olmayan kedileri, mesleği hakkında bir izlenim oluşturmaktadır. Korkutucu bir yaratılışa olsa da sempatik bir karakter ortaya koyulmaktadır. Üçüncü karede, hikayenin ana karakterlerinden olan yaşlı balıkçı yer almaktadır. Sert mizaçlı olduğu kadar, yumuşak bir kalbe sahip olması onu duygusallığını geri plandan tutan, soğuk davranışlar sergileyen biri olarak tanımlanmaktadır. Dördüncü karakter ise, tam olarak acımasız, güçlü ve şiddete yönelimli biri olarak tasvir edilmektedir. Soldan dördüncü karede de, eserin ikinci ana karakteri bulunmaktadır. Kendi halinde, evine ve eşine sadık, maharetli, yardımsever ve yumuşak huylu bir kadındır.

Hikayede, ayna görevi görerek oluşturulan bu karakterler, stilin, kişiliğin ve davranışın bir görünümüdür. Yazarın oluşturduğu fizik ve karakter özelliklerine göre de illüstratör, dış görünüşleri tasarlamaktadır.

Zengin karakter tipleri, senaryonun inişli çıkışlı sahnelerden oluşması ve kullanılan tasarım öğeleri bireyi, hikayeden kopmasına izin vermemektedir. Görsel dilin sözsüz grafik roman eserlerinde imgeleme yoluyla hareket etmesi, düş gücünün gerçek kişi ve çevreye oranla kendi dünyasında ilerleme kaydetmesine olanak tanımaktadır. Çocuklara yönelik yapılan eserlerde de bu durum geçerlidir. Ama, yazınsal bir kurguya yer vermesinin ötesinde, bir katkı sağlaması istenir. Çocuğun zihinsel veya duygusal gelişimlerinde ilerleme sağlarken, görsel hikayeden eleştirel düşünme becerilerini geliştirmesi, gözlem ve inceleme sonunda çıkarımlar yapması arzulanmaktadır.

Male'nin de (2017) bahsettiği üzere, görsel iletişimin örneği olarak sözsüz grafik romanın estetik ve ustaca hazırlanan illüstrasyonları, görsel dilin etkisini sürdürmeye uzun süre devam edecektir. Çünkü, illüstrasyon bir eğitim aracıdır. Eğitici bilginin eğlence bağlamında, öğrenmeye sunulması daha lezzetli ve zevkli bir deneyim olarak kabul edilmektedir. Bunun gerçekleşmesi içinde bilgi kaynağının temel öğretim rolünü aşması gerekmektedir. İllüstrasyonun yaratıcı ve yenilikçi kullanımı sayesinde bilgiyi, görsel olarak aktarmak kolay sindirilmesine yol açmaktadır; (s. 19). Panellerde başarılı olarak iletilen görsel bilgi, uygun temel tasarım öğeleri ve ilkelerinin uygulanmasıyla getirilmesiyle oluşmaktadır.

2.1.3. Sözsüz Grafik Romanların Teknik Açısından İncelenmesi

2.1.3.1. Sözsüz Grafik Romanlarda Temel Tasarım Ana Öğeleri

Sözsüz grafik romanlarda tasarımı oluşturan belli öğeler mevcuttur. Bu öğeler sayesinde bilinçli tasarımlar oluşturmak ve izleyicide duyarlılığı arttırmak amaçlanmaktadır. Nokta, çizgi, biçim, renk, ton, doku, ölçü ve yön görsel anlamda iletiye dönüşen unsurlardır.

Nokta, üretime geçilen tasarımın başlangıcıdır. Dinamik bir yapıya sahip olması onun her kabın şeklini almasını sağlamaktadır. Sözsüz grafik romanlarının ilk

örnekleri olan gravür sanatında noktalama yoluyla yüzeye tasarım oluşturulması sonucu daha iyi bir gönüm elde edildiği söylenmektedir.

Odabaşı'nın da (2006) eklediği üzere, bir tek nokta izleyicilerde durgunluk hissi yaratır; ancak nokta büyüdükçe, sıklaştıkça, ton farklılıkları görülür. Bir kompozisyon içinde belirli bir ritim veya karmaşa oluşturur (s. 23). Ayrıca nokta, ışık veya gölgenin pozisyonunda bulunabilmekte ve yüzeye gereken etkiyi verebilmektedir.

Çizgi, sözsüz grafik romanın oluşumunda büyük rol oynamaktadır. Aynı türden doğan bir çizgi farklı yollara evrilebilir. Görsel anlatımda çizgi ince, kalın, kısa, uzun, kesik gibi bir çok türüyle tasarıma yalnız başlar, daha sonra birbirini kesen veya tamamlayan çeşitleriyle bir bütün oluşturur. Sadece somut olan nesnelere tamamlamaz, aynı şekilde duyguları ifade eden çizgisel hareketlere, mesaja karşılık gelerek somut olarak bir düşüncenin yerini alabilir.

Batı'nın aktardığı gibi, "tasarımda çizgiler karakterlerine ya da konumlarına göre mesaj iletirler; canlılık, prestij, hareket ve durgunluk gibi anlamlar çizgilerin karakterlerine göre belirlenebilir" (2013, s. 43). Mesajları öne çıkaran çizgi, boşlukları da anlaşılır kılan bir belirtidir. Örneğin, hikayeyi panellerle sınırlaması, kompozisyonun düzenli ve dengeli tasarlanmasında yardımcı olmaktadır.

Biçim/form bir nesnenin içeriksel iki ya da üç boyutlu halidir. Tasarımda izleyicinin sezgilerini canlandırmayı, imgenin etkinliğinin görsel veya dokunsal olarak kavranmasını hedeflemektedir. Kompozisyondaki öğeyi biçimlendirerek, ona anlam veya özellikler atfederek izleyicideki boşluğu doldurur. Örnek vermek gerekirse, Resim 2.26'de Kırıksıklıklar adlı yazılı grafik roman kapağında alzheimer olan başkahramanın, başından fotoğraflarının savrulduğu resmedilmektedir.



Resim 2. 26“Kırışıklıklar” adlı Grafik Romanın Biçim Üzerinden Değerlendirilmesi

Fotoğraf karesi biçimleri, izleyiciye siyah - beyaz sunularak geçmişe gönderme yapmaktadır. Daha açık bir ifadeyle, akıllarda kahramanın geçmişteki mutlu anılarının imgesel tezahürü gerçekleşmektedir. Kahramanın şu andaki ve geçmiş yaşantısı arasında ilişkinin irdelenmesi, kendi içinde olumlu veya olumsuz sonuçlara varılması biçimin doğrudan ilişkilendirme amacıyla kullanabildiğini gerektiğini göstermektedir.

Sözsüz grafik romanın çizgisini ortaya çıkaran, yeni bir bakış açısı kazandıran ve tasarımın tutumunda etken olan renk unsuru, sayfa tasarımı hakkında verdiği bilgiler sayesinde, sayfanın hangi duygu ile ele alınarak oluşturulduğunu bildirmektedir.

Renkler genel olarak, temel üç ana rengin kırmızı, sarı ve mavinin kendi aralarında karışımı sonucu yeşil, mor ve turuncu ara renkleri meydana getirmektedir. Oluşan renk skalasında kontrast değerine yol açması için zıtlık ve netlik kavramları ön plandadır. Söylenen renkler dışında nötr renkler olan siyah ve beyazın ana renklere dahil olmasıyla renk değerlerinde parlaklık ve koyuluk seviyesi tanımlanmaktadır. Dahil olan sıcak renkler ve soğuk renkler sayesinde sözsüz grafik romanlarda çizginin aktaramadığı bazı mesajları renkler aracılığıyla iletebilmek mümkündür.



Resim 2. 27“ A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Romanda Duygu Aktarımı Sahnesi

Sözgeleş, resim 2.27’de Aşk Denizi adlı grafik romanda yer alan benzer iki ifade şekli yansıtılmaktadır. Soldaki yaşlı balıkçının öfke patlamasına verdiği tepki, yüzündeki renk değişimini jest ve mimikleriyle haykırarak ve düşünde şiddet içeren sembollerle ilan ederken, sağdaki görselde sanatçı eşinin hayalinde sinirlenmesine karşılık gelen yüz ifadesinde, soğuk terler attığını gösterebilmek için yüzünü maviyle renklendirmektedir.

Sıcak renklerle oluşturulan bir görüntüde heyecan, sevinç, mutluluk veya coşku gibi içgüdüsel davranışların betimlenmesi duyguları tasarımda görünür kılmaktadır.

Tersi düşünüldüğünde, çözümlenmeyen problemin oluşturduğu kaos ortamını gözler önüne seren bir kompozisyonda negatif düşünmeye yönlendiren öğeler, soğuk ve karamsar tonları beraberinde getirmektedir. Birey hikayede, ne olacak korkusunu yaşaması aslında iyi bir şeydir; esere karşı merak uyandırır. Lakin, izleyicilerin uzaklaşmaması için genel anlamda hikayelerde çok fazla kargaşaya değinilmez. Bir sorunun meydana gelmesi ve çare aranması, çözümlerle birlikte sıcak tonlarla hikayeleri bitirebilmek son izlenim için iyi bir tercih yoludur. Arnheim’in verdiği örnek ile açıklama şöyle pekiştirilmektedir: fiziksel üşüme veya sıcaklığa karşı tepkilerimiz açıkça benzerdir. Aynı şekilde sıcak renkleri davet ederken soğuk renkleri bizi uzaklaştırır. Sıcak renkleri dışa dönük, soğuk renkleri ise geri çekilir. Sanatçının amaçları için elbette her ikisi de kabul edilir. Farklı tepkiler gerektiren gerçekliğin farklı özelliklerini ifade ederler” (1974, s. 370).

Işık kullanımı görselin havasına açıklık getirerek mıknatıs gibi izleyiciyi çeker ve etkiye tepki olarak davranışına tesir etmektedir.



Resim 2. 28“A Sea of Love” adlı Sözsüz Grafik Romanda Ton Kullanımı

Resim 2.28’da Aşk Denizi adlı sözsüz grafik romandan bir görsel yer almaktadır. Kompozisyon genelinde deniz ve gökyüzü arasındaki kontrast oluşumunu destekleyen ton geçişleri hakimdir. Her ton bir rengin açılımıdır; daha doğru bir deyişle, bir rengin kendi içinde açıktan koyuluğa olan geçen süreci ton dağılımını oluşturmaktadır. Ambrose’nin (2012) açıkladığı gibi, ton rengin niteliğini ve görsel olarak diğer renklerden ayrıştırılmasını sağlayan bir özelliği tanımlamaktadır. Dalga boyları tarafından meydana getirilen tonlar, doygunlukla rengin griye olan mesafesini, parlaklıkla da, rengin koyuluk ve açıklık oranlarını tarif etmektedir (s. 157). Tonun görselin atmosferini belirleme de çok fazla etkisi olması rengin hangi aşamalarda ön plana çıkacağını belirlemesini sağlamaktadır.

Tona eşlik eden ve aktarılmasında araç olan doku, boyama tekniklerinin fiziksel yapısı sonucu oluşmaktadır. Dokunun, yumuşak veya sert bir görüntü çıkarması sanatçının üslubuna göre şekillenmektedir. Ortaya çıkan eserin verdiği his doğrultusunda, insanı hem duyuşsal olarak hem de duygusal olarak yönlendirebilir. Arıkan’ın (2008) alıntıldığı gibi, insanın görmeyle duyularına hitap eden dokunun doğal ya da yapay yüzey yapısını, dokunarak algılanabilen gerçek dokular ve gözle

algılanan dokuları görsel doku olarak tanımlanmaktadır. Bu doku çeşitlerine ek olarak görünüp kaybolan dinamik doku bir diğer doku çeşididir (s. 15). Dinamik doku, doğada hareket halinde olan canlı varlıklara örnek olarak gösterilmektedir; ağacın hışırtısı veya nehirde suyun hızla aşağıya akması gibi. Doku çeşitlerinden görsel doku ve dinamik dokunun sözsüz grafik romanlarda sıklıkla yer alması eserde inandırıcılığı arttırmak amaçlıdır.

Tasarımın kurulumu aşamasında, her çizgiden veya noktadan oluşan nesne, kompozisyonda bir amaca hizmet etmektedir. Mesajı en doğru şekilde iletebilme düşüncesiyle hareket edilmesi, yön duygusunu oluşturmaktadır.



Resim 2. 29 “A Sea of Love” Adlı Sözsüz Grafik Romanda Yön Kullanımı

Resim 2.29’da romanın başkahramanlarından birisi yer almaktadır. Kompozisyondan da görüleceği üzere oluşturulan ambiyans ile karakter, tasarımın merkezindedir. Renk paletinden başlayarak, çevresindeki kedi ve nesnelere izleyiciyi karakterin duruşuna ve bakışına yönlendirmektedir. Verilen mesaj ile karakterin merak dolu bakışlarına izleyici de ortak olsun istenmektedir. Bunu başarılı bir şekilde oluşturabilmesinde dengeli panel modelinin etkisi büyüktür.

Sözsüz grafik romanlar her türlü canlı veya cansız varlıkların stilize edilmesine ya da deformasyona uğramasına müsait bir yapıdadır. Ancak, ölçü kavramı önem arz

eden bir pozisyondadır. İzleyiciye tasarımı oluşturan elemanların görünümü yakınlığı, uzaklığı veya kısalığı uzunluğu aktarılırken ögenin karşıtlığı absürt gelmemeli, algılanabilir olmalıdır.

2.1.3.2. Sözsüz Grafik Romanlarda Temel Tasarım İlkeleri

Görüntünün kurgusuna açıklık getiren tasarım ilkeleri denge, oran-orantı, vurgu, görsel devamlılık ve bütünlük şeklinde gruplanabilir ve düşüncenin kolay bir şekilde algılanması için önem taşır. Her maddenin yapılan tasarımlarda bir yeri olduğu gibi birbirleriyle uyumluluk göstermesi durumunda başarılı bir çalışma bellekte yer edinebilmektedir. Dolayısıyla, estetiksel bakış açısıyla eserin oluşturulması, çözümlenmesi ve sonucunda tesir edilmesi temel tasarım ilkelerinin amaçlarındandır.

Tasarımda her bir ögenin dengeli yerleştirilmesi gerekir. Dengenin pozitif alan olduğu kadar negatif alana olan hakimiyeti görsel içinde uyumlu ve dinamik bir yerleşim planına sahip olmasını sağlar.

Görsel dengenin önemi, yapılan tasarımlarda ağırlığın sağladığı gücü esnetecek boşluklar sağlanmasıdır. Yatay ve dikey olarak dengeli ağırlık merkezleri oluşturarak bütünlüğün korunduğundan bahseden Arnheim (1974), görsel kompozisyona uygulanabilen kaldıraç ilkesinde, bir elemanın ağırlığı merkezden uzaklığına göre arttığı için ister istemez boşluğu kapsadığını aktarmaktadır (s. 23). Dengesizliğin bütünü birliğine yansımaları için panelin boyutu ve işlenecek tasarımın güç alanlarının iyi belirlenmesi gerekmektedir.

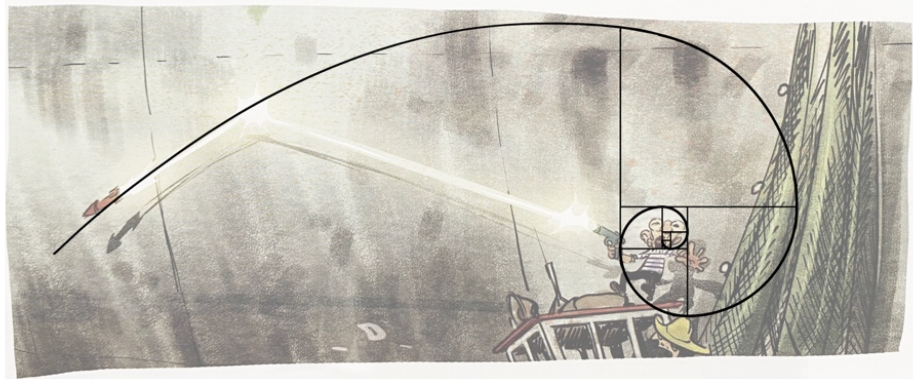


Resim 2. 30 “A Sea of Love” Adlı Sözsüz Grafik Romanda Denge Kullanımı

Resim 2.30'de yatay ve dikey olarak oluşturulan panelin sözsüz grafik roman üzerinde dengeli formatını nasıl oluşturulduğu görülmektedir. Geniş nesnelere zıt olarak yerleştirilen karakterler, uzaklık-yakınlık algısını izleyiciye gösterebilmektedir. Benzer şekilde, iyi bir dengeye sahip olmak için tasarımın net ve öz bir mesajla sahip olması gerektiğini belirten Ambrose (2015), beyaz alan veya negatif alan teriminin görseller, kenar boşlukları, cilt pay boşlukları gibi tüm tasarım öğeleri arasında ve etrafındaki boşlukları ifade ettiğini belirtmektedir. Ek olarak, beyaz alanların doğru kullanımının sayfa düzenin biçim ve yapısına güzellik katabildiği ve tasarımın ritme bağlı özelliklerini pekiştirebildiğinden bahsetmektedir. (s. 124). Görseli sınırlayan panelin kendi içinde her türlü malzemeye bir ritim oluşturması izleyiciyi vurgu noktasına yönlendirerek dengeyi güçlü bir seviyeye taşımaktadır.

Dengenin tamamlandığı bir görselde eserin tekdüze mi yoksa farklı yöntemlerle mi inşa edildiği konusunda oran-orantı ilişkisi düzeni incelenerek sonuca varılmaktadır. Orantının veya görsel hiyerarşinin, tasarım içinde vurgulanmak istenen mesajla göre ölçüldüğünü açıklayan Batı (2013), şöyle detaylandırmaktadır: kimi tasarımlarda görsel unsurlar öne çıkarılırken, kiminde renk, kiminde tipografik unsurlar öne çıkarılabilir. Hiyerarşik yapı içindeki düzeni sağlamak için görsel unsurların kendi aralarında yakınlık/uzaklık ilişkilerini ve renk tonlamaları gibi kontrast sağlayan unsurlarla kullanılması, kendi aralarında dengeli bir ölçü olması gerektiğini ifade etmektedir (s. 46). Her öğenin birbirini tamamlama güdüsü tasarımda karışıklık oluşturmayı değil, tam tersi sade ve net mesaj iletmeyi hedefler.

Oran çeşitlerinde, sağa, sola hizalı ya da merkeze dayalı olacak şekilde ölçülü bir sistem bulunmaktadır. Ancak geçmiş yüzyıldan beri etkisini hiç kaybetmeyen altın oran, klasik görselleri verimli hale getirmektedir.



Resim 2. 31“A Sea of Love” Adlı Sözsüz Grafik Romanda Altın Oran Kullanımı

Resim 2.31’de yaşlı balıkçının Gold Fish gemisine işaret fişeği atma sahnesi görülmektedir. Altın oranın ürettiği kompozisyona denk, uyumlu bir denge yakalanması, tasarım üzerinde hakimiyetin boşlukla da kusursuz bir şekilde elde edilebileceğini göstermektedir.



Resim 2. 32“A Sea of Love” Adlı Sözsüz Grafik Romanda Vurgu Kullanımı

Resim 2.32’de sözsüz grafik romanlarda sıklıkla görülmeyen sahnelerden bir tanesi olan vurgu yer almaktadır. Vurgunun önemi, tasarımda kullanıldığı zaman onu tetikleyen panellerden sonra gelmesidir. Her sayfada kullanılmamasının sebebi, bir olayın akışı sonrası vurguya yer verildiği için izleyicide etki sağlayacaksa odaklanma sağlanmaktadır. Sayfanın ilk panellerinde fotoğraf çekimlerine karşı çıkmak isteyen eşin sinirlenmesi, daha sonra perdeyi çekme sahneleri ve sonunda uzun zaman sonrasında kocasını ilk kez görme sahnesi sayfanın sonuna yerleştirilmektedir. Doğrusöz’ün (2007) aktardığı gibi, vurgu izleyen güçlü algılamasına öncülük ederek iletişim kurması için bir yoldur (s. 44). Empatinin önünü bu vasıta ile açmak kompozisyonda derin ve etkin bakış açıları kazandırmaktadır.

Aynı şekilde, görsellerin birbiri ardına diziminde akışın bozulmadan devam etmesi görsel devamlılığın dengesini meydana getirmektedir. Her geçen sahne, gelecek sahneye yerini bırakmaktadır. Farklı görsellerin geçiş süreci sağlandığında sadece görsel devamlılığın oluşması değil bütünlükte kurması lazımdır. Ketenci’nin bahsettiği gibi, tasarım ilkelerinin bir düzen içinde bir araya gelmeleri kompozisyonu üretmektedir. Kompozisyonda en önemli ilke, her şeyin bütüne ait ve uygun olması, birbiriyle uyumsuz olmamasıdır, çeşitli öğeler arasında bütünlük oluşturulmasıdır (s. 279).

Sonuç olarak, yalnız tasarım ana öğelerinde değil, tasarım ilkelerinde de eserin izleyiciyle iletişim kurması için özgün kurallı bir sistem geliştirilerek, sözsüzlüğün dilin temel bileşenleri grafik roman üzerinde uyarlanmaktadır.

2.2. SÖZSÜZ GRAFİK ROMANLARIN BİR ÖGESİ OLARAK İLLÜSTRASYON

Sözsüz grafik romanlarda sanatçı, duygu ve düşüncelerini tanımlamak veya betimlemek istediğinde görsel iletişim yolu olan illüstrasyonun ifade gücünden yararlanmaktadır. Fransızca kökenli bir kelime olan illüstrasyon, sözlü veya yazılı olarak aktarılan bir mesajın görsel bir biçimde iletilmesini sağlamaktadır.

İllüstrasyonun eğitici, eğlendirici, ilham verici ve inandırıcı özelliğinden bahseden Zeegen ve Roberts (2014) devamında, birey ve toplum yaşantılarının, içinde bulunulan dönemin ve insanın dünyayı nasıl kavradığının illüstrasyon sayesinde

aktarılabileceğini eklemektedir (s. 7). Bu bağlamda, grafik tasarım ürünü olarak illüstrasyon, görsel anlatım şekliyle izah edici bir konumda yer almaktadır.

Basılı mecra, illüstrasyonun yoğunlukla kullanıldığı en önemli alanlardan birisidir. Yetişkinlere veya çocuklara yönelik her türlü kulvarda farklı hikayeye ev sahipliği yapan kitap illüstrasyonları, alternatif bakış açıları barındırarak hedef kitleyi yönlendirebilme ve ilerisinde bambaşka hislerin keşfedilmesini sağlayabilmektedir.

Hayal gücüyle eşdeğer ilerleyen üretim sürecinde ise, illüstratörler için görseli zihinlerde canlandırma ve bir anlam ifade etme üzerine sistem kuruludur. Bozkurt (2013), bu durumu şöyle detaylandırmaktadır; sanat, gerçekliği aşma ya da başka bir gerçeklik oluşturmaktır. Düşle gerçek arasında kurulan bir köprü ve imgeler ile nesnelere arasında bir bağ kurma faaliyeti olduğunu belirtmektedir (s. 55).

Sonuç olarak, illüstrasyon çalışmalarında görsel fikirlerin sunulduğu ve karşılığında bilgi alışverişi sağlandığı kanısı, günümüzde net olarak anlaşılmakta ve daha iyi illüstrasyonlar nasıl üretilir sorusuna çocuklara ve yetişkinlere özgü zengin içerikler üretilerek yanıt verilmektedir.

Male (2019), tanımladığı gibi, “illüstrasyon, görsel sanatlar ve iletişim alanında bilgiyi açıklayan veya aydınlatan tek disiplindir”(s. 192). İlave bir anlatım dili olarak, sadece iletişimsel becerileri kolaylaştırdığı için illüstrasyonun kullanıldığı söylenemez; yarar ve farkındalık sağlayacak çalışmalarda da önemli bir noktada yer aldığı söylemek, hiç şüphesiz doğru bir bakış açısıdır. İllüstrasyon sanatında olduğu gibi birçok iletişim organında hedef, birden fazla kişiyle etkileşim kurabilmektir. İllüstrasyonun ayrıcalıklı yanı ise, daha fazla insana ulaşma imkanı olmasıdır. Öyle ki, günümüzde illüstrasyon, ister metinle desteklesin, ister yalın halde kullanılsın, evrenselliği sebebiyle görseli okuyan bireyle kolaylıkla etkileşim sağlayabilecek geniş ürün yelpazesine sahiptir.

2.2.1. İllüstrasyon Teknikleri

İllüstrasyon sanatında kullanılan bir takım boyama teknikleri bulunmaktadır. Boyaların üretilmesi için kullanılan pigmentler, birçok kaynaktan elde edilebilmektedir. Bazıları doğada bulunan kayalardan, minerallerden, bitkilerden veya böcek türlerinden meydana getirilirken bazıları da doğal olmayan sentetik

malzemelerden oluşturulmaktadır. Boyalar, yoğun ya da incelenmiş halde kullanılırken, onlara farklı dokulara sahip kağıtlar veya keten kumaştan üretilen tuvaler eşlik etmektedir.

Günümüzde gerçekleştirilen boyama teknikleri kuru ve sulu olarak iki türde biçimlendirilmektedir. Fırça yardımıyla kullanılan suluboya, guaj boya ve akrilik boyalar suyla çözülebilen boya çeşitleridir. Yağlı boya, yoğun bir yapıya sahiptir. Sert ve yumuşak halde üretilen kuru boya ise pigmentasyonu yüksek boyalardandır. Aynı şekilde, renk oranı yüksek olan pastel boya, muma benzer bir yapıdadır ve tamamen toz haline getirilerek uygulanan bir çeşidi de mevcuttur. Son olarak, geleneksel boyama tekniğinin dışında hızla gelişim gösteren ve her gün neredeyse yeni alternatif formlarıyla karşılaşılan dijital boyama tekniği, bilgisayar destekli çizim programlarında geliştirilmektedir.

Sulu boya üretiminin karmaşık bir süreç olduğunu açıklayan Hardwicke vd. (2020), renk pigmentiyle suyun eklenmesinden sonra arap zankı, gliserin ve bal gibi maddelerin, diğer bileşenlerle karıştırılması sonucu oluşturulduğunu belirtmektedir. Detaylandığında ise, arap zankının bütün maddeleri katı halde tutan ve pigment partiküllerinden renklerin dağılmasını sağlayan bir bağlayıcı olduğunu, gliserinin de boyanın yapısı gereği tekrar tekrar kullanılacağı için kuruyan boyanın çatlamasına engel olduğunu ve yeniden ıslanarak kolay karıştırılabileceğini eklemektedir. Ayrıca gliserin ve bal gibi şekerli maddelerin, boyanın nem tutmasını engellediğini söylemektedir (s. 13). Genellikle tablet şeklinde oluşturulan sulu boyalara nazaran, son zamanlarda tüp şeklinde de üretimi sağlanmaktadır. Bu tarz tüplü boyaların, tablet boyalara göre daha nemli olması sebebiyle su gereksinimi azdır.



Resim 2. 33 Sulu Boya Tekniđiyle Yapılan İllüstrasyon alıřmaları

Resim 33’de sulu boya tekniđiyle yapılan eserler grlmektedir. Sıcak tonlarla oluřturulan alıřmalar, dıř mekan grntlerini yansıtılmaktadır. Bakıldıđında, bu teknikte ođunlukla suyun fazla kullanılmasından dolayı gramajı yksek, emici ve dokulu kađıtlar tercih edilmektedir. Kullanılan renk, suyla inceltilerek řeffaf bir katman oluřturılmaktadır. Ancak dikkat edilmesi gereken detay, kađıdın beyazlıđından yararlanmanın gerekmesidir. Bu řekilde oluřturulan alıřma yumuřak geiřli, canlı ve saf grnme ulařabilmektedir.

Guaj boyanın bir eřit suluboya olmasına rađmen daha fazla arap zamkı eklenerek oluřtuđunu syleyen Keser (2005), beyaz renkli pigment karıřımı sayesinde yođun ve mat bir ieriđe sahip olduđunu aıklamaktadır (Keser, 2005:157). Sulu boyaya oranla guaj boya daha parlak ve canlı bir yapıdadır.



Resim 2. 34 Guaj Boya Tekniđiyle Yapılan Resim alıřmaları

Resim 2. 34’de guaj boya tekniđinin kullanıldıđı eserler yer almaktadır. Guaj boyanın yođun yapısını her fıra darbesi katman grnm elde ederek gstermektedir. Akıcı bir boya olması, diđer renklerle karıřımı kolaylařtırmasına ve opak grnmesini sađlamaktadır.

Akrilik boya tekniđinde ise, diđer boyaların aksine daha akıřkan olmasından dolayı fırayla kađıda srlm daha kolaydır. Sulu olduđu kadar mat bir grnme sahiptir. Ancak ieriđindeki polimer emlsiyon ve pigmentle birleřtirilen kimyasal reine paracıkları sebebiyle ok abuk kurumakta ve kuruduđu zaman suya dayanaklı yapısıyla herhangi bir rtuřa izin vermemektedir. Guaj boyayla aynı etkide canlı ve parlak bir grnm elde edildiđi gibi ısıya ve dıř etkenlere karřı dayanıklıdır.

Akrilik boyanın 1950’lerde ortaya ıktıđını ve boya endstrisindeki ilk byk geliřme olduđunu syleyen Salisbury (2004), tp řeklinde retildiđini ve rnlerin transparan ve mat boya seeneđi olarak iki trde kullanabildiđini aıklamaktadır (s. 46).



Resim 2. 35 Akrilik Boya Tekniđiyle Oluřturulan İllüstrasyon alıřmaları

Resim 2.35’de akrilik tekniđiyle üretilen illüstrasyon alıřmaları görölmektedir. Canlı renklerin görsellerde hakim olmasıyla birlikte fonda koyu renklere yer verildiđi ve üstüne daha açık tonlarda renklerin kullanıldıđına rastlanılmaktadır. Bunun bir avantaj olduđunu belirtmek dođru olur. ünkü, hem boyanın kapatıcı bir özelliđe sahip olduđu, hem de hızlı kurumasıyla her yeni katmanın alttaki rengi göstermeyecek kadar yođun bir yapıda olduđu görsellerde net olarak anlařılmaktadır.

Yađ bazlı olan yađlı boyada da genellikle, kanvasa gerdirilen tuval bezi, pamuk veya keten benzeri sert kumař türlerine uygulanmaktadır. İeriđi geređi terebentin veya tiner gibi kimyasal maddelerle boya inceltilmektedir.



Resim 2. 36 Yađlı Boya Tekniđiyle Yapılan Resim alıřmaları

Resim 2.36’de natürmort ve manzara resimleri görülmektedir. Özellikle, natürmort eserde yer alan mandalınanın dokusu ve zeminde bulunan kumaşın işlenişi, resmedilen nesnelerin tam olarak doğallığını yansıtmaktadır. Aynı şekilde, sağ taraftaki görselde yapılan kısa fırça darbeleri kaya gibi sert malzemelerin nasıl yağlı boya tekniğiyle ifade edildiğini göstermektedir. Eserde belli bir bölümün spatulayla yapıldığı, daha sonra kalın ve sert bir fırçayla da kalan kısımların yapıldığı düşünülmektedir.

Smith (1993), yağlı boyanın diğer boya türlerine göre renk zenginliğinin ve derinliğinin daha fazla olduğunu açıklamakta ve nedenini şöyle eklemektedir: Yağlı boya pigmentleri yansıttığı ve emdiği ışık miktarına göre kurutularak yağda öğütülerek meydana gelmektedir. Bu işlemi görmediği zaman renkler şeffaflaşmaktadır. Bu nedenle pigmentler yağda öğütülme esnasında şeffaf, yarı opak ve opak olarak, adım adım yoğunluğa ulaşmaktadır. Böylece, yağlı boya tuvale sürüldüğünde farklı ortamlarda elde edilmesi zor olan bir doygunluğa ve derinliğe sahip olmaktadır (s. 7). Boyanın üretilmesi dışında tuvalle buluşma noktasına gelindiğinde, renklerin terebentin ile iyi bir kıvam yakalaması gerekmektedir. Çünkü, boyanın çok fazla kullanılması durumunda tuvalde fırçayı hareket etmekte zorluk yaşanabilir ve üst üste boyanması halinde kuruduğu zaman çatlaklıklar oluşabilmektedir.

Pastel boyaya değinildiğinde, kendi içinde mumlu ve toz olarak iki türe ayrılmaktadır. Diğer boyama tekniklerine göre, bu teknik kalem şeklinde üretildiği için kullanımı gayet kolaydır.



Resim 2. 37 Pastel Boya Tekniğiyle Yapılan İllüstrasyon Çalışmaları

Resim 2.37’de mumlu pastel boya örneği ve resim 2.37’de da toz pastel boyayla yapılan illüstrasyon çalışmaları yer almaktadır. Genel olarak kullanılan renklerden canlı ve yoğun bir boya çeşidi olduğu söylenebilmektedir.

Detaylı incelendiğinde, mumlu pastel boyadan üretilen eserde, sert ve dokulu bir boyama tekniği hakimdir. Toz pastelin kullanıldığı görselde ise, daha yumuşak bir görünüm elde edildiği görülmektedir. Bu durum farklı malzemeler içermesinden kaynaklanmaktadır.

Smith (2010), toz pastel boyanın çoğunlukla pigment, kitre ağacında bulunan sakız ve metil selüloz malzemeler kullanılarak üretildiğini, mumlu pastel boyanın ise aynı şekilde pigment, balmumu ve hayvan yağından işlendiğini belirtmektedir (s. 83). Toz pastel boya ve mumlu pastel boyanın içerisinde yağ az olmasından dolayı kurudur. Özellikle pastel boyanın bileşenleriyle uygulandığı kağıt türevi malzemeler birbirleriyle bağlantılı olduğu için görseldeki gibi dokulu veya pürüzlü olmayan bir kağıt tercih edilmektedir.

Bir sonraki teknik kuru boyadır. Pratik ve rahatlıkla herkesin kullanabileceği bir boya türüdür. Çeşitlilik açısından zengin olan bu boya, diğer tekniklere göre daha güvenli olduğu için genellikle okul dönemi çocuklarda sıklıkla görülmektedir.

Simblet’in (2009), verdiği bilgiye göre Kuru boyanın üretiminde balmumu gibi bağlayıcı bir madde, tebeşir, kil ve öğütülmüş kuru pigmentler ile birleştirilerek ince şeritler halinde şekillendirilmektedir. Daha sonrasında, ahşapla kaplanarak kullanıma uygun hale getirilmektedir (s. 162). Günümüzde zengin renk seçenekleriyle ve kolay kullanımıyla sanatçıların gözdesi konumundadır. Kuru olarak kullanımın haricinde sulandırılarak kullanılabilen türleri de bulunmaktadır.



Resim 2. 38 Kuru Boya Tekniğiyle Yapılan İllüstrasyon Çalışmaları

Resim 2.38’de önce kuru olarak ve daha sonra sulandırılarak icra edilen illüstrasyon çalışması görülmektedir. Çizilen yerlerin sulandırıldığında sulu boya etkisiyle karşılaşılmaktadır. Özellikle, Kuru boya tekniğinin yumuşak dokusu su ile geçildiğinde daha canlı bir görünüm elde edilmektedir.

Sonra sadece Kuru boya tekniğiyle yapılan bir illüstrasyon çalışması görülmektedir. Sanatçı, genel olarak kompozisyonda gözü yormayan renkleri kullanılmasıyla ve hafif ton geçişlerine yer vermesiyle bu tekniğin ele alış biçimlerine bir diğer örnek olarak göstermektedir.

Geleneksel boyama teknikleri zaman içinde boyut değiştirerek dijital platformlarda uygulanmaya başlamaktadır. Fiziksel olarak yapılan geleneksel resim tekniğinde boya, fırça ve kağıt gibi alternatifleri olan malzemeler kullanılmaktadır. Ayrıca, kalitesine göre maliyetleri değişmektedir. Ancak dijital boyama tekniğinde bu gibi materyallere ihtiyaç yoktur; dijital boyama programlarına ve her boya tekniğine uygun fırça stilleri bulunması yeterlidir.

Dijital illüstrasyonun, grafik tasarımın her alanında kullanılmasının sebebi, içinde yer aldığı her kabın şeklini almasından kaynaklanmaktadır. Bu bir reklam afişi, tipografi, oyun veya video tasarımı olabilir. Her alanda etkinliğini sağlaması sonucunda, dijital illüstrasyon ile diğer sanatlar arası ifade biçimlerinde yenilikler meydana getirmektedir. Zeegen’den (2005) alıntı yapan Blaiklock (2019), geçmiş dönemlerde dijital illüstrasyon alanında yapılan araştırmalarda: illüstrasyonun, sadece

kitaplarda yer almasının bir dönem için geçerli olduğunu, ancak iletişim medyasının olgunlaşması ve ticari fırsatların artmasıyla dijital illüstrasyon, görsel hikaye anlatımı ve özgün ifade biçiminde uzmanlıkların geliştiğini aktarmaktadır (s. 188). Bu durumda, her geçen gün dijital illüstrasyon teknoloji desteğiyle farklı boyutlarda daha güçlü bir şekilde ifade edilmektedir.



Resim 2. 39 Dijital Boyama Tekniğiyle Yapılan Bir İllüstrasyon Çalışması

Resim 2.39'da dijital boyama tekniği ile oluşturulan illüstrasyon çalışması gösterilmektedir. Fırça dokularının ve renk kontrastının hakim olduğu görselde geleneksel boyama tekniğinin bir nevi dijitalde yansıması olarak görülmektedir.

Dijitalde, sanatçının en büyük avantajı bağımsız olmasıdır. Şöyle ki, eseri istediği gibi oluşturma hakkına sahiptir; ister renk değişiklikleri yaparak onlarca fikirle tasarımı biçimlendirebilir, isterse de fırça vuruşlarını geri alma veya transparan hale getirme gibi özellikleri kullanarak çalışmaya yön verebilir. Nitekim, dijital ortamda geleneksel boyama yöntemlerine göre daha hızlı ilerleme kaydedilmektedir. Gerekliğinde el çizimlerini bilgisayar ortamında düzenleme imkanı, sanatçıların işini kolaylaştıran durumlardan sadece birisidir. Günümüzde illüstratörler, grafik tabletlerle veya tablet bilgisayarlar aracılığıyla dijital boyama tekniğini icra etmektedir.

2.2.2. İllüstrasyon Çeşitleri

Bilimsel ve teknik illüstrasyonlar, tıbbi biyoloji, yer kabuğunu inceleyen jeoloji ve hayvanları yakından takip eden zooloji gibi alanlarda yetkin kişiler tarafından üretilen illüstrasyonlardan oluşmaktadır. Bu alanda illüstrasyonun kullanımının amacı, gözle görülemeyen veya ayrıntı gerektirenleri tanımlamaktır. Bilhassa tıbbi alanda, olası bir durumda karşılaşıldığında örnek metotların oluşturulduğu illüstrasyonlar da mevcuttur.

Botanik illüstrasyonları bitki ve türevlerinin yapıldığı bir sonraki illüstrasyon çeşididir. Görülenden daha fazlasını yansıtmak için bitkinin yapısını ve dokusunu tüm gerçekliğiyle gün yüzüne çıkartarak yararları ve zararlarını ortaya koymak bu alanda amaçlanmaktadır.

Her yaşa yönelik ürün çeşitliliğiyle, kişinin tarzını ve ruhunu yansıtan giysilerin tasarlandığı alan ise, moda illüstrasyonlarıdır. Moda endüstrisi için çizim tekniği hayati önem taşımaktadır. Çünkü, tasarımcılar için temel tasarım yöntemleri dahilinde özgürce giysiyi planlamak, estetiğin ve özgünlüğün çerçevesinde işler üretebilmek için beceri ve bakış açısı gerekmektedir. Bu tür idealler sanatçıda toplandığı zaman, sanatçıyla müşteri arasında bir bağ oluşması sağlanmaktadır. Daha sonrasında müşterinin stilini belirlemek ve sanatçının enerjisini ve yaratıcılığı giysiye aktarması hedeflenmektedir. Tasarlanan giysi, dönemin modası olan renk ve tarzıyla şekillenmektedir. Gerek görüldüğü takdirde, giysi üretime geçmekte ve alıcıların beğenisine sunulmaktadır. Bu sırada devreye tanıtım aşaması girmektedir. Hedef kitle için uygun pazarlama teknikleri uygulanmaktadır.

Moda gibi görselliği ağır basan sanat dalları illüstrasyon sayesinde net olarak ifade edilmekte ve kolay anlaşılmalıdır.

Jarvis'in (2018) verdiği bilgiye göre, mimari illüstrasyon binaların ve yapıları çevrenin görünümü ve binaların kendi içinde nasıl görüldüğünden bahsetmektedir. Çizime başlamadan önce iyi bir gözlem yapılmasını söyleyen Jarvis, hangi malzemelerden yapılacağına kadar bilgi edinmesi gerektiğinden bahsetmektedir. Ayrıca, çizilen mimari çalışmaların bugünlerde, geleneksel boyama teknikleri yerine dijital yöntemleriyle oluşturulduğunu açıklamaktadır (s.11,14).

Mimari illüstrasyonda, keskin çizgiler ve perspektif hakimdir. Geçmiş zamana kıyasla bugüne göre çizilen yapıların estetiksel dokunuşlara sahip olması, sert bir görünümde olmasını engellemektedir. Buna binaen, illüstrasyonların sade ama dinamikleri olan teknik bir tarzı olduğu söylenebilir.

Editoryal illüstrasyon alanında, mimari illüstrasyona göre bir çok sahada çalışmalar mevcuttur; gazete, dergi, kitap, masal, roman gibi bir çok basılı mecraya hizmet etmektedir. İllüstratör, istenilen çalışma hangi yazılı türe aitse onun içeriğine uygun olarak bir görsel ortaya çıkarmaktadır. Bu bir kitap kapağı olabilir ya da dergideki bir sütunda yer alması gereken görsel öge olabilir.

Graphic Artist's Guild'de (2012) belirtildiğine göre, illüstratör, tasarıma başlamadan önce birkaç eskiz hazırlamaktadır. Editörün ve sanat yönetmeninin direktiflerine göre eskiz şekillenmekte ve görselin oluşma süreci başlamaktadır (s. 265). İllüstratöre burada düşen görev ise, verilen metni uygun görsel mesajla yansıtmasıdır.

Bir diğer açıdan bakıldığında, illüstratörü kısıtlayan bir çok engel bulunmaktadır. Örneğin, uygulama alanı için editör ve sanat yönetmeninin aklındaki görsele yakın bir çalışma istenilmektedir. Nitekim, illüstratöre bir çerçeve çizilir ve dışına çıkması istenmez. Bu durum illüstratörün dar bir pencereden görseli oluşturmasına sebep olmaktadır. Diğer yazılı mecralar incelendiğinde, çocuklara yönelik kitap, öykü veya masal gibi türlerde olumsuz davranış temsil etmeyecek çizimlerin olması şartıyla illüstratörü sınırlayan bir durum yoktur. Becer'in değindiği gibi, "illüstrasyonun bir sanat biçimi olarak en özgür uygulama alanı; kuşkusuz, çocuk kitaplarıdır" (Becer, 2011, s. 210, 211). Çocuk illüstrasyonunu editoryal illüstrasyondan değerli kılan da budur; illüstratör, metni kendi yorumuyla görselleştirmesinin yanında görselin bir vurgu noktasına sahip olmasına ve vurgunun metin ile bağlantılı olmasına özen gösterir.

2.2.3. Resimli Çocuk Kitaplarında İllüstrasyonun Kullanımı

Görme yetisi, çocuk dünyaya geldiği andan itibaren gelişen ve geliştikçe anlam kazanan önemli bir duyu çeşididir. Çocuk büyüdükçe ve topluma karışıkça iletişim ve araçlarının da geliştiğini belirten Gülpınar (2010), ileriki yıllarda yaş ve gelişim

yüzeğine göre görsel algılama işlevi yazıyla sağlanan iletişime dönüşmektedir. Dolayısıyla, sözsüz iletişimden sözlü iletişime görsel yoldan ifade oluşturulması dilsel yetinin bireyde anlam kazanmaya başladığını ifade etmektedir (s. 55).

Sözlü iletişimin bir göstergesi olan resimli çocuk kitapları, her türlü malzemeyle yoğurulabilmektedir. Aslan'ın (2006) verdiği bilgiye göre, Çocuk kitaplarının görsel dili anlatabilme olanakları sayesinde, dilin inceliklerini ve özelliklerini yansıtabilen daha iyi bir seçenek yoktur. Ek olarak, okul öncesi dönemden ortaöğretim çağına kadar olan dönemde duyuşsal ve zihinsel gelişimiyle birlikte, kişisel ve toplum üzerindeki tutumuna önemli etkileri bulunduğunu aktarmaktadır.

Yapısal olarak bakıldığında bu bir masal, hikaye veya öykü olabilir. İçeriğinde de, doğaya veya hayvanlara sadece insanların sahip olabileceği yetilerin tanımlandığı karakterler de tanımlanabilir, her türlü yapıda ve düşüncede, önermesi olduğu sürece resimli çocuk kitapları bulunmaktadır.

Erken çocukluk döneminde bireyin çeşitli yöntemlerle gelişimlerine katkı sağlayacak farklı deneyimler kazandığını açıklayan Hsu (2014), bu yöntemlerin en önemlilerinden birinin resim olduğunu ilave etmektedir. Devamında, çocuğun görsel deneyimleri sonucunda bilişsel ve motor fonksiyonlarının bir çeşidi olmasıyla kullanılan eşsiz bir ifade yöntemi olduğunu sözlerine eklemektedir (s. 13). Resimli çocuk kitaplarının iç özelliklerinin disiplinli bir yapıda oluşturulması, çocuğa ulaşma süresini önemli derecede etkilemektedir.

Dikkat edilmesi gereken nokta, kitabın çocuğun algı seviyesine ulaşabilecek durumda olmasıdır. İllüstrasyonlarla çoğunlukla bu durum kısa bir süre için mümkündür, ancak hikayeyi tam olarak çözümlemesi gerektiğinde, her sayfayı çevirmesiyle sonuca ulaşma merakını arttıracak metin ve ögeler olması gerekmektedir. Anonim, çev. Taşçıoğlu (1962),’na göre çocuk kitaplarında üslubu canlı kılabilmek için beş duyuya seslenen bir anlatım kullanılmalıdır. Bu tür anlatımın özellikle öykü, masal ve hikaye türleri için geçerli olduğunu eklemektedir. Detaylı olarak hisleri irdelenmesinin şart olduğunu belirterek, uzaklardaki bir yıldızın göz kırpmasını, zillerin neşe içinde çalışmasını, hayvanın gıdıklanmasını, ağaç dalındaki taze meyvelerin dokusunu ve soğuk sütün tadını alacak şekilde anlatılan öğeleri hissetmeyi çok sevdiklerini sözlerine ilave etmektedir (s. 134). Dolaylı bir biçimde, empati kurmanın

basit ve kolay yoluyla betimlemeyi bir nevi tatmak istemektedirler. Nitekim, Taşdelen'in (2016) ifade ettiği gibi, "dünyayı kavramlarla ilgili bilgilerle veya düşüncelerle değil, daha çok hayalle veya masalla kavramaya eğilimli olan çocuk zihni, görsel öğeleri algılamaya ve onları kendi içinde yeniden biçimlendirmeye ve tabii ki anlamlandırmaya yatkın bir durumdadır" (s. 131).



Resim 2. 40 "Eyvah Kalbim Kırıldı!" Adlı Resimli Çocuk Kitabından Bir Sayfa

Örneğin, Resim 2.40'de Elif Yemenici'nin yazdığı ve resimlediği Eyvah Kalbim Kırıldı! Adlı çocuk kitabından bir sayfa görülmektedir. Hikayede, dondurmasını yanlışlıkla düşüren Kalben'in kırılan kalbini iyileştirmeye çalışması ve bununla beraber kendi duygularını keşfetme yolculuğu ele alınmaktadır. Görselde kalp kırıklığını tamir etme aşamalarından sadece bir sahne görülmektedir. Okul öncesi çocuklara yönelik olan eserde, duyuşal açıdan sütün sıcaklığını ve tadını görsel olarak yansıtmasının yanında önerme açısından da umudunu asla kaybetmeyen bir çocuk karakter görülmektedir. Kantemir'in (1979) bahsettiği gibi, çocuklara resimli kitaplar seçerken onların ortak ruhsal gereksinimlerini dikkate almak gerekir. Bunlar güven duygusu, sevmeye, sevilme, başarı, bir gruba katıldığında özgüven sahibi olma, oyun ve devamında güzel olan her şeyden zevk almasıdır (s. 194). Elif Yemenici eserinde, aslında her insanın sıklıkla yaşayabileceği dramatik bir durumu, sıra dışı bir olay haline getirerek, karakterin duyuşal çöküntüsüyle nasıl başa çıktığını göstermektedir.

Resimli çocuk kitaplarında bu tarz ele alınan örnek kitaplar ile çocukta olumlu bir iz bırakabilmek amaçlanmaktadır. Çizgilerin ve renklerin oluşturduğu görsel

şölenin alt metninde yaşadığı olayların üstesinden gelme veya kendini sevme, önemseme mesajı verilmektedir.

2.2.4. Resimli Çocuk Kitaplarında Sözsüz Kullanım

Bazıları için resimli çocuk kitapları, çocuklar için eğlenceli zaman geçirme aracı olarak görülse de aslında öğrenim gereksinimlerini karşılayan sanatsal bir yapıttır. Çocuk zihninin görseli okumaya yatkın olması sebebiyle, hikayeyi sadece görsele bakarak rahatlıkla oluşturabilmektedir. Bu sayede yaş fark etmeksizin her düzeyde eserlerin ortaya koyulması şaşılacak bir durum değildir. Zira, Salisbury ve Styles’inde (2012) bahsettiği gibi, resimli kitaplar her yaş grubu için geçerlidir. Kişinin yaşlandığı zaman arkasında bırakabileceği kitaplardan değildir. En iyi resimli kitaplar, görseller ile metin arasında, izleyicinin sadece hayal gücüyle doldurabileceği boşluklar bırakanlardır. Boşluğun yardımıyla kişide, kitap okuma heyecanını arttırmaya faydası bulunmaktadır (s. 41). Görselin oluşturduğu boşluk, hikayenin akışını belirleyen özelliklerdir. Dolayısıyla, resimli kitabı tamamlayan birey, kendinde oluştuğu his doğrultusunda hikayenin ana fikrini belirlemektedir.

Görsel olarak öğrenen bir çocuğun bilgiyi kafasında resimleyerek hatırladığını belirten Smith (2010), okul öncesi çocukların hafızalarının güçlü bir seviyede olması, detayları fark etmesine neden olmaktadır. Bu şekilde öğrenmeyi daha kalıcı hale getirmekte, zihinlerinde canlandırmakta ve hayal güçlerini kullanmaktadırlar (s. 30). Hiç sözcük kullanılmadan üretilen bu eserler, sıralı resimlerdir.

Sıralı resimlerin görsel bir dil olarak tanımlandığı bilgisini veren Male (2017), kendi doğasında aktarılacak olan mesajın özünü oluşturmak için birbirini takip eden bir dizi görüntüden oluştuğunu aktarmaktadır (s. 153). Bu şekilde oluşturulan bir kitapta çocuğun resmi okuması, görselleri yorumlamaya, karakterler arasında bağ kurmaya ve hikayede vurgulanan duygularla özdeşleşmeye yol açmaktadır. Çocuk, bu aşamada hikayenin anlatıcısı konumundadır. Eleştirel düşünme kabiliyetinin yanı sıra empati kurma becerisine de sahip olmaktadır.

Sessizlik kavramı, resimli kitaplarda işitsel ve sözel gereklilikleri görsel olarak yansıtmaktadır. Sessiz resimli kitaplarda “sessizlik kavramı”, sesli yansıyan bir görünümüdür.

Öyle ki, sesli olarak ifade edilen her türlü kelime, çocuğun etkileşime girdiğini gösteren bir örnektir. Çocuk ile kitap arasında bağlantı sağlayan unsur, temel tasarım öğeleridir. Aghamohammadi (2017), bu temel unsurların şekiller ve renkler olduğunu bilgisini vermektedir. İlâveten, resimdeki sessizliği bu iki öge olmadan belirlemenin imkansız olduğunu iletmektedir (s. 22). Başarılı bir şekilde tasarımı tamamlanan görsel, izleyici tarafından bir bütün olarak algılanmasıyla, olaylar ile karakter arasında ilişkileri sorgulama, konunun gidişatına göre duyguları hissedebilme ve en önemlisi karşılaşılan bir problemde çözüme kavuşturmaya sağlamak istemesiyle kitap ile arasındaki etkileşimi başlatmaktadır.



Resim 2. 41 “Float” adlı Sözsüz Resimli Kitaptan Bir Sayfa

Örneğin, Resim 2.41’de Daniel Miyares’in resimlediği Float adlı sözsüz resimli kitaptan bir sayfa görülmektedir. Farklı boyama teknikleriyle bir araya getirilerek oluşturulan kitapta, sarının en parlak tonunu, karamsar bir hava olarak gösterdiği griyle kombinlemektedir. Yağmurun yağdığı bir günde dışarıya çıkan çocuğun, kağıttan yapılan gemisiyle eğlendiği zarif anları ele alınmaktadır. Kağıttan gemisini yüzdürürken bir anda elinden kaymasıyla başlayan hikaye, onu hem hüzünlü, hem de umut dolu bir yolculuğa çıkarmaktadır.

Dışarıda özgürce puslu havanın tadını çıkarırken yaşadığı olay sonrasında kağıttan gemisini bozulmuş halde görmesi, onu çaresiz ve üzgün bir karaktere dönüştürmektedir. Ancak evine vardığında onu karşılayan sevgi dolu ebeveyni, bozulan kağıdını uçağa çevirerek dışarıda oynamanın neşesini çocuğa tekrar kazandırmaktadır.

Bu sessiz resimli kitap ile 4-8 yaş grubuna seslenen yazar, her zorluktan sonra bir kolaylığın olduğunu; karakterin gemisini bulma yolundaki aldığı riskle, umuduyla, dayanıklılığıyla ve sonunda neşesiyle çocuklara derin bir mesaj vermektedir. Sıralı anlatım aracılığı her sahnede farklı bir bakış açısına yer vererek, izleyicilerde görseli canlandırmaktadır. Eser sahibi, geminin kayboluş anında başlayan kovalama macerasını sayfayı hızla çevirerek tepki vermektedir. Yazarın isteği üzerine izleyiciyi, hikayede gerçekleşen akıntı ile yaşanan yarışın sonucunu görmeye itilmektedir. Bu gibi hisler sayesinde kitap çocuğun gözünde daha ilgi çekici hale gelmektedir.

Taşçıoğlu'nun bahsettiği gibi, “kitabın sıralı anlatım özelliği, kitap tasarımcısının anlatıma yardımcı olarak kullanabileceği en önemli unsurlardandır. Anlatılan konuya bağlı olarak, kitabı zamanla ilişkilendirmek ve izleyicinin sayfaları çevirişini geçen zaman birimleri olarak düşünerek tasarım yapmak, anlatılanın desteklenmesini ve vurgulanmasını sağlayacaktır” (2013, s.113). Nitekim, metin yoluyla ifade edebilmenin zor olduğu spesifik anları sessiz resimli kitaplar, sadece bir karede ifade edebilecek güce sahiptir. Bu durum, görsel okuryazarlığın çok yönlülüğünü ustaca göstermektedir.

2.2.5. Çocuklara Yönelik Sözlü ve Sözsüz Grafik Romanlar

Yazılı grafik romanlardan çocuklara yönelik üretilen eserlerde algı ve anlayış kabiliyetlere uygun şekilde eserler ortaya koyulmaktadır. Bu gibi eserlerle hem sözlü hem de görsel okuryazarlığın desteklendiğini belirten Hangué (2014), zengin kelime hazinesinin ve edebi araçların kapsamlı olarak kullanıldığı açıklamaktadır (s. 3). Temalarında, çocukların günlük yaşantıları içerisinde tanıdık gelen duygusal kesitleri hikayeye yerleştirerek, konuyu rahatlıkla çözebilmesi ve çıkarımlarını kolaylıkla sağlayabilmesi amaçlanmaktadır.



Resim 2. 42 “Hayaletler” adlı Yazılı Grafik Roman Kapağı

Örnek üzerinden detaylı bilgi vermek gerekirse, Resim 2.42’da Raina Telgemeier’in 10 yaş ve üzeri için ürettiği, macera ve duygu yüklü sözlü grafik romanın kitap kapağı görülmektedir. İki kız kardeş olan abla Catrina ve küçük kardeş Maya’nın yeni bir kasabaya tanışmalarıyla maceraları başlamaktadır. Maya, doğuştan kistik fibrozis hastasıdır ve ebeveynleri Kuzey Kaliforniya Kıyıları’nın ona iyi geleceğini düşünmektedir. Fakat taşıdıkları bu kasabada kadim hayaletlerin var olduğunu öğrenmeleri, hayaletleri keşfetmelerine ve ölen sevdiklerini bulma yolunda yaşadıkları maceraları ve onları Meksika’nın ölümler geleneğine bizzat tanık olmalarına neden olmaktadır.

Grafik romanda İspanyolca ve İngilizce diline yer vererek farklı kültürler ve yaşantıları ele alınmaktadır. Hayaletlerin sevgi ve dayanışma içinde gösterdikleri davranışları çocuklara kazandırmak istenilen alt metinlerden bir tanesidir. Cat’in hayatının kardeşi Maya’ya göre dizayn edilmesi ve bir yandan da kız kardeşini kaybetme korkusunu itiraf etme güçlüğünü, zengin görsel dil anlatımıyla ifade eden Raina, böylece okurların basit bir dil kullanarak, kitap ile arasında duygusal bir bağ kurmasını sağlamaktadır.

İçeriksel olarak, mutluluğun ve umudun ifade edildiği grafik roman hem görsel hem de işitsel betimlemeleriyle etkileyici bir güce sahiptir.



Resim 2. 43 “Hayaletler” adlı Grafik Romanın İç Sayfa Görümü

Resim 2.43’da çocukların grafik roman okurken ilgi ve dikkatlerini kaybetmemeleri için illüstratör Raina, bazı görsel stratejiler belirlemektedir. Bunlar çoklu bakış açısı veya hareketten kaynaklanmaktadır. Özellikle bir betimleme veya bilgi aktarımı sırasında anlayışlarına yardımcı olmak için belirlenen panele ekstra özen gösterilmektedir. Dinamik tipografik yazı tipleri en çok tercih edilen öğelerden bir tanesidir.

Üretilen grafik romanda, 8-12 yaş grubuna sanatsal ve etkili bir dil geliştirerek ilgilerini çekilmektedir. Hikayeleştirilen görsellerle okurların anlatıya dahil olmaları ve yorumlamaları için somut boşluklar bırakılmaktadır



Resim 2. 44 “Hayaletler” adlı Grafik Romanda Sözsüz İfadenin Sayfada Görünümü

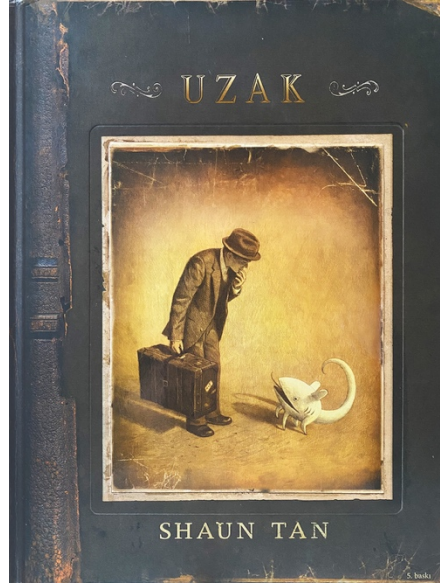
Resim 2.44’de yer alan gerek boş tabak görseli, gerekse karakterlerin manzarayı izleyiş anlarının resimlenmesi, okurlar için ayrılan alanlardır.

Çocuklara yönelik sözsüz grafik romanlarda, bu tarz boşluklardan fazlasıyla yararlanılarak, illüstrasyonlarda düşünsel tasarım oluşturulması sonucu panele odaklanması ve bilgi edinme süreci içinde etkileşim sağlanması istenmektedir. Genel olarak verilecek olan mesajın, ne tür bir mecrada yayınlanacağı, sanatçının üslubu, kompozisyon tasarımı ve işçiliği burada değinilmesi gereken noktalardandır.

Bir grafik romanın iyi bir seviyede olabilmesi için her şeyden önce amacının olması gerekir. Ayakları yere sağlam basan bir fikrin gelişme sürecinde analiz edilmesi, kolektif düşünmeyi ve farklı bakış açılarından değerlendirmeyi beraberinde getirmektedir. Kuşkusuz, hedef kitlenin bu aşamada katkısı çoktur; yazara spesifik bir alan belirler ve çıkmasını engeller. Bu alan sayesinde, mesajın aktarılacağı yaş kitlesine özgü eserler üretilmektedir. Çocuklara yönelik ürettiği eserleriyle birçok kitlede başarıyı yakalayan Shaun Tan, sözsüz eserlerinde grafik romana yeni bir bakış açısı getirmektedir.

7 ve üzeri yaş grubuna ilişkin olan Uzak adlı sözsüz grafik roman, yalnızlık ve umut temaları adı altında bazen sözlü aktarımın anlamsız, sözcüklerinde yetersiz olduğunu imgesel bir anlatımla göstermektedir.

Duygu yoğunluğunu zihinlerde canlandırabilen ve düşünceleri açık bir şekilde ardışık anlatıyla gösterebilen Shaun Tan, sessizliği edebi bir yönde kullanarak izleyicilerle buluşturmaktadır.



Resim 2. 45 “Uzak” adlı Sözsüz Grafik Roman Kapağı

Resim 2.45’de Uzak isimli sözsüz grafik romanın kapak görseli bulunmaktadır. Kapağın ve sayfaların sepya tonlarından oluşması dönemin hikayesini ve ruhunu iyi bir şekilde yansıtmak için tercih edilmektedir. Hikayenin ana kahramanı, çok sevdiği ailesinin refah içinde yaşaması için hiç tanımadığı bir yurda para kazanmak uğruna göçmektedir. Dilini bilmediği insanlar içinde yapayalnızlığın kişide hissettirdiği çaresizliği kare kare işleyen sanatçı, zorluklar karşısında dirayetin, azmin ve umudun hiç tükenmediği mesajını, kendine has üslubuyla tasvir etmektedir.

Bu mesaj ile çocuğa göçmen olmanın, dilini bile bilmediğin bir şehirde insanın kendine bile yabancı olabileceğini, yeni başlangıçlar yapmanın zorluğunu aktarırken, mültecilerin yaşadığı korku, sıkıntı, özlem ve mutsuzluk gibi duygu durumlarından bahsederek empatiye yönlendirmektedir. Evrensel sözsüz iletişimi ifade eden görsellere yer verirken, yersiz yurtsuz insanların ruh halini şehrin görünümüne yansıtarak, karanlık yaratıkları sayfalarına işlemektedir. Durumun yalnızlığa sabrederek, hayatını düzene koyarak ve arkadaş edinerek, zaman içinde düzelebileceğini göstermektedir.

Düşüncelerin dışavurumu, görsellere sınır çizilmesiyle sağlanmaktadır. Grafik romanın form yapısı, geçişlerin sağlandığı bir sanat tarzı olarak belirtmek eksik bir bilgi olur; kendi içinde anlam bütünlüğü olan sözcüklerden oluşan bir sözdizimi

gibidir. Cümlenin panellere uyarlanması ve vurgu noktasına gelene kadar eklenen kareler aslında görsele dönüştüğünü gösteren bir örnektir.



Resim 2. 46 “Uzak” adlı Sözsüz Grafik Romanda Form Kullanımı

Resim 2.46’de başkarakterin karşısındaki bir görevliye kendini ifade etmeye çalışırkenki hali gözler önüne serilmektedir. Sanatçı kitabın boyutuna ve şekline göre hizaladığı panel tasarımlarında bir kısmını andan ana olacak şekilde dizerken, bazıları da eylemden eyleme sıralayarak, zengin bir yapıda kareleri birbirleriyle özdeşleştirmektedir.

Mccolud’un (2019) aktardığına göre, hikayenin fikri, oluşturulan karakter, yaşanan olay ve duygular okuyucunun beyninde direk bir düşüncenin oluşmasına neden olur; bu durum form yapısını dolaysız olarak deneyimlemesinden kaynaklanmaktadır (s. 172). Grafik romanın çeşitlerinde ayırım yapmayı isteyen biri için bu durumu kolaylaştırmaktadır.

Formu şekillendiren ve yansıtan sanatçının kimliğidir. Sanatçının kendine özgü bir üslubu olması eserlerinde her türlü ifadeyi farklı bir biçimde ele aldığını göstermektedir.



Resim 2. 47 “Uzak” adlı Sözsüz Grafik Romanda Üslup Kullanımı

Resim 2.47’de sanatçı hikayesinde şehrin manzarasını resmetmektedir. Kompozisyonda yer alan uçan gemi ve kağıttan yapılan kuşlar bu şehrin en ilginç detaylarıdır. Teknolojik gelişmelerin hüküm sürdüğü dönemde, sanatçı şehrin kültürü ve mimarisi konusunda okuyucuları bilgilendirmektedir; özellikle sıradan düz bir şehir görüntüsü sağlamak yerine koni, yuvarlak, kare ve dikdörtgen şekillerin hakim olduğu bina ve türevlerine ek, her şekle özel desenler işleyerek estetik dokunuşlara imza atmaktadır.

Çocuğun derinlemesine görseli incelemesi onu bu dünyayla olan bağını kuvvetlendirmektedir. İstenen de budur; öne çıkarılan bu tarz sayfalar ile çocuğun hayal gücünü harekete geçirmesine çalışılmaktadır. Ki, çocuk beyni buna çok müsaittir; dikkatini ve merakını topladığı bir eserde, hiçbir bilgi aktarımını kaçırmamayı, keşfetmeyi ve detaylarda kaybolmayı tercih etmektedir.

Çocuklara yönelik sözsüz grafik romanlarda tasarımın etkili olması için kompozisyonun mesaja hakim olması ve detayları iyi yakalaması gerekir. Bu aşamada,

eserin renk skalası, bakış açıları ve işçilik her panelde eşit bir şekilde kullanılmalıdır. Aksi halde bütünlük içermeyen bir tasarım meydana gelmektedir.



Resim 2. 48“Uzak” adlı Sözsüz Grafik Romanda Kompozisyon Kullanımı

Sıralı anlatılarda her panel bir ana karşılık gelmektedir. Resim 2.48'deki kompozisyon örneğinde, sanatçı kare şeklindeki panellerinde kız çocuğunun dışarıya çıkmak üzere çizmelerini giydiğini, hayvan dostundan şapkasını alarak başına taktığını göstermektedir. Geniş bir dikdörtgen panelde ise, kız çocuğunun nereye gideceğini gösteren bir sonraki sahneyi resimlemektedir. İzleyicinin, her arkada bıraktığı panel, aslında zamanında aktığını gösteren bir göstergedir. Paneller arası boşluklarda hareketi tamamlamasıyla, bireyin zihninde süreç gerçekleşir.

Sessizliğin kompozisyonlarda gereken hakimiyeti kurması, çok sayıda imgenin var olmasına bağlıdır. Resim. 2.48 sağ alt kısımda görüldüğü gibi, sanatçının uçan simgelerin varlığı hakkında verdiği bir bilgi, izleyicinin sezgilerinin artmasına imkan sağlamaktadır. Kişinin sezgilerinin, düşe dönüşmesi çok kısa bir süreyi kapsar. Sözsüz grafik romanlar ise, bu bağı kurabilen boşluğa sahiptir. Çünkü, görsel dışında izleyiciyi yönlendiren, bilgilendiren bir kaynak yoktur. Ki, bu kaynağa dikkatini verdiği süre zarfında kompozisyonu çözümleyebilmektedir.

Tabii, eserin sunumunun başarılı olması, tasarıma odaklanılmasını sağlayan en önemli unsurlardan biridir. İşçilik, sanatçının el becerisini, tasarım bilgisini ve kendi hayal ürünü kahramanlarına sunduğu alan, her şeyden önce görülen kısımdır.



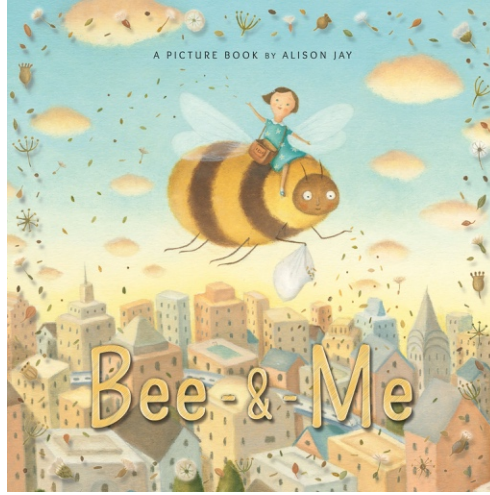
Resim 2. 49“Uzak” adlı Sözsüz Grafik Romanda İşçilik Kullanımı

Resim 2.49’da karakalem tekniğiyle oluşturulan eserden bir sayfa görülmektedir. Sayfaların beyazlığından fazlasıyla yararlanılarak meydana getirilen çizimlerde, her türlü soyut veya somut öğelere yer verilmektedir. Figürlerde stilizasyonu neredeyse hiç uygulamayan Shaun Tan, hayal gücünden oluşturduğu tanımlanamayan ancak, canlılarla bağlantı kurulabilen varlıkları kullanarak, var olan ve var olmayan figürler arasında denge sağlamaktadır.

İşçiliğin alt metninde, karakalem tekniğinin güçlü olduğu yanı, yani gerçekçi üslubu kullanarak, bu eserin var olmayan öğelere rağmen hayal ürünü olmaktan çıktığını, hayatın içinden, olduğu gibi, ta içimizden gelen duygularla betimlendiğini göstermektedir. Sanatçının her türlü hikayeye ev sahipliği yapabilen işçiliğinin kuvveti, hem içeriksel hem de yapısal teknikleri sağlam temeller üzerinden oluşturmasından kaynaklanmaktadır.

2.2.6. Sessiz Resimli Çocuk Kitapları ve Sözsüz Grafik Romanlar Arasındaki Farklar

Sadece görme duyusunu kullanarak sıralı anlatılarda çocuklara kolektif bir görüş sunulması, onların zihinlerinden bilinçlerine doğru bir yolculuk yapmalarına olanak tanımaktadır. Çocuklara yönelik sessiz resimli kitaplar ve sözsüz grafik romanlar kendi bünyelerinde benzer katkıları içerir ve sonucunda görsel okuryazarlık gibi temsili kazanımları elde edebilmektedir. Ancak grafik roman gibi bir formatın, sessiz resimli kitaplara nazaran panellerin farklı planlamalar doğrultusunda oluşturulduğu görülmektedir.



Resim 2. 50 “Bee & Me” adlı Sessiz Resimli Çocuk Kitabının Kapak Sayfası

Örnek üzerinden açıklamak gerekirse, resim 2.50’de Alison Jay’in kaleme aldığı Bee & Me adlı resimli çocuk kitabının kapak görseli yer almaktadır. Sanatçı, eserinde ekolojik sisteme vurgu yaparak Arı neslinin tükenme tehlikesiyle karşı karşıya kaldığını işaret etmektedir. Yarar ve farkındalık gayesiyle çizgiyle buluşan her panel, iletiyi her aşamada yöneterek evrimleştirmekte ve izleyiciyle interaktif aktivite sağlayarak sonuca ulaştırmaktadır.



Resim 2. 51 “Bee & Me” adlı Sessiz Resimli Çocuk Kitabından Bir Sayfa

Resim 2.51’de Jay’in betimlediği bir sayfa görülmektedir. Görüntülerde, yağmurlu bir günde Arı’nın pencerenin pervazına konduğu, kitabın ana karakterinin ıslanmış Arıyı kuruladığı ve bir sonraki sahnede ona şekerli su içirdiği kareler yer almaktadır. Detaylı bakıldığında, sahneler arası boşlukların grafik romana göre izleyici için hayli yer bıraktığı anlaşılmaktadır. Resimli kitapların daha az resim içermesi, sadece önemli anlara parmak bastığına işaret etmektedir. Bu sayfa tasarımının, grafik romanın bir panel sistemine uyarlanırsa nasıl bir etki oluşturduğu aşağıdaki görsellerde detaylı incelenmektedir.



Resim 2. 52 “Bee & Me” adlı Sessiz Resimli Çocuk Kitabında Orijinal Panel Sıralaması

Resim 2.52’de resimli kitapta yer alan orijinal panel sıralaması görülmektedir. Arı’nın penceredeki ıslak görüntüsünden sonra boşluk bırakılan karelere, karakterin şekerli su almaya gitmesi, daha sonra suyu getirirken ki hali ve içirmesiyle ilk eylemi tamamlanmaktadır.



Resim 2. 53“Bee & Me” adlı Sessiz Resimli Çocuk Kitabının Çocuk Kitabının Grafik Roman Panel İçinde Görünümü

Resim 2.53’de sayfanın grafik roman formatı üzerinden yerleşimi bulunmaktadır.

Orijinal görüntülerin opaklığı azaltılarak eklenen yeni görsellerle panel sıralaması farkının net olarak görülmesi istenmektedir. Resimli kitapta hali hazırda var olan şekerli su içirme aşamasına birinci ve ikinci kareler eklenerek ve kurutma işleminin bittiğini gösteren beşinci kareye yer verilerek ikinci eylem kurgusu tamamlanmaktadır.

Sistemin çocuk üzerinde bıraktığı his, her panelde farklı bir noktaya dikkatini vermesine olanak tanımaktadır; örneğin ilk eklenen sahnede arının titriyor oluşu, ıslak kalmasından pek hazzetmediğini ve kurutma işleminden sonraki hafifliğiyle

rahatladığı mesajını vermektedir. Bu sayede, paneller arası bağlantıyı daha kolay bir anlayışla kurabilmesi mümkündür.



Resim 2. 54“Bee & Me” adlı Sessiz Resimli Çocuk Kitabının Grafik Roman Formatı Üzerinden İncelenmesi

Resim 2.54’de görsellerin eşit renk görünümüne yer verilerek panel kullanımına dair varsayım sunulmaktadır. Sözsüz grafik romanın hikaye akışına birkaç panel daha ekleyerek görsel okumanın hızlandırılması sağlanmaktadır.

Çocuklara yönelik sessiz resimli kitapları, grafik romandan ayıran bir diğer özelliği ise temalarıdır. Grafik romanlar edebi içeriklerden meydana geldiği için insani olaylara odaklanır. Sessiz resimli kitaplar ise, konu çeşitliliği genel olarak temel düzeyde anlaşılır olan, bireyin duygusal derinliklerine bakış açısı sunmayan ve hayalin nispeten mantığa göre daha ağır bastığı, erken yaşta aşılması gereken önemli konuları yumuşak renk tonlarıyla aktarmaktadır.

Karşılaştırmak açısından, sessiz resimli kitapların sık öge kullanımına imkan tanımaması, daha kısa ve net mesajları karelerde sunmasına, asıl detaylı olarak görülmesi ve irdelenmesi istenen görüntüyü de geniş panele uygulayarak mesajı

iletmektedir. Sözsüz grafik romanlarda aksine, hem geniş panelde, hem de sıralı panel kullanımında öğelerin eşit düzeyde oluşturulduğu görülmektedir.

Kısacası, çocuklara olan yararı ve farkındalığı, her iki çeşitte de bulunmasıyla birlikte, her yaşın kendi kapasitesine göre uygun ürün yelpazesine sahip olması, erken yaşlarda gelişim için önemlidir. Sonuç olarak, sessiz resimli kitapların, grafik romana göre daha öz görsel kullanan bir tür olduğu söylenebilir.

Ellis ve Ellis'in söylediği gibi, “Sanatçı bir sahnenin ruh halini anlıyorsa betimleyici sıfatlara gerek yoktur. Panel sözsüz olabilir, ancak yine de anlatımın tüm duygusal nüanslarını aktarabilir. Zihnimiz için görüntüleri işlemek metinden daha kolay olduğu için, tek bir resmin bin kelimeye bedel olduğuyla ilgili eski atasözü, bu örnek için özellikle uygundur” (2008, s. 109).

2.3. SÖZSÜZ GRAFİK ROMANLARIN ÇOCUK GELİŞİMİYLE İLİŞKİSİ

2.3.1. Sözsüz Grafik Romanların Çocuğun Bilişsel ve Duygusal Gelişimine Katkısı

Okul öncesi dönemden itibaren başlayan çocukların sözsüz grafik roman ile tanışıklığı, erken yaşta illüstrasyonların yeni ve farklı görüntüleriyle karşılaşmalarının ötesinde, henüz keşfetmedikleri kavramların çözümlenmesine imkân sağlamaktadır. Sıralı görsel anlatımın bir kolu olan sözsüz grafik romanların görsel iletişim temelli yaklaşma biçimi sayesinde çocuk, bilişsel ve duygusal zeka alanında yeni kazanımlar elde etmektedir.

İllüstrasyonların aracı olduğu bilgi aktarımında bilişsel zeka, çocuğun eser hakkında fikir edinmesinde, anlamlandırmasında, eleştirel yorumlarda bulunma kabiliyetini göstermesinde ve bir problem karşısında çözüme kavuşturmayı amaçlanmasını sağlayan önemli bir yaklaşım modelidir. Sözsüz resimler mantık çerçevesinde işlev görürken görme yetisi ayrıca, duygusal zekaya da eşlik etmektedir.

Duygusal zeka çocuğun, paneller arası duygusal geçişleri tahmin edip duygularını tanımlayabilmesini, karakterlerle empati kurabilmesini sağlamakta ve gözlem yeteneğini kullanarak bakış açısını yönlendirebilmektedir.

Ulutaş'ın verdiği bilgiye göre, “çocukların yaptığı resimler bile sözsüz olan araçlardan biridir ve çocuğun algılarını, yaşadıklarını, beklentileri, olumlu veya

olumsuz deneyimlerini anlatmaktadır. Hem sanatın hem de iletişimin tanımlarını ve işlevselliklerine bakıldığında, her ikisi de çocuğun kendini ifade etmesini ve içeriği algılamasını, yorumlamasını ve çocuğun sosyalleşme sürecinin destek olduğunu göstermektedir”(2015, s.76). Dolayısıyla, sıralanan sözsüz resimlerde de belirtilenlerden daha fazla hedeflere yer vererek, merak uyandırmanın getirdiği dikkat ve odaklanma ön plandadır. Nitekim ilk görselden son görsele kadar devam eden sözsüz anlatım, bellek, mantık, akıl yürütmeyi pürdikkat ilerletirken, yarım bırakılan sözsüz resimler ile çocuğu ölçer ve gereken duygusal boşlukları tamamlamasını ister. Algılamının harekete geçmesiyle de zihinsel süreç başlamaktadır.

2.3.2. Duyu, Algı ve Düşünce İmgeleri

Görsel algılama hakimiyeti sadece görme ile değil, işitme, tat alma, koku alma ve dokunma ile gerçekleşir. Çocukların, sözsüz grafik romanlarda başkahramanı benimsemesiyle duyularının kontrolünü bir nevi karaktere tanımlar; sanatçı, karakteri panellerde yer alan kareye nasıl sınırladıysa, çocukta o çerçevenin içinde düşüncesele olarak hareket eder. Uzun süreli hipnotize etmenin güçlüğü sebebiyle, her sayfada aynı etkide devam edilemeyebilir; ancak, çocuğun dünyasına dokunabilme yetisine ulaşması yeterli bir durumdur.

Bu sebeple, Ercan ve Aral’ın bahsettiği gibi, “okul öncesi dönemde görsel algılama becerilerinin desteklenebilmesi, çocukların küçük yaşta duyarlıklarının artırılması ve duyarlılıklarını nasıl kullanacaklarının öğretilmesi için çocuklara zengin görsel uyarılar ve deneyimler sağlanmalıdır. Çocuk bu sayede “bakmayı ve görmeyi” öğrenmek, yaşadığı ve bulunduğu çevre hakkında bilgi toplamaktadır; kendisinin yapabileceklerinin farkına varmaktadır. Çocuk duyuları yoluyla aldığı bilgiyi kullanarak çevresi ile etkileşime girmekte, uygun bilişsel ve davranışsal cevaplar oluşturmaktadır” (2011, s.56). Mevcut düşüncenin gelişmesi ve akıllarda kurduğu imgenin canlanması için iletişimin etkileşim süreci tamamlanmış olması gerekir.

Diyalojik kavramı, iki kişi arasında kurulan etkileşimin ifade edilmesidir. Ohio Devlet Üniversitesi aracılığıyla bu konuda inceleme yapan Rhoades, Dallacqua, Kesten, Merry ve Miller (2015), okuryazarların yazılı metinleri anlama becerisinin

kısıtlayıcı olarak zihinlerinde tezahür ettiğini belirtmektedir. Bu sebeple, görsel iletişim öğeleri ve sanatsal medyanın etkisiyle bilgiye yeni bir bakış açısı getirilerek çok modlu okuryazarlık eğitiminin olanaklarının genişletme becerisine sahip olduğunu araştırmalarında savunmaktadır. Ayrıca, kişilerde eleştirel bilincin geliştirilmesini sağlamak ve geleneksel bir formda olmayan grafik roman gibi bir sıralı anlatıya ilgiyi arttırmak amaçlanmaktadır. Deneysel araştırma modelinde, dört öğretmen araştırmacının ilkokul, ortaokul, lise ve üniversitede bulunan öğrencilerin sözsüz grafik romanla yaşadığı deneyimlerine odaklanmaktadır. 8-9, 10-11, 14-15 ve 18-24 yaş aralığına, eleştirel bakış açısıyla değerlendirildikleri, empati yoluyla kişiye ulaştığı, tepki verilmesi sonucuyla da baştan aşağıya hikâyenin nasıl inşa edildiği test edilerek sorgulanmaktadır.

Deney grubuna Uzak adlı sözsüz grafik romanın incelenmesi istenmektedir. İncelemelerden önce 14-24 yaş grubundan bir iki kişi öz-izleme sırasında sözsüzlüğün kelimelerle ifade edilmemesini anlamsız bulduğu ve bu tarz bir yapının oluşum sebebini çözümleyemediklerini belirtmektedir. 8-11 grubu ise, yapılan eser hakkında ön izlenim açısından olumlu düşünceler beslemektedir. Elde edilen bulgular sonucunda, sözsüz grafik romanın tasarım ilkeleri ve öğeleriyle birlikte, bireyde somutlaştırma ve anlamlaştırma yolunda olumlu etkiler gözlenmektedir. Çünkü sözsüzlüğün evrensel bir yapıda oluşum göstermesi, her sembolün bir sözel ifadeye karşılık gelmesine yol açmıştır. Araştırma grubu, hikayenin en büyük anlatım güçlerinden biri olarak algıladıkları öğeleri, imgeye dönüştürerek somutlaştırmaktadır. Sanat temelli sözsüz grafik roman sisteminde, görsel okumayı hızlandıran imgeler, hareketler veya panellerin dizaynı, izleyicinin aktif olarak esere karşı meşgul olmasına ve hayal gücüne dayanan düşüncelerin eleştirel çözümler sonucunda ortaya çıkmasına imkan sağlamaktadır. Verimli eleştirel okuryazarlık modunda, araştırma grubunun her bir üyesiyle görseller arasında iki yönlü köprü oluşturulmaktadır. Kendilerini görsel metne fiziksel, kültürel, bireysel ve toplumsal olarak dahil olmaları için sözsüz grafik roman bir fırsat sunmaktadır. Aracın etkileşimi kabul edilmesiyle, görüntülerden oluşan bazı yanlış algılama engellerini önlemek için çoklu bakış açılarının kullanılmaması yani herkesin görsel hakkında fikrini belirtmesinin, çözümlenmesinde yarar sağlandığı araştırma sonucunda görülmektedir (s. 307-323).

Dolayısıyla sözsüz grafik romanlarda monolog bir sistem üzerinden ilerlenmemektedir. Çocuğa aktarılan her paneldeki mesaja göre, düşünceden doğan imge şekillenmektedir. Bu süreçte, izleyicilerin kendi hikayelerini kurguya ekleyerek eserli devam ettirmesi olası bir durumdur.

2.3.3. Sözsüz Grafik Romanların Çocuğa Bellek ve İmgelem Etkisi

Bellek kavramı, kısaca iki tür şekilde cereyan etmektedir. İlki kısa süreli bellek, ikincisi uzun süreli bellek olarak tanımlanmaktadır. Kısa süreli bellek, duyu organlarının anlık uyarılara karşı sakladığı bilgidir. Uzun süreli bellek ise, yaşanan bir olayın ayırım yapılmaksızın bilinçaltına yerleşmesidir. Dolaylı bir biçimde, sıralı anlatılarda bilgi aktarımının uzun süre akıllarda kalması için alışla gelmiş olayları sıradışı hale getirerek izleyiciye sunulmalıdır.

Zira, sözsüz grafik romanın her sayfaya geçişinde farklı bir düşünce yapısında eylem kurgusu yer almaktadır. Dolayısıyla çocuğun önceki sayfalar ile bağlantı kurması ve sonraki sahneyi tahmin etmesi gibi akıl yürütme eylemleri, hayal gücünün tazelenmesi için eşsiz bir durumdur.

Alan Williams ve Alison Whybrow'un aktarımına göre, "insan beyninin hikâyelere verdiği tepkiyi anlamak amacıyla Princeton Üniversitesi'nde bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Bu araştırmaya göre hikâyeleştirilerek aktarılan bir konuya, araştırmadaki katılımcıların daha fazla ilgi gösterdiği, hikâyeyi benimseme eğilimlerinin arttığı görülmüş, hatta anlatılan hikâyenin kendi deneyimleriymiş gibi konuya dahil olduklarına dair yorum getirilmiştir" (2013, s. 22). Öyle ki, görsel hafızalarına tanımladığı hikaye, bilincinde de aynı formda yansımaları, görseli sözcüklere dökmeyi ve aktarmayı kolaylaştırmaktadır.

İmgelem, birçok imgenin bir döngü halinde her panelde yenilenecek birbirine bağlanmasıdır. Bu etkide kalabilmek için sözsüz grafik romanın temelinde bulunan bir dizi unsurun çocuğun beyninin duyumsamaya dönük vurgu noktalarına ulaşması amaçlanır. Etkiye tepki gayesi, sıralı görsellerdeki imgelemlerin yaratıcı düşünme yolundaki ilk aşamadır.

2.3.4. Çocukta Yaratıcılık ve Yaratıcı Düşünmeyi Geliştiren Etmenler

Robinson'un tanımladığına göre yaratıcılık, “farklı disiplinlerin ve düşüncelerin sınırlarını aşan duygular ve düşünceler arasındaki etkileşime bağlıdır” (2003, s.117). Bu nedenle, aktarılan bilginin çocuklarda farklı bakış açıları doğurması ve bu doğrultuda ete kemiğe bürünen düşüncelerin sanatsal açıdan yaratıcılığına etkisi büyüktür.

Yaratıcı düşünebilmek, düşüncenin benzer özelliklere sahip varyasyonlardan sıyrılarak bağımsız halde, farklı ve çok yönlülüğü sahip fikirlerin oluşmasına imkan sağlamasıdır. Problem çözme aşamasında ihtiyaç duyulan yaratıcılık, bilinçaltında yatan bilgiler doğrultusunda şekillenmektedir.

Fox ve Schirrmacher'in (2014) belirttiğine göre, “yaratıcılık zihinsel ve bilişsel gelişimi desteklemesinin yanında gözlem, problem çözme, keşfetme, analiz etme, hipotez üretme, tahmin edebilme, test etme ve iletişim kurmayı da içeren bir çok yüksek düzey düşünme becerilerini içermektedir” (s. 17). Yaratıcılık sayesinde çocukta, düşünme ve dilin öncülüğünde ifade edilen her türlü sanatsal ileti, sözsüz grafik romanlarda bilişsel ve duyuşsal eylemi yönlendiren farklı bir düşünme biçimine sahiptir.

Panellerde yaşanan problemi çözerken, bilinçsiz olarak olumsuzluktan olumluya kayan yeni fikirlerin meydana gelmesi, çocuğun potansiyelinin bir biçimidir. Kompozisyonu farklı bakış açılarıyla yönlendirirken, estetiksel olarak da izleyiciyi tatmin edebilmesi eserin bütünlüğü için önem arz etmektedir.

2.3.5. Çocukta Estetik Algı Oluşturma

Her görsel, çocuğun ilgisini çekmek üzerine tasarlanmaktadır. Dikkatini çeken betimleyici unsurların kullanılması, çocuğun görselden o uyarıyı sıyrarak kendi dünyasında anlamlandırmasına, geliştirmesine ve hayal gücünde işlemesini sağlamaktadır.

Estetiksel açıdan güzellik değerine sahip olan ve nitelik oluşturan görüntüler, çocuğun estetik algısında gelişim göstererek, sadece hoş bir görsele bakması değil, ondan zevk almasını amaçlamaktadır. Uysal'ın (2005) aktardığı gibi, sanat eğitimi kişi, görseli incelerken estetik yargı yapabilmeyi ve beraberinde biçimleri algılamayı,

kendini doğru biçimde ifade edebilmeyi öğretmektedir (s. 42). Bu hassasiyetle estetik, çocuğun görsel açıdan eleştirebilme kabiliyetini desteklemeyi ve bu alandaki duyarlılığını geliştirmeyi arzulamaktadır.

Sylvia Pantaleo, (2019) öğrencilerin grafik anlatılarında panellerin anlamsal ve sözdizimsel nitelikleri üzerine yaptığı araştırmada, 7. Sınıf öğrencilerini sıralı anlatı türlerinin görsel sanat tasarımı açısından çeşitli unsurları hakkında bilgi edinilmesi için bir analize tabi tutmaktadır. Birkaç haftalık süren çalışma sırasında öğrencilere altı resimli kitabın ve dört grafik romanı okuması istenirken, tasarımı estetikleştiren altı öğeye yani çizgi, renk, bakış açısı, perspektif, çerçeveleme stiline ve tipografi tasarımına ayrıca odaklanması istenmektedir.

Veri analizi sonucunda paneli oluşturan çizgilerin karakterlerin duygularını iletildiğini, izleyiciler üzerinde bunun duygusal bir etki yaratırken, karakterizasyona nasıl katkıda bulunduğunu ve hikayenin olay örgüsünü aktarırken, sembolik anlamı temsil ettiğini veya ortam hakkında bilgi sağladığını belirterek, kasıtlı olarak belirli sınır stilleri oluşturdukları sonucuna varılmaktadır. Bunun yanı sıra, panellerin kendi içinde boyut, şekil ve belli bir düzen içerisinde tekrarının bir ritim oluşturarak izleyicinin zihninde mesajın göstergesel hareket sağladığı gözlemlenmektedir.

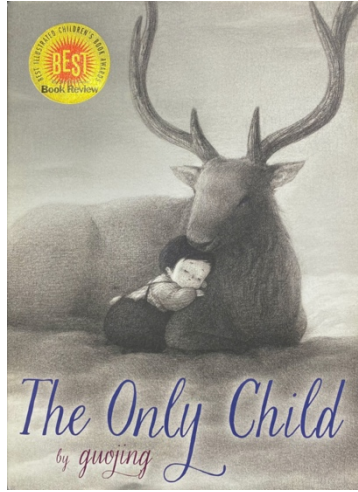
Sözsüz grafik roman, görsel hikaye anlatımında estetik düzenin içerikle birbirine ne kadar bağlı olduğunu ve sanatsal unsurların anlatı araçlarında uyum yakalarken ne gibi gerekliliklerin olması bu deney sonrasında araştırma grubu tarafından belirlenmektedir (s. 56-78). Estetik algı ile çocuğun etkileşim alanına girebilmek beceri istemektedir. Dikkat olmadan bunu başarabilmek imkansızdır, lakin tasarımı oluşturan her öğeyle, görüntülerdeki vurgu alanları öne çıkararak estetiksel bir tecrübe kazanması olasılıkları mümkün kılmaktadır.

Sonuç olarak bu deney ile, estetiksel açıdan panellerde anlam oluşturma taktiği sayesinde çocuklarda sanatsal dile hakim olabilmenin önemini vurgularak, kendi grafik anlatımlarını tasarlama ve üretmenin çok yönlü sürecini deneyimleme fırsatı sunmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ÇOCUKLARA YÖNELİK SÖZSÜZ GRAFİK ROMANLARIN İNCELENMESİ

3.1. THE ONLY CHILD ADLI SÖZSÜZ GRAFİK ROMANIN İNCELENMESİ



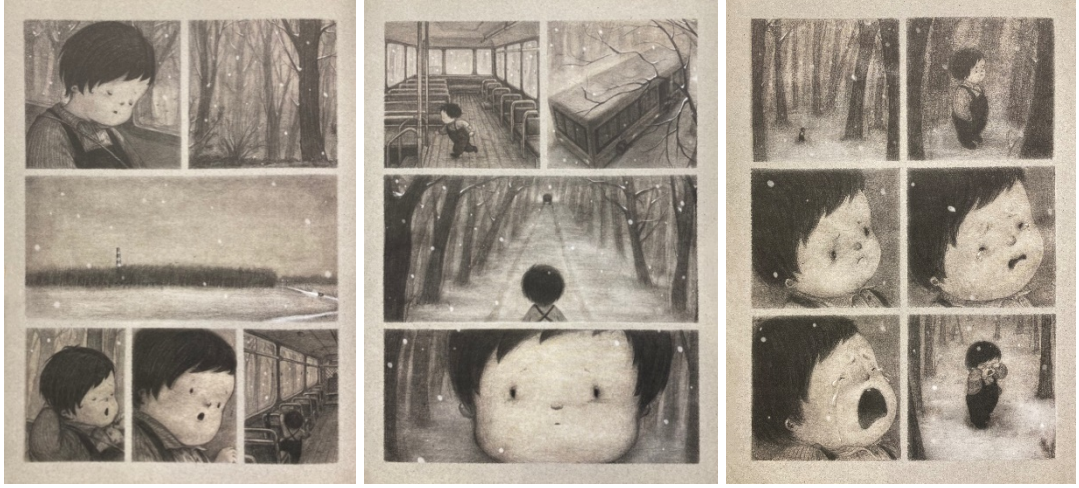
Resim 3. 1“The Only Child” adlı Sözsüz Grafik Roman Kapak Görünümü

Resim 3.1’de Sanatçı Guojing’in 2015 yılında yazdığı ve resimlediği The only child adlı eseri görülmektedir. 5-9 yaş kitlesine seslenen hikaye, küçük bir kızın başrolünde kurgulanmaktadır.

Evde tek başına kalan küçük kız, oyuncaklarıyla oynayarak, televizyon seyrederek ve pencereden kar manzarasını izleyerek gününü geçirmektedir. Bir zaman sonra sıkılganlığına çözüm aramaya başlamaktadır. Anneannesini görmeye gitme düşüncesi hasıl olunca kendini soğuk havaya karşı sıkıca giyinirken bulmaktadır. Anneannesinin evine gitmek için bindiği otobüste uykuya kalmasıyla panik olan küçük kız, gelecek ilk durakta inerek ve yürümeye başlar. Yoldan iyice uzaklaşır, ormanın derinliklerine doğru ilerlemesiyle kaybolduğunu fark eder. Çaresizlik içinde ağlarken karşısında bir anda geyik belirir; onu takip etmesiyle de büyülü bir yolculuğa adım atmaktadır. Fakat, kitabın ana fikri düşünüldüğünden daha içe yöneliktir. 1979

yılında Çin'in nüfusta izolasyon politikası uygulamasına maruz kalan yazar Guojing, eserinde bu konuyu ele alırken, çocukluk döneminde yaşadığı bir kaybolma anısından ilham alarak hikayeyi oluşturmaktadır. Aile içinde tek çocuk olarak büyüyenlerin yalnızlığını ve mutsuzluğunu küçük kızın yaşadığı bir deneyim ile ifade eden sanatçı, zarif üslubunu sanatsal dokunuşlarla canlandırırken, izleyicileri sayfaların duygusal derinliklerinin içinde bırakmaktadır.

3.1.1. Teknik Açından İncelenmesi



Resim 3. 2“The Only Child” adlı Sözsüz Grafik Romanın Teknik Açısından Değerlendirilmesi

Resim 3.2’de (soldan sağa) Anneannesine gitmek üzere otobüse binen küçük kızın uyuyması sonrasında yaşananlar yansıtılmaktadır. Gitmek istediği yerden ne kadar uzaklaştığını bilmeyen küçük kızın şaşkınlığı, endişeli halde hemen otobüsten inişi gösterilirken, sonraki sayfadaki paneller yaşadığı çaresizlik duygusunu en iyi ifade eden sahnelerden bir tanesidir.

Teknik açıdan soldaki ilk sayfada, görsel okuryazarlığı kolaylaştıran sahne dizilimi görülmektedir. Dengeli yerleşimde küçük kızın, zaman akışını gösteren farklı bakış açılarından betimlemelerine yer verilmektedir. Çizgileri birbirinden ayıran ton, en yoğun kullanımını figürü öne çıkarmak için kullanılmaktadır. Arkaplanda biçimlerin sınırlarına göre değer azalır, çoğalmaktadır. İkinci ve üçüncü sayfada duyumsamayı arttıran öğelerin kullanılmasına ekstra önem gösterilmektedir.

Özellikle, biçimlerin bireyde hissettirdiği etkileşimi arttırmaktadır. Örneğin otobüsün arkadan çizimi bir daha gelmeyeceği mesajını veren bir yönde aktarılmaktadır.

Genel olarak, karakalem tekniğinde nokta ve çizginin, hem vurucu alanlarda baskın koyu renk kullanımıyla, hem de geri planda olması gereken alanlarda yumuşak renk geçişleriyle birlikte bütünlük oluşturmaktadır. Görüldüğü gibi, sadece hikayenin başarılı olması sözsüz grafik romanda yeterli bir durum değildir. En iyi şekilde hikayeyi destekleyen tasarım öğeleri olduğu zaman, eser izleyicide bir anlam ifade etmektedir.

3.1.2. Kompozisyon ve Hikaye Akışı



Resim 3. 3 “The Only Child” adlı Sözsüz Grafik Romanda Kompozisyon ve Hikaye Akışı

Resim 3.3’de (soldan sağa) küçük kızın, ebeveynlerine bıraktığı mesaj doğrultusunda gelişen görüntüler bulunmaktadır. Küçük kızın mesajını izleyicilere de gösteren annenin endişeli bakışları, çevrede arayışı ve bir ihtimal anneannesine gittiğini düşünerek otobüse bindikleri sahne yer almaktadır.

Kompozisyon, sıralı dizilimdeki her bir panelin kendine has estetik kuralları çerçevesinde oluşturulmasıdır. İlgi çekici noktaya izleyiciyi çekebilmek için rengin,

ışığın, hareketin ve orantının konumu önem arz etmektedir. Soldaki sayfanın alt bölümünde anne ve babanın duruşu, asimetrik dengede yatay pozisyonda resmedilmektedir. Görenlerde gerimli bir an olduğunu hissettirmektedir. Beraberinde karanlığın içinde ışığın kullanılması panelde ağırlığın yarattığı yalnızlığı göstermektedir.

Kompozisyonun vurgusu, sözsüz grafik romanın en göz alıcı kısmıdır. Sağdaki sayfada ışık hüzmeleri, hikâyedeki duygusallığın bir karşılığı olan vurgu noktasıdır. Misal, Annenin orta panelde otobüsün camından otobüs durağına bakarken küçük kızında o durakta durup durmadığını endişe duygusunu çok rahat izleyiciye geçirmektedir. Bu sahne, alelade bir şekilde resmedilmemesi gerektiği için sanatçı bu görselde denge, doku, yön ile merkez noktasını işaret ederken, renk kullanımıyla zıtlık sağlayarak hikayenin akışında anlamsızlıklara yol açmadan sağlıklı bir şekilde bölüm sonlandırmaktadır.

3.1.3. Kitabın Çocuk Üzerindeki Etkisi



Resim 3. 4 “The Only Child” adlı Sözsüz Grafik Romanda Hayal Gücü Kullanımı

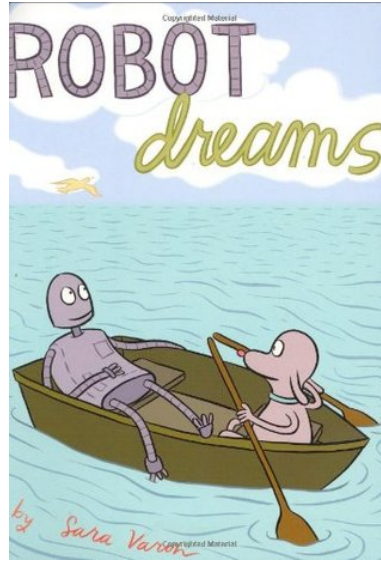
Resim 3.4’de bulutların üzerinde geyik, küçük kız ve sanatçının ürettiğini küçük bir canlı yer almaktadır. Geyiğin, küçük kızını gökyüzüne çıkarıp diğer figürle beraber oyun oynadıkları bir önceki sahnede resmedilmektedir. Bu sırada, bir

balinanın gökyüzüne doğru havalanması ve sanatçının balinaya has su püskürtme işlemini bulut gibi betimlemesi çocuklara sınırsız hayal gücünün imkânsızlığını göstermektedir. Gerçeklerden yola çıkılarak oluşturulan sayfadaki kurgu sanatı, çocukların görseli çözümlene zevkinin tadına vordırmaktadır.

Çocuklar bir mıknaatıs gibi düşünebilir. İlgilerini çeken bir şey olduğunda direk onu zihinlerine çekerler, belleklerin yerleştirirler ve betimlenen unsuru kendi bilgi birikimlerine göre evrimleştirirler. Ortaya çıkan düşünceyle birçok öge arasında bağlantı kurmak kolaydır. Nitekim yaratıcı düşünmenin yolu bu şekilde açılabilir.

Sanatçı Guojing, bu bilinçle, oluşturduğu sözsüz eserinde etkileşim kurmanın önemini duysal ve duygusal açıdan gözler önüne sermektedir. Bilginin her türlüşünün farklı imajlarda kullanarak iletebilmesi çocukların da aynı beceriyi sağlayabilecek olgunluğa erişmesine öncülük etmektedir.

3.2. ROBOT DREAMS ADLI SÖZSÜZ GRAFİK ROMANIN İNCELEMESİ



Resim 3. 5 “Robot Dreams” adlı Sözsüz Grafik Roman Kapak Görünümü

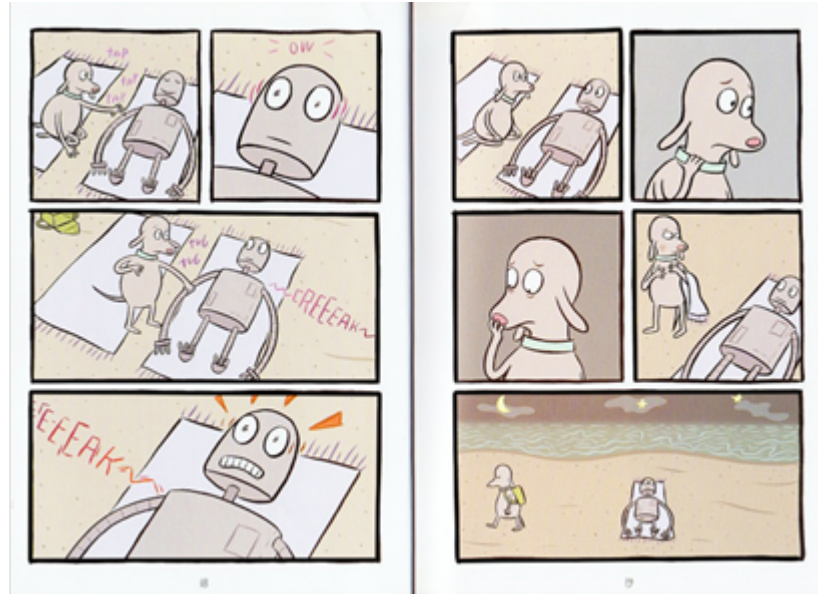
Resim 3.5’da Robot Dreams adlı sözsüz grafik romanın kapak görseli bulunmaktadır. 2007 yılında sanatçı Sara Varon tarafından 8 – 12 yaş grubuna yönelik üretilen eser, basit ve anlaşılır bir çizgide sevgi ve dostluk temasını işlemektedir.

Bir köpek arkadaş edinme girişimlerinden sonra “kendi robotunu yap” kitini satın alır ve yaptığı robot, onun en iyi arkadaşı olmaktadır.

Hikayenin ilerleyen safhalarında robot tam olarak dünyadaki canlılar gibi hareket etmeye başlar ve sonucunda hiç beklenilmeyen sonuçlar meydana gelir. Köpek, robotu koruyup kollayamadığı için suçluluk ve pişmanlık hissi yaşamaktadır. Aradan bir yıl geçer ve köpek yalnızlığından öte, robotun kendisinde bıraktığı boşluğu doldurmaya çalışmaktadır.

Eserin son aşamasında, robot bir şekilde yaşadığı durumdan kutulur ve başka birinin dostluğuyla ödüllendirilir. Köpek ise, envai çeşit arkadaşılık denemelerinden sonra yine kendine robot bir arkadaş edinerek, yaptığı yanlışları bir daha yapmamanın bilincinde olarak yaşamına devam etmektedir. Arkadaşlık bağının önemini, geri dönülmez yollara gidildiğinde nasıl kuvvetlendiğini, kalp kırıklıklarını kişide ne gibi hislere yol açtığını sözsüz grafik roman dokunaklı bir şekilde ele almaktadır.

3.2.1. Teknik Açıdan İncelenmesi



Resim 3. 6 “Robot Dreams” adlı Sözsüz Grafik Romanın Teknik Açıdan Değerlendirilmesi

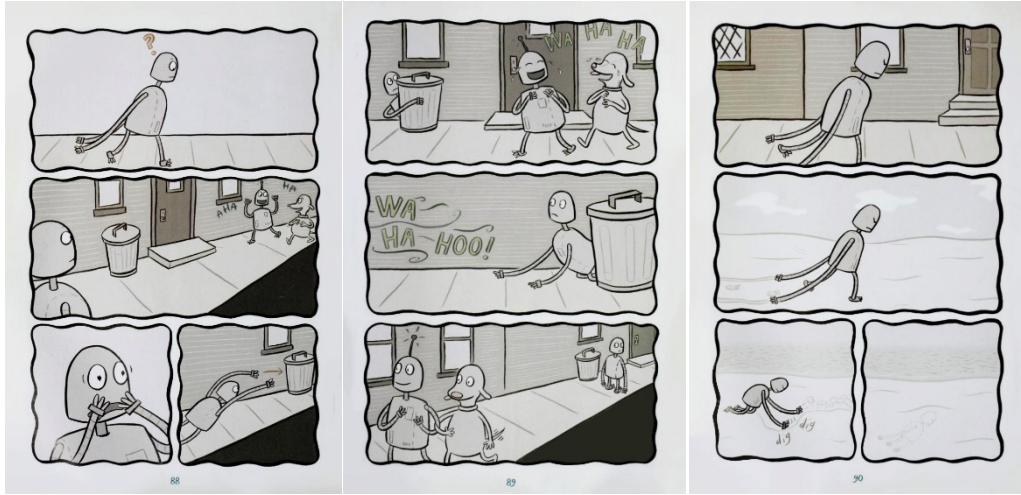
Resim 3.6’de birlikte güzel vakit geçiren arkadaşların, sahile eğlenmeye gittiği sahne yer almaktadır. Sahnede sahilde kuma uzanan robot, bir süre sonra güneşin etkisiyle yerinden kalkmamaktadır. Köpek akşama kadar arkadaşının kendine

gelmesini bekler, ancak hiç hareket etmemektedir. Artık daha fazla bekleyemeyen köpek, onu orada öylece bırakır ve evinin yolunu tutar. Hikâyenin devamında ise, aylar geçer ve köpek sahile her uğradığında robotun halinde bir değişiklik olmadığını görür. Çaresiz olan robot ise, aylarca kurtarıma hayalleriyle yaşar.

Sol ve sağ sayfada panellerin kalın kontürlerle çerçevesi her görüntüde izleyiciyi çizgi içine çekerek, bir zaman daha odağın sürmesine katkı sağlamaktadır. Karakterin her yeni ifadesinde bir panel hizmeti verilmektedir. Özellikle sol sayfada bulunan yazı destekli tasarımlar ve semboller ani gerçekleşen durumları yansıtmak için kullanılan tipografik biçimlerdir.

Panellerde robota olan bakış açısı sabittir. Fakat hareket halinde olan ve duygu değişimi yaşayan köpeğin izleyici tarafından tepkisi merak edildiği için her kadrada farkı perspetifle gösterilmektedir. Karakterlerin panellerdeki görüntülerinde tezatlık sözkonusu olsa da, sayfanın geneline bakıldığında farklılıklar bütünlük oluşturmaktadır.

3.2.2. Kompozisyon ve Hikaye Akışı



Resim 3. 7 “Robot Dreams” adlı Sözsüz Grafik Romanda Kompozisyon ve Hikaye Akışı

Resim 3.7’de (soldan sağa) Robot çevrede hareket halindeyken eski dostu Köpeğin yanında yeni robot arkadaşıyla eğlenceli zaman geçirdiğini görülmektedir. Köpekle arasındaki dostluk bağının hala devam ettiğini düşünen Robot, büyük üzüntüyle uzun süredir kaldığı kumsala geri dönerek kendini gömmektedir.

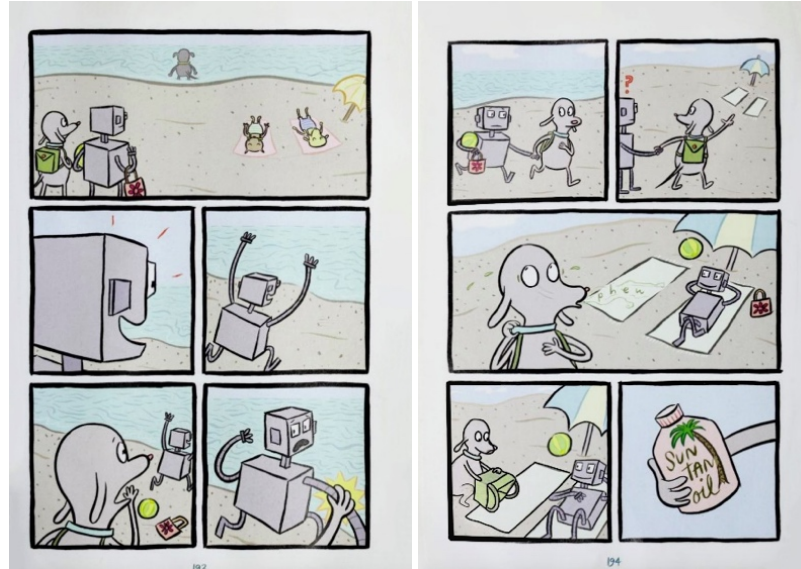
Kalp kırıklıklarının insanda yarattığı en büyük etki, duygusal acıdır. Kompozisyonda çok basit bir dille eski dostunun kendi yerini hemen başka bir Robot ile doldurmasına çok üzüldüğü aktarılmaktadır.

Robotun hayalini kapsayan sayfalar, gerçek hayatta yaşanan görüntülerden farkı olduğunu belli edebilmek için hayal ürünü olan görseller dalgalı çizgiyle çerçevelendirilmektedir.

Yumuşak renk skalasına sahip olan sözsüz eser, sayfalarda ölçülü derecede uyumu yakalamaktadır. Panellerde izleyicinin büyük tepkiler verebileceği, vurgu alanları çok az bulunmaktadır. Görseldeki vurgu noktası, fiziksel olarak Robotun kendini kara gömmesidir. Görsel olarak, kişiyi tatmin eden bir görüntü olmayabilir. Lakin, içsel bir bakış açısıyla, Robotun duygusal yönünün çektiği acı hissedildiğinde, izleyicinin üzüntü duyarak tepki verdiği önemli vurgu alanlarından birisidir.

Kompozisyonda, boşluk-doluluk dengesinin eşit düzeyde sayfalarda uygulanırken aynı şekilde eşitliğin renk kullanımında da görülmesi belli estetik kaideler çerçevesinde oluşturulduğunu açıklamaktadır.

3.2.3. Kitabın Çocuk Üzerindeki Etkisi

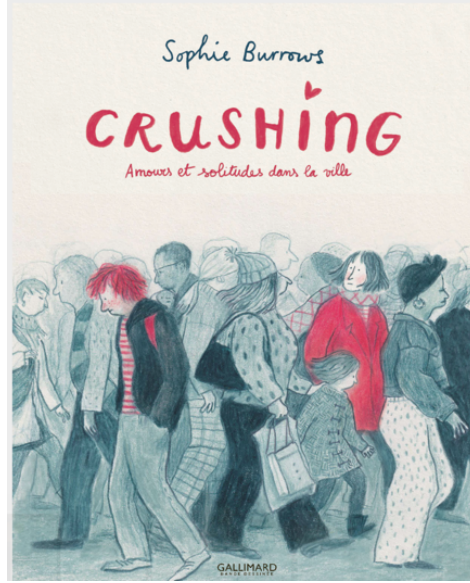


Resim 3. 8 “Robot Dreams” adlı Sözsüz Grafik Romanın Mesajın Çocuk Üzerinde Etkisi

Resim 3.8’da Köpeğin yeni arkadaşı Robot ile birlikte sahile gittikleri görüntüler bulunmaktadır. Yeni Robotun bir heyecanla denize girmesine engel olan, onu güneşlenme alanına yönlendiren ve güneşlenmeden önce güneş yağı sürmesi için yardımcı olan Köpek, onu bilgilendirmesinin ötesinde, koruyarak zarar vermesine engel olmaktadır. Zira, geçmişte yaşanan dikkatsizliklerinden dolayı pişmanlık duyan ve hatalarından ders alarak daha az hata yapmayı hedefleyen Köpek, tecrübeleri doğrultusunda hareket etmektedir.

Çocuğa görsellerle bu mesajlar iletilirken, durgun bir panelde değil, hareket içeren ve dikkat çekecek şekilde tasarım oluşturulmaktadır. Özellikle, 2. Sayfa orta kısmında bulunan Köpeğin bir oh çekmesi, geçmişine bir gönderme yaptığının işaretidir.

3.3. CRUSHING ADLI SÖZSÜZ GRAFİK ROMANIN İNCELENMESİ



Resim 3. 9 “Crushing” adlı Sözsüz Grafik Roman Kapak Görünümü

Resim 3.9’de Sophie Burrows’ın 2021 yılında oluşturduğu eseri Crushing adlı sözsüz grafik romanın kapak görseli görülmektedir. 16 yaş ve üzeri okul dönem çocuklarına hitap eden eser, kalabalıklar içinde insanın yalnızlığını ve hayata tutanma çabasını ele almaktadır.

Kitabın ana karakteri Genç Kız, hayat arkadaşını bulma yolunda sarfettiği çabalara yanıt bulamamaktadır. Can sıkıntısına ve bulanımlarına son vermek isteyen ve artık kendi hayatıyla barışmayı tercih eden Genç Kız, belli aktivitelere katılarak yaşamın güzel yanını görmeye başlamaktadır. Kitabın diğer ana karakteri Genç Erkeğin, hayatı farklı değildir; hangi işe girirse, rast gitmemektedir. Birbirine bu kadar benzeyen iki kişinin tesadüfen biraraya geldiğinde sanatçının acımasızca es geçtiği her an, izleyicinin bir sonraki sahneyi kollamasına yol açmaktadır.

3.3.1. Teknik Açından İncelenmesi



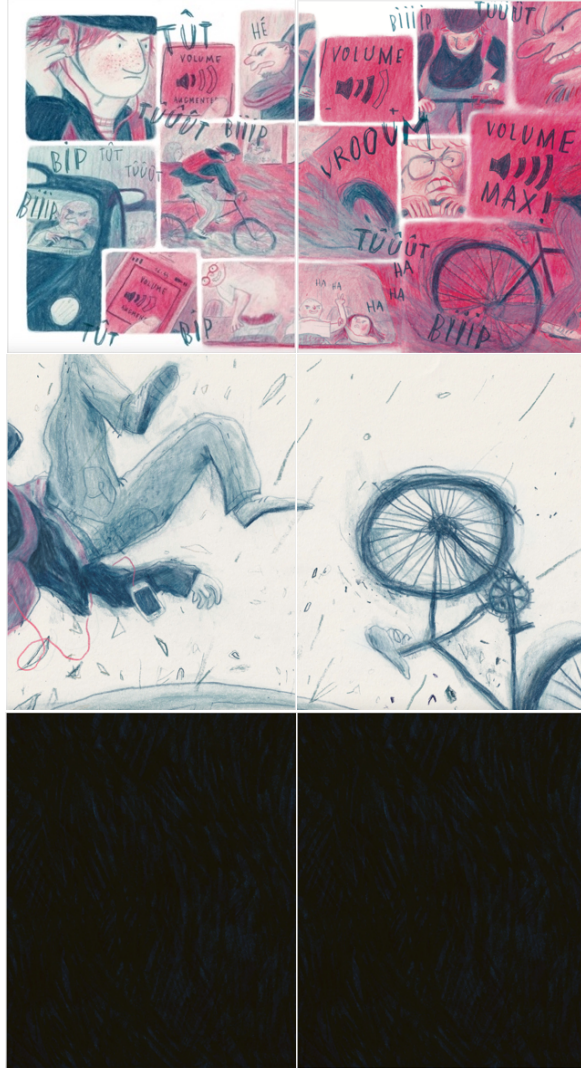
Resim 3. 10 “Crushing” adlı Sözsüz Grafik Romanın Teknik Açından Değerlendirilmesi

Resim 3.10’de Genç Kızın evine giderken ki anları görülmektedir. Eserin genel yapısında sanatçının çizgisi, tasarımın yönünü ve perspektifini hikayenin akışına göre yönlendirebilecek güçte olmasını sağlamaktadır. Eserinde sadece pembe ve füme rengi üzerinden kompozisyonu oluşturan sanatçı, her sahnede kontrastı oluşturmaktadır. Bu kadar basit bir anlatımda, çizginin soluklaşıp, sertleştiği anlar ve tonlarının açılımlarına yardımcı olan dokuda işin içine girerek, kişide algıda seçiciliği artmasına neden

olmaktadır. İki renk kullanmasının içeriksel sebebi, yalnızlığı baskın bir şekilde izleyicilere hissettirebilmek istemesinden kaynaklanmaktadır.

Burrows, her doğal unsurunu organik biçimlerde, her yapay ürününü de serbest karalama şeklinde oluşturarak uyumluluğunda, sertliğinde kendi içinde doğal bir yapıda oluştuğunu göstermektedir. Sahnelerde perspektifin aşama aşama göstermesi, zihinlerde boşluk bırakmamaktadır. Özellikle, genç kız evinin kapısına gelene kadar panellerde sessizlik sürerken, anahtarı bulma anları sahneleri hareketlendirerek izleyiciyi uyarmaktadır.

3.3.2. Kompozisyon ve Hikaye Akışı



Resim 3. 11 “Crushing” adlı Sözsüz Grafik Romanda Kompozisyon ve Hikaye Akışı

Resim 3. 11’de (soldan sağa) Genç Erkeğin bisikletiyle trafikte hareket halindeyken kaza yaptığı an resmedilmektedir. Panellere soldan itibaren dikkatli bakıldığında, yağmura yakalanan gencin, arabaların arasından geçmeye çalışırken korna seslerinin yarattığı gürültüden sıkıştığı anlaşılakta ve müziğin sesini verdikçe hızlanmak istediği ve agresifleştiği görülmektedir.

Kompozisyonda hızı temsil edebilmek için paneller arası boşluklar görüneninden daha dar bir pozisyona getirilmektedir. Her bölümde bir insanla karşı karşıyaya kalan gencin laf yediği sırada, onları duymamak için açılan müzik sesini ifade eden tipografiler, karakterin sıkıştırıldığını göstermek için eklenmektedir. Sıcaklığı temsil eden pembenin yoğunluğu, sahnenin çok gerelimli olduğu mesajını da vermektedir.

Dengeyi kompozisyonda oturtabilmek için ön-arka ilişkisinde sanatçı, bazen karakterleri bazen de nesnelere ön plana çıkararak öğelerin yerleşiminde orantıya dikkat etmektedir. Bisikletin birinci ve ikinci sayfada belli yönde hareket eden çizgilerle yönlendirilmesi, hikayenin akış halinde olduğunu gösteren önemli detaylardandır.

İkinci sayfanın sağ alt kısmında aynı yönde çizilen bir sürü çizginin bir olayın gerçekleşeceği mesajını vermektedir.

Kaza sahnesinde bir anı yakalayan sanatçı, izleyicileri aniden hızlı moddan yavaş moda geçirmektedir. Karakterin gözünde zamanı durdurduğu gibi izleyicilere bir sonraki siyah karalama sayfalarına yer vererek bilgi aktarımını kesmektedir.

Bu tür kompozisyonlarda aksiyonu çift taraflı yaşatmak gerekir; yani sanatçı hikaye akışını tam yerinde hızlandırması ve anı gerektiği gibi işledikten sonra durdurdurak, sahneyi birden sakinliğe çevirmesi arzu edilen bir andır. Çünkü izleyici, aktarılan hikayenin yoğunluğu üzerine oluşan geriliminden kurtulması ve durgunluğa kavuşması zıtlık dengesi için ideal bir harekettir, örnek eserdeki gibi kompozisyonu başarılı kılınmasını sağlamaktadır.

3.3.3. Kitabın Çocuk Üzerindeki Etkisi



Resim 3. 12 “Crushing” adlı Sözsüz Grafik Romanda Empatinin Çocuk Üzerinde Etkisi

Genç Kızın ve Erkeğin kendi hikayelerinde farkında olduğu ve üstesinden gelmeye çalıştıkları şey, yalnızlıştır. Dışardan bunu salt bir şekilde anlayabilmek için eserde belli görüntüler bulmak mümkündür. Örneğin, Burrows’ın Resim 3.12’de ana karakterlerinin kendini sorguladığı ve yalnızlığının topluluk içinde yansımaları ele aldığı görüntüler bulunmaktadır.

Tek başlılık, kişinin hayatında boşluk hissi oluşturur. Hiçbir duygu paylaşımının olmadığı ve sosyal çevresiyle bağlantı kurmada problem yaşayan biri insanın en temel ruhsal ihtiyacı olan yakınlık hissinden mahrum kalmaktadır. Bu duygularla başa çıkabilmenin yolunu gösteren sanatçı Sophie, eserin ilk sayfalarında karakterlerin yaşantılarından kesitler sunarak çocukların empati kurmasını kolaylaştıracak betimlemelere yer vermektedir.

Bu sayede çocuklar direkt ana karakterlerle iletişim kurmaktadır. Kendi düşüncelerinden soyutlanarak karakterlerin yaşadığı ruhsal devrimin farkına varabilmesi, bireyi kişisel bir deneyimine kavuşmaktadır. İnsanoğlunun manevi ihtiyaçların önemine değinerek, kıymet bilmesine ve sağlıklı ilişkilerin sürdürülmesi mesajını farkedilemeyen her küçük detaya işlenmektedir. Sessizliğin birçok söz söylediği anlar görseldeki gibi, bir bakış veya bir duruş rahatlıkla gösterilmektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. ÇOCUKLARA YÖNELİK BİR SÖZSÜZ GRAFİK ROMAN UYGULAMASI

4.1. “YA ŞİMDİ?” ADLI SÖZSÜZ GRAFİK ROMANIN İNCELENMESİ



Resim 4. 1 “Ya Şimdi?” adlı Sözsüz Grafik Roman Uygulamasının Kitap Kapağı

Tezin uygulama çalışması olan Ya Şimdi?, okul öncesi çocuklara hitap eden duygusal içerikli bir grafik roman projesidir. Hikayenin merkezinde, küçük bir kız çocuğunun yaşadığı duygusal devinimler ele alınmaktadır.

Resim 4. 1’de yer alan kitap kapağında annesini kaybeden küçük bir kız çocuğunun ölümü tanıma, reddetme ve sonucunda kabullenme sürecine tanıklık edilmektedir. Ölüm, yetişkinlerin inançları doğrultusunda zaman içinde kolaylıkla atlatabildiği bir duygu durumudur. Ancak sıra çocuklara bu durumu ifade etmeye geldiğinde, nasıl konuşulacağını veya ölüme karşı nasıl duyarlı olunabileceği

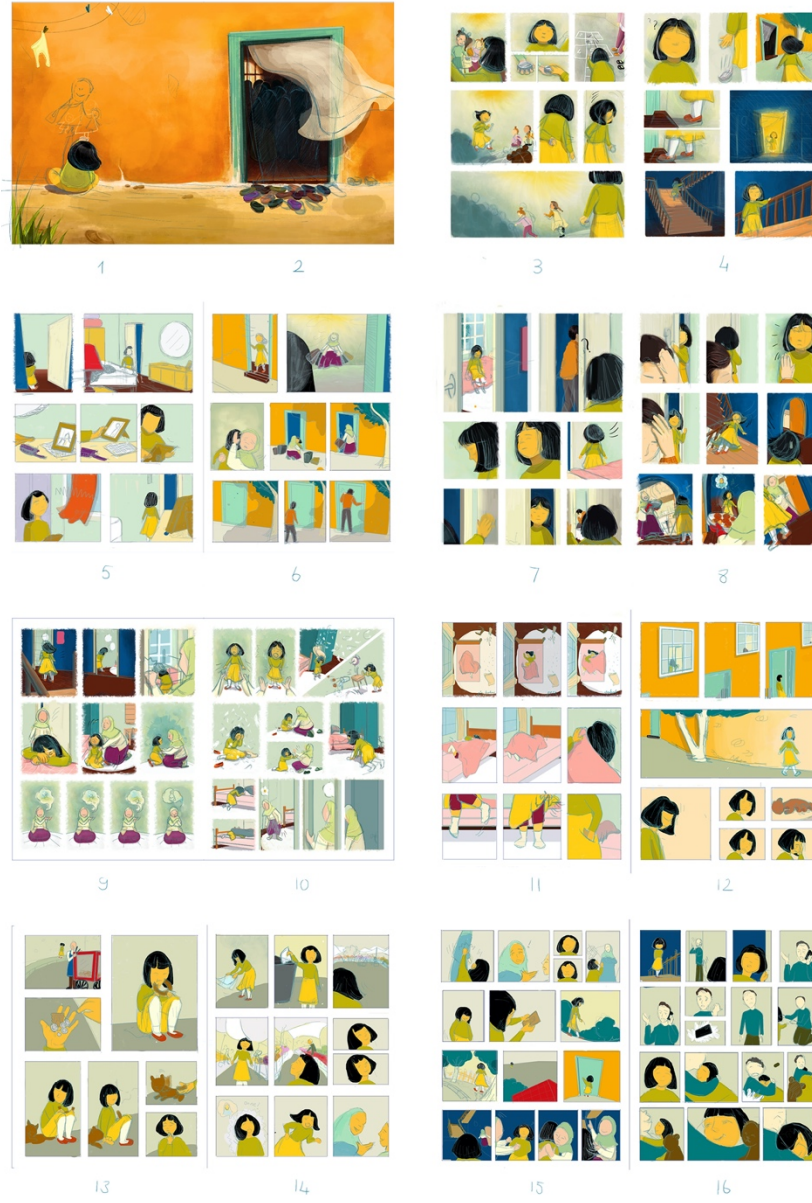
konusunda insanlar yeterli bilinçliliğe sahip değildir. Paralel olarak, basılı ürünlerde bu tarz negatif durumları öne sürmek tercih edilmemektedir veya bilgi paylaşımında bulunulsa da Türkiye’de yayımlanan ancak yurtdışı piyasasına ait eserler bulunmaktadır.



Resim 4. 2 “Ya Şimdi?” adlı Sözsüz Grafik Roman Uygulamasının Giriş Sayfası

Böyle hassas ve dikkat çekilmesi gereken bir duygu durumunun, insan yaşamının temelinde mutluluk kadar ölümlünde var olduğunu ve doğal bir olgu olduğunu Ya Şimdi? adlı grafik romanla öne sürerek, görsel okuryazarlığın, sanatsal öğeler aracılığıyla birçok duyguyu empati yoluyla tattırılabilir, bilinçlendirilebilir veya bilgi aktarımı yapılabilirliğini göstermek amaçlanmaktadır.

4. 2’de grafik roman uygulamasının giriş sayfası görülmektedir. Anne kaybının yaşandığı anlarda çocuğun haberiz hali resmedilmektedir. Kapının ardındaki karanlığın verdiği sessizlik, ölümün kişide yaşattığı durgunluğu ve üzüntüyü yansıtmaktadır. Küçük kızın birşeyleri farketmediği ancak tanımlayamadığı net olarak ifade edilmektedir.



Resim 4. 3 “Ya Şimdi?” adlı Sözsüz Grafik Roman Uygulamasının Storyboard Çalışması

4. 3’ de uygulamanın storyboard çalışması görülmektedir. Hikayenin devamında, küçük kızın annesiyle kurduğu güvenli bağlanmanın bir yalnızlığa dönüşümünü kabul edemeyişi ve kendini boşlukta hissettiği anda babasının ve babaannesinin yardımıyla üstesinden gelebileceği mesajı izleyicilere verilmektedir.

4.1.1. Teknik Açısından İncelenmesi



Resim 4. 4 “Ya Şimdi?” adlı Sözsüz Grafik Roman Uygulaması, 3-4. sayfalar.

Resim 4. 4’de çalışmanın ilk sahnesi, bir kız grubunun küçük kıza sek sek davet etmesi üzerine başlamaktadır. Panellerin ileri safhalarda küçük kızın keyifli vakit geçirdiği anların yerini bir belirsizlik yer almaktadır. Anne kaybını tam olarak idrak edemeyen küçük kız oyun oynar haldeyken, oyun arkadaşları evden çıkan cenazeye göz dikmektedir. Bu aşamayı tekniksel açıdan belirgin çizgilerle göstermek yerine ton geçişlerini kullanarak silüet halde bir topluluk resmedilmektedir. Çünkü, bu yaş grubu çocuklara kişi kaybı sembolik olarak belli somut örnekler üzerinden aktarılmaktadır. Belli belirsiz renkler kullanılarak bire bir acı duygusunu da şeffaflaştırmak istenmektedir.

4. sayfa, küçük kızın anlamsız bakışlarını takip eden eve girme isteğiyle devam etmektedir. Kapı eşiği panelinde aslında olanları öğrenmesini sağlayacak önemli bir adım olarak resmedilmektedir. Aynı şekilde, evin içinde küçük kıza doğru kurulan perspektif, ışığın ve karanlığın sağladığı kontrast ile yalnızlığını ön plana çıkarmaktadır.

4.1.2. Kompozisyon ve Hikaye Akışı



Resim 4. 5 “Ya Şimdi?” adlı Sözsüz Grafik Roman Uygulaması, 7-8. Sayfalar.

Hareket, sözsüz grafik romanı interaktif kılan bir öğedir. Resim 4. 5’de küçük kızın yaşananları algılamaya çalışması, çaresizliği, sinirlenmesi gibi birçok duygu değişimi, hareketin bağlantı kurmasıyla ortaya çıkmaktadır. Diğer yandan, kompozisyonu desteklenmesi için orantı ve dengenin bir bütünlük oluşturmasına özen gösterilmiştir. Özellikle, 8. sayfanın son bölümünde panellerde sembol kullanımından kaynaklı karışıklığı önlemek amacıyla baskın açılara yer verilmektedir. Faydανılan bazı semboller, beden dilinin veya jestin bir eksikliği olduğu için kullanılmamıştır. Tam tersi, duygu yoğunluğunu ekstra hissettirebilmek ve izleyicide ifade gücünün otariter yanı yansıtılmak istenmektedir.

Kararlı ve sağlam yapısıyla nispeten kapsüle benzeyen sözsüz grafik roman, izleyiciyi hikayenin içinde tutmaktadır. Her olay geçişinin duygu yoğunluğunu yükselten veya azaltan panellerden oluşması sebebiyle yapısal olarak grafik romanı hareketli sağlamasının ötesinde hikayeyi de faal kılmaktadır.

4.1.3. Kitabın Çocuk Üzerindeki Etkisi



Resim 4. 6 “Ya Şimdi?” adlı Sözsüz Grafik Roman Uygulaması, 9-10. Sayfalar.

Grafik roman uygulamasının en çarpıcı sahnelerinden olan Resim 4.6’de 9. ve 10. sayfalar farkındalığı ve duyarlılığı ön planda işlemektedir. 7. sayfa sonunda, annesinin nerede olduğu merak eden ve ağlayan küçük kızı babaannesi karşısına alır ve konuşma balonunda annesinin öldüğünü semboller üzerinden anlatmaktadır. Zira, ölüm soyut bir kavramdır ve okul öncesi çocuklar bu durumu algılayamazlar. Bu sebeple, Babaanne, doğal bir durum olduğunu bir çiçek üzerinde şöyle izah etmektedir; çiçek “şuan sağlıklıdır”, “sonra bir gün solar” ve daha sonra ileride “yaşamı sona erer” ifadesini kullanmasının ardından annesini düşünme balonu içinde göstererek artık olmayacağını aktarmaktadır. Bu sırada beden dilini ve jest, mimiğini kullanarak kademe kademe üzüntüsünü belli etmektedir.

8. sayfayla birlikte, izleyici de küçük kızın insani gerçeklikleri kabul etmenin zorluğunu görmekte, tepki vermektedir. Bu aşamada, sayfalarda yoğun duygu akışına es verilerek olayın izleyicinin zihninde düşüncelere maruz kalmasına olanak tanımaktadır. Bu yol ile, izleyicinin küçük kızın yaşadığı buhrana üzülmesi ve bir

özüm bulması beklenir. Bu özümün hem mantıksal hemde duygusal bir zemine oturabilmesi için paneller arasında duyarlılık becerisinin kazanılması istenmektedir.

SONUÇ

Grafik romanın ardışık anlatı çeşitlerinde bir bütünün parçası olarak görülmektedir; ancak spesifik özelliklerinden dolayı birbirlerinden ayrı düşünmenin gerekliliği anlaşılmıştır. Özellikle bu farkı, çocuklara mahsus üretilen çizgi roman ve resimli kitaplarda rahatlıkla görülebilir. Çizgi roman, hayal gücünün daha ağır bastığı, süper kahramanların kötülöklere karşı savaştığı temaları içermektedir. Yapısal açıdan stilize edilen konuşma balonları ve duyguları belirten envai çeşit sembollerin kullanıldığı bir sistem üzerine kuruludur. Resimli kitaplar, çizgi romana göre daha az uyarana sahiptir; tek bir mevzu üzerinden kısa ve net mesajlarla hikaye anlatılmaktadır. Paneller de önemli anları içine alarak, konu aktarımını kısa tutar. Grafik roman ise, olgun metinleri tasarım öğeleriyle zengin bir şekilde panellere yansıtmaktadır. Bahsedilen konuya karşı ilgiyi arttırmak için ekstradan uyarana ihtiyaç duymaz. Sayfalarda aralıklı olarak vurgu noktasını belirleyerek, izleyiciyi odak noktasında tutmayı başarmaktadır.

Çocuklara yönelik sözsüz grafik romanların, ard arda panel dizimiyle hareketliliği sağlaması, sesi aktarabilen görsel mesajlara ve sadece tasarım öğelerini kullanarak bellek kullanımının nasıl aktarıldığı gösterilirken karakter tasarımının öneminden ayrıca bahsedilmektedir.

Dolayısıyla, çocuklara dair oluşturulan sözsüz grafik romanları, erken yaşta deneyimlendiğinde, duyularını harekete geçirerek, hayal dünyasıyla etkileşim kurmasına yardımcı olmaktadır. Her bir tasarım öğesi, uyaran olarak zihin dünyasına düşünce imgelerini duyumsatan, algılama becerisini destekleyen ve uzun süreli ilgiyi hikayede tutarak eleştirel düşünme kabiyetini besleyen bir konumda yer alır. Okuryazarlığın eğitimde yeterli olmadığını savunan Rhoades., vd., (2015), okul dönemi çocukları arasında görsel okuryazarlığı kullanarak, empati yoluyla ve eleştirel bakış açısıyla hikayeye tepki vermeleri ve sonrasında hikayeyi baştan nasıl inşa edildiğini araştırmaktadır. Araştırma sonucunda, bireylerin tasarım öğeleri ve ilkeleri vasıtasıyla kolaylıkla imgeleri anlamlandırma ve somutlaştırma yolunda olumlu sonuçlar alındığı belirtilmiştir. Hikayenin inşa sürecinde, sözsüzlüğün evrensel bir yapıda olması kolaylığı yaşanırken, eleştirel bakış açısıyla eserle iki yönlü köprü

oluşturarak görsellere izleyiciler dahil edilir ve empati ile kendi yaşayış tarzları üzerinden hikayeyi düzenlemeleri istenmiştir. Hikaye akışında görsel hakkında çoklu bakış açısını kullanarak fikir belirtmeleri, yanlış anlamaları engellemeye ve hikayenin ana konusunun çözümlenmesinde, normal okumaya göre, çok daha fazla yarar sağladığı araştırma sonucunda görülmüştür (s. 307-323). Deney ile empatinin, farkedilmeyen noktaları görmeyi temin eden bir güçte olduğu kanaatine varılmıştır. Bu nedenle, çocukların etkileşim alanına girerek, hikayeyi kendi açıların keşfetmeleri ve ortaya çıkan problemi çözümlenmeleri yaratıcılıklarına katkı sağlamaktadır.

Görseli oluşturan tasarım öğeleri ve ilkelerinin, sadece bilişsel ve duyuşsal etmede artı yönleri yoktur. Estetiksel yöndende farkındalık oluşturarak bilinçlilik kazandırmak hedeflenir. Güzelliği oluşturan nitelikli görsellerin biçimlerini çözümlenmeyi ve eleştirel gözle değerlendiren duyarlılığının sağlanması istenen diğere bir detaydır. Bu konuda araştırma yapan Pantaleo (2019)'da 7. Sınıf öğrencileri arasında yaptığı bir deneyde grafik romanlarda tasarımı estetikleştiren altı öğeye yani çizgi, renk, bakış açısı, perspektif, çerçeveleme stiline ve tipografi tasarımına odaklanılmasını istemiştir. Elde edilen sonuçlara göre, çizgilerin karakterleri oluştururken oluşturduğu duyuşsal etkiyle olay örgüsü hakkında bilgi aktarımını gerçekleştirdiğini ve panellerin kendi içinde boyut, şekil ve belli bir düzen içerisinde ritim oluşturarak izleyicileri zihninde mesajın göstergesel hareket sağladığı sonucuna varılmıştır (s. 56-78).

Yapılan incelemeler ve araştırmalar sonucunda, çocuklara yönelik sözsüz grafik romanların bir anlatım dili olarak sanatsal ve öğreticiliğe dair çocuğun iç dünyasını desteklediği açıkça görülmektedir. Özgün tasarım ve içerik kalitesine sahip bir eserin çocuğun bir takım görsel beğeni süzgecinde geçirmesi sonucunda alınan olumlu dönüş hedefteki ilk aşamadır. Eserin sayfalarını çevirdikçe, sözle çizgiye aktarılan mesajlar, çocuğun duyuş ve düşüncelerini harekete geçirerek, zihninde anlatımı biçimlendirir. İmgelerin kurduğu görsel hakimiyetle bu elde edilirken, neden-sonuç ilişkisi içinde kurulan sözsüz etkileşimin çocuğun zihnine seslenen bir uyarı konumunda gereksinimlerine odaklanması, bireyin kendi görüşünü canlı tutması için eğitimine ve öğretimine ulaşabilecek yetkinliğe sahip olmasında önemli bir faktördür. Uygulama deneyimi sonucunda edinilen bilgilerde, ölüm duyuşunu çocuğa

anlatırken, kaybı reddetmenin verdiği hırçınlık ve hissettirdiği acıyı aşabilmenin tek yolunun, tekrar yeni bir güvenli bağ kurarak duygularının dinebileceği izleyicilere gösterilmektedir. Böylece, farkındalığın getirdiği duyarlılık ile insani gerçekleri kabullenme çocukların gözünde kolaylaşmaktadır. Tekniksel açıdan incelenirken, duyguyu en iyi şekilde anlaşılır kılabilecek bakış açıları düşünülmüştür. Aynı zamanda, hikaye akışı sırasında izleyicinin kompozisyonda duraksamamasına dikkat edilerek her panelde farklı pozisyonlarda karakterler yerleştirilmektedir. Paneller bir sonraki sahneyi iletirken aslında odak noktasına giden yolu bilinçli olarak belirlemektedir. Bu yolun sonunda çocukta oluşan duygusal etki ön plana çıkarılması amaçlanmıştır. Böylece, kullanılan sanatsal tekniklerle oluşum gösteren sözsüz grafik romanın bir bütünlük sağladığı ve izleyicide elle tutulur veriler iletebilme kuvvetine sahip olduğu görülmüştür.

Nitekim, hedef kitlenin seviyesine göre uyarlanan insani mevzuların çocuğun zihninde farklı kapılar aralayarak, duygularını olgunlaştırmayı ve kapsamlı düşünmesi gayesiyle kişiliğine temas etmektedir. Varılan sonuç ile, karakterlerin bakış açısı, hikayenin ilerleme kaydettiği yön, bir problemi veya olumlu bir durumu izah eden paneller, bunların hepsi artık çocuk için görselliğin bir dil olarak ifade edildiği gerçeğidir. Onun gözünde hikaye, teknik tasarım öğeleri ve ilkeleriyle bir bütünlük atfeden, vurgu dengesini ortaklaşa oluşturdukları varolma biçimidir.

KAYNAKÇA

- Abdullah, R., Hubner R.** (2006). Pictograms, Icons & Signs: A Guide to Information Graphics. London : Thames & Hudson Publishing.
- Ailes, R., Kraushar, J.** (2000). Mesaj Sizsiniz, Güçlü Bir İletişimci Olmanın Yolları.(Önder, A. Çev.), İstanbul : Sistem Yayıncılık.
- Altıntaş, E., Çamur, D.** (2005). Beden Dili Sözsüz İletişim. İstanbul : Aktüel Yayınları.
- Aghamohammadi, M.** (2017, Nisan). Silence, an Eye of Knowledge. International Journal of Education & Literacy Studies. No.2; 20-28.
- Ambrose, G.** (2012). Grafik Tasarımın Temelleri. (Uslu, M. Çev.), İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G.** (2015). Grafik Tasarımın Temelleri: Grafik Tasarımda İmge. (Uslu, M. Çev.), İstanbul: Literatür Yayınları.
- Arnheim, R.** (1974). Art and Visual Perception a Psychology of the Creative Eye. California : University of California Press.
- Arıkan, A.** (2008). Grafik Tasarımda Görsel Algı. İstanbul : Eğitim Kitabevi.
- Aveder, S.** (2019). Afişlerde Ses ve Diyalog Kullanımı. (Yüksek lisans tezi). Altınbaş Üniversitesi, İstanbul.
- Bahar, H.** (2011). Eskiçağ Uygarlıkları. Konya : Kömen Yayınları.
- Barnlund, D.** (1968). Intenpersonal Communication: Survey and Studies. Boston : Houghton Mifflin Harcourt Publishing.
- Barthes, R., Duisit L.** (1975). An Introduction to the Structural Analysis of Narrative. Maryland : Johns Hopkins University Press.
- Batı, U.** (2013). Reklamın Dili. İstanbul : Alfa Yayınevi.
- Becer, E.** (2011). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara : Dost Kitabevi.
- Berk, F. M., Ün, S.** (2014). Yabancı Dil Öğretim Yöntemlerinde Sözsüz İletişim ve Beden Dili. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi, 12 (1-2), 575-0. from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/selcuksbmyd/issue/11300/135159>
- Bozkurt, N.** (2013). Sanat ve Estetik Kuramları. Ankara: Sentez Yayıncılık.

- Cantek, L.** Röportaj. Çocuk Yazını, (2022 ,Ocak 25).
- Coleman, S.W.** (2013, 11 Mart). Hans Memling's *Scenes from the Advent and Triumph of Christ* and the Discourse of Revelation. DOI: 10.5092/jhna.2013.5.1.1
- Chiera, E.** (1938). Sie schreiben auf Ton. Zurich : Orell Füssli Verlag AG.
- Childe, G.** (1990). Tarihte Neler Oldu?. (M. Tunçay ve A. Şenel, Çev.), İstanbul : Alan Yayıncılık.
- Çağlar, İ. ve Kılıç, S.** (2012). Genel İletişim, Ankara : Nobel Yayıncılık.
- Çam, A. T.** (2012). İllüstrasyon. İstanbul : Alternatif Yayıncılık.
- Çalışkan, N., Yeşil, R.** (2005). Eğitim Sürecinde Öğretmenin Beden Dili. Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, 6 (1), 199207.
- Devito, J.A.** (2005). Messages, Building Interpersonal Communication Skills, Sydney : Pearson.
- Doğrusöz, İ.** (2007). Görsel Algılamada Sanatın Temel Bileşenlerinin Kapsama Alanı. İstanbul: Lisans Yayıncılık.
- Eğitim Malzemelerini Hazırlamada Yazarın El Kitabı, (1962). (Taşçıoğlu, A. Çev.). Ankara : MEB.
- Ellis, M., Ellis, M. M.** (2008). The Everyting Guide to Writing Graphic Novels, Form Superheroes to Manga-All You Need to Create and Sell Your Graphic Works. MA: F+W Publications.
- Ercan, Z.g., Aral, N.** (2011). Anasınıfı Çocuklarının Görsel-Motor Koordinasyon Gelişimine Etkisinin İncelenmesi. Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Ertan, G. ve Sansarcı, E.** (2016). Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı. İstanbul : Alternatif Yayıncılık.
- Fox, J. Ve Schirmacher R.** (2012). Art and creative development for young children. Belmont; Wadsworth, Cengage Learning.
- Graphic Artist Guild** (2012). Graphic Artist Guild HandBook: Pricing & Ethical Guidelines. New York: North Light Books.
- Güler, T.** (2016). Yazılı Tarihin Başlangıcından Günümüz Dünyasına Piktogramların İşlevi Üzerine Bir Değerlendirme. *İdil Dergisi*, (5- 25), 1521-1538.

- Gülpınar, F.** (2010). “Görsel Kavramlar, İllüstrasyon ve Çocuk Kitapları”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Güngör, N.** (2013). İletişim: Kuramlar ve Yaklaşımlar. Ankara : Siyasal Kitabevi.
- Güz, N., Küçükerdoğan, R.** (2002). Etkili İletişim Terimleri. İstanbul : İnkılap Kitabevi.
- Han, B.** (2014). Reklamların Görsel Etkileri. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı. İstanbul.
- Hangue, I.** (2014). A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels. London: Routledge Publishing.
- Hardwicke K., Lea M., Sims N., Vowles D.** (2020). Watercolor Techniques For Artist & Illustrators. York: DK Publishing.
- Hsu, Y.** (2014). Analyzing Children’s Drawings. In 21st Century Academic Forum Conference Proceedings, 2014, Conference at UC Berkeley (pp. 57-65).
- Jarvis, P.** (2018). Architectural Illustration, London : The Crowood Press.
- Kaşıkcı, E.** (2003). Doğruca Beden Dili. İstanbul : Hayat Yayıncılık.
- Kantemir E.** (1979). Çocuk Kitapları Sorunu. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi.,12, 191-202.
- Keser, N.** (2005). Sanat Sözlüğü. (Birinci Baskı). Ankara : Ütopya Yayınevi.
- Ketenci, H. F.** (2006). Yongaların 10.000 Yıllık Gizemli Dansı Görsel İletişim & Grafik Tasarımı. İstanbul : Beta Yayınları.
- Kuiper, K.** Mayan Hieroglyphic Writing, (04.04.2006), <https://www.britannica.com/topic/Mayan-hieroglyphic-writing>, Erişim Tarihi: 09.10.21.
- Littlejohn, S., Foss, K. A.** (2009). Encyclopedia of Communication Theory. New York: Sage Publications.
- Long, J.** (1984). Chinese Ink Painting: Techniques in Shades of Black. London : Blanford Publishing.
- Male, A.** (2017). Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective. London: Bloomsbury Publishing PLC.

- Male, A.** (2019). *A Companion to Illustration: Art and Theory*, New Jersey : Blackwell Publishing.
- Miller M., Taube K.** (1993). *The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya: An Illustrated Dictionary of Mesoamerican Religion*. London : Thames & Hudson Publishing.
- Mccloud S.** (2019). *Çizgi Romanı Anlamak.* (M.C, Ülgen, Çev.), İstanbul: Sırtlan Kitap
- Missiou, M., Anagnostopoulou, D.** (2016). *Challenging Time and Space in Wordless Picturebooks.*
- Odabaşı, H. A.** (2006). *Grafikte Temel Tasarım.* İstanbul: Yorum Yayınları.
- Okvuran, A.** (2003). *Drama Öğretmeninin Yeterlilikleri.* Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES) , 36 (1) , 81-87 . Doi: 10.1501/Egifak_0000000070
- Ong, W.J.** (1995). *Sözlü ve Yazılı Kültür.* (S. P. Banon, Çev.). İstanbul : Metis Yayınları.
- Ong, W.J.** (2014). *Sözün Teknolojileşmesi.* (S. P. Banon, Çev.). İstanbul : Metis Yayınları.
- Öncü, M.** (2012). *Kitabın Bir Sanat Formu Olarak Yeniden Keşfedilişi: Yirminci Yüzyıl Sanatçı Kitapları.* Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 21, 2.
- Pantaleo, S.** (2017). *The Semantic and Syntactic Qualities of Paneling in Students Graphic Narratives.* Sage Journals, 18 (1), 55-81. Doi: <https://doi.org/10.1177/1470357217740393>
- Parsa, A. F.** (2004). *İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi.* İzmir : Yrd. Doç. Dr. Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo-Televizyon-Sinema Bölümü.
- Petersen, R.S.** (2011). *A History of Graphic Narratives.* California: Praeger Publishing.
- Peker, H.** (2016). *İletişim ve Halkla İlişkiler.* Samsun : Üniversite Yayınları.
- Ponting, C.** (2011). *Yeni Bir Bakış Açısıyla Dünya Tarihi.* (E. B. Özbilen Çev.), İstanbul : Alfa Yayınları.

- Rhoades, M., Dallaqua, A., Kersten, S., Merry, J., Miller, M.C.** (2015). The Pen(cil) is Mightier Than the (S) Word? Telling Sophisticated Silent Stories Using Shaun Tan's Wordless Graphic Novel, *The Arrival*. National Art Education Association Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research, 56(4), 307-326.
- Robinson, A.** (2009). *Writing and Script: A Very Short Introduction*. New York : Oxford University Press.
- Robinson, K.** (2003). *Yaratıcılık Akıl Sınırlarını Aşmak*. (Nihal Koldaş, G. N. Çev.), İstanbul : Koldaş Kitap Yayınevi.
- Salisbury, M.** (2004). *Illustrating Children's Books: Creating Pictures For Publication*, New York : Barron's Educational Series.
- Salisbury, M., Styles, M.** (2012). *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. London: Laurence King Publishing.
- San, İ.** (1991). *Yaratıcı Drama, Eğitsel Boyutları, I. İzmir Eğitim Kongresi*. Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi. İstanbul.
- Self, C., Self, S.** (2009), *The Art of Chinese Brush Painting: Ink, Paper, Inspiration*. Singapur : Tuttle Publishing.
- Simblet S.** (2009). *Sketch Book for The Artist*, New York : DK Publishing.
- Smith R.** (1993). *An Introduction to Oil Painting*, London : DK Publishing.
- Smith R.** (2010). *Sanatçının Kitabı Araç ve Gereçler Malzemeler Teknikler*. İstanbul: İnkilap Kitapevi.
- Simeonova Z.** (2010). *Sosyopsikolojik Durumun Estetiğinden Kaynaklanan, Estetik ve Metinsel Diyalog Arasındaki Fırsatlar ve Tezahürler*. Sp. 107.
- Stein, D., Thon, J.N.** (2013). *From Comic Strips to Graphic Novels Narratologia Contributions to Narrative Theory*. Berlin : Walter de Gruyter GmbH.
- Taşcıoğlu, M.** (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Kitap*. İstanbul: Yem Yayın-126.
- Taşer, S.** (1987). *Konuşma Eğitimi*. Ankara : Dost Kitabevi.
- Taşdelen V.** (2016). *Çocuk Edebiyatında Görsel Öğe, Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, Yıl 1. Sayı 1. Yaygın Süreli Yayın, İstanbul.
- TDK** (Türk Dili Kurumu), (2022). *Genel Açıklamalı Sözlük*. Ankara: TDK Yayınları.

- TDK** (Türk Dili Kurumu), (2021).<https://www.tdk.gov.tr/icerik/basindan/turk-isaret-dili-sozlugu/>
- Teker, U.** (2009). Grafik Tasarım ve Reklam. İstanbul : Yorum Sanat Kitabevi.
- Telman, N., Ünsal, P.** (2005). İnsan İlişkilerinde İletişim. İstanbul : Epsilon Yayınları.
- Tutar H., Yılmaz M. K.** (2012). Genel ve Teknik İletişim. İstanbul : Seçkin Yayınevi.
- Tutar, H., Yılmaz, K.** (2013). İletişim. Ankara : Seçkin Yayınları.
- Uçar, T. F.** (2004). Görsel İletişim & Grafik Tasarım. İstanbul : İnkilap Kitabevi.
- Ulutaş, İ.** (2015). Okul Öncesinde Görsel Sanat Eğitimi. Ankara: Hedef CS Baskı Yayın.
- Uysal, A.** (2005) İlköğretimde Verilen Sanat Eğitimi Derslerinin Yaratıcılığa Etkileri, Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi, 6, Sayı 1, s.41-47.
- Ware, C.** (2008). Visual Thinking for Design. Burlington : Morgan Kaufmann Publishing.
- Vardar, B.** (2006). Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri (2. Baskı), Beta Basım Yayım Dağıtım, İstanbul.
- Williams, A., & Whybrow, A.** (2013). The 31 Practices. London: LID Editorial.
- Windahl, S., Signitzer, B. H., Olson, J. T.** (1992). Using Theory: An Introduction to Planned Communication. Newbury Park : Sage Publishing.
- Yengin, D.** (2017). İletişim Çalışmaların Araştırma Yöntemleri ve Uygulamaları. İstanbul : Der Yayınları.
- Zeegen L., Roberts, C.** (2014). Fifty Years of Illustration. London: Laurence and King Publishing.

İNTERNET KAYNAKÇA

Sessizliğin Büyüsü: Charlie Chaplin, (04.05.2018), <https://arsizsanat.com/sessizligin-buyusu-charlie-chaplin/> Erişim Tarihi: 05.11.2021. (URL1).

Archaeologist Conard N. (2011). Unutulmuş Düşler Mağarası Belgeseli. <https://mubi.com/tr/films/cave-of-forgotten-dreams> Erişim Tarihi: 08.02.2022. (URL2).

Rüzgar'ın Leydisi: Larsa Şehri İsin Krallığı (M.Ö. 1822- 1763). <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-egizio/sala-viii--antichita-del-vicino-oriente-antico/tavoletta-cuneiforme.html> Erişim Tarihi: 15.02.2022. (URL3).

Antik Çin'in Dört Büyük Buluşu: Baskı, (25.08.2007), https://web.archive.org/web/20070825000639/http://www.chinaculture.org/gb/en_aboutchina/2003-09/24/content_26509.htm, Erişim Tarihi: 24.02.2022. (URL4).

GÖRSEL VE ŞEKİL KAYNAKÇA

Url-1 < <https://kenan-demirel.medium.com/laswell-iletişim-modeli-9650ea499260>>, erişim tarihi 01.10.2021.

Url-2 < Bilgisayar ortamında bizzat tez yazarı tarafından oluşturuldu. >, yapım tarihi 02.10.2021.

Url-3 < https://www.flaticon.com/free-icon/telephone-of-black-vintage-design_32082#>, erişim tarihi 02.10.2021.

Url-4 < <https://tr.depositphotos.com/vector-images/icono-radio.html?offset=100&qview=59726113>>, erişim tarihi 02.10.2021.

Url-5 < <https://www.istockphoto.com/tr/vektör/video-kamera-siluet-simge-sinema-vektör-piktogram-gm873957140-244048207>>, erişim tarihi 02.10.2021.

Url-6 < <https://www.dreamstime.com/tv-icon-television-vector-illustration-icon-tv-logo-icon-television-logo-illustration-tv-icon-television-vector-illustration-icon-image137386790>>, erişim tarihi 02.10.2021.

Url-7 < <https://www.istockphoto.com/tr/vektör/book-icon-vector-logo-gm515864341-47818210>>, erişim tarihi 02.10.2021.

Url-8 < <https://www.pngwing.com/tr/free-png-knyeq/download>>, erişim tarihi 02.10.21.

Url-9 < <https://thenounproject.com/term/brochure/59630/>>, erişim tarihi 03.10.2021.

Url-10 < <https://www.istockphoto.com/tr/vektör/simgeler-mektup-zarfi-posta-teslim-sembol-posta-gm900404474-248429851>>, erişim tarihi 03.10.2021.

Url-11 < <https://www.pngwing.com/tr/free-png-zfdyx/download>>, erişim tarihi 03.10.21.

Url-12 < <https://www.youtube.com/watch?v=AkLnj5pJtDI&t=6s>> erişim tarihi 15.02.2022.

Url-13 < <https://www.foicey.com/isaret-dili-alfabesini-kim-buldu/>>, erişim tarihi 03.10.2021.

Url-14 < <https://arkeofili.com/almanyada-40000-yillik-kadin-figurini-bulundu/>>, erişim tarihi 20.02.2022.

- Url-15** < Ambrose, G., Aono Billson, N. (2013), Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım, (Taşçıoğlu, M. Çev.), İstanbul: Literatür Yayınları.> erişim tarihi 03.10.21.
- Url-16** < <https://www.sanatkarnavali.com/tarih-oncesi-caglarda-sanat/>>, erişim tarihi 05.10.2021.
- Url-17** < <https://www.nkfu.com/civi-yazisi-nedir/>>, erişim tarihi 07.10.2021.
- Url-18** < <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-egizio/sala-viii--antichita-del-vicino-oriente-antico/tavoletta-cuneiforme.html#&gid=1&pid=2>> 07.10.2021.
- Url-19** < <https://unsplash.com/photos/mKxmzRsR6gw>>, erişim tarihi 09.10.2021.
- Url-20** < <https://unsplash.com/photos/8pFNQOtlP5g>>, erişim tarihi 09.10.2021.
- Url-21** < <https://jurgwidmerprobst19.medium.com/did-you-know-these-6-facts-about-the-mayan-civilisation-in-guatemala-jürg-widmer-probst-a552e2635462>>, erişim tarihi 09.10.21.
- Url-22** < Self, C. ve Self, S. (2009), The Art of Chinese Brush Painting: Ink, Paper, Inspiration. Singapur : Tuttle Publishing.> erişim tarihi 11.10.2021.
- Url-23** < <https://www.scmp.com/lifestyle/arts-culture/article/2162626/when-chinese-invented-printing-westerners-were-using>> erişim tarihi 26.02.2022.
- Url-24** < <https://iconutopia.com/the-history-of-the-olympic-games-icons/pictograms-olympic-games-berlin-1936/>>, erişim tarihi 11.10.2021.
- Url-25** < https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Singapore_road_sign_-_Warning_-_Traffic_signals.svg>, erişim tarihi 01.11.2021.
- Url-26** < <https://www.pngwing.com/en/free-png-ynmsc/download>>, erişim tarihi 01.11.2021.
- Url-27** < <https://eaglerd.en.made-in-china.com/productimage/OyaEjXACpFks-2flj00zDvUgdPnSJcw/China-Triangle-Aluminum-Warning-Road-Signs.html>>, erişim tarihi 01.11.2021.
- Url-28** < <https://www.ileritrafik.com/okul-gecidi-levhasi-922>>, erişim tarihi 01.02.2021.
- Url-29** < <https://www.posterlounge.co.uk/p/707198.html>>, erişim tarihi 03.12.2021.

Url-30 < Roth B. (2017). Anytime Art: Watercolor: An Artist's Guide to Painting on the Go!. California : Walter Foster Publishing. erişim tarihi 25.11.2021.

Url-31 < <https://www.kelleyvivian.com/portfolio?itemId=6hxi90ex419a4dx5io555bpyym1c2h> > erişim tarihi: 24.04.2022.

Url-32 < <https://www.behance.net/gallery/81448081/Various-Acrylic-Illustrations>> erişim tarihi: 25.04.2022.

Url-33 < <https://www.artfinder.com/product/two-mandarines-2-original-one-of-a-kind-impressionistic-st-27b51/>> erişim tarihi 25.04.2022.

Url-34 < <http://www.sherricassell.com/landscapes.html>> erişim tarihi 28.04.2022.

Url-35 < Forsberg, M. (2017). Anywhere, Anytime Art: Crayon: An Artist's Colorful Guide to Drawing on the Go! , California: Walter Foster Publishing.> erişim tarihi 28.04.2022.

Url-36 < <https://www.behance.net/gallery/83664481/Sketches-2019-Part-1>> erişim tarihi 28.04.2022.

Url-37 < https://www.wattpad.com/464016862-picture-collection-part-2/page/2?utm_source=web&utm_medium=pinterest&utm_content=share_reading> erişim tarihi 28.04.2022.

Url-38 < <https://www.behance.net/gallery/104691221/Where-are-you-in-my-dream-forest> > erişim tarihi 28.04.2022.

Url-39 < Yemenici, E. (2016). Eyvah Kalbim Kırıldı. İstanbul: Redhouse Kidz.> erişim tarihi 18.12.2022.

Url-40 < Miyares, D. (2016). Float. New York: Simon & Schuster Publishing.> erişim tarihi 18.12.2022.

Url-41 < <https://www.wikiart.org/en/ancient-greek-pottery/exekias-amphora-achilles-and-ajax-engaged-in-a-game--530>> erişim tarihi 16.11.2022.

Url-42 < <http://www.travelingintuscany.com/art/sandrobotticelli/danteillustrations.htm>.> erişim tarihi 16.11.2022.

Url-43 < Salisbury M. ve Styles, M. (2012). Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling, London: Laurence King Publishing.> erişim tarihi 18.11.2022.

- Url-44** < <https://www.youtube.com/watch?v=5tcTNUqWwa4>> erişim tarihi 19.11.2022.
- Url-45** < <https://jhna.org/articles/hans-memlings-scenes-from-the-advent-and-triumph-of-christ-discourse-of-revelation/>> erişim tarihi 19.11.2022.
- Url-46** < <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Bernwardstür.jpg>> erişim tarihi 19.11.2022.
- Url-47** < <https://lintel.typepad.com/plentyofnothing/2014/01/japanese-word-of-the-day-kiby%C5%8Dshi.html>> erişim tarihi 19.11.2022.
- Url-48** < https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1845-0809-2> erişim tarihi 25.11.2022.
- Url-49** < https://www.lambiek.net/artists/image/h/hogarth_william/hogarth_w_rakesprogress.jpg> erişim tarihi 26.11.2022.
- Url-50** < <https://www.quora.com/When-was-the-first-recorded-comic-strip-written>> erişim tarihi 26.11.2022.
- Url-51** < <https://www.harpreweek.com/09cartoon/BrowseByDateCartoon-Large.asp?Month=August&Date=19>> erişim tarihi 11.12.2022.
- Url-52** < <https://www.lambiek.net/artists/o/outcault.htm>> erişim tarihi 11.12.2022.
- Url-53** < <http://www.ukiyoe-ota-muse.jp/exhibition-eng/2016-hokusai-manga-universe>> erişim tarihi 12.12.2022.
- Url-54** < <https://www.goldmarkart.com/blogs/discover/wassily-kandinsky-klange-woodcuts>> erişim tarihi 12.12.2022.
- Url-55** < <https://theanarchistlibrary.org/library/frans-masereel-the-city>> erişim tarihi 13.12.2022.
- Url-56** < Roca P. (2018). Kırışıklıklar. İzmir: Desen Yayınları.> erişim tarihi 14.12.2022.
- Url-57** < Lupano, W., Panaccione G. (2018). A Sea of Love. Pennsylvania: Magnetic Press> erişim tarihi 14.12.2022.
- Url-58** < Telgemeier, R. (2019). Hayaletler. İzmir: Desen Yayınları.> erişim tarihi 15.12.2022.
- Url-59** < Tan, S. (2014). Uzak. İzmir: Desen Yayınları.> erişim tarihi 16.12.2022.

Url-60 < Jay, A. (2017). Bee & Me. Somerville: Candlewick Press. .> erişim tarihi 16.12.2022.

Url-61 < Guojing (2015). The Only Child. New York: Random House Studio..> erişim tarihi 06.01.2023.

Url-62 < Varon, S. (2016). Robot Dreams. New York: Square Fish Publishing.> 06.01.2023.

Url-63 < Burrows, S. (2021). Crushing. Oxford: David Fickling Books.> 06.01.2023.

Url-64 < <https://www.istockphoto.com/tr/vekt%C3%B6r/www-internet-simgesi-gm926156508-254135192>> 14.02.2023.