



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

21. YÜZYIL GRAFİK ROMANLARINDA SÜRREALİST YANSIMALAR

Elif Sena ALKAN

Yüksek Lisans Tezi

**KONYA
Ocak 2023**

21. YÜZYIL GRAFİK ROMANLARINDA SÜRREALİST YANSIMALAR

Elif Sena ALKAN

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

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Çağrı GÜMÜŞ

Konya
Ocak 2023

BİLDİRİM

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

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

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

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

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

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.³⁴

25 Ocak 2023

Elif Sena ALKAN

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

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

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

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

ETİK BEYAN

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

25 Ocak 2023

Elif Sena ALKAN

Anneme...

TEŐEKKÜR

KTO Karatay Üniversitesi'nde tamamlamış olduđum lisans ve lisansüstü eğitimim süresince yoğun programlarına rağmen sabırla ve anlayışla beni dinleyen, önerilerini benimle paylaşan, desteklerini esirgemeyen, farklı bakış açıları ile yolumu aydınlatan tez danışmanım Doç. Dr. Çađrı Gümüş'e, çalışmalarım süresince değerli fikirlerini paylaşan, kütüphanesini açan ve desteklerini esirgemeyen Öğr. Gör. Ahmet Futtu'ya, lisans ve lisansüstü eğitimim süresince kendimi geliřtirmemde her zaman katkısı olan tüm grafik tasarım bölümü hocalarıma, tez çalışmamda zamanını ayırıp bana yardımcı olan arkadaşım Serhat Konuşul'a, bana sevgi ve desteđini hiçbir zaman esirgemeyen anneme, tüm aileme, arkadaşlarıma, sadece varlığıyla beni mutlu eden kedim Igor'a ve bu dünyadaki en yakın arkadaşım Fatih Furkan Canbaz'a sonsuz teşekkürü borç bilirim.

25 Ocak 2023

Elif Sena ALKAN

ÖZET

Elif Sena ALKAN

21. Yüzyıl Grafik Romanlarında Sürrealist Yansımalar

Yüksek Lisans Tezi

Konya, 2023

Grafik romanlar çizgi roman kültüründen doğmuş bir anlatı biçimi olup çizgi romanlardan farklı olarak daha edebi bir dille yazılmakta ve anlatım biçimi karakterlerin psikolojisi, iç sesleri ve bilinçaltına odaklı olarak şekil almaktadır. Bu çalışmada, geçmişten günümüze gelen süreçte popülaritesi hızla artan grafik romanların anlatımında ve illüstrasyonlarında görülen sürrealist etkiler incelenecektir. Sürrealist düşüncenin esas aldığı yöntemler irdelenecek ve seçilen grafik romanlar üzerinde bu yöntemlerin kullanımından bahsedilecektir. Bu doğrultuda sürrealizmin psikoloji, bilinçaltı, hayal ve düş gibi kavramlar aracılığıyla grafik romanlardaki varlığını ve değerini saptamak, anlatıya gösterdiği etkiyi tartışmak ve sürrealist yöntemler ile arasındaki bağlantıyı irdelemek amaçlanmaktadır. Çalışma kapsamında çizgi roman kültürü, grafik romanın doğuşu ve günümüzdeki yeri, sürrealizm ve sürrealist teknikler araştırılmış, bulgular ve yorum kısmında ise, illüstrasyonlarında ve hikayesinde sürrealizm yansımalarının ve sürrealist tekniklerin görüldüğü, 2000'ler sonrası yayınlanan grafik romanlar incelenmiştir.

Çalışma sonucunda, grafik romanların anlatı ve illüstrasyonlarında bulunan psikoloji, hayal, düş, iç ses, bilinçaltı gibi kavramların tespiti ile sürrealist tekniklerden düş, çılgınlık, olağanüstü ve humour (kara mizah) tekniklerinin kullanıldığı saptanmış ve grafik romanlardaki örnekleri ile açıklanmıştır. Buna bağlı olarak grafik romanlarda görülen sürrealist anlatı ve illüstrasyonların, eserlerin bütününe kattığı derinlik incelenmiş ve bu bağlamda grafik romanları özgün kılan sürrealist yöntemler ile olan ilişkisi ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler

Grafik roman, grafik anlatı, sürrealizm, sürrealist teknikler, bilinçaltı, düş

ABSTRACT

Elif Sena ALKAN

Surrealist Reflections in 21st Century Graphic Novels

Master's Thesis

Konya, 2023

Graphic novels are a narrative form born out of comic book culture. Unlike comics, graphic novels are written in a more literary language, and the subjects they deal with are more profound than comics, but the way of expression is shaped by focusing on the psychology, inner voices, and subconscious of the characters. In this study, the surrealist effects seen in the narration, and illustrations of graphic novels, whose popularity is rapidly increasing from past to present, will be examined. In this direction, it is aimed to discuss the effect of the pictorial appearance of surrealism in graphic novels on the story by using concepts such as psychology, subconscious, imagination, dream, and metaphor, and to examine the connection between surrealism, and surrealism. Within the scope of the study, the culture of comics, the birth of the graphic novel, and its place today were investigated, and examples were given with the graphic novels published after the 2000s, with the reflections of surrealism in their illustrations.

As a result of the study, it is seen that there are surrealist elements in graphic novel illustrations, and narratives containing psychology, imagination, dream, inner voice, subconscious and metaphor elements in graphic novels. Accordingly, in the continuation of the study, the depth that the surrealist illustrations seen in graphic novels add to the narratives of these novels will be investigated, and in this context, the relationship with concepts such as psychology, subconscious, imagination, and metaphor that make graphic novels unique will be examined. A graphic novel application will be presented in line with the data obtained as a result of the research.

Keywords

Graphic novel, graphic narrative, surrealism, surrealist methods, subconscious, dream

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM.....	ii
ETİK BEYAN	iii
TEŞEKKÜR	v
ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
TABLolar DİZİNİ.....	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
KISALTMALAR DİZİNİ.....	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Problemi.....	2
1.2. Araştırmanın Amacı	2
1.2. Araştırmanın Önemi	2
1.2. Araştırmanın Varsayımı.....	3
1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	3
1.5. Araştırmanın Yöntemi	3
1.6. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	3
2. ÇİZGİ ROMAN.....	4
2.1. Çizgi Romanın Ortaya Çıkışı	6
2.2. Dünyada Çizgi Roman.....	8
2.3. Türkiye’de Çizgi Roman.....	12
2.4. Günümüzde Çizgi Roman.....	16
3. GRAFİK ROMAN.....	20
3.1. Grafik Romanın Doğuşu.....	26
3.2. Türkiye’de Grafik Roman.....	28
3.3. Grafik Romanın Gelişimi.....	33
4. GRAFİK ROMAN VE ÇİZGİ ROMAN ETKİLEŞİMİ.....	36
4.1. Grafik Roman ve Çizgi Romanın Ayrımı.....	36
5. SÜRREALİZM KAVRAMI	41
5.1. Sürrealizm (Gerçeküstüçülük) Tanımı	41
5.2. Sürrealizmin Doğuşu ve Gelişimi	43

6. GRAFİK SANATLARDA SÜRREALİZM.....	50
6.1. Grafik Anlatıda Sürrealizm.....	58
7. SÜRREALİST YÖNTEMLER	63
7.1. Otomatizm.....	64
7.2. Humour (Kara Mizah)	66
7.3. Düş.....	68
7.4. Çılgınlık	69
7.5. Harikulade / Olağanüstü	70
7.6. Nefis Ceset (Le Cadavre Exquis)	72
8. BULGULAR VE YORUM	74
8.1. 21. Yüzyıl Grafik Romanlarında Sürrealist Yansımalar.....	74
9. SONUÇ	128
KAYNAKLAR.....	130
ÖZGEÇMİŞ.....	137

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1.Grafik Romannın Özellikleri.....	38
--	----

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. "Shiji No Yukikai"	5
Şekil 2. Trajan Sütunu.....	7
Şekil 3. Trajan Sütunu Kabartmaları	7
Şekil 4. Liber Floridus Elyazması, 1090- 1120.....	8
Şekil 5. Etienne Harding İncili, 1109-1112.....	8
Şekil 6. "The Yellow Kid" Kapak Görseli.....	9
Şekil 7. "The Yellow Kid" İçerik Görseli.....	10
Şekil 8. Action Comics / Superman İlk Baskısı	11
Şekil 9. "Amcabey"	13
Şekil 10. "Kızılmaske" Çizgi Roman Kapağı	14
Şekil 11. "Karabasan" Grafik Roman Kapağı.....	16
Şekil 12. "Shatter" Çizgi Roman Kapağı.....	17
Şekil 13. "Shatter" İçerik Görseli	18
Şekil 14. "Maus" Grafik Roman Kapağı.....	22
Şekil 15. "Maus" İçerik Görseli	23
Şekil 16. "Arrival" İçerik Görseli.....	24
Şekil 17. "Arrival" İçerik Görseli 2	24
Şekil 18. "Robot Dreams" İçerik Görseli.....	25
Şekil 19. "A Contract With God and Other Tenement Stories" Grafik Roman Kapağı. 26	
Şekil 20. "A Contract With God and Other Tenement Stories" İçerik Görseli.....	27
Şekil 21. "Vicdan" Grafik Roman Kapağı.....	28
Şekil 22."Vicdan" İçerik Görseli.....	29
Şekil 23. "The Picture of Dorian Gray" Grafik Roman Kapağı.....	29
Şekil 24. "The Picture of Dorian Gray" İçerik Görseli.....	30
Şekil 25. "Oliver Twist" Grafik Roman Kapağı.....	30
Şekil 26. "Oliver Twist" İçerik Görseli	30
Şekil 27. "Uzak Şehir" Grafik Roman Kapağı.....	31
Şekil 28. "Uzak Şehir" İçerik Görseli	31
Şekil 29. "Gozo ve Sagre" Grafik Roman Kapağı	32
Şekil 30. "Gozo ve Sagre" İçerik Görseli	33
Şekil 31. "Gozo ve Sagre" İçerik Görseli 2	33
Şekil 32. "Ghost World" Grafik Roman Kapağı.....	34

Şekil 33. “Ghost World” Film Afişi	34
Şekil 34. “Persepolis” Grafik Roman Kapağı	35
Şekil 35. “Persepolis” İçerik Görseli	35
Şekil 36. “Bogart Creek”, İçerik Görseli	37
Şekil 37. “Bogart Creek”, İçerik Görseli 2.....	37
Şekil 38. “Mr. Wuffles!” İçerik Görseli.....	37
Şekil 39. “La Révolution Surréaliste” Dergi Kapağı, 1926, 8. Sayı.....	44
Şekil 40. André Masson, “Automatic Drawing”, 1924	45
Şekil 41. Minotaure Dergi Kapağı, 1937, 10. Sayı.....	46
Şekil 42. Rene Magritte , “Golconda”, 1953.....	47
Şekil 43. Dali, “Geopoliticus Child Watching the Birth of the New Man”, 1943	48
Şekil 44. VVV Dergi Kapağı, 1942, 1. Sayı	49
Şekil 45. Tony Rubino, “Son of Man Apple Computer Logo”, 2020	50
Şekil 46. Ben Jones, 1984 Kitap Kapağı, 2011	51
Şekil 47. TSMGO Studio, Easy Mixers – Kokteyl Ambalajı, 2017.....	52
Şekil 48. J.J. Grandville, “The Juggler from Another World”, 1844	53
Şekil 49. Albert Robida, “Le Vingtième siècle la vie électrique”, 1893	54
Şekil 50. Max Ernst, "Une semaine de bonté, ou Les sept éléments capitaux: roman", 1934.....	55
Şekil 51. Salvador Dali, Vogue Dergi Kapağı, 1939.....	56
Şekil 52. Pedro Correa, “Masks”, 2020	57
Şekil 53. Jon McNair, “Imminent Disruption of a Nightly Ritual”, 2012	58
Şekil 54. Max Ernst, “La Femme 100 Têtes”, 1929	59
Şekil 55. “La Femme 100 Têtes” İçerik Görseli	59
Şekil 56. Max Ernst, “Une Semaine de Bonté”, 1934	60
Şekil 57. Max Ernst, “Une Semaine de Bonté” İçerik Görseli.....	60
Şekil 58. Pablo Picasso, “The Dream and Lie of Franco I”, 1937	61
Şekil 59. Pablo Picasso, “The Dream and Lie of Franco II”, 1937	62
Şekil 60. Joan Miró, “Harlequin’s Carnival”, 1924.....	65
Şekil 61. Joan Miró, “The Birth of The World”, 1925	66
Şekil 62. Max Ernst, “Rêve d'une petite fille qui voulut entrer au Carmel”, 1930	67
Şekil 63. Salvador Dali, “The Persistence of Memory”, 1931.....	69
Şekil 64. René Magritte, “The Double Secret”, 1927.....	70
Şekil 65. Vladimir Kush, “Metamorphosis”, 2006.....	72

Şekil 66. Tanguy Yves-Lamba Jacqueline -Breton Andre, “Cadavre Exquis”, 1938	73
Şekil 67. “The Gigantic Beard That Was Evil” Grafik Roman Kapağı	74
Şekil 68. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası	76
Şekil 69. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 2.....	76
Şekil 70. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 3.....	77
Şekil 71. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 4.....	77
Şekil 72. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 5.....	77
Şekil 73. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 6.....	78
Şekil 74. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 7.....	79
Şekil 75. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 8.....	80
Şekil 76. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 9.....	80
Şekil 77. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 10.....	81
Şekil 78. “Fragments of Horror” Grafik Roman Kapağı	82
Şekil 79. “Fragments of Horror” İçerik Görseli	84
Şekil 80. “Fragments of Horror” İçerik Görseli 2	85
Şekil 81. “Fragments of Horror” İçerik Görseli 3	86
Şekil 82. “Fragments of Horror” İçerik Görseli 4	87
Şekil 83. “Fragments of Horror” İçerik Görseli 5	87
Şekil 84. “Fragments of Horror” İçerik Görseli 6	88
Şekil 85. “Arrival” Grafik Roman Kapağı.....	89
Şekil 86. “Arrival” İçerik Görseli.....	91
Şekil 87. “Arrival” İçerik Görseli 2.....	91
Şekil 88. “Arrival” İçerik Görseli 3.....	92
Şekil 89. “Arrival” İçerik Görseli 4.....	93
Şekil 90. “Arrival” İçerik Görseli 5.....	94
Şekil 91. “Arrival” İçerik Görseli 6.....	94
Şekil 92. “Arrival” İçerik Görseli 7.....	95
Şekil 93. “Arrival” İçerik Görseli 8.....	95
Şekil 94. “Arrival” İçerik Görseli 9.....	96
Şekil 95. “Arrival” İçerik Görseli 10.....	97
Şekil 96. “Arrival” İçerik Görseli 11.....	98
Şekil 97. “Arrival” İçerik Görseli 12.....	99
Şekil 98. “Arrival” İçerik Görseli 13.....	99
Şekil 99. “Gozo ve Sagre” Grafik Roman Kapağı	100

Şekil 100. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli	102
Şekil 101. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 2.....	103
Şekil 102. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 3.....	103
Şekil 103. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 4.....	104
Şekil 104. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 5.....	105
Şekil 105. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 6.....	105
Şekil 106. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 7.....	106
Şekil 107. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 8.....	106
Şekil 108. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 9.....	106
Şekil 109. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 10.....	107
Şekil 110. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 11.....	108
Şekil 111. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 12.....	108
Şekil 112. “Kana Diz Kana” Grafik Roman Kapağı	109
Şekil 113. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli	111
Şekil 114. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 2	111
Şekil 115. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 3	112
Şekil 116. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 4 (Hayal).....	112
Şekil 117. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 5 (Huzursuzluk)	112
Şekil 118. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 6 (Korku)	112
Şekil 119. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 7	113
Şekil 120. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 8	113
Şekil 121. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 9	114
Şekil 122. “Yut Beni” Grafik Roman Kapağı	115
Şekil 123. “Yut Beni” İçerik Görseli	117
Şekil 124. “Yut Beni” İçerik Görseli 2	117
Şekil 125. “Yut Beni” İçerik Görseli 3	117
Şekil 126. “Yut Beni” İçerik Görseli 4	118
Şekil 127. “Yut Beni” İçerik Görseli 5	118
Şekil 128. “Yut Beni” İçerik Görseli 6	118
Şekil 129. “Yut Beni” İçerik Görseli 7	119
Şekil 130. “Yut Beni” İçerik Görseli 8	120
Şekil 131. “Yut Beni” İçerik Görseli 9	120
Şekil 132. “Yut Beni” İçerik Görseli 10	120
Şekil 133. “Üç Gölge” Grafik Roman Kapağı	121

Şekil 134. “Üç Gölge” İçerik Görseli	123
Şekil 135. “Üç Gölge” İçerik Görseli 2	123
Şekil 136. “Üç Gölge” İçerik Görseli 3	124
Şekil 137. “Üç Gölge” İçerik Görseli 4	124
Şekil 138. “Üç Gölge” İçerik Görseli 5	125
Şekil 139. “Üç Gölge” İçerik Görseli 6	125
Şekil 140. “Üç Gölge” İçerik Görseli 7	126
Şekil 141. “Üç Gölge” İçerik Görseli 8	127

KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltma	Açıklama
ABD	Amerika Birleşik Devletleri
ISBN	International Standard Book Number
TDK	Türk Dil Kurumu
S	Sayfa
SS	Sayfa Sayısı
VB	Ve Benzeri
VD	Ve Diğerleri

1. GİRİŞ

Çizgi romanlar insanlık tarihinin başlangıcında insanların kendini ifade etmesi, bir hikaye anlatması ve geleceğe yönelik aktarımın resimsel ve anlatısal biçimde gerçekleşmesi üzerine geliştirilmiş eski bir yöntemden ortaya çıkmış ve tarihsel süreçte gelişerek günümüzdeki haline ulaşmıştır (Futtu, 2022, s. 1). Çizgi romanların anlatı ve çizim tekniklerinin gelişimi ise basın yayın dünyasında yeni üretimler ortaya çıkartmıştır. Grafik roman, bu yeni ve halihazırda gelişmekte olan üretimlerden birisi olmuştur.

Grafik roman, çizgi romanın ardından gelmiştir ancak çizgi romandan hikaye, illüstrasyon, sayfa sayısı, cilt ve yayınlanma sıklığı gibi faktörler ile ayrılarak kendine basılı mecrada yer edinmiştir (Gönenç, 2010, s. 11). Grafik roman ve çizgi roman arasındaki tanımlama problemi hala devam etse de, yapılan araştırmalar bu konuda var olan bilgi eksikliğini biraz olsun gidermiş ve grafik roman üzerine yeni araştırmaların yapılmasına önayak olmuştur.

Topçu ve Yılmazkaya (2018)'ya göre grafik roman ne olarak tanımlanırsa tanımlansın ya da içeriğinde hangi unsuru baskın olarak bulundursun bulundursun, araştırmacıların dikkat etmesi gereken nokta bu görsel anlatı biçiminin 1990'lerden sonra tanınmaya ve benimsenmeye başladığıdır. Grafik romanlar edebiyat uyarlamaları, televizyon uyarlamaları ve yeni üretimler ile güzel sanatlar, sosyal bilimler gibi disiplinlerarası alanlarda keşfedilmeyi bekleyen yeni bir biçim olacaktır (para. 3).

Lungershausen (2021) grafik romanları “uzun çizgi roman anlatıları” olarak tanımlamakta ve 1970'li yılların bu yeni biçimin ortaya çıkışının ilk dönemleri olduğunu belirtmektedir. Grafik roman adlı bu yeni biçim, yeni bir tür dağıtımın yaratılışını, doğrudan pazarı, finansal anlamda daha kuvvetli yeni bir hedef kitleyi ve gelecek nesillerin yayıncı ve yazarları için yeni anlatı türlerine yol açmasını hedef alan bir öncü olacaktır (s.49-50).

Sürrealizm 1900'lerin başlarında sanatçı ve psikolog olan Andre Breton öncülüğünde Fransa'da ortaya çıkmış bir sanat hareketidir. Akımı benimseyen ve bilinçaltını, hayal dünyasının özgürlüğünü esas alan sanatçılar, sürrealist teknikleri uygulayarak eserlerini üretmeyi amaç edinmişlerdir.

Freud'un psikanaliz yöntemini, düşlere ve bilinçaltına karşı olan yaklaşımını benimseyen sürrealist düşünce, başlarda şiir ve edebiyatta etkili olmuş olsa da sonraları küresel bir yayılım göstermiş ve tüm plastik sanatlara etki etmiştir (Çokokumuş, 2015, s. 122).

1.1. Araştırmanın Problemi

Grafik romanların anlatı ve illüstrasyonlarında, psikolojik öğeler, hayal, düş, iç ses, bilinçaltı gibi kavramların yoğunluğu tespit edilmiştir. Bu durum da aynı kavramları esas alan sürrealizm akımı ile grafik romanların ilişkisinin araştırılması gerekliliğini doğurmuştur. Sürrealist sanatçıların benimsediği teknikler doğrultusunda eserlerini ürettiği sonucuna ulaşılmış ve grafik romanlarda görülen gerçeküstücü anlatım ve illüstrasyonların bu teknikler ışığında analiz edilmesinin doğru olacağı kanısına varılmıştır. Grafik romanlarda sıklıkla görülen gerçeküstücü anlatım ve illüstrasyonların, hikayeye kattığı derinliğin ve hikayenin aktarımına olan etkisinin belirlenmesinin, hem literatüre hem de grafik roman okuyucu ve üreticilerine katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada özellikle 2000'li yıllardan bu yana gelişmekte olan grafik romanların çizgi roman kültüründen ortaya çıktığını ancak süreç içerisinde çizgi romandan bağımsızlaşarak kendi türünü oluşturduğunu açıklamak ve bu yeni ve gelişmekte olan türün hedef kitle, yayınlanma, anlatı ve çizim üslubu gibi faktörler doğrultusunda farkını ve özgünlüğünü ortaya koymak amaçlanmıştır. Edinilen bilgiler doğrultusunda grafik roman anlatılarında ve illüstrasyonlarında iç ses, bilinçaltı, psikoloji, düş, hayal, sanrılar vb. terimlerin sıklıkla kullanılıyor olmasından ötürü, grafik romanlar ile bilinçaltı ve düşlerin özgürlüğünü hedef alan sürrealizm arasındaki bağlantıyı araştırmak, sürrealist yöntemlerin grafik romanlardaki kullanımına ışık tutmak ve sürrealist yaklaşımların grafik romandaki anlatıya kattığı değeri ortaya koymak amaçlanmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Grafik romanın tanınması, çizgi roman ile arasındaki yıllar süregelen bağı kırmak ve kendi türünün özgün bir biçimde gelişebilmesi adına önemlidir. Ayrıca araştırmada ortaya konulan ve grafik romanlarda görülen düş, bilinçaltı, sanrı vb. öğeleri barındıran anlatımların, sürrealist illüstrasyonlar sayesinde hikaye ile bütünleşmesi ve böylece

hikayenin okuyucuya aktarımının doğrudan gerçekleşmesinin tespiti açısından da önem arz etmektedir.

1.4. Araştırmanın Varsayımı

Araştırmada seçilen ve incelenen grafik romanların anlatımlarına ve çizimlerine bakılarak gerçeküstücü bir üslubun kullanıldığı varsayılmıştır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmada incelenen grafik romanlar, 2000 yılından günümüze kadar olan süreçte yayınlanmış 7 adet grafik roman ile sınırlanmıştır. Grafik romanların anlatı ve illüstrasyonlarının incelenmesinde esas alınan sürrealist teknikler ise, “Düş”, “Çılgınlık”, “Humour” (Kara Mizah) ve “Olağanüstü/Harikulade” ile sınırlandırılmıştır. Seçilen bu teknikler doğrultusunda incelenen grafik romanların her birinden, sürrealist anlatı ve illüstrasyonlara örnek olabilecek sayfalar seçilmiş ve analiz edilmiştir.

1.6. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmanın yönteminde literatür taramasından faydalanılmış, grafik romanların içerik sayfalarının incelenmesinde ise içerik analizi modelleri kullanılmıştır. Araştırmada sanat ve tasarım kitap ve dergileri, tez ve makaleler, podcast ve sözlüklerden yararlanılmış ve tez çalışması alan yazın taramalarından derlenen bilgiler ile desteklenmiştir.

1.7. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini 2000’ler sonrası yayınlanan grafik romanlar oluşturmaktadır. Örneklem ise “The Gigantic Beard That Was Evil”, “Korku Kesitleri”, “The Arrival”, “Gozo ve Sagre”, “Kana Diz Kana”, “Yut Beni” ve “Üç Gölge” adlı 7 adet grafik romandan oluşturmaktadır.

2. ÇİZGİ ROMAN

Çizgi romanlar el çizimi kullanılarak oluşturulan ardışık görsellerin süreklilik içerisinde kalarak bir metin ile birleştiği basılı bir anlatım şeklidir (Güdek, 2019, s. 29). Çizgi roman özellikle görsellik bakımından resmin gelişiminin bir neticesi olarak görülebilir. Çizgi romanlar okuyucusu ile kendine özgü öğeleri kullanarak iletişim kurmaktadır. Çizgi roman sanatının okurla iletişimini sağlayan bu öğeler ise resim ve yazı bütünlüğüdür (Bozhüyük, 2021, s. 1942). Çizgi romanda alıcıya ulaşması istenen mesaj yalnız yazı ve resmin birlikte manalı, dengeli ve ahenk içerisinde bir arada kurgulanmış olması ile okuyucular tarafından doğrudan ve doğru bir biçimde anlaşılabilir (Akengin ve Küçükusta, 2020, s. 1261).

TDK (2021)'ye göre çizgi roman, “konuyu ve olaylar zincirini kesintisiz olarak resimleme yöntemiyle okuyucuya sunan roman” olarak tanımlanmıştır.

Kireççi (2018) çizgi romanı, “bir resim dizgesinin, belli bir kurgu içinde akarak bir öykü anlatması” olarak tanımlamaktadır (s.40).

Cantek ve Kosta (1992) ise Koloni Çizgi Roman Dergisi'nde çizgi romanı şu şekilde tanımlamışlardır;

“Çizgi roman ne resim ne de yazıdır. Resmin ya da yazının bütünleyici olarak kullanılan diğer bir faktörle ilişkisi sonucunda ulaştığı bir sentezdir. Yani çizgi roman, birbirinden farklı iki temel unsurun (metinle resmin) kaynaşmasıyla oluşan bir anlatım biçimi, bir kurgu sanatıdır. Çizgi roman içindeki yazı ve resmin oranı, yapılacak kurguya ve anlatılmak istenen olaya bağlı olarak sürekli biçimde değişime uğrar” (s. 14).

Birçok otorite tarafından çizgi roman, dünyanın 8. ya da 9. sanatı olarak belirlenmiştir (Ak vd., 2020, s. 2462). Çizgi romanın önemli ekollerinden biri olan Belçika ve Fransa, çizgi romanın bir sanat türü olduğunu kabul etmiş ve 1964 senesinde Fransız bilimci Claude Beylie çizgi romanı “9. Sanat” olarak tanımladığını belirtmiştir (Duncan & Smith, 2009, s. 297).

Çizgi romanların ilk dönemlerinde karikatüre benzer bir tarzı olduğu ve mizah türlerine daha yakın olduğu bilinmektedir (Cantek, 1996, s.5). Çizgi roman kavramı birçok farklı kültürde farklı tarafları vurgulanarak, başka terimler ile ifade edilmiştir. İngilizce karşılığı “comics”, “comic book” ve “comic strip” benzeri birden çok şekilde ifade edilmektedir. Türkçe karşılığı “tuhaf, eğlenceli (kasıtlı olarak)” olan “Comics” terimi köken itibariyle

Yunanca “komos” kelimesinden türetilen “komikos” teriminden gelmektedir ve bu terim “komedi ya da komedi ile ilgili” manasında çevrilmektedir. Japonya’da ise çizgi roman kavramına gönderme yapılarak “manga” terimi kullanılmıştır (Sarıkaya, 2021, s. 47). Manga kelimesi Çince’de “tuhaf, komik, gelişigüzel” gibi anlamları olan “man” sözcüğü ve “resim, çizim” anlamında kullanılan “ga” sözcüğünün birleşmesi ile meydana gelmiştir. Manga teriminin ilk kullanımı 1770’li yıllara dayanmaktadır. Japon sanatçı Santo Kyoden tarafından yazılan “Shiji No Yukikai” adlı eser ilk mangalardan ve manga teriminin kaynaklarından biri olarak kabul edilmektedir (Hasırcı, 2020, s. 36).



Şekil 1. “Shiji No Yukikai”

(Kaynak: <https://www.britishmuseum.org>)

Petersen (2010), manga teriminin Türkçe karşılığı “doğaçlama eskizler” olan “manhua” kelimesinden geldiğini söylemiştir. Japonca’da kullanımı nadir olan bu kelime, ülkenin en çok tanınan karikatür sanatçılarından biri olan Katsushika Hokusai tarafından, 1814 yılında “Hokusai Manga” ismiyle yayınlanan ve içeriği gündelik yaşamdan esinlenerek hazırlanmış karikatür dizilerini barındıran bu eseri sayesinde kullanılmaya başlanmıştır (ss. 40–41).

Biçimsel olarak manga kavramı çizgi roman kavramına yakın olsa dahi anlatım ve içerik açısından ayrılmaktadır. Manga kavramı kendi ismi ile anılmış fakat çizgi romanın bir alt türü olarak kabul edilmiştir. Manga, Japonca ’da yazım yönünün farklılığı ve sayfa ebatları gibi kendine has özellikleri ile batıdaki çizgi roman kültürünün ortaya koyduğu eserlerden farklı bir biçim geliştirmiştir. Bunun yanı sıra manga, içerik yönünden Batı ve Uzakdoğu arasındaki kültürel farklılıkları işleyerek ve karakterlerin tasarımları, çizimleri

çerçeveleyen panel yapısı gibi farklılıkları bünyesinde barındırarak bir “ekol” olarak nitelendirilmeyi hak etmiş ve böylece kendi özgün geleneğini ortaya koyup sürdürmeyi başarmıştır (Sarıkaya, 2021, ss. 47–48).

“Comics” kavramı erken dönem çizgi roman yayınlarda çoğunlukla bulunan mizahi öğeler baz alınarak meydana gelmiş olup, komedi unsurları barındırmayan çizgi romanlar da dahil olmak üzere üretilen tüm eserleri kapsamaktadır (Pimenta ve Poovaiah, 2010, s. 26). McCloud (1994)’un çizgi roman kavramına yeni bir tanım getirmek amacıyla yürüttüğü ve “Understanding Comics” adıyla yayınladığı çalışmaya göre McCloud, “Comics” teriminin “comic book” ya da “comic strip” terimlerinden ayrıldığını ve “Comics” teriminin herhangi bir şeye değil, çizgi roman ortamının bizzat kendisine gönderme yapması sebebiyle tanıma değer olduğu görüşünü savunmuştur. Bu tanımın çizgi roman üslubunu kullanarak üretilmiş olan ürünlere değil, biçimce özgün olan eserlere yönelik olduğundan bahsedilmiştir. Bu doğrultuda McCloud, görselin ve yazının birbiri içerisindeki anlatımsal yapısına odaklanmış ve özellikle bu yapıdaki ardışık olma kriterini vurgulamıştır. Ardışık olma kriteri ile birlikte bu yapı, yalnızca 2 görselden oluşsa bile bütünde sıralı bir seri meydana getirdiği için resim ve benzeri eserlerden ayrılarak “çizgi roman” olarak bilinen özgün yapıya dönüşmektedir (ss. 4–5).

Çizgi romanın en önemli özelliklerinden biri de basılı bir yayın olmasıdır. Uzunluğu yeteri kadar olan çizgi romanlar tek bir dergi şeklinde yayınlanabilmektedir. Uzunluğu dergi olarak basılması için yeterli olmayan çizgi romanlar ise dergiler ve gazetelerin içerisinde ayrı bir bölümde yayınlanabilmektedir. İlk zamanlar dönemin şartları doğrultusunda çizgi roman baskıları siyah-beyaz ile sınırlı kalmıştır ancak zamanla gelişen imkanlar, çizgi romanların renkli olarak basılmasına olanak tanımıştır (Yıldız, 2017, ss. 39-40).

2.1. Çizgi Romanın Ortaya Çıkışı

Çizgi romanların insanlığın ilk dönemlerinde var olduğu bilinmektedir. Halihazırda bilinen çizgi romanlar geçtiğimiz yüzyıllara ait olsa da, çizgi romanın varlığı 30.000 yıl öncesine dayanmaktadır. İnsanların kaya ve duvar yüzeylerine hikaye anlatmak amacıyla çizdiği resimler çizgi romanların erken örnekleri sayılabilmektedir. Roma’da bulunan Trajan Sütunu ardışık resimlemeler aracılığıyla aktarılan bir anlatının ilk örneği olmuş ve çizgi romanın habercisi sayılmıştır (Derdiyok, 2019, s.82).

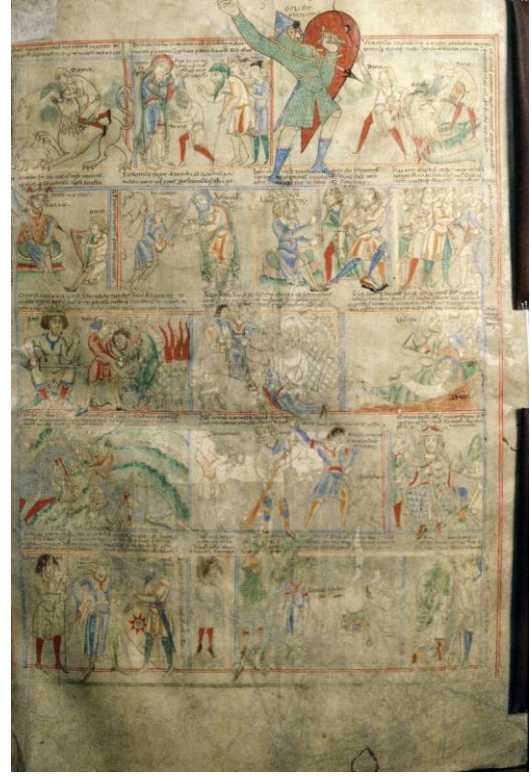


Şekil 2. Trajan Sütunu

Şekil 3. Trajan Sütunu Kabartmaları

(Kaynak: <https://www.crystalinks.com>)

Avrupa’da Orta Çağ döneminde yapıldığı bilinen el yazması eserler özellikle grafik sanatın gelişimi açısından oldukça önemlidir. Zira bu el yazmalarının içerisinde barındırdığı illüstratif ifadeler, sayfa düzenleri ve tipografik unsurlar çizgi romanın temeline dair ipuçları vermektedir. Çizgi roman kuramcıları bu el yazmalarını incelemiş ve çizgi romanın kökeni üzerine olası ilişkiler kurmuşlardır. Ayrıyeten minyatürlü Orta Çağ el yazmalarında konu edildiği görülen azizlerin, mitolojik ve dini karakterlerin hikayeleri aynı güncel çizgi romanda bulunan süper kahramanların eski birer versiyonu gibidir. Fransa’da görülen el yazmalarından bazılarında çizgi roman görünümüne rastlanmaktadır. Tıpkı çizgi romanda olduğu gibi konuşma alanlarının ve konuların sıralı bir şekilde paneller halinde anlatıldığı illüstrasyonların bulunduğu bilinmektedir (Bozhüyük, 2022, s. 45).



Şekil 4. “Liber Floridus Elyazması”, 1090- 1120

(Kaynak: <https://www.semanticscholar.org>)

Şekil 5. “Etienne Harding İncili”, 1109-1112

(Kaynak: <http://initiale.irht.cnrs.fr>)

2.2. Dünyada Çizgi Roman

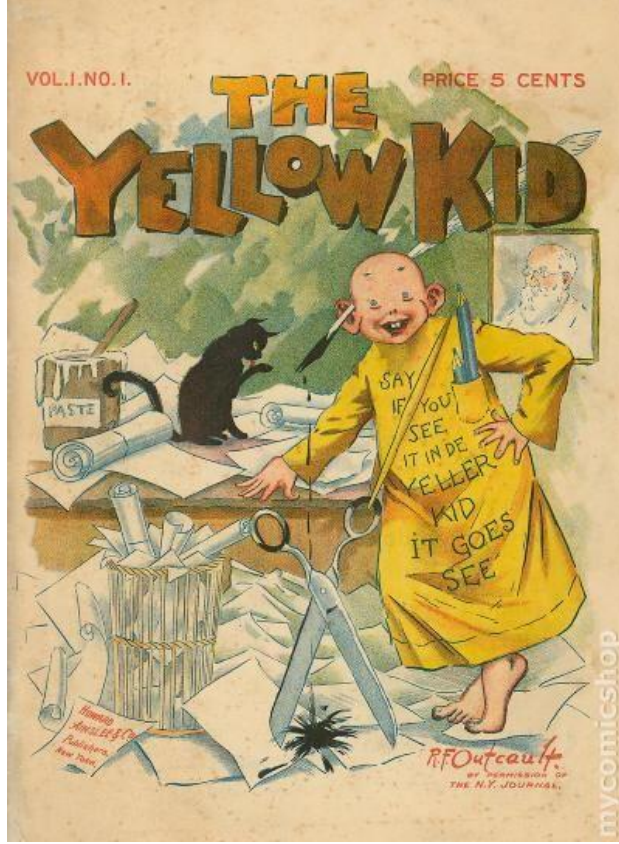
19. yüzyılda meydana gelen Endüstri Devrimi ile gelişen baskı makineleri, çizgi romanların belli bir niteliğe ulaşmasında ve üretiminin artmasında oldukça etkili olmuştur. Bu gelişim ise halihazırda bilinen ve tanınan çizgi romanların yolunu açmıştır (Derdiyok, 2019, s. 83). Baskı teknolojisinin gelişmekte olduğu bu yıllarda dünyada oluşmaya başlayan dergi kültürü, birçok bölgede korku, mizah, siyaset gibi ana temaların işlendiği çizgi ve yazı bütünlüğü olan çalışmaların üretilmesine önayak olmuştur. Kısaca bu dönemde günümüzde bilinen çizgi romanın esas görüntüsü oluşmaya başlamıştır. Bu çalışmalar ilk etapta ağırlıklı olarak yazıdan oluşurken, zamanla çizgi (resimleme) daha çok kullanılmaya başlanmıştır (Çetinkaya, 2019, s. 5).

Çizgi roman dünyasında öncü olarak nitelendirilebilecek eserler 19. yüzyılın başlarında ortaya çıkmaya başlamıştır. İsviçreli çizgi roman yaratıcısı Rodolphe Töpffer bu

dönemde ürettiği eserleri ile çizgi romanların ortaya çıkmasına ve yükselmesine katkıda bulunmuştur. “Çizgi Romanın Babası” olarak anılan Töpffer, bu dönemde resimleri metin ile bağlantılı biçimde kullanarak bir ilke imza atmıştır (Yıldız, 2017, s. 40).

Töpffer (aktaran Ak vd., 2020) “Resimler metin olmadan tam anlaşılmiyor, yazılar da resim olmadan pek anlamlı değil” diyerek çizgi romanlar için bu iki unsurun ayrılmaz birlikteliğini ortaya koymuştur” (s. 2463).

1895 senesinde Richard Outcault The World gazetesinde yayınlanmak üzere “Hogan’s Alley” olarak bilinen çizgi serisine başlamıştır. Yarattığı “Yellow Kid” isimli karakteri ile Outcault, Amerika’da çizgi seriler arasında ilk kez konuşma balonunu kullanan çizer olmuştur. Oucault’un yarattığı Hogan’s Alley “çağdaş çizgi romanların atası” olarak kabul edilmektedir. Bu çizgi serinin okuyucular tarafından beğenilmesiyle birlikte çizgi roman eserlerinin üretiminde artış görülmüştür. Bu yıllarda Amerika’da gazeteler arası yaşanan tiraj rekabeti sebebiyle bu gibi hikaye anlatımlı resimlerin öne çıkma amacıyla kullanıldığı görülmüştür (Demirtaş, 2014, s. 37).



Şekil 6. “The Yellow Kid” Kapak Görseli

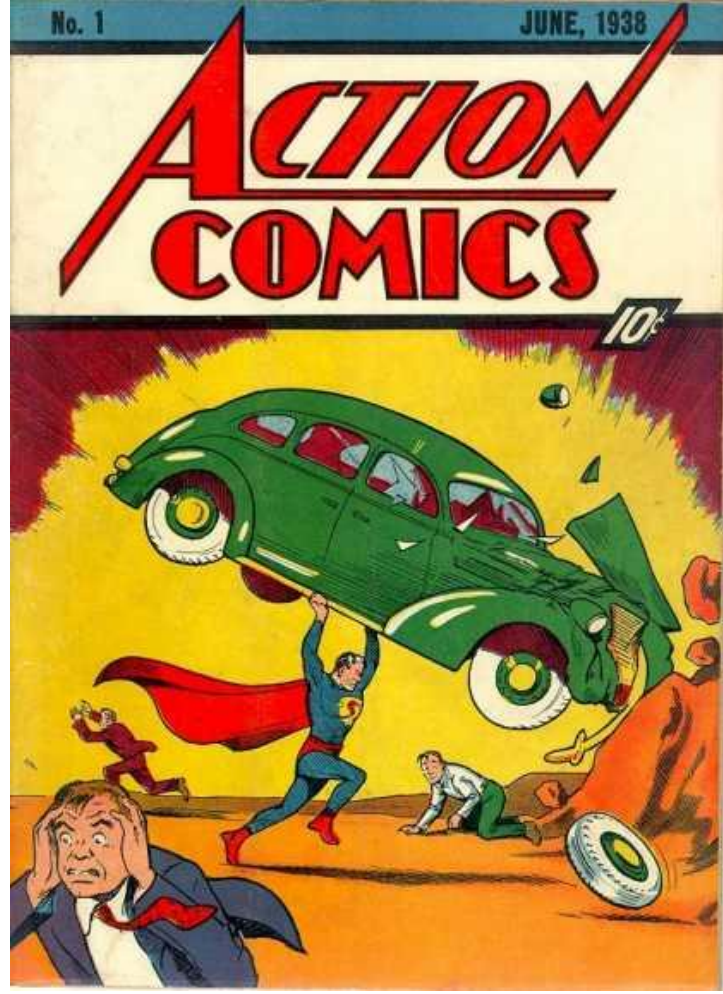
(Kaynak: <https://www.mycomicshop.com>)



Şekil 7. “The Yellow Kid” İçerik Görseli

(Kaynak: <https://cartoons.osu.edu>)

1938-1945 yılları arasındaki zaman dilimi, çizgi romanların “Altın Çağı” olarak nitelendirilir. Bu dönem “Superman” (Süpermen) gibi en ünlü çizgi roman kahramanlarının ortaya çıktığı ve çizerlerin çizgi roman üretimine başladığı dönemdir. İlk kez 1933 yılında Joe Shuster ve Jerry Siegel tarafından yaratılan Superman ilk etapta kel bir erkek figürü olarak düşünülmüştür. Superman’in karakteri ise dünyayı ele geçirmeye çalışan kötü bir adam olarak yazılmıştır. Superman’in bu tasarımı Shuster ve Siegel tarafından uzun bir süre satılamamıştır. 1938 yılına kadar tasarımları birçok kez değişen Superman, “DC Comics” şirketine satılarak 1938 senesinin haziran ayında yeni hali ile ilk kez yayınlanmıştır (“Superman İlk Sayısı”, t.y.).



Şekil 8. Action Comics / Superman İlk Baskısı

(Kaynak: <https://www.coverbrowser.com>)

Bu zaman diliminde ortaya çıkan eserlerde yeniliğin verdiği heyecana bağlı olarak sıradan senaryolar ve amiyane çizimler görülmektedir. Bu yıllar arasında başlayan II. Dünya Savaşı ile beraber çizgi roman satışları ve çizgi romana duyulan talep artmıştır. Bu dönemde çizgi romanlar taşınma ve satın alınmasının kolaylığı ve ilham veren kahramanlık hikayeleri ile insanların içinde bulunduğu dönemi yansıtmaktadır. Örneğin “Captain America” (Kaptan Amerika) gibi Amerika yandaşı karakterler oldukça popüler hale gelmiştir. Savaş yıllarında bu kahramanlar ülkede devam eden savaş gayretine yardım ediyor, katkıda bulunuyor gibi görülmekteydi (Derdiyok, 2019, s. 88).

Maurice Horn’a göre (aktaran Yıldız, 2017, s. 41) çizgi roman Avrupa’da doğan bir anlatım biçimi olsa da bu görsel anlatı türü, geniş çaptaki kitlelere ilk olarak Amerika Birleşik Devletleri’nde elde ettiği popülerite sayesinde ulaşmıştır.

ABD’de çizgi roman üzerinde yaşanan bu gelişmeler Avrupa’da da çizgi romanın ilerleyişine ve canlanmasına katkıda bulunmuştur. 1947 yılında Belçikalı karikatür sanatçısı Morris tarafından yaratılan ve Türkiye’de “Red Kit” adıyla bilinen çizgi roman “Lucky Luke” , 1948 yılında İtalya menşeli Bonelli Şirketi’nden çıkan ve Türkiye’de “Teks” adı ile bilinen “Tex Willer” ve yine İtalya menşeli EsseGesse Şirketi’nden çıkan, döneminde “Teksas - Tommiks” olarak tanınan “Il Grande Blek” (1955) ve “Il Captian Miki” (1951) bu dönemin en değerli çizgi romanlarından.

Avrupa’da çizgi romanlar üzerinde yaşanan gelişim Amerika’daki çizgi roman ekolünün aksine, içeriğinde süper kahramanlara çok fazla yer vermeyerek karakterlerin daha realist bakış açısı ile yaratılmasına öncelik vermiştir. Bu çizgi romanlar yeterli mizahı ve kuvvetli senaryo yapısı ile özellikle Türkiye’de çok geniş kitlelere hitap etmeyi başarmışlardır. 1960’lı yıllarda Amerikan çizgi roman anlayışı tekrardan küreselleşmeye başlamış ve öncü konuma geçmeyi başarmış ve özellikle birçok süper kahramanın “Marvel” çatısı altında ortaya çıktığı bir dönem başlamıştır. Amerikan çizgi roman sanatçıları yarattıkları karakterlere daha insancıl özellikler yükleyerek süper kahramanlar üzerinden bir tür dönüm noktası yaratmaya yönelik harekete geçmişlerdir. Bu dönemin öne çıkan örnekleri, Türkiye’de “Örümcek Adam” olarak bilinen “Spider-Man” (1963), “The Incredible Hulk” (1962) ve Türkiye’de “Fantastik Dörtlü” olarak bilinen “The Fantastic Four” (1961) olmuştur. Çizgi romanda yaratılan bu dönüm noktası ile beraber çizgi romanlar bütün dünyada endüstri haline gelmiş bir sanat olarak kabul edilmiştir. 1980’li yıllarda “grafik roman” türünde yaşanan birtakım gelişmeler itibariyle 1990’lı yıllara doğru Amerikan çizgi romanında yenilik arayışları başlamıştır (Polat, 2006, ss. 43–49)

2.3. Türkiye’de Çizgi Roman

Çeviker “Türkiye’de Çizgi Roman” adlı kitabında belirttiği üzere (aktaran Yaman, 2021) Türkiye’nin çizgi romanlarla tanışması çizgi bantlar ve karikatürlerden sonra olmuştur. Avrupa’da çizgi romanın 1700’lü yıllarda başlamasına rağmen, Osmanlı döneminde çizgi romanın ülkeye girmesi matbaanın daha geç gelmesi ve o dönemlerde tasvir yasağının bulunması sebebiyle 1800’lü yılları bulmuştur. 1867 yılında yayınlanan mizah dergisi Diyojen’den sonra, 1876-1909 yıllarında “Mündericatsız Hikayeler” adı ile yayınlanan çizgi anlatılar, ilk yabancı ve tam sayfa yayınlar olmuştur (s. 60).

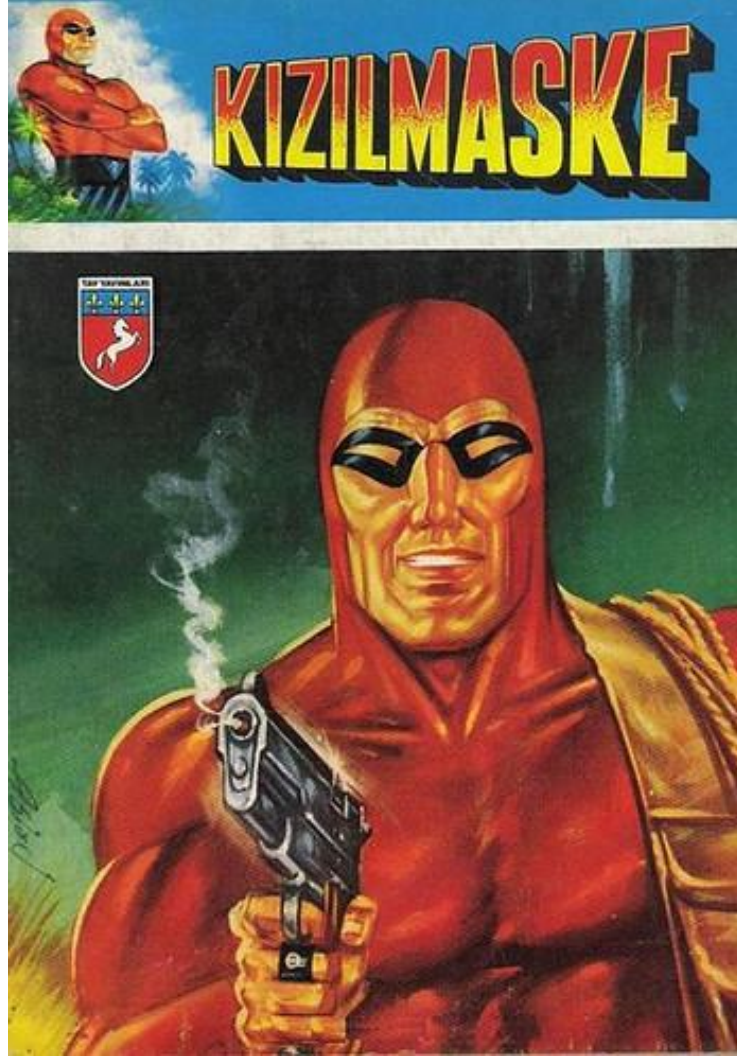
Çizgi roman değerinde nitelikli bir anlatımın görüldüğü ilk eser Cemal Nadir'in 1930'larda "Son Posta" adlı gazetede yayınlanan "Amcabey" karakteridir. Ancak Amcabey'in yayınlandığı dönemlerde yaratılan ve "çizgi roman başlangıcı" denebilecek eserlerde konuşma balonu kullanılmamaktaydı (Cantek, 1996, s. 52).



Şekil 9. "Amcabey"

(Kaynak: <https://www.lambiek.net>)

1930'lu yıllar ise Türkiye'nin çizgi romanlar ile tanıştığı yıllardır. Lee Falk imzalı "Phantom" (Kızıl Maske), "Gordon ve Mandrake" adlı çizgi romanlar bu dönemde yayımlanmıştır. Aynı dönemlerde Superman (Süpermen) çizgi romanı Türkiye'de ilk kez yayımlanmıştır (Özşahin, 2017, s. 71).



Şekil 10. “Kızılmaske” Çizgi Roman Kapağı

(Kaynak: <https://teksastommiks2.tr.gg>)

1939-1945 yılları arasında meydana gelen II. Dünya Savaşı birçok sektörü etkilediği gibi çizgi roman üretimini ve satışlarını da oldukça etkilemiştir. Bu dönemlerde Türkiye'nin II. Dünya Savaşı'na girmemiş olmasına rağmen ekonomik buhran içerisinde olduğu bilinmektedir. Bu nedenle yabancı çizgi romanların basımına telif nedeniyle ara verilmiştir. Bu dönemlerde yaşanan maddi sıkıntılar neticesinde Türkiye'nin uzun bir süre boyunca içinde bulunacağı kopyalama dönemi başlamıştır (Altunoğlu, 2016, s. 183).

Türkiye 1950'li yıllara değin çizgi romancılıkta yabancı uyarlamalardan ibaret olan bir anlayışa sahipti. O dönemlerde ülkede çizgi roman alanında bir çizer ve öykü yazarı bulunmamaktaydı. Sadece Orhan Veli ve benzeri yazarlar tarafından farklı takma adlar

kullanılarak gazetelere ticari amaçlarla yazılan hikayeler mevcuttu (Sarica ve Özkartal, 2020, s. 4).

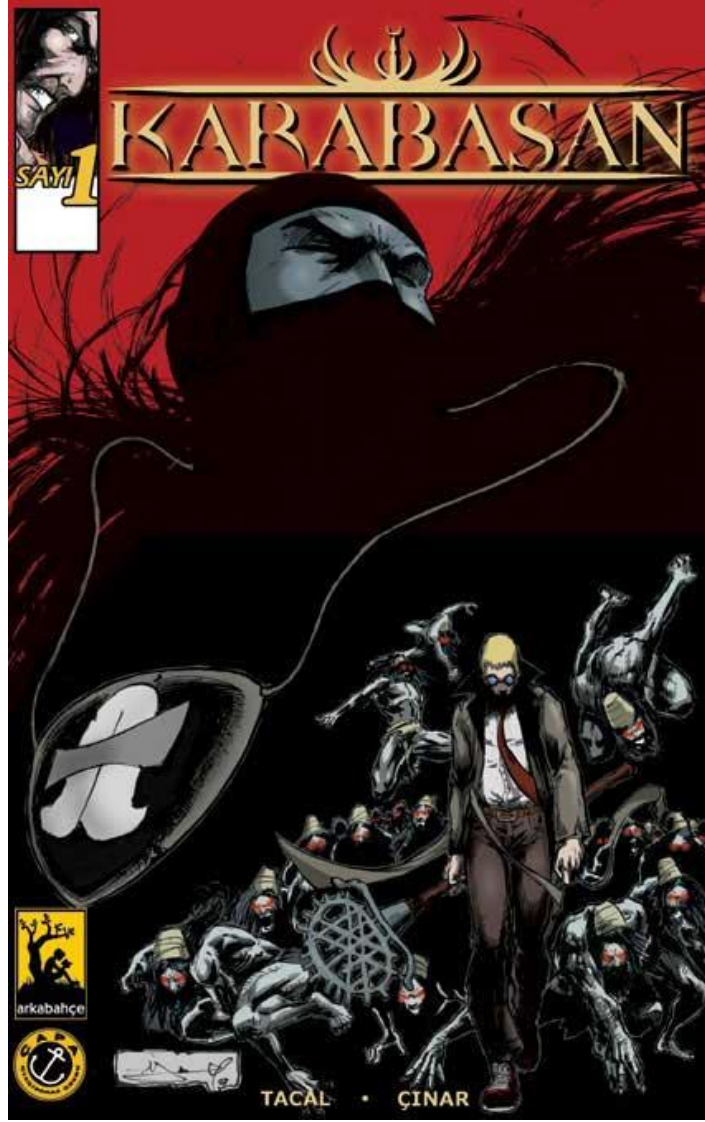
1950’li yıllara gelindiğinde Türkiye çizgi romanlarda tarih ve milliyetçilik gibi konuların baskın olduğu yayımlara ağırlık veriyordu. İtalyan yapımı “Tommiiks” ve “Teksas” çizgi romanları bu yıllarda ortaya çıkan ve ticari başarı elde eden çizgi romanlardandır (Cantek, 1996, s. 22). Bu dönemde Hürriyet Gazetesi tarafından pazar günü çıkan gazetelerin yanında ilk kez çizgi romanlar verilmeye başlanmıştır. 1956’da Amerika üretimi olan “Popeye”, Türkiye’de “Temel Reis” adı ile yayınlanmaya başlamıştır. 1957’de “Doğrucu Davut” ismi ile “Dick Tracky”, 1958’de ise “Uçan Adam” ismi ile “Superman” yayınlanmıştır (Polat, 2006, s. 44).

Türkiye’nin çizgi romandaki en yoğun dönemi 1980’li yıllardan sonra yaşanmıştır. Dünyaca tanınmış çizgi romanlar uyarlanarak yayınevleri tarafından basılmış, dergilerde yayınlanmış ve bazı dönemlerde de gazete ekleri ile satılmıştır. Bu dönemlerde teknolojinin ilerlemesi, çizgi roman okuyucuları arasında bir değişikliğe neden olmuştur. Genç neslin ilgisi bilgisayara kaymış, böylece çizgi romanlar da yetişkinlere yönelik bir anlatı haline gelmiştir. Bu dönem sonrasında çizgi roman ülkede mizah dergileri aracılığıyla devam etmiştir. “Gırgır”, “Leman”, “Penguin”, “Limon” gibi dergiler çizgi roman anlatısını devam ettirmiştir (Altunoğlu, 2016, ss. 185–186).

1990’lı yıllarda çizgi romanlar konu itibariyle dram, nostalji gibi kavramlar ağırlığında üretilmiştir. 1997 ve 1999 yılları arasında “Fanzin”, “Dehliz”, “Çapa”, “Sürgün”, “Kopuş” ve “Fırtına” gibi önemli eserler çizgi roman piyasasında yerini almıştır (McCloud, 1994, s. 7).

2000’li yıllardan itibaren Türk çizgi romancılığında önemli eserler üretilmiştir. Bunlardan bazıları;

Hakan Tacal ve Yıldırım Çınar imzalı “Karabasan” (2003), Suat Yalaz imzalı “Son Osmanlı Yandım Ali” (2007), Devrim Kunter imzalı “Seyfettin Efendi ve Olağanüstü Maceraları” (2013-2015), Selçuk Ören imzalı “Kasap” (2017) ve Tolga Hirsova imzalı “Noesis” (2018) olarak söylenebilir (Güdek, 2019, ss. 96–97).



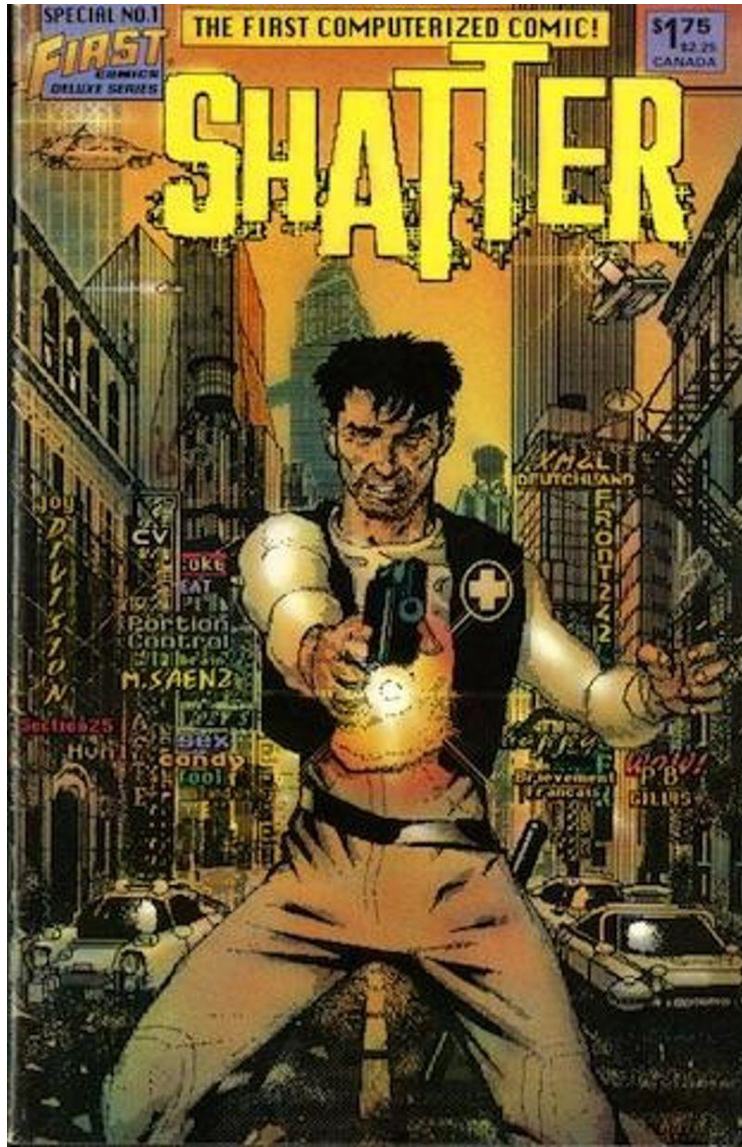
Şekil 11. “Karabasan” Grafik Roman Kapağı

(Kaynak: <https://geekyapar.com>)

2.4. Günümüzde Çizgi Roman

Geçmişte çizgi romanlar boya, kalem ve kâğıt gibi resim gereçleri kullanılarak yapılmaktaydı. Günümüz çizgi romanlarında ise bu teknikler teknoloji yardımıyla gelişerek bilgisayarlar üzerinden ya da çizim tabletleri aracılığıyla yapılabilmektedir. Teknolojinin gelişimi bu anlamda çizgi romanların üretimini, baskı ve yayımlanma sürecini, kitlelere ulaşımını kolaylaştırmıştır. Eski tekniklerde kâğıt üzerine uygulamanın verdiği sınırlar teknoloji ile ortadan kalkmış ve çizgi roman üretiminde sınırsız imkanlara olanak vermiştir. Bu durum da çizgi romanın ilerlemesine yol açmış ve ortaya çıkan

sonular byk etki yaratmıřtır. Teknolojik geliřmelerin izgi romandaki byk etkilerinden birisi de dijital izgi romanın ortaya ıkıřı olmuřtur. İlk dijital izgi roman rneęi “Shatter” adıyla İngiltere merkezli olan “IPC Magazines” dergisinde yayımlanmıřtır. Grselinde geleneksel izgilerin dıřında kalınmıř ve piksel tabanlı bir grsel kurgu oluřturulmuřtur. izgi romanda kullanılan grsel gelerin oęalması ile birlikte geleneksel izgi romandaki soyut anlatım arka plana atılmıřtır (Bozhyk, 2021, s. 1942).



řekil 12. “Shatter” izgi Roman Kapaęı

Kaynak: <https://computerhistory.org>



Şekil 13. “Shatter” İçerik Görseli

(Kaynak: <https://computerhistory.org>)

Günümüzde çizgi roman üretimi sanatsal anlamda ilerleme kaydetmiş olsa da, aynı teknolojik gelişmeler sayesinde sinema ve televizyona olan talep artmış ve kitlelerin çizgi romana karşı duyduğu ilgi azalmıştır. Bu tutum karşısında çizgi romanlar televizyon ve sinema gibi medya araçlarına taşınmaya başlanmış ve çizgi romanların uyarlanabilir birer anlatı olduğu keşfedilmiştir. Bu adımlar çizgi romanların geleceğe taşınabilmesi adına atılan önemli adımlar olarak görülmektedir. Özetle çizgi romanlar gelişen dünyanın şartlarına uyan, geleceğe taşınabilir, kitap, gazete, dergi, sinema, televizyon gibi medya araçlarında yer alabilir hale gelmiştir (Özşahin, 2017, s. 76).

Ceran’a göre (aktaran Demirtaş, 2014)

“Günümüzde artık çizgi roman, bir hikayeyi tamamlama ve destekleme misyonuna mahkum edilemez. Anlattığı hikayeyi sinematografik bir biçimde yapıyor olması onun sinemanın kağıt üzerine işlenmiş bir uygulama olduğu anlamına gelmemektedir. Okuyucunun hayal dünyasını körelttiği, ruhsal gelişimini engellediği şeklindeki iddiaları asılsız bulan Ceran, resmin ilk bakışta kolayca yorumlanacak bir sanat olmadığını; çizgi romanlardaki her bir çizimde ve karede bilgilerin gizli olduğunu, bu bilgileri de okuyucunun kendi ruhsal durumuna ve bilgi-becerilerine göre değerlendirerek üreteceğini söyler. Okuyucu ve metin arasında kuvvetli bir bağ kurulur. Her ne kadar çizgi romanlar bize fantastik bir dünya kuruyor gibi görünse de aslında gerçek yaşamımızdaki deneyimlerimize çok yakın olan hikayeler anlatmaktadırlar” (s. 44).

1990'lı yılların başlarında ABD'de Soğuk Savaş döneminin bitmesi, çizgi romanın sanatsal ve ticari bir hale gelmesine yol açmıştır. 1989'da Batman çizgi romanı Tim Burton'ın yönetmenliğinde beyaz perdeye uyarlanmış ve çizgi romanın sinema sektörüne geçişinin zemini bu filmle hazırlanmıştır. 1990'lı yıllardan bu yana Amerikan çizgi romanları, Batman, Spider-Man, Superman, Daredevil gibi klasikleşmiş eserlerin yanı sıra, çizgi roman alanında yapılan yeni denemelerin de yer edinebildiği, beyazperde ile güçlü bir etkileşim kuran, büyük çaplı bir endüstri haline gelmişlerdir (Polat, 2006, s. 23).

20. yüzyıl içerisinde grafik esaslı sanat ve tasarım akımları Amerikan çizgi romanındaki üslupları etkisi altına almıştır. 1930'lardan bu yana çizgi romanlarda Pop Art, Dada, Fütürizm ve Art Deco sanat hareketlerinin etkileri ile karşılaşmıştır (Bozhüyük, 2020, s. 92).

Avrupa'da ise çizgi romanlar İtalyan ve Frankfon çizgi roman anlayışı etrafında şekillenerek kendilerine belirli bir kitle ve oturmuş bir üslup yaratarak gelişimine devam etmiş ve aynı çizgide ilerlemiştir (Polat, 2006, ss. 23–24).

3. GRAFİK ROMAN

İngilizce karşılığı “Graphic Novel” olarak bilinen “Grafik Roman” terimi, Amerika’da Avrupalı yaklaşımlara benzemek amacıyla kullanılmış bir terimdir. “Grafik” kelimesi çizgisel farklılığı temsil ederken, “roman” kelimesi de prestijli bir anlatıma işaret etmektedir (Uçmak, 2014, s. 24) Grafik roman sözcüğü 1990’ların başlarında yeni bir terim olarak literatürde yer edinmiştir. 2000’li yıllarda ise özellikle genç kuşağın gündelik yaşantısında sık sık görsel ürünler ile karşılaşmasının kazancı ve neticesi olarak yayın camiasında kendine yer edinmiş ve hızlı bir gelişme kaydetmiştir (Ökmen, 2017, s. 1)

TDK (2022) grafik kelimesini, “biçim, desen veya çizgilerle gösterme” olarak ifade ederken, grafik roman kavramını ise “insanın veya çevrenin karakterlerini, göreneklerini inceleyen, serüvenlerini anlatan, duygu ve tutkularını çözümleyen, kurmaca veya gerçek olaylara dayanan uzun edebî tür” olarak ifade etmiştir.

Bu doğrultuda kavram olarak “grafik roman”, grafik ve roman kavramlarının beraberinde getirdiği anlamları birleştirerek kendine özgü kimliğini oluşturmuştur.

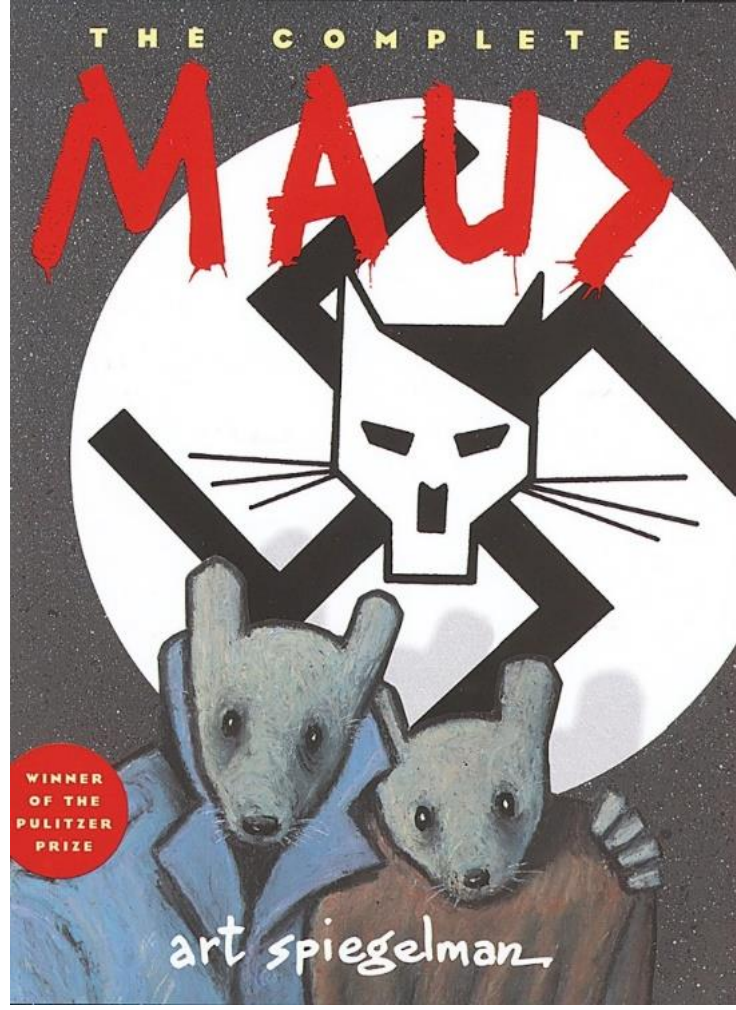
Wakeham (2018) grafik romanı, “yetişkinlerin yetişkinler için ve ticari kaygılardan bağımsız olarak yarattığı; karmaşık konuları, en iyi yazar, çizer ve sanatçıların kullandıkları yöntem ve araçlarla işledikleri uzun çizgi roman” şeklinde tanımlar (s. 18).

Resimsel bir anlatıya sahip olan grafik romanlar biçimsel anlamda eski ancak isimlendirme ve içerik anlamında yeni bir form olarak görülmektedir. “Eski” olarak nitelendirilmesi çizgi romanın da aynı tekniği kullanmış olduğu gerekçesine bağlıdır (Cantek, 2016, s. 277) Sabin’e göre (aktaran Cantek, 2016), “grafik romanın olmazsa olmazı; ister kısa, ister bağlantılı hikâyelerden oluşsun, tematik bir bütünlük içermesidir. Grafik romanlar, çizgi romanlar gibi sonu olmayan öyküler değildir” (s. 277). Grafik romanlar yapı itibarıyla Türkçe’de “ardışık anlatı” olarak bilinen “sequential narrative” yöntemini kullanmaktadır. Bu yöntem aynı zamanda çizgi romanların biçimsel yapısını da oluşturmaktadır (Gönüllü, 2018, s. 177).

Grafik roman, bir edebiyat ürünü olan roman türünde rastlanması mümkün olan bir hikâyenin, görsel bir anlatımla buluşmuş halidir (Bezci, 2015, s. 225). Grafik romanlarda da anlatım, geleneksel romanda olduğu gibi hikâyeye, ana tema, karakterler, iç ve dış çatışmalar gibi öğeler dahilinde yapılmaktadır (Karaçeper, 2018, s. 132). James B. Carter’a göre (aktaran Kelley, 2010) tıpkı geleneksel romanda olduğu gibi grafik

romanlarda da hikâyenin giriş ve gelişme bölümü, gelişmeyle beraber gelen yükseliş ve yükselişten sonra gelen durağanlık, olaylar zincirinin en üst noktası, sonrasında düşen aksiyon, son ve kapanış gibi terimlere dikkat edilmektedir. Özet olarak bir edebiyat eserinde bulunan tüm faktörler kurgusal ya da kurgu dışı fark etmeksizin yazılan grafik romanlarda da bulunabilmektedir. Bu doğrultuda grafik romanların edebi unsurları açısından geleneksel metinler ve romanlar ile eşdeğer bir durumda olduğu söylenebilir (s. 4). Grafik romanlar içerik anlamında genellikle bir konu ya da bir ana tema merkezinde ilerleyen çizgi roman koleksiyonları, tek bir öyküden seri haline gelmiş çizgi romanlar, kısa hikâye koleksiyonları, uzun hikayeler, roman boyutunda anlatılar, biyografi ve otobiyografi hatta birden çok kişinin yazılarını içeren derleme antolojilere kadar birçok türü barındırabilmektedir (Kelley, 2010, s. 3).

Grafik romanlardaki olay örgüsünün ve karakter yaratımlarının, eseri üreten sanatçıya ya da sanatçılara özgü olduğu görülmektedir. Ortaya çıkan eser, yazarların ve çizerlerin görüşlerini, fikirlerini ve yeteneklerini sergiledikleri bir üretim alanı şeklindedir. Hasırcı (2020) bu duruma örnek olarak Art Spiegelman tarafından yazılan “Maus” grafik romanını göstermiştir (s. 30). 1980 yılında yayımlanan Maus, 2. Dünya Savaşını ve soykırımını konu edinmiştir (Aktaş, 2019, s. 49). Pulitzer Ödülü kazanmış olan bu eser öncesinde seri şeklinde yayımlanmış ve daha sonra bu seriler bir kitap haline getirilmiştir. Maus, başka bir sanatçının kaleminden aynı biçimde devamının sağlanması oldukça zor bir eser olarak görülmektedir (Hasırcı, 2020, s. 30).



Şekil 14. "Maus" Grafik Roman Kapağı

(Kaynak: <https://www.colorado.edu>)



Şekil 15. “Maus” İçerik Görseli

(Kaynak: <https://www.goodreads.com>)

Grafik roman, metin ve çizgi elemanlarına kattığı yenilikler ile metin ve çizgi birliğinin farklı boyutlara taşınabileceğini kanıtlamıştır. Grafik romanda çizim ve metin gibi görsel ve sözel iki kavramın birleşimi, okuryazarlık bağlamında yeni bir alan, farklı bir ortam yaratmaktadır (Bucher ve Manning, 2004, s. 67). Bu okurlar için grafik roman, geleneksel romanda rastlayabilecekleri ve yalnızca metinden oluşan bir hikâyeyi, yazı ve çizginin birlikteliğiyle okuyarak bambaşka bir tür ile tanışma fırsatı olacaktır (Karaçeper, 2018, s. 153). Grafik roman, okuyucunun hem görseli hem de metni okumasını sağlamaktadır. Wolk’a göre (aktaran Hammond, 2009) bir film izlenir, bir tablo ya da fotoğrafa bakılır fakat bir grafik roman tüm öğeleriyle okunur (ss. 5–6). Geleneksel metinlerde yazar öncelikle yazıyı yazıp sonrasında çizim kısmını düşünürken, grafik romanlarda olay örgüsü genellikle çizimler ile oluşturulmaktadır. Bu doğrultuda grafik roman okuyucusunun paneller arası geçiş yaparken kendi çıkarımını da yapması beklenmektedir (Smith ve Pole, 2018, s. 171). Grafik romanda metin ve görsel birliği oldukça önemli olsa da grafik romanlar da aynı resimli kitaplarda olduğu gibi sözsüz, yalnızca görselleri kullanarak meydana gelen anlatılardan oluşabilmektedir. Bu tarz sözsüz anlatılar, düşünceler ve imge arasında bağlantı kurar. Okuyucu bu durumda dili anlam bulmak, yorumlamak ve anlamak amacıyla kullanır. Sözsüz grafik romanları da kapsayarak tüm

grafik romanları anlamak için okuyucunun rolünün büyük olduğu söylenebilir. Okuyucunun kavrama ve yorumlama yetisi, birden fazla görüntüyü ve önceki panellerden algıladığı verileri birleştirerek bir bütünlük kurar. Sözsüz grafik romanlara örnek olarak Shaun Tan'ın "Arrival", Milt Gross'un "He Done Her Wrong" adlı ve Sara Varon'un "Robot Dreams" adlı eserleri gösterilebilir (Kelley, 2010, s. 4).



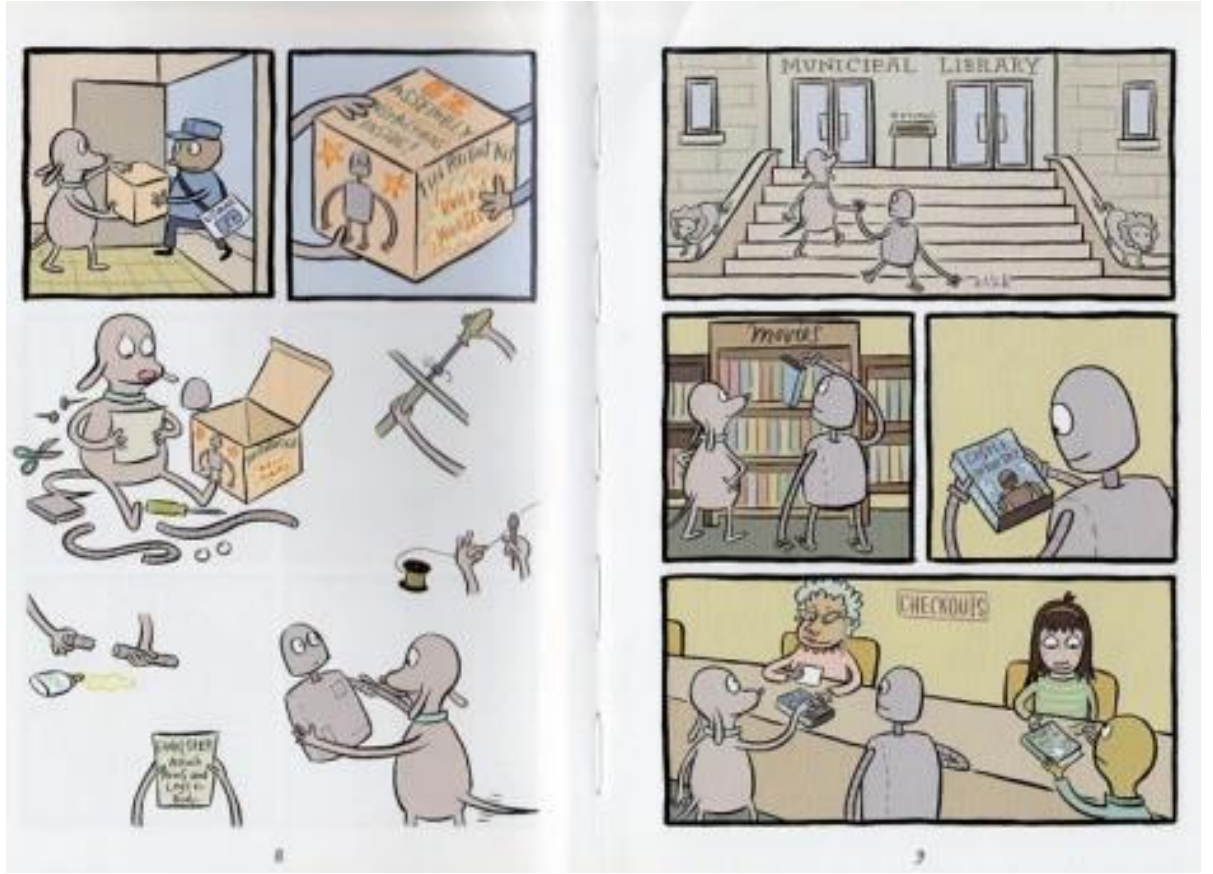
Şekil 16. "Arrival" İçerik Görseli

(Kaynak: <https://www.shauntan.net>)



Şekil 17. "Arrival" İçerik Görseli 2

(Kaynak: <https://www.nytimes.com>)



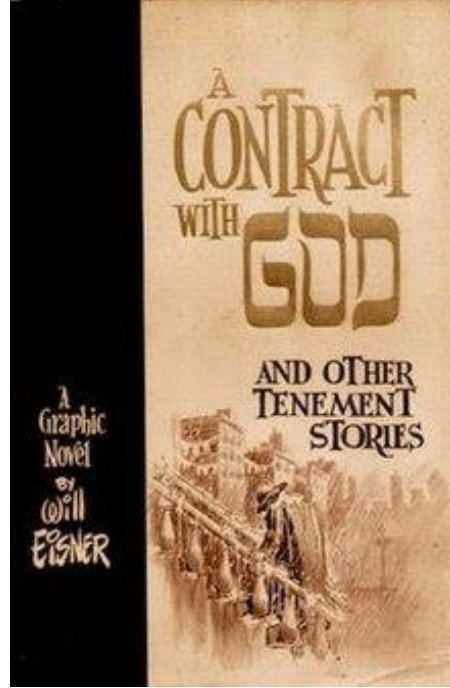
Şekil 18. “Robot Dreams” İçerik Görseli

(Kaynak: <https://turtleandrobot.wordpress.com>)

Schwarz (2002) “Graphic Novels for Multiple Literacies” adlı makalesinde grafik romanın tarih, kültür ve genel anlamda insan hayatı üzerine türlü görüşleri okuyucusuna sunabilen bir eser olduğunu belirtmiş ve grafik romanın kimi azınlıkların ve bakış açısı farklı olanların sesi olduğunu söylemiştir (s. 264). “American Born Chinese”, “The Loyola Chin and the Sun Peligran Order” ve “Gordon Yamamoto and the King of the Geeks” gibi eserlerin yazarı olan Gene Luen Yang, grafik roman anlatılarında evrensel bir düşünceyi ele alsada gençlere öğrencilik dönemlerinde öğretilmesi gereken ırkçılık, zorbalık, önyargı gibi konulara da özellikle değinmektedir. Örneğin hiç soykırım görmemiş bir öğrenci için, yaşanan olayın kötü etkisi görseller tarafından algılanabilir olmaktadır. Eğitim alanında grafik romanların kullanımının, yetişme çağındaki gençler için öğretici olduğu söylenebilmektedir (Kelley, 2010, s. 4).

3.1. Grafik Romanın Doğuşu

Modern grafik romanın ilk örneği Will Eisner tarafından yazılıp çizilen ve 1978’de “A Contract with God and Other Tenement Stories” adıyla yayınlanan grafik romanıdır. Eisner bu yayını “A Graphic Novel” (“Bir Grafik Roman”) alt başlığını kullanarak piyasaya sürmüştür (Altunoğlu, 2016, s. 180). Eisner bu yeni terimi, adeta bir kitap uzunluğunda olan eserini yayınlatabilmek için Bantam Books Yayınevi editörlerini ikna etme çabasında iken bulmuştur. Yayınevi sanatçının kitabını reddetmiş olsa dahi, ortaya attığı “Graphic Novel” terimi tutmuştur (Karaçeper, 2018, s. 130). Aynı zamanda bu eser grafik romandaki ilk “yarı otobiyografik” tür olarak da kabul edilmektedir (Kunzle, 2017). Eisner’in “A Contract with God and Other Tenement Stories” adlı grafik romanı alışılmış romanlara göre oldukça farklı yönleri sahiptir. Hikâyenin anlatı öğelerinin birçoğunu çizimlerin oluşturmasıyla birlikte, anlatılan hikâye ve tema yönünden de farklılık sunmaktadır. Grafik roman, Büyük Buhran döneminin New York işçi sınıfını anlatmakta ve Yahudi yaşantısının bir görsel anlatısından oluşmaktadır. Kitap birbirine konu olarak bağlantılı şekilde oluşturulmuş dört adet kısa öyküden oluşmaktadır (Karaçeper, 2018, s. 130).



Şekil 19. “A Contract With God and Other Tenement Stories” Grafik Roman Kapağı

(Kaynak: <https://en.wikipedia.org>)



Şekil 20. “A Contract With God and Other Tenement Stories” İçerik Görseli

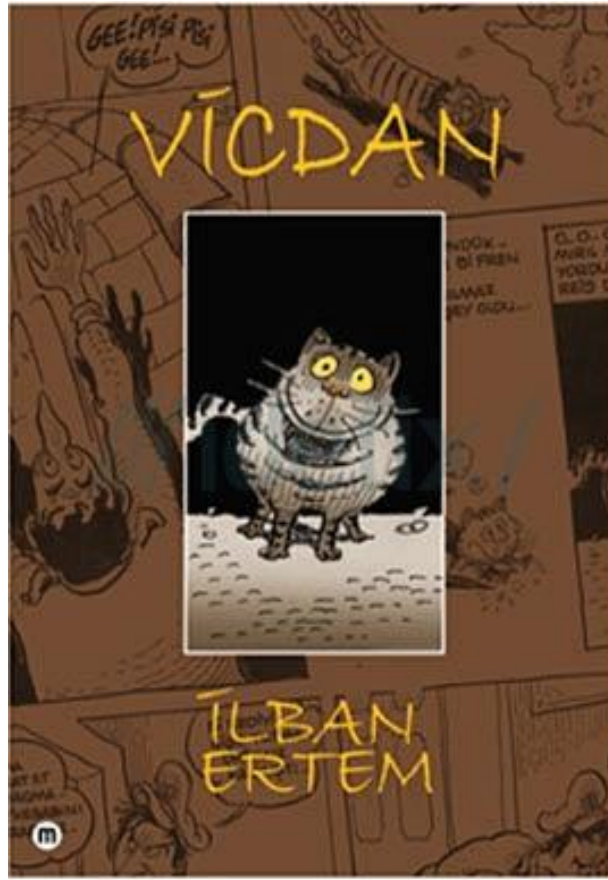
(Kaynak: <https://www.lasfuriasmagazine.com>)

1980’lerde “Watchmen”, “Dark Knight Returns” ve “Maus” gibi çizgi romanların albüm versiyonları sayesinde elde edilen ticari başarı, piyasada “grafik roman” terimine olan ihtiyacın bir göstergesi haline gelmiştir. Yayınevleri bu terimi bir pazarlama tekniği gibi düşünerek kabul etmiş ve kullanmışlardır. Onlara göre İngilizcedeki “Comics” terimi çocuksu bir algı yaratmakta iken, grafik roman teriminin hedef kitlesinin yetişkinleri işaret ettiği düşünülmüştür (Altunoğlu, 2016, s. 180).

20. yüzyılda çizgi roman üretiminde yaşanan artış ve çizgisel metinlerin okunma şekli, geçmişteki okuma alışkanlığının değişimine dönük bir eğilim halini almıştır. Görsel kültürün egemenliğinde olan 20. yüzyıl ve 21. yüzyılın başlarını kapsayan dönemde grafik romanlar, animasyonlar, çizgi filmler ve süregelen internet teknolojilerinin ortaya çıkardığı sanal kültür, alışılmış okuma ve yazma kültüründen uzaklaşılacak ve farklı birleşimlerin mümkün hale geldiği, edebiyatın yeni bir dönemini oluşturmaktadır (Srivastava, 2016, s. 590).

3.2. Türkiye’de Grafik Roman

Grafik roman Türkiye’de yeni tanınmaya başlayan edebî bir yayın türüdür. Türkiye’deki grafik roman üretiminin başlangıcı çok eski tarihlere dayanmamaktadır (Ökmen, 2017, s. 22). Türkiye’de çizgi roman, grafik roman ya da resimli roman gibi terimlerin keskin çizgilerle ayrılmadığı görülmektedir. Türkiye’de üretilen grafik roman tanımına uyabilecek en eski eser 1991 tarihinde İlban Ertem tarafından yazılan ve çizilen “Vicdan” adlı eserdir. Bu eser 1990’lı yıllarda geçmekte ve o dönemin İstanbul’unu bir yavru kedinin gözlerinden anlatmaktadır (Karaçeper, 2018, ss. 154–155).



Şekil 21. “Vicdan” Grafik Roman Kapağı
(Kaynak: <https://aylagingunlugu.blogspot.com>)



Şekil 22. “Vicdan” İçerik Görseli

(Kaynak: <https://aylagingunlugu.blogspot.com>)

Grafik roman terimine uyabilecek asıl üretimler 21. yüzyıl sonrasında görülmektedir. 2000’li yıllarda yayınevleri yabancı klasiklerin grafik roman olarak uyarlamalarını yayınlamıştır. NTV Yayınlarının 2009’da yayınlamaya başladığı ve halihazırda yayınlanmaya devam eden grafik roman uyarlamaları bulunmaktadır. “Hamlet”, “Dava”, “Madame Bovary”, “Suç ve Ceza”, “İki Şehrin Hikayesi”, “Dr. Jekyll ve Mr. Hyde” ve “Don Kişot” bu uyarlama grafik romanlardan bazılarıdır (Ökmen, 2017, ss. 22–23).



Şekil 23. “The Picture of Dorian Gray” Grafik Roman Kapağı

Şekil 24. “The Picture of Dorian Gray” İçerik Görseli

(Kaynak: <https://www.selfmadehero.com>)

Oscar Wilde’in “The Picture of Dorian Gray” (Dorian Gray’in Portresi), Charles Dickens’in “Oliver Twist” romanları gibi geleneksel romanların da grafik roman uyarlamaları yapılmıştır (Kelley, 2010, s. 3).



Şekil 25. “Oliver Twist” Grafik Roman Kapağı

Şekil 26. “Oliver Twist” İçerik Görseli

(Kaynak: <https://www.penguinrandomhouse.com>)

Yabancı eserlerden uyarlanan grafik romanlar olduğu gibi, Türk Edebiyatı’ndan da bazı eserlerin uyarlamalarının olduğu görülmektedir. Ayşe Kulin’in “Veda”, Rezaizade Mahmut Ekrem’in “Araba Sevdası”, Orhan Kemal’in “Kötü Yol”, Hüseyin Rahmi Gürpınar’ın “Gulyabani”, İhsan Oktay Anar’ın “Puslu Kıtalar Atlası” ve Buket Uzuner’in “İstanbulullar” adlı eserleri bu uyarlamalardan bazılarıdır. Edebiyat klasiklerinin uyarlamaları dışında, 2010 senesi sonrasında görseli ve metniyle özgün biçimde yazılmış Türkçe grafik romanların üretimi başlamıştır. İlk örneğinin Ender Özkahraman’ın “Yıldız

Tutulması” adlı 2012 yılında yayınlanan grafik romanı olduğu söylenebilir. Türkiye’de grafik roman anlamında üretimin gözlemlenemediği olgusuna ilk dikkat çeken araştırmacılardan birisi de çizgi roman sanatçısı ve yazar Levent Cantek’dir. Bu konudaki çalışmalarına devam eden Cantek ayrıca, “Türkçe telif olarak yayınlanmış grafik roman” niteliği taşıyan “Dumankara: Hayat Bir Yangındı”, “Emanet Şehir” ve “Uzak Şehir” adlı grafik romanların yazarlığını yapmıştır (Ökmen, 2017, ss. 22–23). Türkiye’de yayınlanan yakın zaman örneklerinden bazıları da, 2017’de Özge Samancı’nın yazdığı ve çizdiği otobiyografi türündeki “Bırak Üzülünler” adlı grafik romanı ve 2018’de Uğur Erbaş’ın yazdığı ve çizdiği “Gozo ve Sagre” adlı grafik romanıdır (Karaçeper, 2018, s. 155).

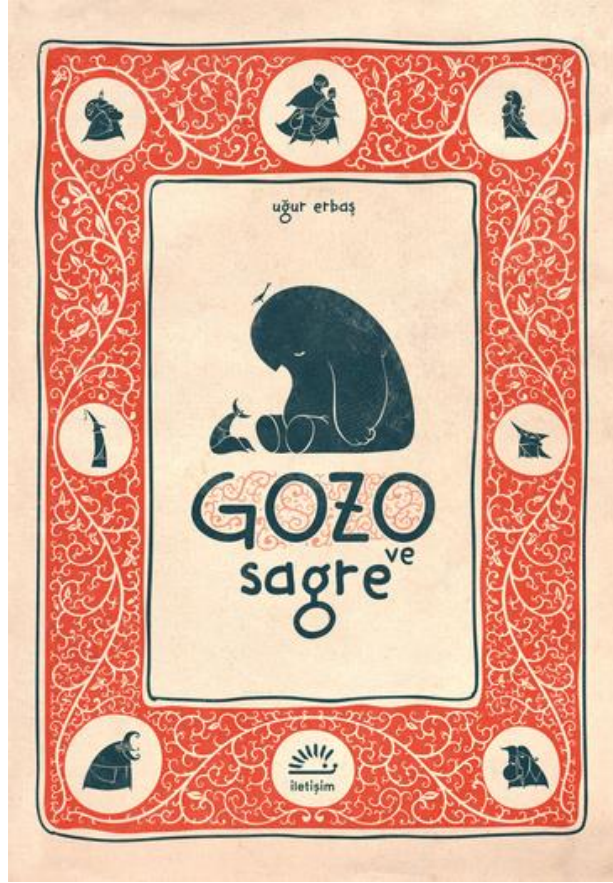


Şekil 27. “Uzak Şehir” Grafik Roman Kapağı

(Kaynak: <https://www.beratpekmezci.com>)

Şekil 28. “Uzak Şehir” İçerik Görseli

(Kaynak: <https://www.edebiyathaber.net>)



Şekil 29. “Gozo ve Sagle” Grafik Roman Kapağı
(Kaynak: <https://iletisim.com.tr>)





Şekil 30. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 1

Şekil 31. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 2

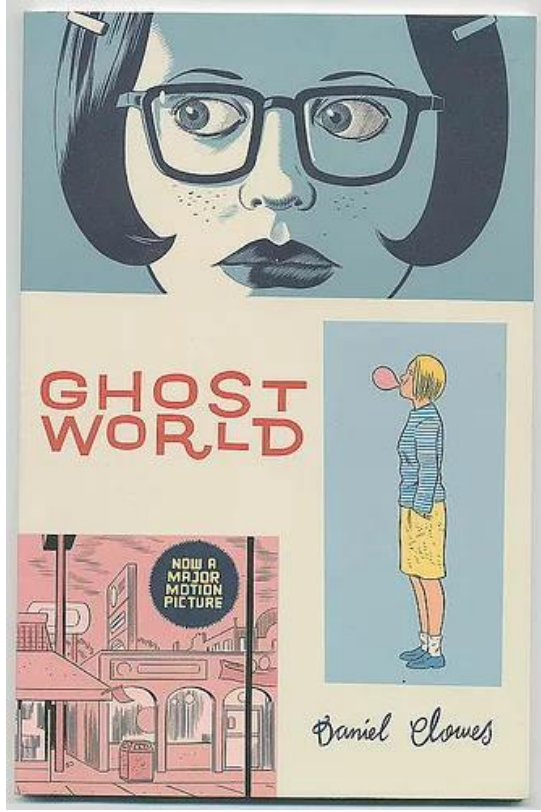
(Kaynak: <https://www.edebiyathaber.net>)

3.3. Grafik Romanın Gelişimi

Grafik romanın gerek günümüzdeki eğitim ortamlarında gerekse akademik alanlarda bu kadar çok ilgi görmesinin sebepleri arasında, bu üretimlerin en yetenekli sanatçılar ile yapılmış olması görülmektedir (Williamson ve Tabachnick, 2018, s. 1).

Grafik romanlar gelişen teknoloji sayesinde gitgide daha da önem kazanmıştır. Çizgi romanın gazete eklerinden başlayan tarihine ortak olan grafik roman terimiyle birlikte, aynı çıkış noktasından gelen fakat başkalaşan ve farklı kitlelere hitap eden bu iki türün de günümüzde elektronik ortamlarda erişimi mümkün olmaktadır. Çağın hızlı değişimi ile gelecekte grafik romanları nelerin beklediğiyle ilgili net bir şey söylenememektedir ancak gelişime ayak uyduracağı bir nokta illaki olacaktır (Mazur ve Danner, 2014, s. 293).

1980’li yıllardan itibaren Hollywood ve bağımsız sinemada grafik roman uyarlamalarına oldukça sık rastlanmıştır. Daniel Clowes tarafından yazılan “Ghost World” grafik romanı, 2001’de Terry Zwigoff yönetmenliğinde aynı adla filme uyarlanmıştır (Frey ve Noys, 2002, s. 257). Marjane Satrapi’nin “Persepolis” adlı grafik romanı da yine aynı adla 2007 yılında animasyon filme uyarlanmıştır (Keser, 2018). Sinemada çizgi roman ve grafik roman uyarlamalarının görülmesi, grafik roman okuyucusuna da etki etmekte ve okurların grafik romana karşı olan ilgisini canlı tutmaktadır (Frey ve Noys, 2002, s. 257).



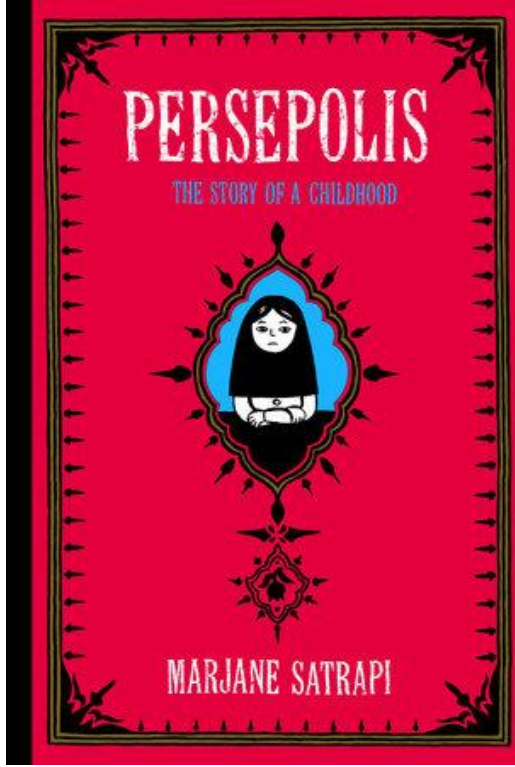
Şekil 32. “Ghost World” Grafik Roman Kapağı

(Kaynak: <https://discover.hubpages.com>)

Şekil 33. “Ghost World” Film Afişi

(Kaynak: <https://m.media-amazon.com>)

2000’li yıllara bakıldığında grafik romanın yükselişini görmek kaçınılmaz olmuştur. Chute (2008) “Comic as Literature? Reading Graphic Narrative” adlı makalesinde grafik romanın başarılı örneklerinin çoğunlukla otobiyografi türünde görüldüğünü belirtmiştir. Özellikle vurguladığı nokta ise otobiyografi türünün 2000’li yıllarda grafik roman anlatımlarını domine ettiği gerçeğidir (Chute, 2008, s. 456). Bu yıllarda yayınlanan grafik romanlar arasında, Craig Thompson’dan “Blankets”, Alison Bechdel’den “Fun Home”, Marjane Satrapi’den “Persepolis” ve David Small’dan “Stitches” grafik romanları otobiyografi türünde en başarılı ve en çok bilinen grafik romanlardandır (Karaçeper, 2018, s. 50).



Şekil 34. “Persepolis” Grafik Roman Kapağı

Şekil 35. “Persepolis” İçerik Görseli

(Kaynak: <https://www.penguinrandomhouse.com>)

4. GRAFİK ROMAN VE ÇİZGİ ROMAN ETKİLEŞİMİ

Çizgi romanlar ve grafik romanlar farklı anlatımlara sahip olmasına karşın okurlar veya araştırmacılar tarafından iki terimin de aynı kategoride görülmesi, her iki eser bakımından da sorun teşkil etmektedir. Bu tavır okuyucuların yanlış okuma yapmasına sebep olarak her şeyin aynılaşması ve tek düze hale gelmesinin önünü açmaktadır. Bu durumun önüne geçmek adına grafik roman ve çizgi roman terimlerinin sınırları belirlenmeli ve her ikisi için de doğru tanımın yapılması gerekmektedir (Güngör, 2020, s. 286)

4.1. Grafik Roman ve Çizgi Romanın Ayrımı

Grafik romanda anlatılan hikâye, çizgi romanda anlatılanların aksine kahramanlık, macera, suç, korku, western, aşk gibi konuların biri ile sınırlandırılmamaktadır. Grafik roman da aynı romanlarda olduğu gibi çeşitliliğe sahiptir. Politikadan erotizme, fantaziden tarihe, psikolojiden otobiyografiye kadar geniş bir alanda var olmuş ve halihazırda varlığını sürdürmektedir. Grafik roman kavramsal olarak çizgi roman kültürünün başlangıcından 1980'li yıllara kadar oluşturduğu niteliğin dışında bir ontolojiyi öne sürmektedir. Bunun nedeni grafik romanların içeriğinde çizgi romanlarda bulunmayan yan anlamlar ve çağrışımlar bulundurmasıdır (Bezci, 2015, s. 257)

Grafik romanlar da çizgi roman gibi içeriğinde hem görsel hem de metin bulundursa da, kurgusal ya da kurgusal olmayan grafik romanlar, çizgi romanın aksine edebî nitelikte öykülerdir (Cornell, 2013, s. 73). Çizgi romanlar da grafik romanlar da sıralı anlatıma sahip eserlerdir. Bazı araştırmalar çizgi roman, grafik roman gibi sıralı anlatı eserlerinin resimli kitaplardan ayrılması gerektiğini savunmaktadır. Resimli kitaplarda çizgi roman ve grafik romanın aksine konuşma balonlarının kullanılmadığı, metinlerin illüstrasyonlardan ayrı ve genellikle boş alanlara yerleştirildiği, panel yapısı kullanmak yerine tek görsel kullanılması gibi faktörler ile bu konu desteklenmiş olsa da bu unsurların genel geçer bir kural olmadığını söylemek mümkündür. Hatta bu söylemlerin aksini kanıtlayacak uygulamalar grafik roman ve çizgi romanda da, resimli kitaplarda da görülmüştür. Çizgi roman ve grafik romanlarda tek panel kullanımı yapılabiliyorken, resimli kitaplarda da konuşma balonuna ve panel uygulamasına rastlanmaktadır (Toptaş, 2020, s. 87).

Derek Everdeen'in tek panel olarak kurguladığı çizgi roman çalışması "Bogart Creek" tek panelli çizgi romana örnek olarak gösterilebilir ("30 Single Panel Comics", 2019).



Şekil 36. "Bogart Creek", İçerik Görseli

Şekil 37. "Bogart Creek", İçerik Görseli 2

Kaynak: (<https://www.boredpanda.com>)

Konuşma balonu kullanılan resimli kitaba örnek olarak ise David Wiesner'in "Mr. Wuffles!" adlı eseri örnek gösterilebilir ("Mr. Wuffles!", 2019).



Şekil 38. "Mr. Wuffles!" İçerik Görseli

(Kaynak: <https://www.capellapreschool.com>)

Grafik romanlar farklı boyutlara ve sayfa sayılarına sahip olabilmektedir. Renkli ya da siyah beyaz basılabilirler. Grafik romanlarda İngilizcede “ISBN (International Standard Book Number)” olarak bilinen ve Türkçe karşılığı “Uluslararası Standart Kitap Numarası” olan kodlar bulunmaktadır. Grafik romanlar tekrar basılabilir olması bakımından “kalıcı” eserlerdir (Hammond, 2009, s. 4).

Grafik romanların ayırt edici özellikleri şu şekilde sıralanabilir;

Tablo 1. Grafik romanın özellikleri

1- İçeriğinde hem yazınsal hem de görsel öğelere yer verilir.	2- İçeriğinde edebî unsurlar içerir.	3- Renkli veya siyah beyaz basılabilirler.
4- Özgün bir hikâye ya da uyarlama bir hikâyeden oluşabilir.	5- Grafik roman üretiminin maliyeti yüksektir.	6- ISBN numaraları bulunmaktadır.
7- Kurgusal bir içeriği olabileceği gibi kurgusal olmayan bir metne de sahip olabilirler.	8- Estetik kaygıya sahiptirler.	9- Gramajı düşük, lüks ve parlak kağıtlar üzerine basılırlar.

(Kaynak: Ökmen (2017, ss. 16–17))

Grafik roman ve çizgi roman arasındaki ayrım hala bir tartışma konusu olsa da, çizgi roman sanatçısı ve yazar Levent Cantek bir röportajında grafik romanların çizgi romanı itibarlandığından bahsetmiştir. Cantek (2015)’e göre, çizgi romanlardan farklı olarak grafik romanlarda karakterlerin ölebildiği, başkalaşım geçirebildiği daha insana yönelik hikâyeler bulunmaktadır. Çizgi romanlarda ise karakterler her zaman kazanan taraf olmuşlardır. Çizgi romanlar, anlatı biçiminde erkeksi öğeler baskın olan, çoğunluğa hitap eden, edebî bir değer taşımak ya da sanatsal olma gibi bir iddiası ve kırılma olmaması, piyasanın belirlediği öğelerin hakimiyetinde yazılıp çizilen eserlerdir. Bugün çizgi

romanın başkalaşması ve farklı kitlelere de hitap ediyor olması grafik romanlar sayesinde olmuştur.

Brenner (2006)'a göre grafik roman ve çizgi romanın en basit ayrımı uzunlukları ile yapılmaktadır. Çizgi romanlar da grafik romanlar da anlatımlarında “sıralı sanat “adlı aynı formatı kullanmaktadır. Bu durum çizgi romanlar ve grafik romanları aynı çatıda birleştirebilir ancak çizgi romanlar en fazla 30 sayfaya kadar üretilirken, grafik romanlarda bu sayı 600 sayfaya kadar çıkabilmektedir (para. 2). Grafik romanları çizgi romanlardan ayıran diğer bir nokta ise, grafik romanların ISBN numarasına sahip olmasıdır (Hammond, 2009, s. 4).

Cantek (2017) ‘in deyiimiyle Amerika’da herhangi bir ünlü çizgi romanı kimin yazdığı ya da kimin çizdiği çok önemli değildir. Bir çizgi roman belki de yüzlerce çizgi roman yazarı tarafından yazılmış ya da çizer tarafından çizilmiştir. Grafik romanda ise bu durumun tam aksi görülür. Grafik romanı grafik roman yapan etken, endüstriyel yapımlara karşı duran, kendi özgün niteliklerini ve öykülerini anlatmak isteyen yazar ve çizerlerdir. Bu eğilimin popülariteyi ve çoğunluğun sahip olduğu değerleri eleştiren kendine has bir yönü vardır. İçerisinde yeni bir kitleye, yeni bir okura rastlama isteği vardır. Basit ve çabuk anlaşılabilir öykülerden uzaklaşmayı ve kahramanın faaliyetlerinden ziyade psikolojisini ele almayı amaçlamaktadır. Grafik roman terimi ile hızlı gelişen olaylardan oluşan, adrenalini yüksek hikayeler yerine, karakterin psikolojisinin vurgulandığı ve benimsendiği anlatımlar ortaya çıkmıştır (Gönüllü, 2018, s. 177).

Grafik romanlar çizgi romanlara kıyasla tiyatro, sinema, edebiyat gibi seçkin ve derin hikayeler barındıran sanat dalları ile rekabet edebilecek kadar zengin bir içeriğe sahiptir. Grafik romanda yer alan çizimler üslup olarak çizgi romanlarda görülenlerden farklıdır. Grafik romanlarda sanatsal, ifade gücü yüksek, özgün ve daha deneysel üsluplar görülmektedir. Ayrıca çizgi roman ve grafik romanlar yayınlanma biçimlerine göre de birbirinden ayrılmaktadır. Çizgi romanlar bir kahramanın maceralarının devam etmesi ile farklı ciltlerden oluşur ancak grafik romanlarda tek bir hikâye, tek bir kitap şeklinde okuyucuya sunulmaktadır (Gönenç, 2010, s. 11).

Grafik romanlar çizgi romanlara kıyasla daha çok düşündürmeye yönelik bir anlatı sunmayı amaçlarlar. Bu doğrultuda da hikâyenin görsel akışını ve olayların kronolojisini bozarak hikâyenin ve karakterlerin daha karışık anlatımlara sahip olmasını sağlarlar.

Çizgi romanlarda sıkça görülen ve olayların tarafsızlaşmasını sağlayan 3. Kişi anlatımının aksine, grafik romanlarda odak nokta kahramanın iç sesinin ön planda olduğu birincil anlatımdır. Grafik romanların sahip olduğu bu özgür tarz, okurları yorum yapmaya teşvik ederek, farklı perspektiflerden bakılabilmemesinin önünü açmaktadır (Karaçeper, 2018, s. 143). Grafik romanlarda görülen birincil anlatım, psikolojik öğelerin hakimiyeti ve kullanılan edebi dil, çizgi romanların çocuk ve ergen bireylerden oluşan kitlesinin aksine, yetişkin kitleye de hitap etmektedir. Charbonneau (2005) tarafından Montreal Octogone Kütüphanesi'nde yapılan bir ankette grafik roman okurlarının 18 ve 40 yaş üzeri kişiler olmak üzere iki ayrı kategoride demografik özellikleri ve memnuniyet seviyeleri incelenmiştir. Anket sonuçlarına göre grafik roman okuyucularının önemli bir çoğunluğunun 18 yaş üzeri olan grupta olduğu ortaya çıkmıştır (ss. 39-42). Anket sonucunda da verildiği üzere grafik romanın çizgi romanın hedef kitlesine nazaran daha ileri bir yaş düzeyine hitap etmesinin, grafik romandaki anlatım, çizim tarzı ve konu seçiminin belirlenmesi gibi faktörler üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

Özetle grafik roman da çizgi roman da farklı kategoriler içerisinde değerlendirilmesine ihtiyaç olan eserlerdir. Bu doğrultuda hem çizgi roman hem de grafik roman için her daim gelişim kaçınılmaz olacaktır (McCloud, 2018, s. 23).

5. SÜRREALİZM KAVRAMI

5.1. Sürrealizm (Gerçeküstücülük) Tanımı

Türkçe karşılığı “Gerçeküstücülük” olan Sürrealizm, 20. Yüzyılın başında Avrupa’da ortaya çıkmış olan bir sanat hareketidir ve avangart sanatın dallarından biri olarak da kabul edilir (Akarsu, 2010, s. 1; Tunç, 2020, s. 5).

TDK (2022) gerçeküstücülük kelimesini, “aklın, geleneklerin, alışkanlıkların denetiminden uzak, bilinçaltı gerçeklerini yansıtan yani bilinen gerçekle bağını kesip kendince bir gerçek yaratmak amacını güden edebiyat ve sanat akımı” olarak tanımlamıştır. Gerçeküstücülük kelime anlamı itibariyle “gerçeğin dışında”, “gerçeğin zıttı” gibi anlamlarda görünse de aslında gerçeklik kavramı içinde hep vardır ancak, esasen bilinçaltı ve insanlar üstünde gerçeğin yansımaları işlemektedir. Bu durumda da sürrealizmin “psikanaliz” kuramından etkilendiği görülmektedir. Sürrealizm özellikle kendisi için büyük bir önem teşkil eden “rüya”, “bilinçaltı” ve “bilinçdışı” gibi terimlerle yakından ilgilidir. Bilinçaltında meydana gelen şeylerin açığa çıkması gerektiğini savunmuşlardır. Bu konuyu savunmalarının sebebi ise toplumlar içinde yeri olan “yasa”, “din”, “norm”, “ahlaki değer” gibi faktörlerin yarattığı normatif ve kısıtlayıcı sistemden ötürü düşünce ve duyguların bastırıldığını ve bu baskının bilinçaltında çeşitli yansımalarla açığa çıktığını düşünmeleridir (Büyüктаşçıyan, 2016, s. 17).

1917 yılında Fransa’da şair olan Guillaume Apollinaire, ilk defa “gerçeküstücülük” terimini alaylı bir biçimde kullanmıştır (Robert, 2017). Bu terimi ortaya atmasının sebebi, Apollinaire’in “Les Mamelles de Tirésias” isimli drama türü tiyatro oyunundaki dramı vurgulamak olmuştur. Bir zaman sonra Fransız ressam ve şairler başta olmak üzere pek çok sanat hareketi bu terimi kabullenmiş ve kullanmışlardır (Ağsakallı, 2014, s. 30).

Fransa’da Dadaizm hareketini bırakan André Breton başta olmak üzere Paul Eluard ve Louis Aragon tarafından oluşturulan Sürrealizm hareketi, Dadaistlerin “nihilist” (hiççi) mantalitesinden farklı şekilde gelişerek yeni bir dünya yaratma beklentisiyle şekillenmiştir. Esas ilkeleri 1900’lerin başında Dada ile biçimlenmiş ve zamanla farklı anlamlar kazanmıştır (Mercin & Tikit, 2021, s. 156).

Sürrealizm hareketinin kurucusu André Breton’un 1924 yılında yayınladığı manifesto olan “Sürrealist Manifesto”da Breton sürrealizmi, “düşlerin efsununu, bilinçaltının

esrarını ve başkaldırı ruhunu kapsayan bir sözcük” şeklinde tanımlamıştır (Ağsakallı, 2014, s. 32). Ayrıca manifestoda, düşüncenin aklın denetimine girmeden, ahlaki değerler gibi etkenlerin altında kalmadan, tüm bunları görmezden gelerek dışa vurulması gerektiğini savunmuşlardır. Eserlerinde nesnelere olağandışı biçimlere dönüştürerek betimleyen sürrealist sanatçılar, genellikle düşlerin gizemli evrenini bu şekilde ifade etmeye çalışmışlardır (Akarsu, 2010, s. 1).

Sürrealizmin bir başka boyutu da Sigmund Freud’un başlattığı psikanaliz verilerinin akım tarafından kabulüdür. Gerçeküstücülük hareketine kadar olan tüm ekoller, nesnelere arası ilişkilere dair düşüncelerle oluşmuş bir yapı iken, sürrealizm bu çıkışı farklı bir yoldan denemiş ve insanın ruhu, benliği ve bilinci olmayan bir alem üzerine yönelerek kendi özgün varlığını ortaya koymuştur. Onlara göre insan, bilincin dışında var olanları, yani dış dünyayı duyguları vasıtasıyla anlar ancak bu anlayış ortaya somut gerçekliği koymaz. İnsan kendisi bile fark etmeden o dünyayı kendi içerisinde yeni baştan kurar. Özetle sürrealizmin asıl görevi yaratılan bu iç dünyayı dışarı yansıtmaktır. Bilinçaltını temizlemektir. Buna da akıl kıstası ile değil, deliliğin kıstasıyla, düş hali ile, bir delinin düşüncesini görerek ulaşılabılır (Ağsakallı, 2014, s. 32).

Sürrealizm hareketini benimseyen sanatçıların, hareketin ilk zamanlarında çalışmalarına dil ile başlaması sebebiyle akımın kimi sanatçıları bu konuda eleştirilerini dile getirmişlerdir. Bu kişilerce sürrealizmin görsel sanatları kapsayamayacağı söylenmiş olsa bile ilerleyen dönemlerde sürrealizm en başta resim alanında kendini göstermiştir. Bunun ardından birçok farklı görsel sanatı etkilemiş ve bu alanlarda da kendine yer edinmiştir (Waldberg, 1965, s. 83). Fransız filozof Michel Foucault’a göre (aktaran Tufan, 2019) gerçeküstücülük sadece edebiyat ve sanat kültürlerinin tümüyle dönüşmesini sağlamakla kalmamış, bunun yanı sıra insan aklının değerini sorgulayarak ve hayal gücünün dönüştürücü ihtimallerine inanarak yepyeni bir entelektüel düşünceyi muhtemel hale getirmiştir.

5.2. Sürrealizmin Doğuşu ve Gelişimi

1914 yılında başlayan I. Dünya Savaşı ve savaş sonrası yaşanan yıkımın beraberinde getirdiği buhran tüm dünyada toplumsal yaşamı etkilemiştir. Özellikle bu dönemde sanat camiasında birçok karşıt düşünce ortaya çıkmıştır. Ressam ve şairler savaş sonrası dünyanın üstüne çöken bu buhran karşısında dehşete düşmüş ve rasyonalizme karşıt bir

tutum geliřtirerek bilincin dıřında var ettikleri hayali bir dnyaya dnmeye bařlamıřlardır (Akarsu, 2010, s. 1). rneęin “Dada” sanat hareketi, savař sonrası buhran ve ekonomik krizin iinde olan Avrupa’nın tepkisini sanat ile yansıtan bir hareket olmuřtur. Bu srete Dada, sanatsal etkinlikten uzaklařarak siyasi bir harekete dnřmřtr. Dada’nın tutumuna gre sanat lmřtr (Uludaę, 2021, s. 32).

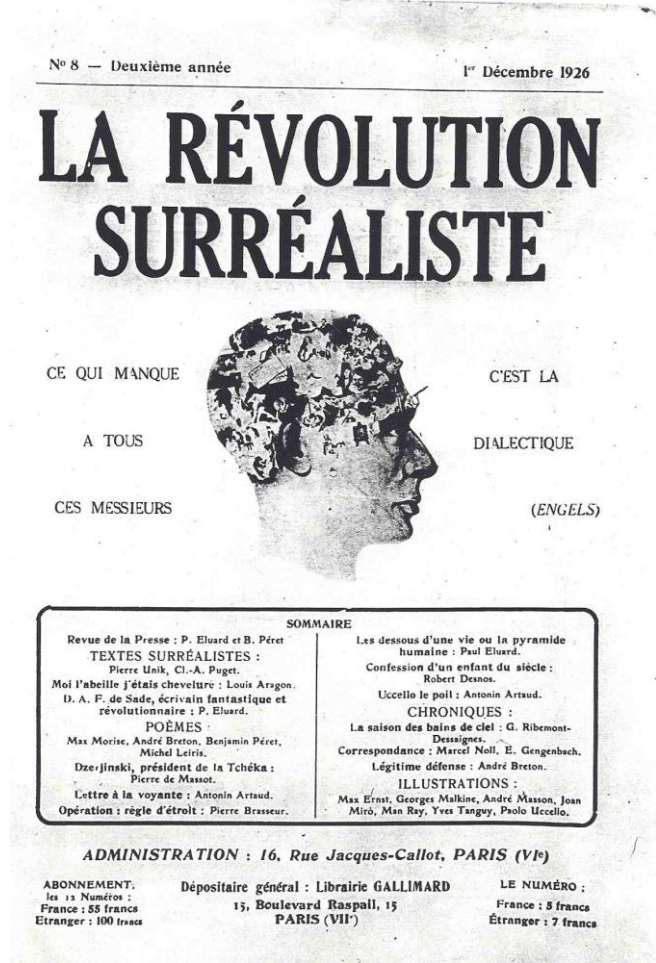
Dada’nın Fransa’daki etkileri Srrealizm hareketinin ilk kıvılcımlarını yaktırmıřtır. Tristan Tzara, 1918 senesinde “Dada Manifestoları” adlı bildiriye yazarak Dada hareketinin en nemli temsilcilerinden biri olmuřtur. 1919’un bařlarında Andr Breton, Dada Manifesto’sunu yazan Tristan Tzara’nın tutumuna karřı bir yakınlık duymaya bařlamıřtır (Passeron, 1996, ss. 8–9). Sanatı kimlięi dıřında bir psikolog olan Breton ve arkadařı yazar Philippe Saopault nclęnde kurulmuř olan ve anlamı “edebiyat” olan “Litteratur” Dergisi o dnemde ok ses getiren bir oluřum haline gelmiřtir (Uludaę, 2021, s. 32). Tzara, 1919’da Paris’e gelmiř ve Breton ile kurdukları baę bu sayede glenmiřtir. Bu yıl iinde, Littrature Dergisi kapsamında Breton, Aragon, Gide, Fargue ve Valry gibi sanatılar birbirlerini tanımlıřlardır (Passeron, 1996, ss. 8–9).

Srrealistler Dadacılar ile bazı dřnceler konusunda ortak olsalar da, Dadacılardan daha rgtl oluřları ve dnyanın realitesine nispeten daha baęlı kalmıř olmaları ile Dadadan ayrılmaktadırlar. Dada daha řahsi bir oluřum sergilerken, Srrealizmde ortaklařa bir hareket sz konusudur. Andr Breton Dada hareketinden 1921 senesinde “Barrs Davası” sebebiyle uzaklařmıřtır. Dadacıların kıřkırtıcı tutumundan tr Dada’dan kopan Breton, řiir ve sanatı daha nde tutan bir akımın liderlięini yapmaya bařlamıřtır (Gngr, 2011, ss. 10–11). Dada’dan ayrılması zerine Breton, (aktaran İnal, 1981), “son yıllarda boř ve genel bir gven sorununu her fırsatta gndeme getiren kimi aydınların hiliki tutumlarının yaratabileceęi sakıncaları gzlemledim” szlerini sylemiřtir (s. 271).

1920’li yılların bařlarında sanatılar Paris’te bir araya gelmiřlerdir. Sanatılar, savařın ve savařın beraberinde getirdięi birtakım yıkımların sorumlusu olarak grdkleri materyalist ve burjuva topluma karřı olan gvenlerini kaybetmiřlerdir. Onlara gre, bu kibirli tavırları ve sıę yařamları ile yozlařmaya bařlayan bir toplum vardır ve bu duruma ancak yeni ve devrimci “karřıt sanat” aracılıęıyla cevap verilebilirdi (Gngr, 2011, s. 11). Srrealistlere gre srrealizm kendi bařına bir devrimdir. Zira srrealistler bu hareketi

Dada'nın olduğu gibi yalnızca ulusal boyutta bırakmayacaktır. Onlar, Sürrealizm ile evrensel bir boyut kazanmayı hedeflemişlerdir (Dönmez, 2014, s. 50).

1924'te yayın hayatı son bulan Litterature dergisinin ardından Breton, arkadaşları ile kurduğu yeni dergisi "La Révolution Surréaliste"i duyurmuştur (Uludağ, 2021, s. 32). Breton bu dergide ilk sürrealist manifestosunu yayınlamıştır. Bu olayla birlikte sürrealizm akımı oluşumunu tamamlayıp resmîyet kazanmıştır (Büyüktaşçıyan, 2016, s. 21).



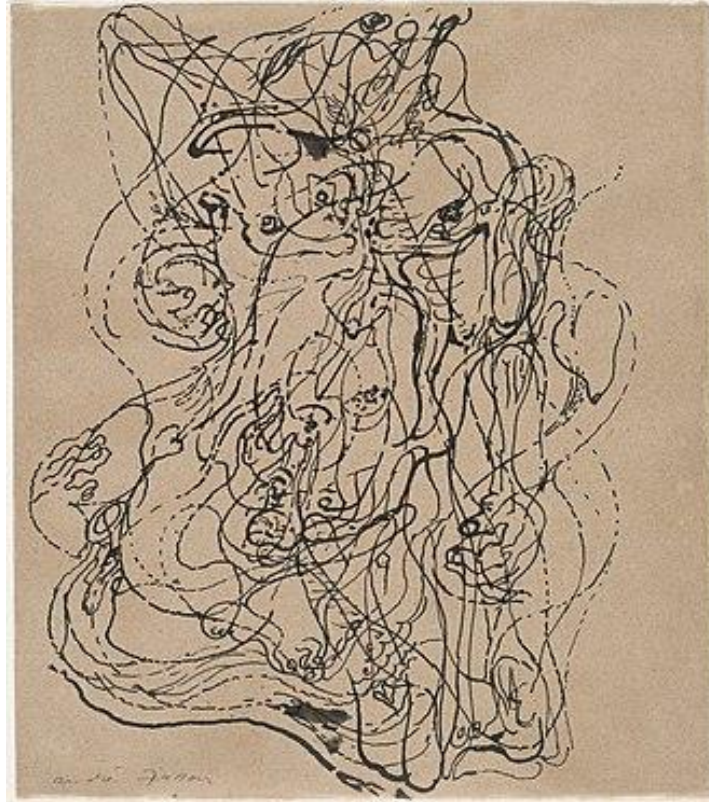
Şekil 39. "La Révolution Surréaliste" Dergi Kapağı, 1926, 8. Sayı

Kaynak: <http://soleildanslatete.centerblog.net>

Breton bu manifestoda gerçeküstücülüğün tanımını yapmış ve onu salt psikolojik bir "otomatizm" olarak gördüğünü dile getirmiştir (Klingsöhr-Leroy, 2006, s. 6). Otomatizm, estetik hükümlere ve ahlaki kısıtlamalara bağlı kalmaksızın bilincin hakiki algısını açığa çıkarmaktır. Diğer bir deyişle otomatizm, bilincin kontrol edilmemiş gerçek ve katkısız

düşüncelerini ortaya çıkarır (Dönmez, 2014, s. 50). Breton (aktaran Passeron, 1996) otomatizmi şu şekilde tanımlamıştır;

“Büyülü sürrealist sanatın sırları. Yazınsal sürrealist kompozisyon, yani ilk ve son kez kaleme alınan belge: Size yazı malzemesi getirecek birini bulacak, zihninizin olancasına yüksek derecede konsantre olabileceği bir pozisyona gireceksiniz. Kendinizi elinizden geldiğince en pasif ya da algılayıcı duruma getirip, benliğinizi koruyucu meleşinizden, yeteneklerinizden ve başka herkesin koruyucu meleklerinden ve yeteneklerinden koparacaksınız.” (s. 39)



Şekil 40. André Masson, “Automatic Drawing”, 1924

Kaynak: <https://en.wikipedia.org>

Sürrealizm hareketinin eylemleri sadece şiir, görsel sanatlar ve yazın alanları ile sınırlı kalmamıştır. 1924’te “Gerçeküstücüler Araştırma Bürosu” Paris’te açılmış ve faaliyetlerine başlamıştır. Bu büroda insanların düşlerine ve yaşadıkları tuhaf tesadüflere dair hikâye dinletileri yapılmaktadır (Klingsöhr - Leroy, 2006, s. 10).

1929 senesinde ikinci sürrealist manifesto Breton tarafından “La Revolution Surrealiste” dergisinde yayınlanmıştır. Yayınlanan bu bildiride sürrealizmin esas amaçları

anlatılmaktadır. Andre Breton sürrealist hareketin amaçları hakkında şunu söylemiştir (aktaran Passeron, 1996);

“...Her şey hayatın ve ölümün, gerçeğin ve hayalin, geçmişin ve geleceğin, söylenebilenin ve söylenemeyenin, alçağın ve yükseğin ait olarak görülebileceği, mavi bir noktanın varlığını göstermektedir. Sürrealist etkinin amacı, yalnız bu noktayı saptamak umududur, bunun dışında başka bir amaç arayanlar, boşuna çaba harcamış olurlar...” (s. 35)

1933 yılında üçüncü sürrealist dergi olan “Minotaure” dergisi kurulmuştur (Jouffroy, t.y.). Minotaure dergisi sürrealistlerin dünya çapında bir kabul görmelerini ve tanınmalarını sağlamıştır. Dergi sayesinde sürrealizm hareketinin yalnızca ideolojik boyutta değil, politik anlayış ve tavrı bakımından da sanatta yer edindiği ve böylelikle tüm dünyaya yayıldığı bilinmektedir (Büyükkaya, 2014, s. 42).



Şekil 41. “Minotaure” Dergi Kapağı, 1937, 10. Sayı

(Kaynak: <https://www.andrebretton.fr>)

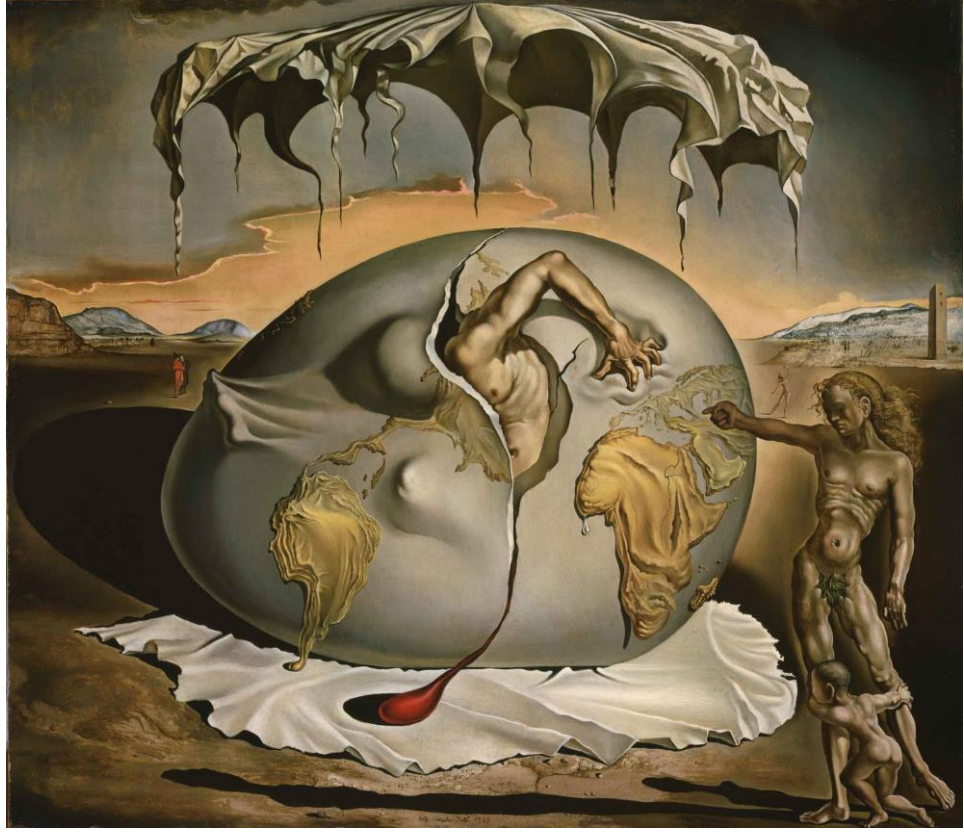
1930’lu yıllar sürrealizm için bir dönüm noktası olmuştur. Akım tüm dünyada yayılmaya başlamış ve toplum tarafından açıkça görülür ve fark edilir bir konuma varmıştır. Bu yıllar bazı kişilerce “sürrealizm hareketinin altın çağı” olarak isimlendirilmiştir. Sürrealizm bu dönemde en çok görsel sanatlar ve edebiyat alanlarında yaygın olsa da ilerleyen zamanda

müzik ve sinema gibi sanat dallarında da oldukça etkili olmuştur. 1929 senesinde gerçeküstücü harekete katılmış olan Salvador Dali, 1930'lu yıllarda oldukça yoğun bir biçimde çalışmalarını sürdürmüştür. Dali gibi sürrealist harekete katılmış ve bu akım çerçevesinde eserler çıkarmış, dönemin önde gelen isimleri arasında Max Ernst, Man Ray, Andre Masson ve Rene Magritte gibi sanatçılar yer almıştır (Büyüктаşçıyan, 2016, s. 21).



Şekil 42. Rene Magritte , “Golconda”, 1953

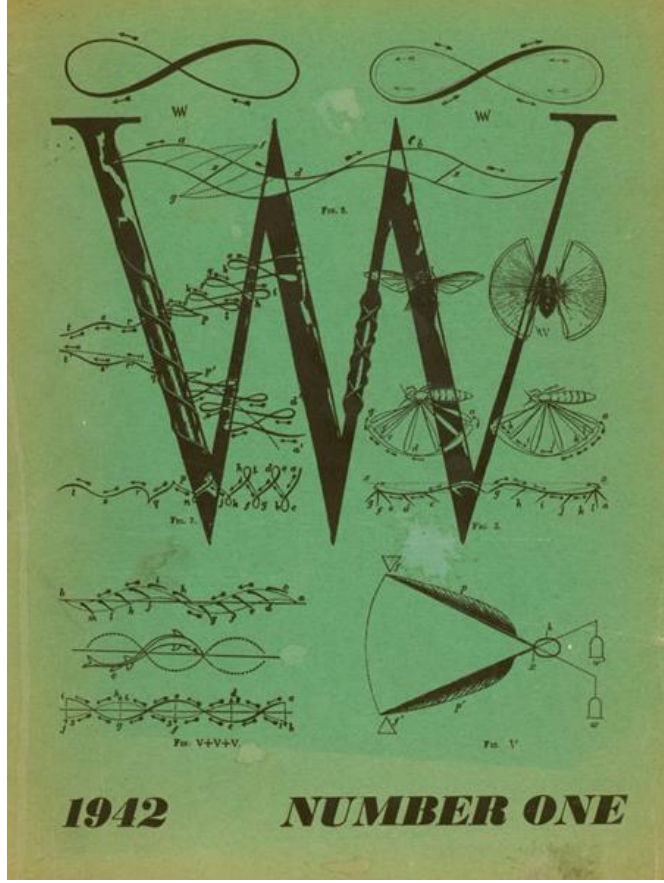
(Kaynak: <https://www.gzt.com>)



Şekil 43. Dali, “Geopoliticus Child Watching the Birth of the New Man”, 1943

(Kaynak: <https://archive.thedali.org>)

1939’da başlayan II. Dünya Savaşı sırasında değişen koşullar, birtakım mecburi değişikliklere sebebiyet vermiş ve bu değişiklikler sanat camiasında da etkilerini hissettirmiştir. Dönemin sanatçılarının bir kısmı ABD’ye gitmiş, bir kısmı Avrupa’da kalmıştır. Meydana gelen değişiklikler sürrealizm ve sürrealist sanatçıların gelişimini farklı bir yöne doğru çekmiştir. Bu sırada Duchamp, Breton, Ernst ve David Hare gibi isimler bir araya gelerek sınırlı sayıda yayınlanacak olan “VVV” dergisini çıkartmışlardır. Sürrealizmin bu dönem yaşadığı değişimler ve savaşın getirdiği etkiler bu dergide yayınlanan çalışmalar üzerinden görülebilmektedir (Daldaban, 2006, s. 24).



Şekil 44. VVV Dergi Kapağı, 1942, 1. Sayı
(Kaynak: <https://modernistmagazines.org>)

Savaştan dolayı yaşanan göç ve ülkedeki yıkım, sürrealizmin dünya çapında bir akım haline gelmesine sebep olmuştur. Savaş sonrasında Paris'e geri dönen Breton, zihnin özgürleşmesi ve bilinçaltı gibi konularda yazılarına devam etmiştir. Çalışmalarını sürdürmekte olan Breton'un 1966 yılında vefat etmesiyle birlikte birtakım sanat tarihçilerine göre sürrealizm etkisini yitirmiş ve bitmeye yaklaşmıştır. Ancak bu söylemlere karşın Breton'dan sonra sürrealizm etkisini tüm dünyada devam ettirmiş ve günümüze dek devamlılığını korumuştur (Büyüктаşçıyan, 2016, s. 23).

6. GRAFİK SANATLARDA SÜRREALİZM

Bir bilgisayar ve elmanın olası bir ortak noktasının olmadığı bir gerçektir. Lakin sürrealizmin dünyasında birbiriyle ilişkisi olmayan bu iki kavram bir grafik tasarımcının elinde etkili bir görüntüye ve anlatıya dönüşebilmektedir. 1976 senesinde üretime başlayan Apple şirketi şahsi bilgisayar teknolojisini dünyaya tanıttığında, toplumda bu konu bir korku yaratmıştır. Bilgisayar teknolojisinin yeni ve korkutucu halinin sadece bir elma logosu ile yumuşatıldığı bu fikir ancak sürrealizm zihniyetinin yaratabileceği bir detaydır (Hooks, 2018).

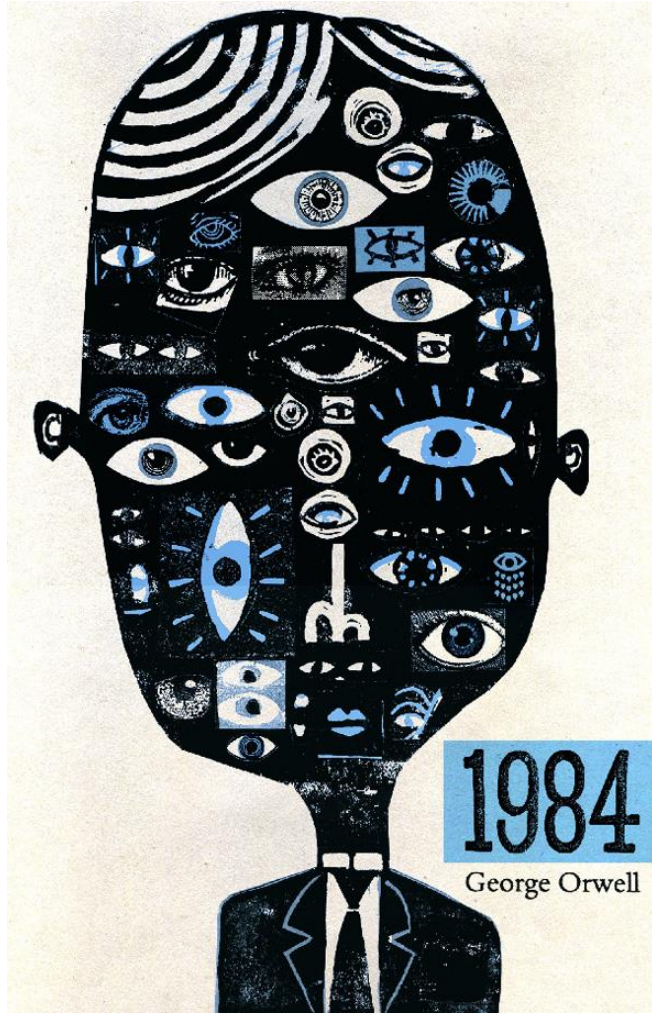


Şekil 45. Tony Rubino, “Son of Man Apple Computer Logo”, 2020

(Kaynak: <https://www.singulart.com>)

Bu gibi örnekler grafik tasarımın birçok alanında görülmektedir. Şirketlerin logolarında görülen sürrealist yaklaşımlar özellikle yeni ve farklı gözükme isteyen markaların kurtarıcısı olabilmektedir. Birbirinden farklı ve alışılmadık öğeleri bir araya getiren,

tipografide sınırları zorlayan bu yaklaşım eşsiz bir grafik dil oluşturmaktadır. Bu durum müşteriler için daha öznel ve alışılmadık deneyimleri içermektedir. Albüm ve kitap kapakları, illüstrasyon, ambalaj, web sitesi ve afiş tasarımları sürrealist unsurların bulunduğu grafik tasarım ürünlerindedir. Özellikle illüstrasyon, sürrealizmin ışığını en iyi yansıtan alanlardan biridir. İllüstrasyonda kullanılan figürlerin biçimleri sürrealizm yaklaşımı ile sonsuz bir dönüşüm geçirebilirken, dünya ve gerçeklik dışı yansımalarla rüyaları andıran bir görsel yakalanabilmektedir. Sürrealizmde kullanılan harikulade yöntemi ile müşterilere sunulan tasarım ürünleri, gerçekliğin saklandığı kutuları açarak yaşamın hakiki doğasına erişilmesini sağlamakta ve müşteride algısal, doğaüstü bir farkındalık yaratmaktadır (Hooks, 2018).



Şekil 46. Ben Jones, 1984 Kitap Kapağı, 2011

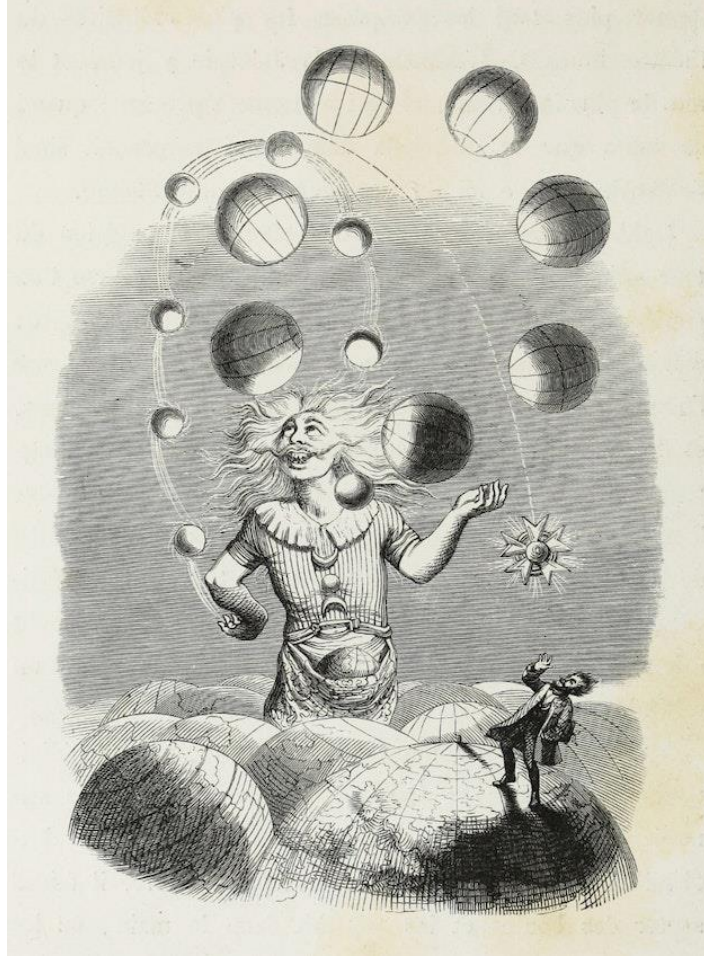
(Kaynak: <https://50watts.com>)



Şekil 47. TSMGO Studio, Easy Mixers – Kokteyl Ambalajı, 2017

(Kaynak: <https://thedieline.com>)

20. Yüzyılda sürrealizm avangart bir oluşum haline gelmeden önce, bu yaklaşım çizgi roman dili olarak kullanılmaktaydı. Rene Magritte, Salvador Dali, Max Ernst vb. 20. Yüzyıl sürrealist sanatçılarından önce, 19. yüzyılda J.J. Grandville ve Albert Robida, düşsel görüntüleri ve antropomorfizmi (insan biçimcilik) kullanan ve bu şekilde gerçeklik algısını saptıran çalışmalar üretmişlerdir. 20. Yüzyıl ortalarında ise sürrealizm seri bir şekilde illüstrasyon sanatçıları ve tasarımcılar arasında popülerlik kazanmış ve bu popülerite 1900'lerin sonlarına kadar devamlılığını sürdürmüştür (Heller, 2010, ss. 1–2).



Şekil 48. J.J. Grandville, “The Juggler from Another World”, 1844

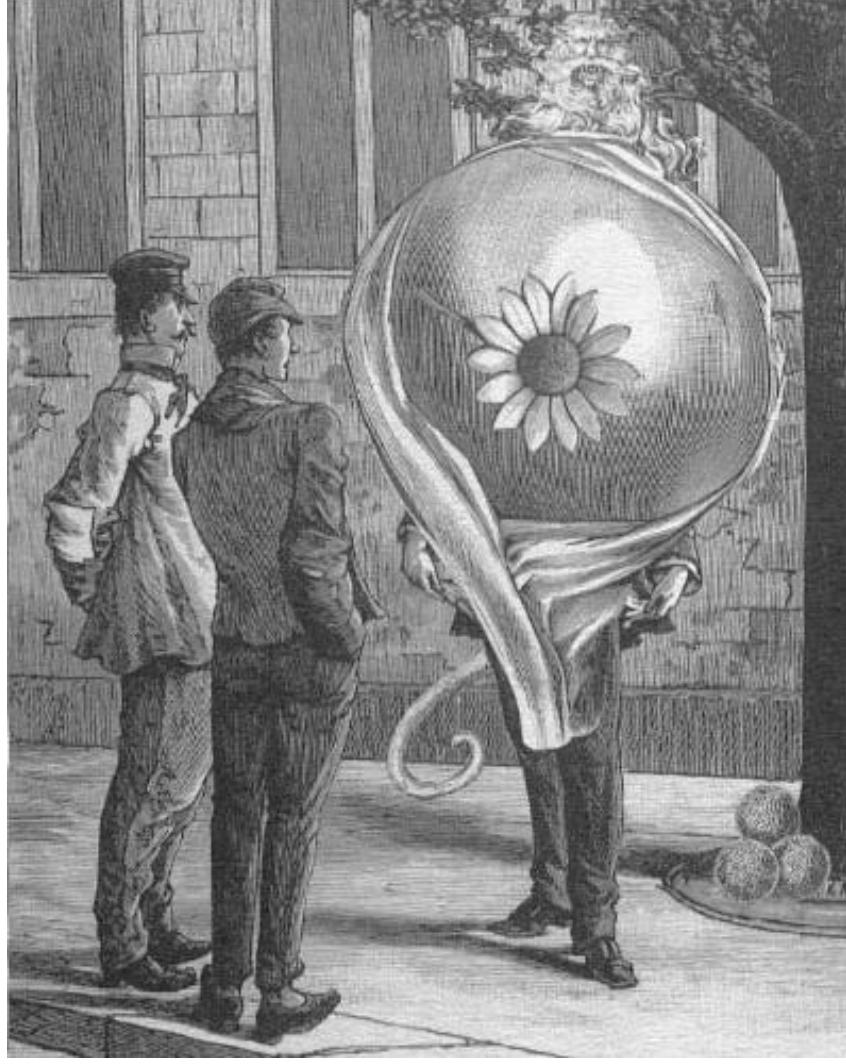
(Kaynak: <https://publicdomainreview.org>)



Şekil 49. Albert Robida, “Le Vingtième siècle la vie électrique”, 1893

(Kaynak: <https://commons.wikimedia.org>)

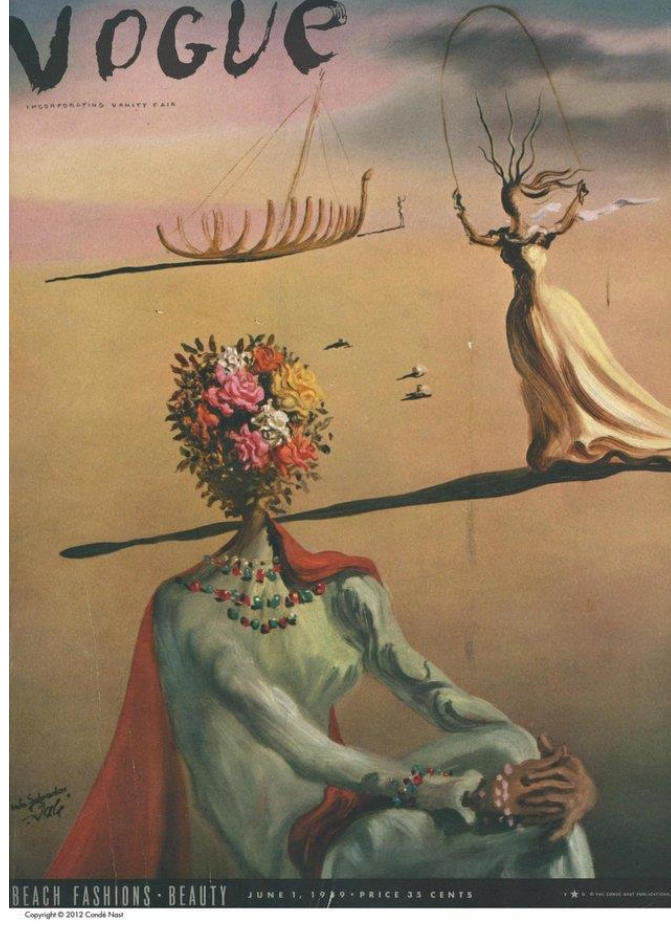
Sürrealizmi benimseyen sanatçıların birçoğu başta illüstrasyon ve fotoğraf alanları olmak üzere görsel iletişimi büyük ölçüde etkilemişlerdir. Sanatçı Max Ernst, grafik iletişime adapte edilen birtakım yeni teknikler üretmiştir. Ernst, hayranı olduğu 19. Yüzyıl tahta baskıları kolaj yöntemiyle birleştirerek fantastik denilebilecek illüstrasyonlar oluşturmuş ve bu yeni oluşum tahta baskı tekniğine de yeni bir nitelik katmıştır (Bektaş, 1992, s. 50).



Şekil 50. Max Ernst, "Une semaine de bonté, ou Les sept éléments capitaux: roman", 1934

(Kaynak: <https://www.nga.gov>)

Sürrealizmin bir diğer başarılı temsilcilerinden olan Salvador Dali ise bilinç dışı belleğin mantığa aykırı yaratımlarına imkân vererek hayal gücünü güçlendirmek adına bilinçaltından faydalanmıştır. Dali, grafik tasarımı bilhassa iki açıdan etkilemiştir. Bunlardan biri derinlik etkisi verecek şekilde kurguladığı perspektif görüntüleridir ki bu iki boyutlu bir sayfaya derinlik kazandırmak noktasında bir ilham kaynağı olmuştur. Bir diğeri ise eşzamanlılığa karşı oldukça realist yaklaşması olmuştur. Bu yaklaşım dergi, kitap kapaklarına ve afişlere uygulanmış ve bu alanda bir yenilik ortaya koymuştur. (Bektaş, 1992, ss. 50–51).



Şekil 51. Salvador Dali, Vogue Dergi Kapağı, 1939

(Kaynak: <https://www.researchgate.net>)

1920-1930'lu yıllarda ortaya çıkan ve gelişen sürrealizm hareketinin etkileri, 1960'lı yıllarda grafik iletişim üzerinde yoğun bir şekilde görülmeye başlanmıştır. Sürrealistler tıpkı Freud gibi zihindeki motivasyonların, bilinçaltında gerçekleşen eylemler ile saf bir şekilde açığa çıktığına inanmışlardır. Onlara göre rüyalar, gizemli bir alemde ortaya çıkmış tablolarıdır. Bu görüş, sürrealizmin gelecek nesil grafik sanatçılarındaki en yoğun etkiyi yaratacak olan görüştür (Poynor, 2010).

Bektaş (1992)'a göre grafik tasarımın görsel anlatım kısmında sürrealizmin katkıları şunlar olmuştur;

“1- Hayal gücü, düş ve sezgi gibi soyut kavramların somut görsel terimlerle ifade edilmesi, grafik tasarımda da kavramların görsel olarak anlatılması sürecini başlatmıştır.

2- Sürrealizmin, somut nesnelere alışılmadık mantık zinciri dışında, bambaşka bir bağlamda kullanarak, izleyicide şok etkisi yaratması, akılda kalıcılık açısından çok etkili bir unsur olması nedeniyle, grafik tasarım tarafından uyarlanmıştır.

3- Sürrealizmin bir kavramı veya konuyu birçok açıdan ele alarak aynı yapıtta işlemesi, grafik tasarımın görsel dilini zenginleştirmiştir. Bu yöntemle, bir konu veya ürün hakkında verilecek olan mesaj, uzun bir yazılı açıklamaya gerek kalmadan izleyiciyle kurduğu doğrudan iletişimden de yararlanılarak görsel anlatımla gerçekleştirilebilmiştir.” (ss. 52–53).

Grafik tasarımın bir dalı olan illüstrasyonun günümüzde sürrealist biçimlerde üretilmesi özellikle teknolojik imkanlar baz alındığında büyük bir alanı kaplamaktadır. Bunun sebebi sürrealizm üslubunun kullanıldığı illüstrasyonların, izleyicinin bilincinde yarattığı etki ve bıraktığı izler olarak açıklanabilir. Bunun yanı sıra illüstratörün alıcıya vermek istediği mesajın daha güçlü ve daha yaratıcı olması bakımından, illüstrasyonda sürrealist bir yaklaşımın olması oldukça önemlidir (Topaklı ve Küpeli, 2021, s. 3629).

Topaklı ve Küpeli (2021)'nin “Sürrealist Etkilerin Günümüz İllüstrasyon Sanatına Yansımaları” adlı makalede ulaştıkları sonuca göre, 21. Yüzyılda gerçekleşen teknolojik gelişmelerin sürati ve olağanüstü yenilikler, sürrealizm etkilerinin bulunduğu illüstrasyonların hem illüstratör hem de alıcı açısından sık tercih edilmesinin sebepleri arasındadır (s. 3629).



Şekil 52. Pedro Correa, “Masks”, 2020

(Kaynak: <https://dribbble.com>)



Şekil 53. Jon McNair, “Imminent Disruption of a Nightly Ritual”, 2012

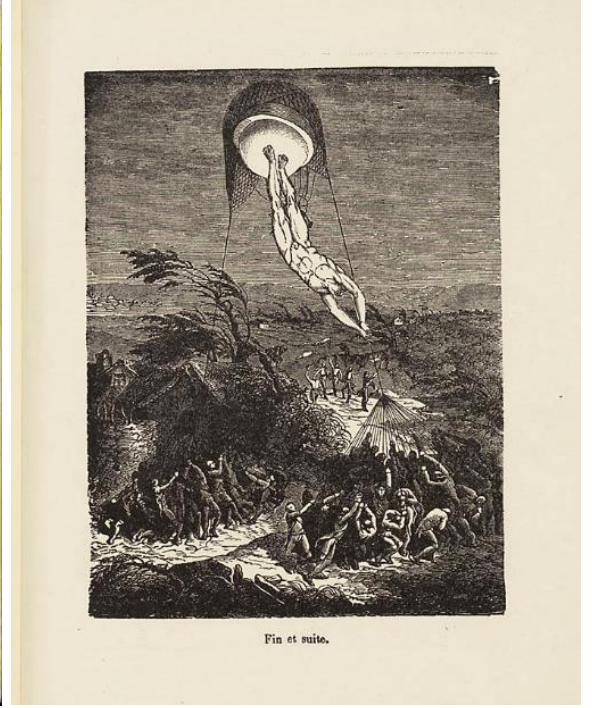
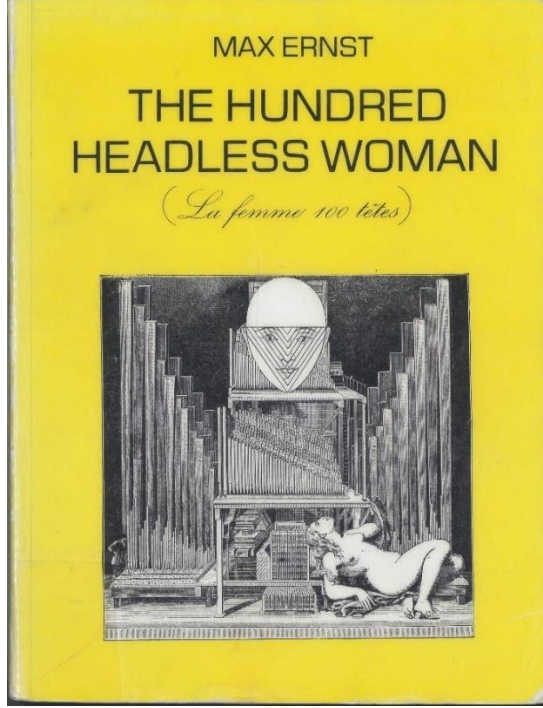
(Kaynak: <https://tr.pinterest.com>)

6.1. Grafik Anlatıda Sürrealizm

Grafik anlatı, bir olayı ya da kurgusal bir öyküyü anlatırken sözlü anlatım ile çizim tekniğini birleştiren ve bu iki ana öğeyi tek bir sayfada etkileşimli olarak okuyucuya sunan bir anlatım dilidir. Grafik romanlar ve çizgi romanlar grafik anlatıya sahiptir (Chute ve DeKoven, 2006, s. 767).

Geçmişte grafik anlatılar çok az sayıda sanatçının dikkatini çekmiştir ve bu konuda başarılı örnek sayısı oldukça azdır. Bu örneklerden birkaçı ünlü sürrealist Max Ernst’e aittir. Gerçeküstücü arkadaşlarıyla birlikte Dada hareketinde üretilen kolajların düşsel ve psikolojik etkilerini fark eden Ernst, 1929-1934 yılları arasındaki beş yılda iki adet uzun kolaj serisi üretmiştir ve bu eserler konu itibarıyla mitleri ve simyayı içermektedir. Ernst, eserlerinin görsellerinin gizemli ve mantık içerisinde bir tuhaflık etkisi yaratması bakımından 19. Yüzyılın önemli illüstratörü J.J. Grandville’den esinlenmiş ve eski ansiklopedilerden bulduğu görseller ile kendi ağaç baskı çalışmalarını kolaj haline

getirmiştir. Viktorya döneminin romantizmini esas alan serinin ilk kolaj çalışması, bilimsel illüstrasyonların da kullanılması ile derlenmiş ve “La Femme 100 Têtes” (Yüz Başlı Kadın) adıyla kitap olarak yayınlanmıştır (Petersen, 2010, ss. 65–66).



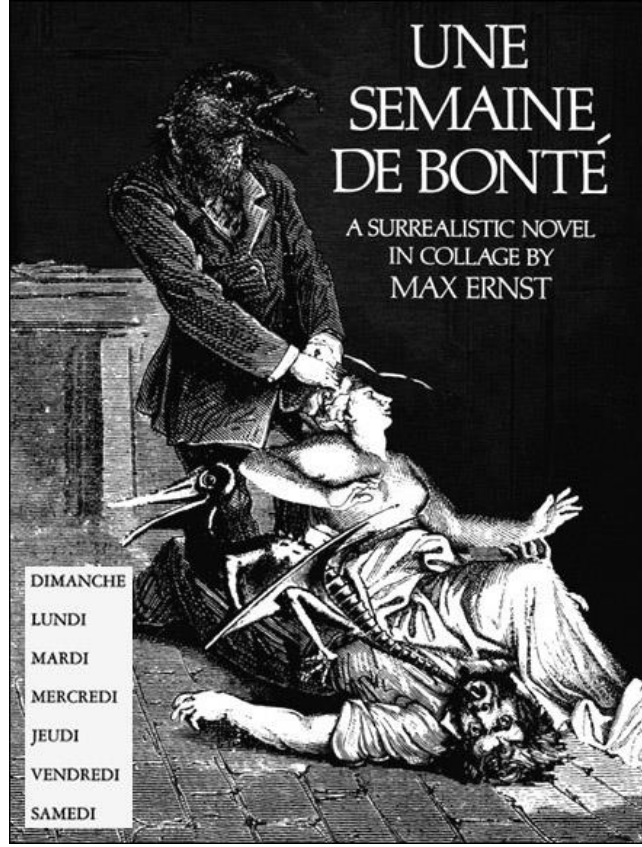
Şekil 54. Max Ernst, “La Femme 100 Têtes”, 1929

(Kaynak: <https://www.amazon.com>)

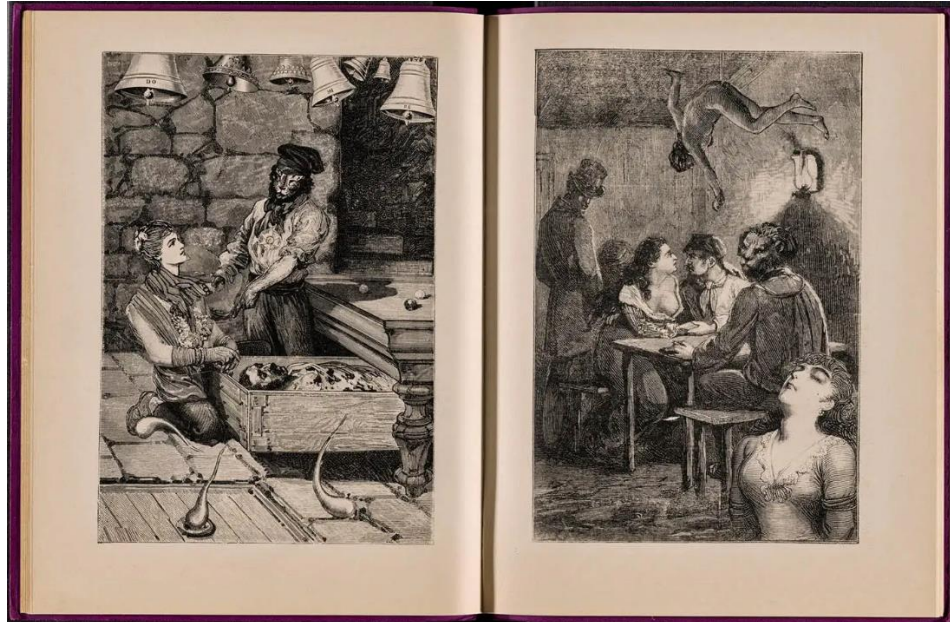
Şekil 55. “La Femme 100 Têtes” İçerik Görseli

(Kaynak: <https://collecties.kb.nl>)

Ernst’in kolaj serisinin bir sonraki eseri olan “Une Semaine de Bonté” (Bir Haftalık Nezaket), sanatçının “Yüz Başlı Kadın” kitabındaki kolaj serisine karakter eklemeleri yaptığı ve farklı nesnelere ile birleştirdiği, ilkinde göre dramatik algıyı daha yoğun kullandığı bir eser olmuştur. Görsellerin her birinde nesne ve figürlerin yerleşimlerini kendine has görsel bir mantık çerçevesinde kurgulamış, uyumsuz görünen öğeler yakınlık kazanmış ve bu durum görselin bütününde bir gerilim ve heyecan yakalamıştır. “Yüz Başlı Kadın” eserinde görsellere ithafen metinler kullanan Ernst, “Bir Haftalık Nezaket” eserinde haftanın her günü için birer bölüm ayırmış ve diğer kitabın aksine metin kullanmadan yalnızca görselin hikâyeyi anlatmasını amaçlamıştır (Petersen, 2010, s. 66). Parker (2005)’a göre “Bir Haftalık Nezaket” kitabı, insana harika bir biçimde rahatsızlık veren sürrealist bir hikâye ve hatta bir grafik romandır.

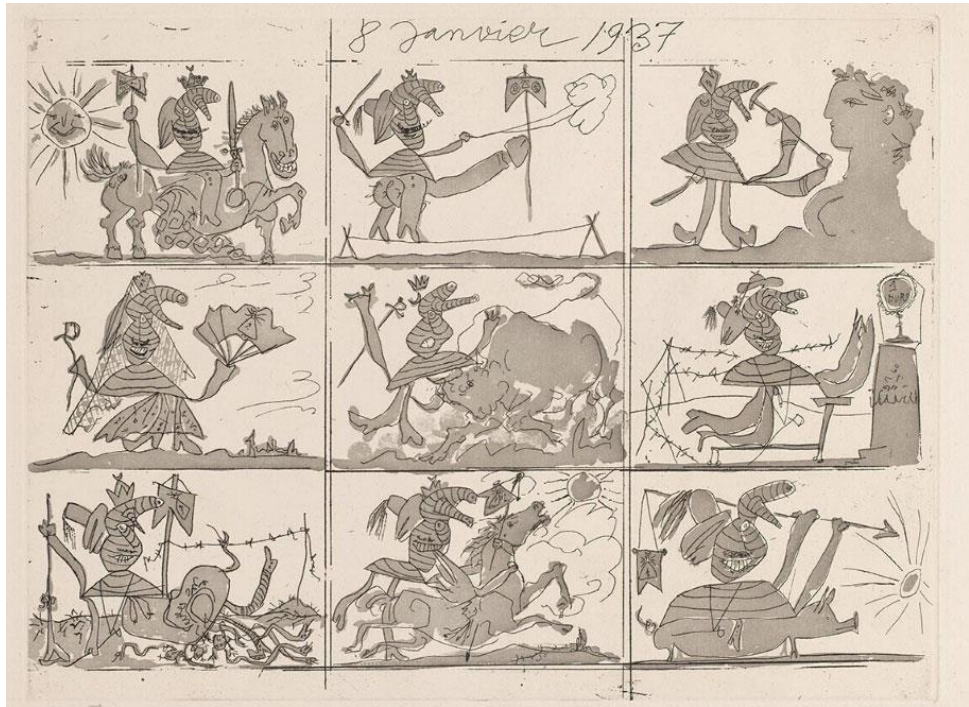


Şekil 56. Max Ernst, “Une Semaine de Bonté”, 1934
(Kaynak: <http://www.all-art.org>)



Şekil 57. Max Ernst, “Une Semaine de Bonté” İçerik Görseli
(Kaynak: <https://www.thecollector.com>)

Ernst'in sürrealist kolajlarının bir süre kadar benzeri üretilmemiş, hatta grafik anlatı üzerine yapılan deneysel çalışmalar da zamanla etkisini kaybederek modern sanatın radarından çıkmıştır. II. Dünya Savaşı esnasında anlatı çalışmalarına başlayan sanatçı Pablo Picasso, o dönemde İspanya'da devam eden ırkçılık karşıtı harekete destek olmak adına her biri dokuz panelden oluşan, toplamda 18 panele sahip olan bir gravür çalışması yapmıştır. "The Dream and Lie of Franco I & II" (Franco'nun Rüyası ve Yalanı) adlı bu çalışmalar, dönemin ırkçı generali Francisco Franco'ya grotesk üslupla yapılmış bir yergi niteliğindedir (Petersen, 2010, s. 67).



Şekil 58. Pablo Picasso, "The Dream and Lie of Franco I", 1937

(Kaynak: <https://www.lambiek.net>)



Şekil 59. Pablo Picasso, “The Dream and Lie of Franco II”, 1937

(Kaynak: <https://www.lambiek.net>)

7. SÜRREALİST YÖNTEMLER

Sürrealizm; insanı bilinmeyen, asıl gerçekliğine ulaştırmak, onu rüya ve hayal gücü vasıtasıyla özgürlüğe yaklaştırmak ve tüm bu eylemleri de yeni bir dil oluşturarak anlatmak istemiştir. Sürrealizm insan hayatındaki kalıpları yıkıp ötesine geçmeyi ve insanı alışlagelmiş olanların dışına taşımayı amaçladığı gibi sanatta da bu ortak düşünceleri kullanarak yepyeni bir sanat estetiği yaratmıştır. Sürrealist hareketin edebiyat ve sanat dallarındaki üretimleriyle gösterdiği başarıda en az akımın esas aldığı unsurlar kadar bu unsurların sanatta uygulanırken kullanılan teknikleri de önem arz etmektedir (Ganbarlı, 2019, s. 53). Sürrealizmin bu yöntemleri de akımın tüm mantalitesini işleyen Andre Breton tarafından tespit edilmiştir. Ona göre bir sürrealist sanatçının eserini üretebilmesi için bir yöntemden faydalanması şarttır. Breton'un açtığı bu yol, sürrealist sanatçıların amaçlarına ulaşmak ve eserlerini üretmek için istisnasız bir biçimde izledikleri ve uyguladıkları bir yöntem haline gelecektir (Korkmaz, 2018, s. 32).

“Eksiksiz bir insan yaratmak. Bunun kapısını mizah açacak, malzemesini otomatizm bulacaktır. Dili sanat olacak. Derin anlamını psikanaliz verecektir. Ve devrim bunun gerçekleşme olanaklarını sağlayacaktır.” Bu sözleri söyleyen Duplessis (1991)'e göre sürrealist estetiği açığa çıkaran yöntemler şunlardır;

- 1- Mizah
- 2- Olağanüstülük
- 3- Düş
- 4- Çılgınlık
- 5- Otomatizm (ss. 9–48).

Kutlar ise (aktaran Korkmaz, 2018) sürrealist yöntemler için şunları söylemiştir;

“Gerçeküstücülükte bu yöntemlerin ortak temeli, varlığın ve yaşantının olağan, sıradan görünüşlerinin yıkılması, onun yerine her zaman bir araya gelmesi akıl edilmeyen olağandışı ya da olağanüstü görüntülerin verilmesidir. Bu ortak temele dayanan “humour”, “olağanüstü”, “düş”, “çılgınlık”, “la cadavre exquis” ve “otomatik yazı” gibi araçlar, Breton'dan Dali'ye kadar bütün gerçeküstücülerin yöntem tekniklerini oluşturmuşlardır.” (s. 32)

Bahsedilen bu yöntemler vasıtasıyla sürrealizm ilk olarak edebiyatta, sonrasında ise sürrealist harekete katılan sanatçıların kendilerine has çeşitli üslupları ile birleşip şekillenerek plastik sanatlarda birçok eser ortaya koymuştur. 1930'dan sonra dünya

apında bir yayılım gsteren ve eřitli lkelerdeki tm sanatıları tek bir atı altında birleřitiren srrealizm hareketi, sanatın hemen hemen her dalında rnekler vermiřtir. Buna baėlı olarak da kendinden nce gelen sanat akımlarının, dnemlerinde yalnızca resim ya da yalnızca yazın alanında bařarılı olması gibi durumlardan kendini sıyırmıř, resimden heykele, mimariden sinemaya, mzikten yazına kadar tm sanat dallarında etkisini gstermiř ve bununla da yetinmeyip yařamı btnyle sınırları ierisine almayı istemiřtir (Batur, 2016, s. 186).

7.1. Otomatizm

Otomatik yazı olarak da adlandırılan otomatizm, srrealist dřncenin asıl ilkelerinden bir tanesidir. Otomatizm tekniėinin amacı, insanın zihninden ve zdenetiminden uzaklařarak bir eser retmeye alıřmasıdır. Otomatizme gre zihnin znde var olanların denetimsiz bir g vasıtasıyla aıėa ıkarılması gerekmektedir. Otomatizm yntemi de diėer srrealist unsurlara benzer řekilde insanı var oluřundan bu yana baskı altında tutan tm glerden kurtarmayı ama edinmiřtir. Dolayısıyla insan, znde var olan doėal becerilerini ve kendi olaėanstlėn keřfederek aıėa ıkarabilecektir (Ekin, 2019, s. 47).

Otomatizm yntemini oluřturan Breton (2010), bu yntemin ilk ařamasını řu řekilde tasvir etmiřtir;

”Zihninizin tam yoėunlařması iin en elveriřli yere yerleřtikten sonra, yazı [izim] malzemelerinizi getirin. Zihninizi olabilecek en edilgin ya da fikirlere aık hale getirin. Kendi dehanızı, yeteneklerinizi ve bařkalarının yeteneklerini unutun. Kafanızda nceden tasarladıėınız bir konu olmadan, yazmakta olduklarınız aklınızda kalmasın ve yazmıř olduklarınızı tekrar okuma zaafına kapılmayasınız diye olabildiėince hızlı yazın [izin]” (s. 207).

Turani’ye gre otomatizm (aktaran Misman, 2022), iten gelen bir uyarımla birlikte bir sebep aranmaksızın oluřan psikolojik olaylardır. Srrealistler otomatizm kavramını bilin dıřı blgeye gemek amacıyla aklın yok sayıldıėı sanatsal bir hareket biimine tařımıřlardır (s. 43). Otomatizm, kendine has bir zamanı olan, kendiliėinden etkinleřen ve zihnin bu vaziyette seyirci durumda kaldıėı mekanik bir sretir (Yeniay, 2013, ss. 42–43).

Güzel sanatlarda otomatizm ise genellikle eserini üreten sanatçının, kontrolünü bilinçaltının ellerine teslim etmesiyle oluşan bir çizim tekniği/yöntemi olarak tanımlanabilmektedir (Marinho, 2022). Sözen ve Tanyeli (2016) ise otomatizmin sanattaki yerini, “hiçbir önyargı, ilke ya da kurala bağlı kalmayan, beyinle denetlenmeyen, bilinçsizce, “otomatik” biçimde yapılan sanatsal çalışma” şeklinde açıklamışlardır (s. 232).



Şekil 60. Joan Miró, “Harlequin’s Carnival”, 1924

(Kaynak: <https://regia-marinho.medium.com>)



Şekil 61. Joan Miró, “The Birth of The World”, 1925

(Kaynak: <https://regia-marinho.medium.com>)

7.2. Humour (Kara Mizah)

Sürrealizm yöntemlerinin temel tekniği “Humour” olarak bilinmektedir. Humour, nesnelere arasında var olan geleneksel bağları yok ederek dünyaya farklı bir yönden bakılmasına olanak sağlar (Hançerlioğlu, 2019, s. 296). Sürrealistlere göre yaşanan olumsuzluklar bir zevk olarak karşılanabilir. Humour kavramı ise sürrealist düşüncede ümitsizliğe karşı kuşanılan bir zırh olarak görülür. Rasyonalist sisteme karşı bir eleştiri mahiyetindedir. Beklenmedik değişimler ve şaşırtıcı hamlelerle alışlagelmiş olanı tersine çevirir. Humour, zihni beklenmedik olana sürükleyen ve varlığın sıradan görünümüne karşı eleştirel yaklaşımı benimseyen bir yöntemdir (Yeniay, 2013, ss. 29–30). Humour sayesinde kişi rasyonalizmden ve gündelik meselelerden kendini uzaklaştırır, gerçekliği ve fantastik olguları bir araya getirerek grotesk yeniliklerin keşfini amaçlar. Kara mizahı

benimseyen kiři hayata alaycı bir řekilde yaklařarak bu tavrı bir savunma mekanizması olarak grr. Kara mizah insani zellikler ve hislerden beslenir. Bunlar ierisinde: fke, budalalık, meydan okuma, isyankrlık vb. zellikler bulunmaktadır (Ekin, 2019, s. 57). Kara mizahın zelliklerinden birisi de znde bulunan umutsuzluk hissidir. Bu yaklařımı benimseyenler dnřm, evrimi, geleceęi kabul etmez ve inanmazlar. Onlara gre gelecek, gemiřte olduęu gibi bir umutsuzluk vakası olarak grlr. Kara mizahıların bakıř aısında her zaman yalanlar doęruyu, ıkarlar zveriyi, baskılar zgrlę, hilebazlık drstlę ve haset itenlięi yenmiřtir (Batur, 2005, s. 8).

Mizah, Freud'dan bugne kadar boyun eęmemenin, topluma iliřkin nyargıların karřısında baskıyı kabul etmeden durmanın farklı bir yntemi olarak grlmektedir. Srrealizmde mizah, mutsuzluęun maskesidir (Duplessis, 1991, s. 24).



řekil 62. Max Ernst, “Rve d'une petite fille qui voulut entrer au Carmel”, 1930

(Kaynak: <https://www.mutualart.com>)

7.3. Düş

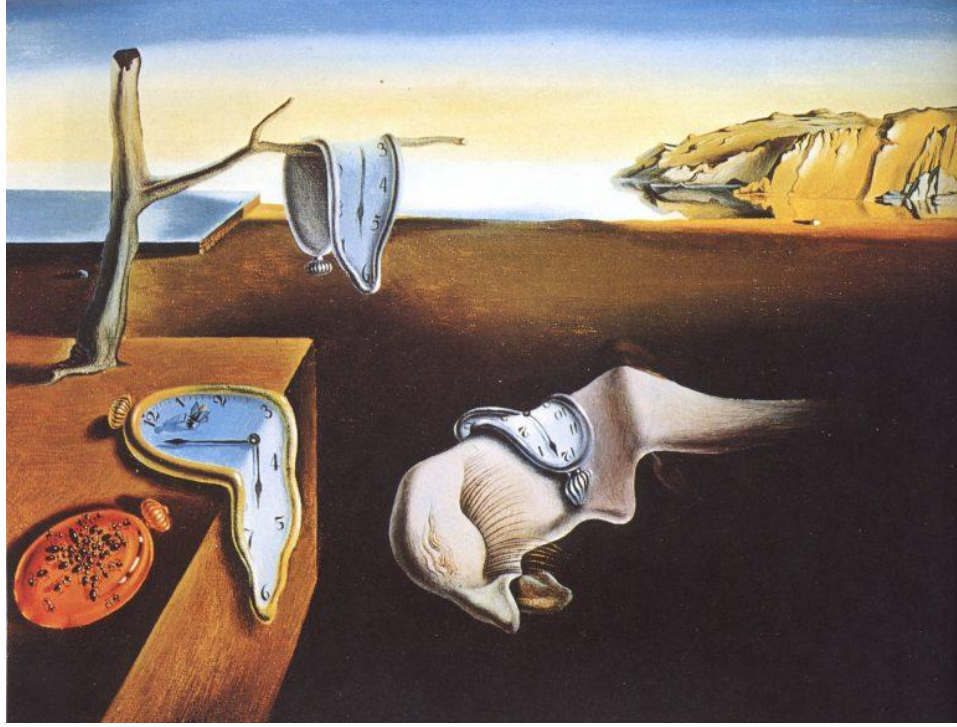
Sürrealizm, insanın içinde var olan özünü görmesini sağlayan ve kendi karanlığındaki gizemleri yöntemler aracılığıyla keşfetmesini amaçlayan bir zihniyete sahiptir. Sürrealistler için düş, esas gerçeğe sonsuz, mekânsız ve kaidesiz ulaşımın sağlayıcısı olan en değerli üst gerçeklik araçlarından birisidir (Ekin, 2019, s. 147). Onlara göre gerçeklik kavramı, içine girilen gizemin en dibinde bulunan katmandan ibarettir. Bu gizemin en açık tasvirlerinden biri olan rüyalar göz ardı edilmemelidir zira uyanık olmak gibi rüyada olmak da gerçekliğin ifade edilme usullerinden biridir (Hilav vd., 1962, ss. 39–40).

Freud'un bahsettiği üzere düşlerin insanın ikinci hayatı olması, düşlerin insanda yarattığı duygusal tatmin üzerindeki etkisi, bilinçaltındaki isteklerin simgeleşerek düşlerde açığa çıkışı ve bu doğrultuda düşlerin insan yaşamındaki değeri ve buna benzer bilimsel analizler, sürrealistlerin düş kavramına olan ilgisinin sebebini açıklamaktadır (Ganbarlı, 2019, s. 62).

Zihin, bilincin akılcı kontrolünden kurtulup kendi çağrışımlarına teslim olduğunda, nesne ve varlıkların rasyonelliğe karşı farklı bir biçimde görüldükleri ve düşsel dünyanın renklerine bürünen bir hayal âleminde gezinmeye başlar. Bu haldeki zihin, kişinin sadece menfaatlerini göz önüne alarak hareket etmektedir. Bu durumda akıl ve mantık dışında kalmış anılar ve imgeler âlemine bir akış sağlanır. Freud'a göre bu âlem, bilinç dışı isteklerin ve ortaya çıkmamış yönelimlerin âleimidir. Kişi ancak bu durumları çözerek kendinin bilincine varacaktır (Korkmaz, 2018, s. 34).

Düşler şaşırtıcı ve hayret uyandırıcı olanların ortaya çıkmasını sağlar. Düşlerde iyiye çevrilen imgeler yardımıyla imkânsızlıklar imkânlı, kısıtlanmışlar ise özgür durumda bulunmaktadır (Ekin, 2019, s. 149). Düşlerde gündelik yaşam tekrarlanmaz. Düşler aklın günlük hayatta yaşadığı sorunları ve bunalımları yok etmeye çalışarak, kişinin duygusal halini simgeler vasıtasıyla anlatır. Bir düşte içeriği oluşturan materyallerin tümü, bir şekilde gerçek hayattan türemiş ya da hatırlanmıştır (Freud, 2001, s. 65).

Freud'un düşler ile ilgili fikirleri sürrealist sanatçıların eserlerinde, yer değiştirme, yoğunlaştırma, simgeleştirme gibi yöntemler vasıtasıyla bir düş çalışması olarak tanımlanarak yer edinmiştir (Duplessis, 1991, ss. 34–37).



Şekil 63. Salvador Dali, “The Persistence of Memory”, 1931

(Kaynak: <https://sites.psu.edu>)

7.4. Çılgınlık

Sürrealizmde çılgınlık, rasyonalistlere ve rasyonalizm temelli batı felsefesine aykırı bir yaklaşımdır. Rasyonalist felsefede insan baskı ve kontrol altındadır. Düş ve hayallerden uzaktır. Sürrealizm bu ideolojiye aykırı bir tutum benimseyerek, insanın kontrol ve baskı altında kalmadığı, sınırsız bir düş ve düş gücü ortamının ortaya çıkarılmasını amaçlamıştır. Çünkü onlara göre ancak akıl ve akıl dışının sentezi insana ilişkin gerçekliği verebilmektedir (Yeniay, 2013, s. 37).

Breton'a göre delilik, insanın kuralsız ve özgür olmasıdır. Toplumdaki iyileştirme çabasına karşı yoğun bir düş gücü ile büyüyen delilik, insanın gerçekliğe ulaşmasını sağlayacak kuvveti verebilecektir (Artun, 2010, s. 183).

Freud'a göre dış dünyadaki gerçeklikten kopmuş olan akıl hastaları, kendi iç dünyalarına dönerek orada bulunan ve hayli zengin olan iç gerçekliklerini ortaya çıkarırlar (Hançerlioğlu, 2019, s. 296). Ona göre deliler, iç gerçeklikler hakkında normal insanlara nazaran daha çok bilgi sahibidir. Deliler, normal insanların göremediği ve belki de hiçbir zaman göremeyeceği şeyleri açığa çıkarabilmektedir (Korkmaz, 2018, s. 34).

Sayırsız akıl hastalığı arasında bir tanesi vardır ki düşünce ile gerçeği birleştirerek sürrealistler ile ortak bir amacı paylaşır ve “paranoya” olarak tanımlanır. Büyüklük çılgınlığına tutulan hasta, bu durumda kendi ruhsal dünyası ile yetinmeyerek dış dünyadaki tüm olguları kendi çılgınlığının etrafında toplar (Hopkins, 2006, s. 38).

Delilerin toplumsal düzene uyum sağlayamamaları onları toplumdan uzaklaştırır ancak bu durum onları yalnızlığa sürüklemeyiz. Zira onlar kendi imgelem ve haz dünyalarında huzuru bulmuşlardır. Onlar, her şeyin mümkün olabildiği bir dünyanın ilhamını verirler (Ekin, 2019, s. 152).

Sürrealist sanatçılar, toplumsal kurallar zincirini kıran ve dış dünyayla olan iletişimini iç dünyasına yönelten akıl hastalarından ilham almışlardır. Bu doğrultuda sürrealistlerin amaçlarından biri de delilerinkine benzer bir durumu yaratmaktır (Duplessis, 1991, s. 44).



Şekil 64. René Magritte, “The Double Secret”, 1927

(Kaynak: <https://www.thoughtco.com>)

7.5. Harikulade / Olağanüstü

Sürrealizmde eleştirel düşüncenin ve akılcılığın iplerinden kurtulmak, düşlerin gücünün özgürce açığa çıkmasına, varoluşa dair her şeyi yeni baştan işlemeye ve bunları

olağanüstü, harikulade bir biçimde gerçekleştirmeye olanak sağlamaktadır. Sürrealizm, gündelik, olağan, alışlagelmiş olanlar ve olağanüstü olanları oldukça natürel bir biçimde birleştirerek yeni bir dünya meydana getirir. Olağanüstü ise fantastik, düş, tesadüf gibi kavramlar vasıtasıyla kendini sürrealist sanata yansıtır (Korkmaz, 2018, ss. 33–34). Sürrealistlerin “masalsı” olarak betimlediği bu yeni evrende akıl ve mantık dışı olan bütün her şey gayet olağandır. Sürrealizmin en çok benimsediği evren bu olağanüstü, masalsı evrendir. Burada her şeyin, zıtlıkların bile bir arada olması mümkündür (Duplessis, 1991, s. 32). Breton (2019) ise harikulade ile ilgili olarak, “masalsı olan her zaman güzeldir, masalsı olan herhangi bir şey güzeldir, aslında yalnızca masalsı olan güzeldir” sözlerini söylemiştir (s. 19).

Sürrealist sanatçılar olağanüstünü ararken olağan ve gündelik şeylere karşı dikkat ve beğenilerini yitirmezler. Onlar herkesin alışlagelmiş ve sıradan olarak gördüğüne, yeni baştan kendi gerçekliğini katacak bir biçimde yaklaşırlar.

Breton’a göre harikuladelik, kişinin yaşadığı andan kopması ve imgenin gücüyle açılan bir alanda kendi çocuksu hislerini bulmasıdır. Ona göre tekrardan bulunan bu çocuksu masumiyet, erişkinlerin ümidi olabilecektir ve bunu fantastik, masalsı, korku ve tesadüflerin açığa çıktığı bu evren sağlayacaktır (Artun, 2010, ss. 192–194).

Travmatik, absürt ve gotik olmasının yanı sıra güzelle, güzel olanla olan bağlantısı harikuladenin diğer bir özelliğidir. Breton’a göre engelleri yok sayan güzellik arayışı, olaylar karşısında kendine has bir estetik bilinç meydana getirir. Erotik ve kadınla da ilişkisi bulunan harikulade, güzel olanın timsali olarak kadını gösterir. Erotizmle birlikte de kullanılan kadın figürleri, Freud’un söylemine göre erkeğin bilinçsizliği ile annelik ve anneliğe karşı beslenmiş bir güdünün sembolik olarak yansımalarıdır. Bu olgular sürrealizmde harikulade, olağanüstü olanın içerisinde barınmaktadır (Ekin, 2019, ss. 127–128).

Sürrealist zihniyet kendini masalsı ya da fantastik olarak tanımlanabilecek bir evrende olarak görür. Bu fantastik evrene girmek ve orayı anlayabilmek adına da gerçeklikten ve dış dünyadan uzaklaşırlar. Kendi öz gerçekliğini görmek için toplumsal gerçekliği alaşağı eden bu kurtuluşu Breton şu şekilde betimler: (aktaran Hilav vd, 1962) “Kurtulmuşuk o müthiş ağaçlardan, evlerden, volkanlardan, imparatorluklardan!” (ss. 37–38).



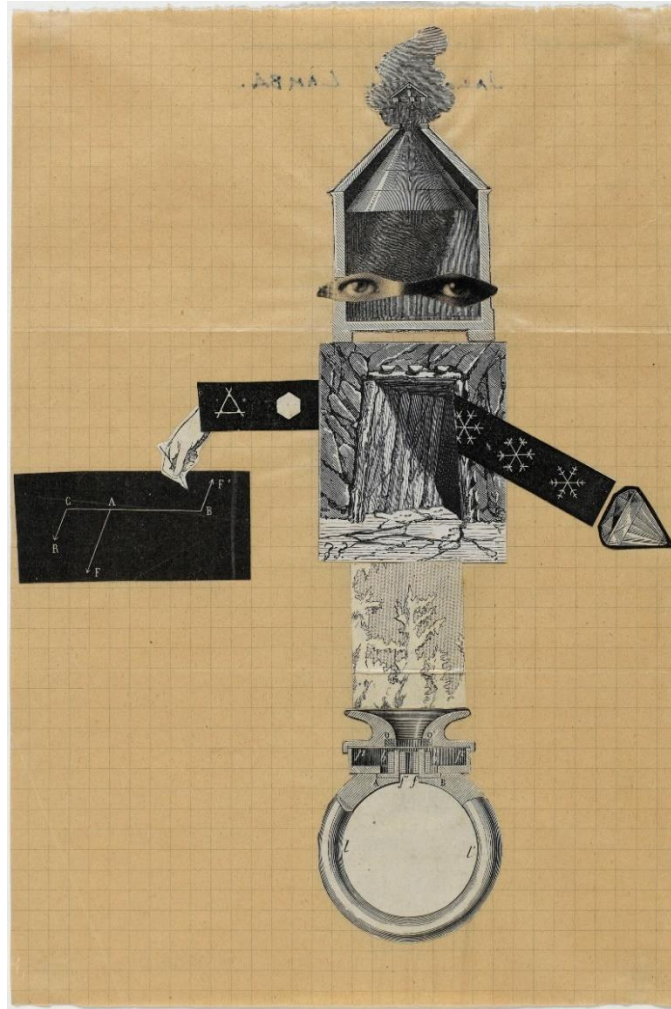
Şekil 65. Vladimir Kush, “Metamorphosis”, 2006

(Kaynak: <https://www.beautifullife.info>)

7.6. Nefis Ceset (Le Cadavre Exquis)

Türkçesi “tatlı ceset” olan “le cadavre exquis”, sürrealist sanatçıların yine en tuhafı bulmak ve en özgür üretimi yapmak adına meydana getirdiği bir oyundur. Oyun nefis ceset adını, sanatçılar arasında ilk kez oynandığında elde edilen “le cadavre exquis” sözcüğünden almıştır (Binyazar, 1974, s. 7). Oyunda bir kâğıt sanatçılar arasında elden ele dolaştırılarak her sanatçının kâğıda bir sözcük yazması ya da bir şeyler çizmesi istenir. Sanatçılar arasında dolaşan kâğıt bir başkasına ulaşmadan hemen önce katlanır ve kâğıda bir şeyler yazıp çizecek sıradaki kişi kâğıtta ne olduğunu görmez. Bu şekilde bir süreç izleyen kâğıt en son kişiye ulaştığında açılır ve ortaya farklı öğelerin birleştirdiği tuhaf ve şaşırtıcı metin veya çizimler çıkar (Kutlar, 1974, s. 12). Ortaya çıkan bu yeni birleşimin sürrealizmin mantalitesine uygun olarak gerçek dışı ve akıl dışı bir eser olması beklenir (Korkmaz, 2018, s. 35).

Breton bu oyunun ilk defa 1925 yılında oynanmış olabileceğini belirtmiştir. Sanatçıların çocuksu hislerini öne çıkardığını ifade ettikleri bu oyun sonunda ortaya çıkan rastlantısal öğelerin birleştiği sanat eserlerinden sanatçıların her biri oldukça keyif almışlardır. Bu oyun eleştirel düşüncenin özgürlüğünü hedef almıştır. Aynı zamanda bu teknikle üretilen sanat eserleri sürrealistlerin deyimiyle antropomorfizmi (insan biçimcilik) oldukça sık kullanmış ve dış dünyayla olan iletişimi harikulade biçimde vurgulamayı amaçlamıştır (Batur, 2015, s. 394).

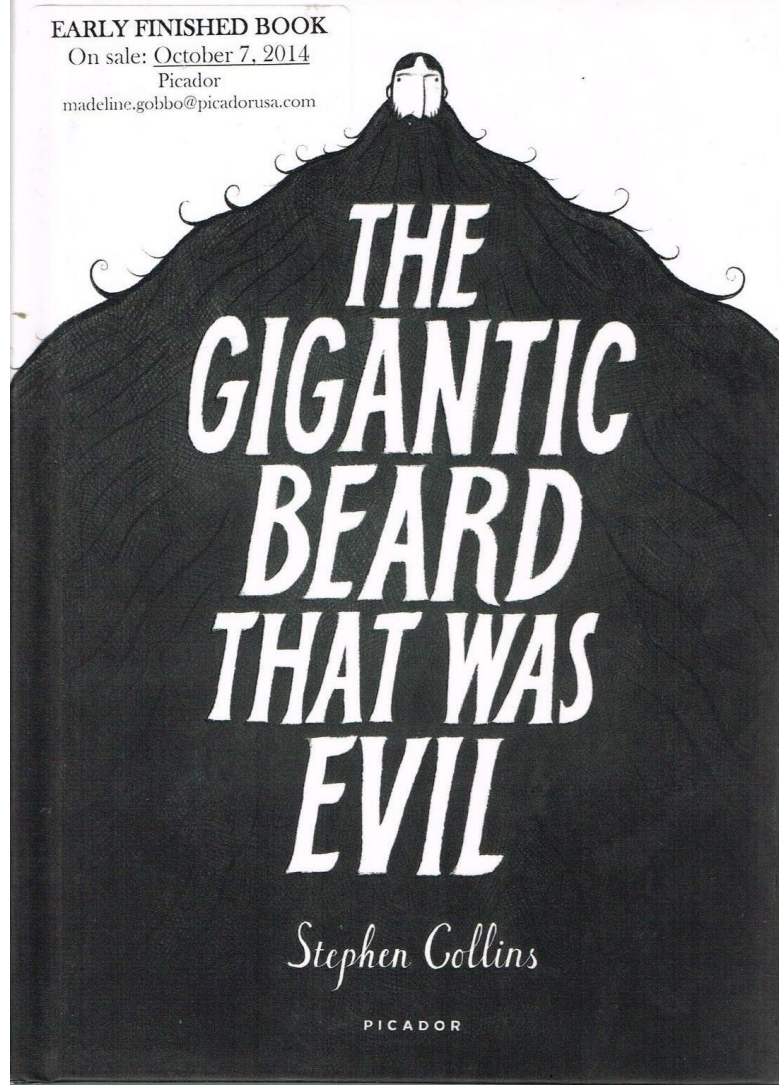


Şekil 66. Tanguy Yves-Lamba Jacqueline -Breton Andre, “Cadavre Exquis”, 1938

(Kaynak: <https://radiofrance-exquisepresences.com>)

8. BULGULAR VE YORUM

8.1. 21. Yüzyıl Grafik Romanlarında Sürrealist Yansımalar



Şekil 67. “The Gigantic Beard That Was Evil” Grafik Roman Kapağı

(Kaynak: <https://www.ebay.com>)

Eserin Adı: “The Gigantic Beard That Was Evil” (Şeytan Olan Devasa Sakal)

Yazarı: Stephen Collins

Basım Yılı: 2013

Türü: Grafik Roman

İllüstratör: Stephen Collins

Sayfa Sayısı: 240

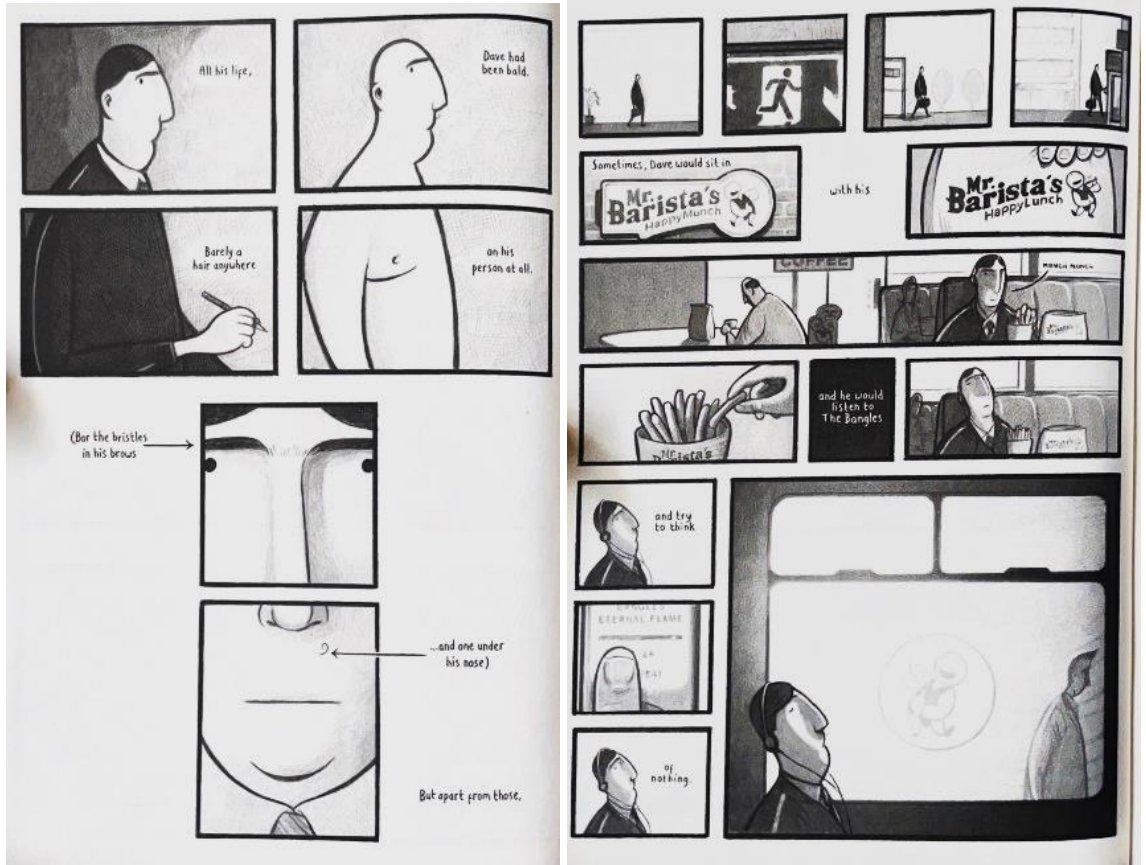
Yayımcı: Picador

Ödül / Ödüller: “En İyi Grafik Roman” Dalında “Gran Guinigi” Ödülü - 2022

ISBN: 97812500500397

Eserin Hikayesi: Eser her şeyin düzenli olduğu, her bahçede çimlerin biçildiği, her toplantının saatinde yapıldığı ve herkesin sakalsız olduğu “Here” adı verilen bir kasabada geçmektedir. Bir de “There” vardır. Kaos ve düzensizliğin hüküm sürdüğü bu yer, Here kasabası ile arasında dalgalanan deniz ile ayrılmıştır. Here kasabasında sıradan hayatını yaşayan Dave isimli ana karakter de kasabada yaşayan diğer herkes gibi sakalsız, işlerini vaktinde yapan ve eve geldiğinde camdan gördüğü sokağı, sokak hayvanlarını çizerek rahatlayabilen, sıkıldığında Bangles’ın Eternal Flame şarkısını tekrar tekrar dinleyen, her gün bu rutine uyan bir adamdır. Dave iş yerinde ne için çalıştığını bilmemektedir ve sorguladığı takdirde iş arkadaşları tarafından bu konuyu sorgulamaması tembih edilir. Dave’in aslında vücudunda, kafasında ve yüzünde hiç kıl yoktur hatta her sabah evden çıkarken kafasına bir peruk takmaktadır. Dave’i diğer kasaba halkından ayıran şey dudağının üstünde tek bir kılın var olmasıdır. Dave bu kılı tıraş etse de, makasla kesse de hatta kökten de alsın o kıl saniyeler içerisinde tekrar uzayarak eski haline dönmektedir. Dave bir gün iş yerindeyken yüzünde sanki bir ateş yanıyormuş hissine kapılır. Bu his her zaman orada ve her zaman aynı boyutta olan kılın o anda inatla büyüyor olmasıdır. Bu kıl normal bir sakal gibi uzamaz. Bir sonu olmadan her gün uzar, evcilleştirilemez ve önüne geçilemez hale gelir. Anarşik ruhlu bu sakal, Dave’in hayatının ve yaşadığı kasabanın düzeninin aksine bunun çok daha ötesinden gelmiş gibidir. İktidarın kasaba için endişesi günden güne artarken, Dave’in sakalından kurtulmanın tek yolunun Dave’in kendisinden kurtulmak olduğu düşünülmektedir (Cooke, 2013; Weldon, 2014).

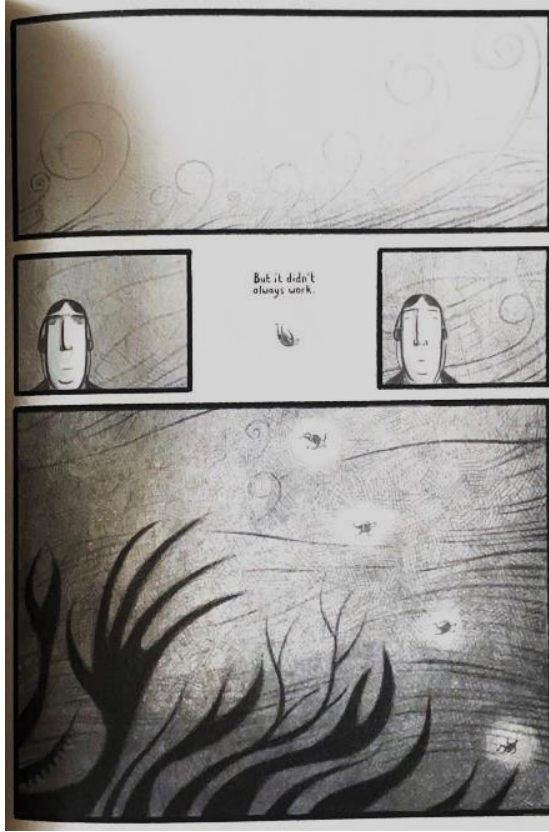
Eserin Sürrealist Teknikler Açısından İncelenmesi: 2013 yılında yayınlanan bu grafik roman başta her ne kadar sıradan bir adamın rutin hayatını anlatıyor gibi görünse de sayfalar ilerledikçe sıradan bir kasabanın sıradan üyesi olan Dave karakterinin üzerinden oldukça gerçeküstü bir hikâyeye anlatıldığı anlaşılmaktadır.



Şekil 68. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası

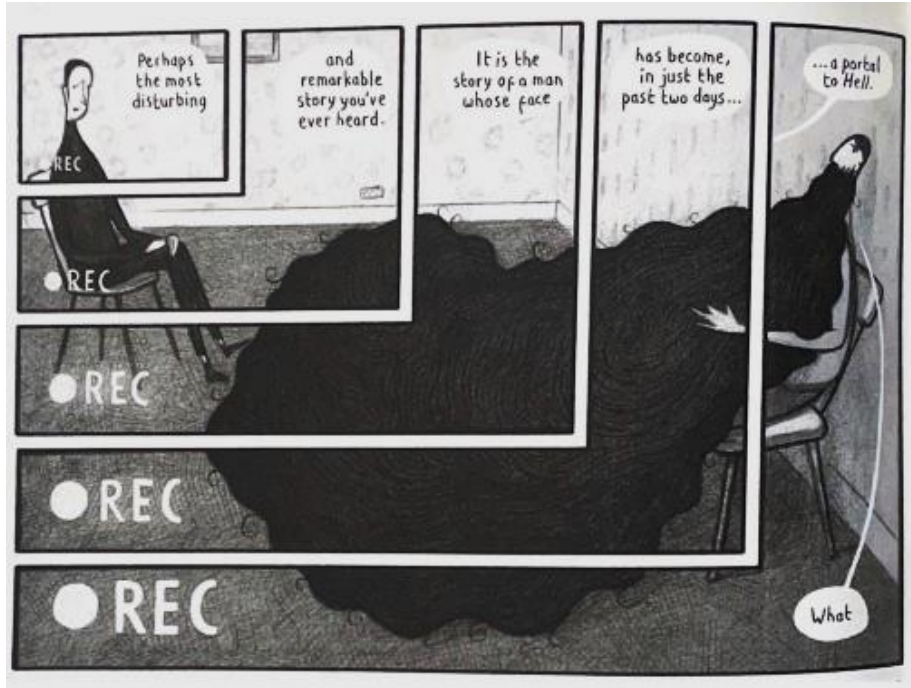
Şekil 69. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 2

Grafik romanda Dave’in uzayan ve süreç içerisinde vahşileşen sakalı üzerinden yapılan toplum eleştirisi göze çarpmaktadır. Dave’in sakalının uzaması, tamamen sakalsız insanların bulunduğu ve düzenin hüküm sürdüğü Here Adası sakinleri tarafından olumlu karşılanmamakta ve Dave bu insanlar tarafından dışlanmaktadır. Oldukça gerçeküstü görünen illüstrasyonlar ile bu eleştirel ve hatta kara mizahı andıran anlatım bir araya geldiğinde, sürrealizm tekniklerinden biri olan “Humour” yani “Kara Mizah” tekniğinin görüldüğünü söylemek mümkün olacaktır. Humour’da olduğu gibi bu illüstrasyonlar da acının ve umutsuzluğun güldürü unsurlarıyla beslenmiştir. Öfkeli, güçlü ve anarşik bir sakal ile sıradan bir insanın bir araya gelmesi gibi farklı ve birleşmesi zor öğelerin bütünlük kazanması ile humour tekniğinin görüldüğü gerçeküstü bir grafik roman örneği olduğu söylenebilir.



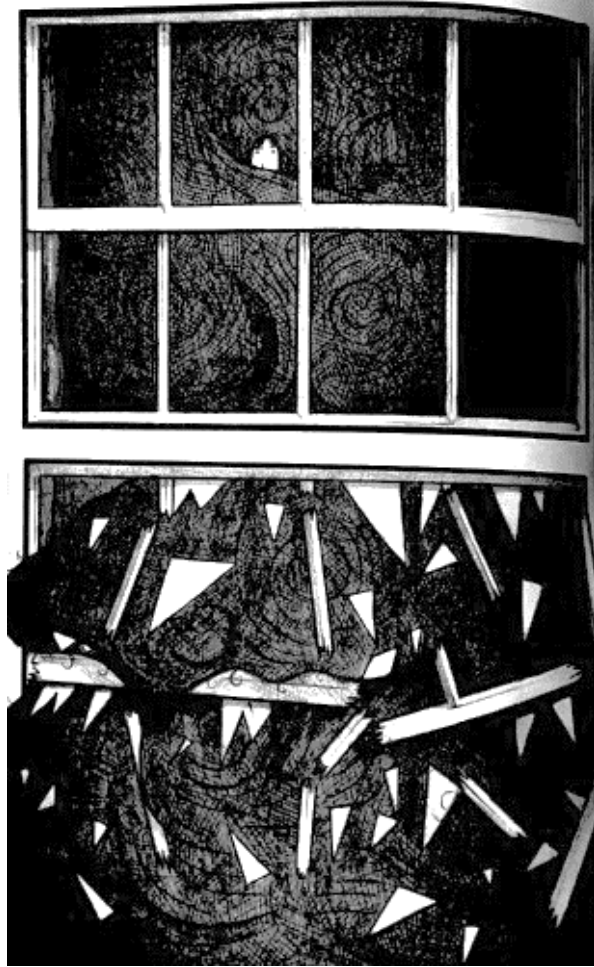
Şekil 70. "The Gigantic Beard That Was Evil" İçerik Sayfası 3

Şekil 71. "The Gigantic Beard That Was Evil" İçerik Sayfası 4



Şekil 72. "The Gigantic Beard That Was Evil" İçerik Sayfası 5

Şekil 72’de Dave’in sakalının önüne geçilemeyecek bir hal aldığını fark ettiğinde doktora ve psikiyatri uzmanına gittiği görülmekte. Doktorların Dave’e karşı yaklaşımı, onun içinde bulunduğu korkutucu durumu teşhis ederek bu sorunu çözmek için bir girişimde bulduklarını göstermez hatta aksine onu kameraya çekerek hayatlarında gördükleri en tuhaf vakayı kayda almak ve bu kayıta kendilerinin de görülmelerini isterler. Haber kanallarına bunu duyurup göz önünde olmak ve bu tuhaf hastalığı ilk gören kişi olarak bilinmeyi, bir çözüm aramaya tercih ederler. Grafik romanın bu kısmında görülen sağlık sistemi ve medya eleştirisi, eserin yazarı ve çizeri olan Collins’in kara mizahi yaklaşımıyla bütünleşmektedir. Eserde güldürü öğeleri kullanılarak yansıtılmış olan bu duruma bakıldığında, gerçeküstücü tekniklerden biri olan “Humour” (kara mizah) tekniğinin kullanıldığı söylenebilir.

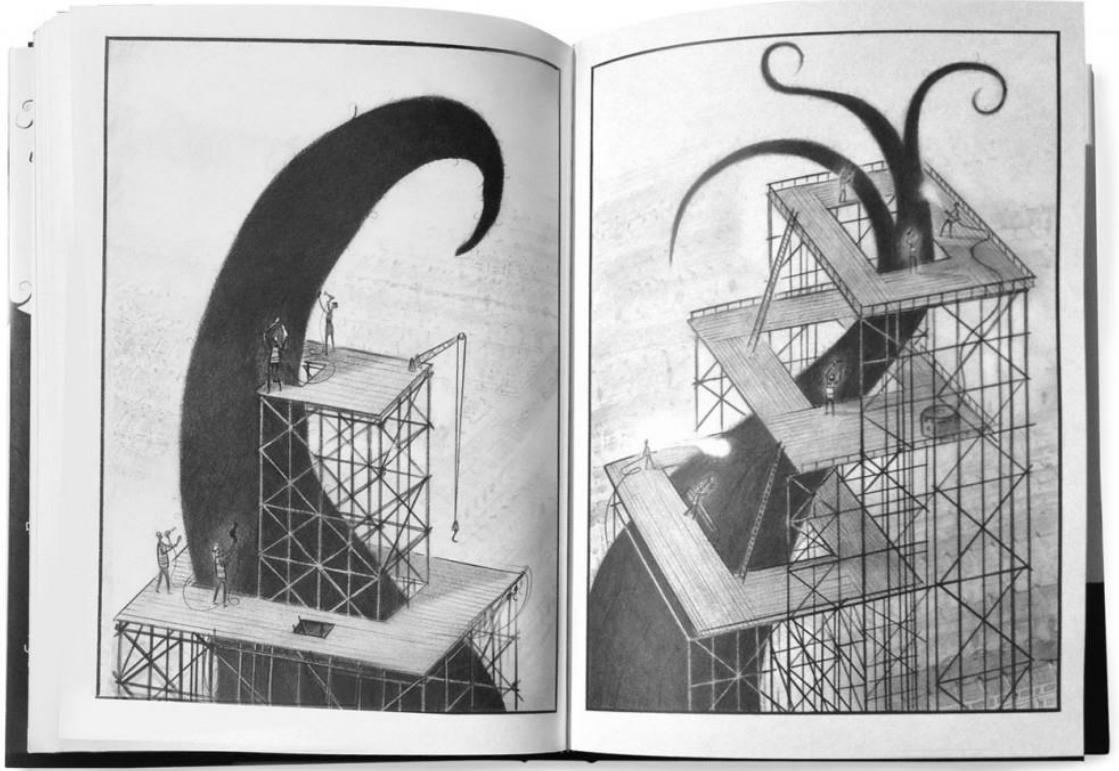


Şekil 73. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 6

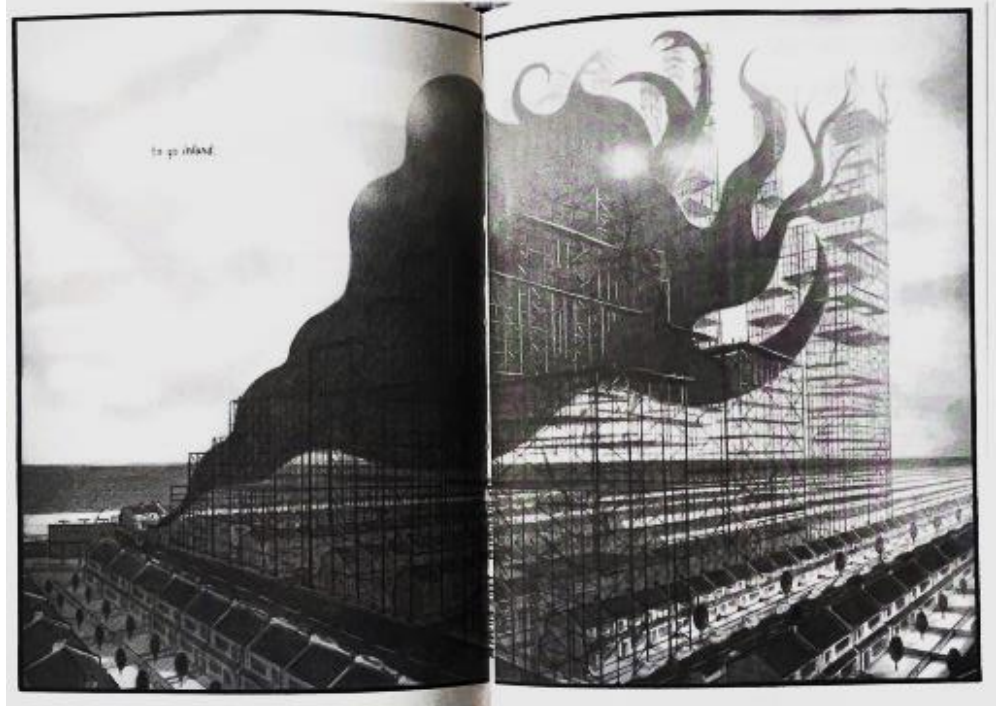


Şekil 74. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 7

Şekil 74’te Dave’in hayalleri görülmekte. Bu hayalde uzayan sakalı evini doldurup taşmış, dışarıda bulduğu insanları da içine alarak korku dolu bir sahne oluşturmuştur. Sakalın insanları girdabına aldığı ve ortada sadece korku dolu yüzlerin kaldığı bu illüstrasyon aslında ana karakterin bilinçaltının bir tasviri niteliğindedir. Dave’in dışlanmışlık hissi ve insanların ona tam anlamıyla yardım etmiyor oluşu, bilinçaltında biriken kırgınlık ve öfkeyi sakalının gücü ile dışa vurması ve bu güç hakkını insanlardan yana kullanması olarak görülmektedir. Bu doğrultuda diğer sayfalarda ve illüstrasyonlarda görülen Humour tekniğine eşlik edecek olan gerçeküstücü “Düş” tekniği de ortaya çıkmaktadır.



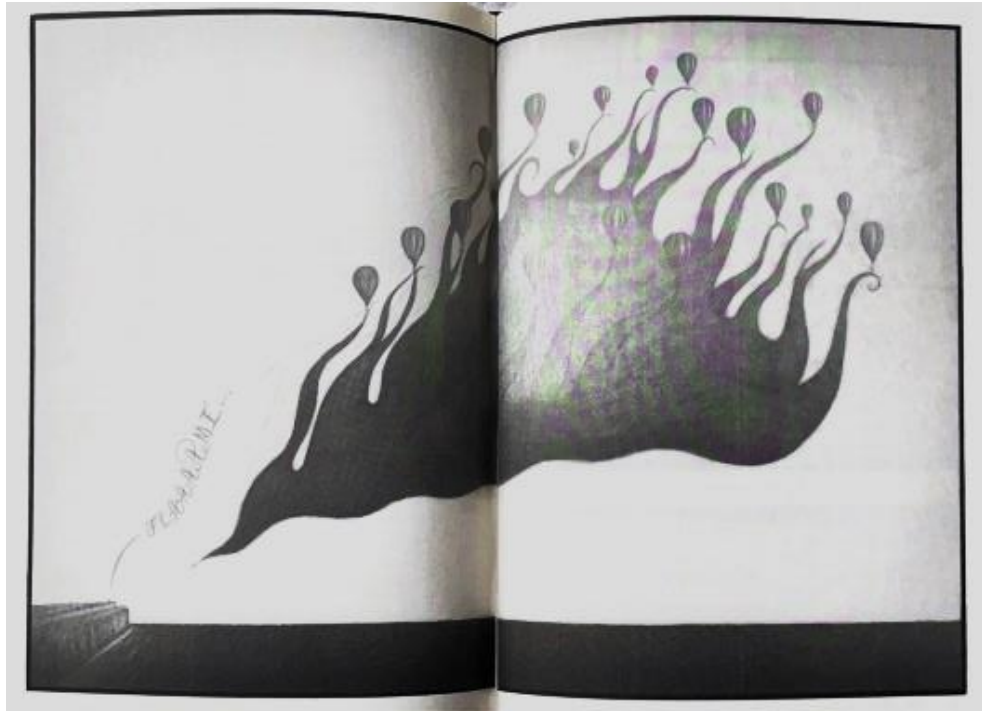
Şekil 75. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 8
(Kaynak: <http://www.stephencollinsillustration.com>)



Şekil 76. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 9

Eserde tek bir sakalın böylesine bir deęişim geirmesi sonucunda Here adasının nizami hali ve sakinlerinin rutin yařam tarzlarının bozulduęu grlmekte. Dzeni seven ve deęişimden, alışılmamış olandan korkan halk için bir sakalın getirdięi felaket tam da bu noktada başlamakta. Collins'in ustaca yazdığı bu hikâye, gerçeküstü bir anlatım ve gerçeküstü illüstrasyonlar ile adeta bir bütün haline gelmiştir. Böylesine gerçeküstü bir hikâyeyi okuyucuya geirmek zor olsa da, grafik romanın deęeri bu noktada anlaşılmakta.

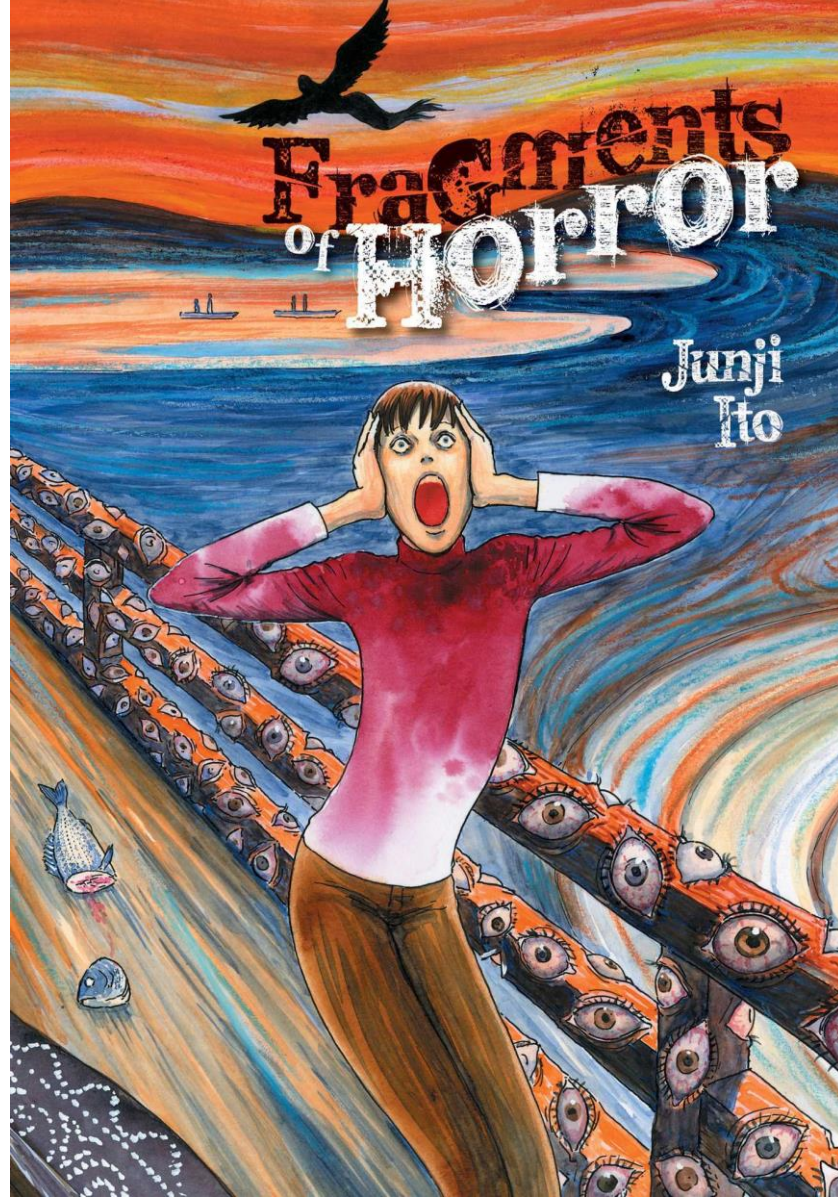
Dave'in kaotik sakalı, tüm ada halkının korktuęu şey olan farklılık ile yüzleşmesini sağlamaktadır. Bu korku tüm adayı hatta iktidarı bile seferber eder. Ondan kurtulmanın, eski nizami hayatlarına, sorunsuz rutinlerine dönmenin tek çaresini Dave'in kendisinden kurtulmak olarak görürler. Dave'in evindeki camdan çıkarak tüm adayı kaplayan sakalının her bir koluna birer sıcak hava balonu bağlayarak Dave'in gökyüzünde süzülmesi ile tüm bu dertten kurtulurlar.



Şekil 77. “The Gigantic Beard That Was Evil” İçerik Sayfası 10

Aynı anda hem gülümseten hem de içten bir sorgulama yařatan bu hikâye ve illüstrasyonlar, sürrealizmin gücünden faydalanmış ve ortaya oldukça etkili bir eser

ıkarılmıřtır. zetle sıklıkla Humour'ın mizahi yaklařımları ve eleřtirel tutumunun grldę, Dř'n bilinaltını aıęa vurarak rasyonalizme karřı ıkıřını yansıtan gelere rastlanıldıęı bu grafik romanın, srrealizmden ve srrealist tekniklerden beslenmiř olduęunu sylemek hi de yanlış olmayacaktır.



řekil 78. “Fragments of Horror” Grafik Roman Kapaęı

(Kaynak: <https://www.goodreads.com>)

Eserin Adı: Fragments of Horror (Korku Kesitleri)

Yazarı: Junji Ito

Basım Yılı: 2014

Türü: Grafik Roman

İllüstratör: Junji Ito

Sayfa Sayısı: 224

Yayımcı: VIZ Media LLC

Ödül / Ödüller: -

ISBN: 1421580799

Eserin Hikayesi: Hikayesi ve çizimleri Junji Ito'ya ait olan bu eser, Ito'nun 8 farklı korku hikayesinden oluşmaktadır. Grafik roman başlangıcından bitişine kadar aynı hikâyeyi ele almadığından dolayı bu kısımda “Ahşabın Gizemi” adlı hikaye ve illüstrasyonları ele alınacaktır.

Ahşabın Gizemi, kültür mirası sayılan bir eve turist olarak gezmeye gelen bir kadının ev sahipleriyle tanışması ile başlar. Mimarlık öğrencisi olan kadın, ev sahibinden ev ile bir bağ kurduğunu öne sürerek birkaç ay evde konaklamayı talep eder. Bu talebi reddedemeyen ev sahibi zamanla kadın ile anlaşarak evlenir. Ancak işler bu noktada değişmeye başlar. Kadın yer yer ortadan kaybolur, evin tahtalarından ve kolonlarından tuhaf sesler gelmeye başlar. Kadının ev ile yaşadığı cinsel çekim bir süre sonra ortaya çıkar. Bunu fark eden ev sahibi ve kızı evin neredeyse canlandığına bile şahit olurlar. Sonunda bilincini kaybetmiş gibi görünen kadını da evi de terk etmek tek çözümleri olur.

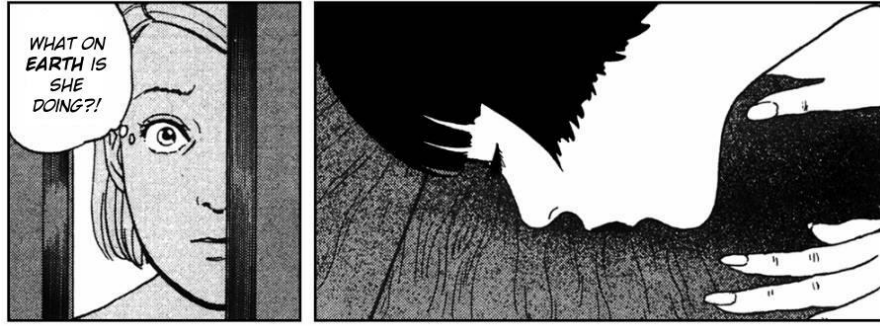
Eserin Sürrealist Teknikler Açısından İncelenmesi: Grafik romanda yer alan diğer hikayeler gibi Ahşabın Gizemi de baştan sona ürkütücü, alışılmamış ve gerçeküstü bir hikâyeye. Simsiyah saçlı bir kadının ani misafirliğinin ardında gizli olan bu sürrealist gösteri, okuyucuyu anında içine çekmekte.



Şekil 79. “Fragments of Horror” İçerik Görseli

(Kaynak: <https://iemonsy.tumblr.com>)

Bir insanın bir eve karşı duyabileceği hislerin çok daha ötesine geçen bu hikâye, bir anda rahatsız edici bir hale bürünmekte ve normalden, sıradanlıktan uzaklaşmakta. Bu gerçeküstü yaklaşım yalnızca hikâyenin gidişatında dikkatleri çekmiyor aynı zamanda illüstrasyonlarda da bu tavrın baskın olduğu görülmekte. Evin ahşap zeminine, kolonlarına olan ilgisini saklayamayan kadına, evin kendisi de resmen bir ruha bürünüp karşılık veriyor. Akıl ve mantık çerçevesinden çıkan bu hikâye ve görselleri, sürrealist tekniklerde sıkça kullanılan ve sürrealistlerin de etkisi altında olduğu çılgınlık tekniğini anımsattığı söylenebilir. Sürrealistlere göre bir delinin tüm rasyonalizmi yok sayarak görebildikleri, delirmeyenlerin gördüklerinden çok daha ötedir. Bu doğrultuda hikâyede olan biten birçok şey, zihnin ancak tüm gerçekleri yok saymasıyla ulaşılabilen bir dünyada yaşandığı izlenimini vermekte.



Şekil 80. “Fragments of Horror” İçerik Görseli 2

(Kaynak: <https://iemonsy.tumblr.com>)



Şekil 81. “Fragments of Horror” İçerik Görseli 3

(Kaynak: <https://iemonsy.tumblr.com>)

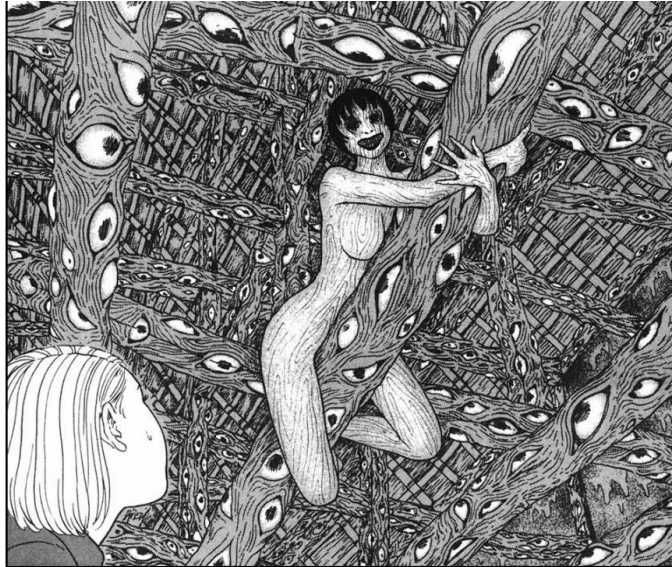
Şekil 81’de verilen sayfada, ev sahibi adam histerik bir biçimde ahşapları silerken bir anda beliren gözler, evin uyuyan ruhunun uyanmasının simgeleştirilerek, sayısız gözün ortaya çıkması ve canlı bir biçimde hareket etmesi ile ifade edilmiştir. Simgeleştirme, sürrealizmin oldukça sık kullandığı bir ifade şeklidir. Özellikle Düş tekniğinde kişinin bilinç altındaki arzuları ve düşünceleri simgeleştirme ile dışarıya çıkarılır. Bu eserin bütününde de yoğun bir düş gücü ve akıl almaz bir çılgınlık görülmektedir.



Şekil 82. “Fragments of Horror” İçerik Görseli 4

(Kaynak: <https://iemonsy.tumblr.com>)

Evin canlanan ahşaplarından açılan bir portal, karakterin temizlik yaptığı materyalleri yutarak gücünü ve canlılığını kanıtlamaktadır. Bu evdeki imgeler bir paranoyanın görselleştirilmesi gibi düşünülebilir ancak hikâye karakterin halüsinasyon görmediğini ya da trans halinde olmadığını kanıtlarcasına bu sürreal evrende devam etmektedir. Bu durumda hikâyenin görselleri ve kendisinin tam olarak bir deliliğin yansıması olduğu söylenebilir.



Şekil 83. “Fragments of Horror” İçerik Görseli 5

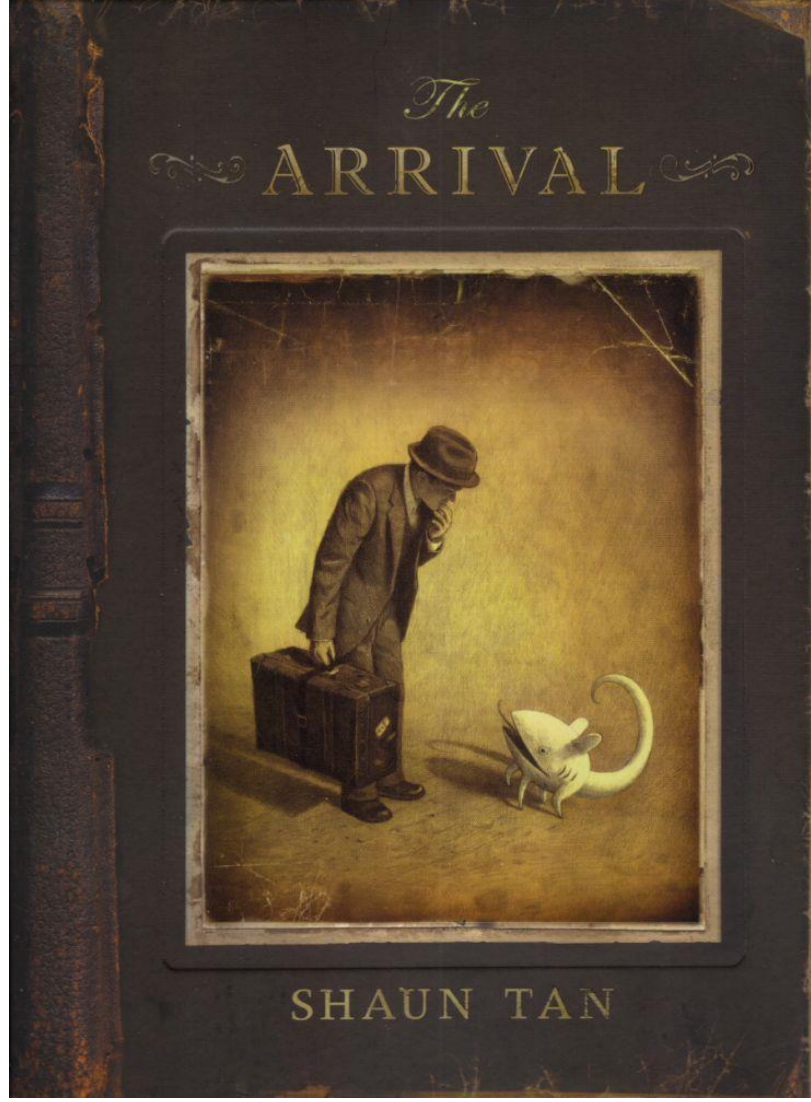
(Kaynak: <https://iemonsy.tumblr.com>)

Hikâyenin sonunda gizemli kadının, canlanan evin kollar gibi sallanan kirişine tutunduğunu görmekteyiz. Suratı korkunç bir halde ve vücudu da tıpkı evde olduğu gibi ahşap dokusuna bürünmüş. Ev ile olan ilginç bağı kadını kendine çekmiş ve onun özünü bulması için bir manyetik çekim oluşturmuştur. Böylesine bir durumun gerçekler dünyasında yeri yoktur. Ancak bir deli tüm gerçeklikleri reddederek bu çılgınlık evrenine ulaşabilir ve ancak bir düş bu gerçek üstü dünyayı kucaklayabilir.



Şekil 84. “Fragments of Horror” İçerik Görseli 6

(Kaynak: <https://iemonsy.tumblr.com>)



Şekil 85. "Arrival" Grafik Roman Kapağı
(Kaynak: <https://pierangelo-boog.blogspot.com>)

Eserin Adı: Arrival (Uzak)

Yazarı: Shaun Tan

Basım Yılı: 2006

Türü: Sessiz Grafik Roman

İllüstratör: Shaun Tan

Sayfa Sayısı: 128

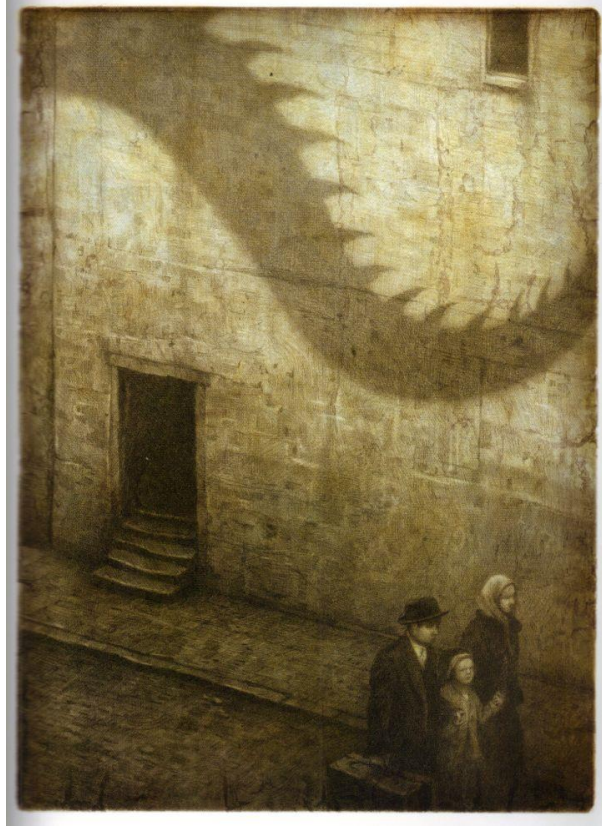
Yayımcı: Arthur A. Levine Books

Ödül / Ödüller: “En İyi Kitap” dalında “NSW Premier Literary” Ödülü (2006), “Western Australian Premier's Book Awards” tarafından verilen “Premier Ödülü” (2006), “En İyi Genç Yetişkin Kısa Öyküsü” ve “En İyi Kısa Öykü” dalında “Aurealis” Ödülü (2006), “Yılın Kitabı” dalında “Children's Book Council of Australia” Ödülü (2007), “Moonbeam Çocuk Kitabı” Ödülü (2007), “Daha Büyük Çocuklar” dalında “ABIA” Ödülü (2007), “En İyi Sanat Kitabı” dalında “Locus” Ödülü (2008), “Genç Okurlar Jürisi - Edebiyat Özel Ödülü” (2009)

ISBN: 0439895294

Eserin Hikayesi: Hikâye bir adamın daha iyi bir gelecek umuduyla karısı ve kızından ayrılarak bir trene binmesi ile başlamakta. Bu tren adamı hiç bilmediği bir diyara götürmektedir. Arrival, çaresizlik içerisinde, bilmediği bir dilin ve bilmediği alışkanlıkların olduğu kurgusal bir ülkeye göç eden bu adam üzerinden anlatılan bir göçmenlik hikayesinden çok daha fazlasıdır. Bu ülkede gerçekdışı, hiç görülmemiş bir yaşam vardır (Matthews, 2013; Stephen, t.y.; Tabler, 2021). Bilmediği dili yalnızca kağıtlara resim çizerek anlatmaya çalışan bu adamın sessizliğine, okuyucu da Tan'ın illüstrasyonları üzerinden sessizce eşlik edebilmekte. Yeni bir yerde yeni bir çalışma hayatı, yeni edinilen dostluklar, görülmemiş bir yaratığın arkadaşlığı ile sessizce ama birçok şey anlatarak ilerleyen bu grafik roman, sonunda ana karakterin karısı ve kızının bu yeni diyara gelmesi ile bitmektedir.

Eserin Sürrealist Teknikler Açısından İncelenmesi: Eser aile evine has eşyaların panellere ayrılmış illüstrasyonları ile başlamakta ve devamında bu ailenin vedalaşması görülmekte. Buraya kadar her şey olabildiğince normal gözükürken, evden dışarı adım atan aileyle birlikte tuhaflıklar da öne çıkmaya başlar. Mahallenin üzerinde dalgalanan yaratığın kollarının gölgesi, apartmanlara vuruyor ve tam da bu kısımda sıradan bir hikâyeye tanık olunmayacağı anlaşılıyor.



Şekil 86. “Arrival” İçerik Görseli
(Kaynak: <https://pierangelo-boog.blogspot.com>)



Şekil 87. “Arrival” İçerik Görseli 2
(Kaynak: <https://www.shauntan.net>)

Daha iyi bir gelecek için terk edilen bu yerin tasviri, buranın aile için artık güvenli ve yaşanabilir olmadığını ifade etmekte. Grafik romanda herhangi bir yazı ya da konuşma balonu bulunmuyor olması, illüstrasyonları ve illüstrasyonlarda dikkat çekmesi istenen öğeleri ön plana çıkarıyor ve bu doğrultuda okuyucunun illüstrasyonlar üzerinden ilerleyen hikâyeyi kendi imgelem dünyasında şekillendirerek, meraklı bir heyecanla takip edebildiğini söylemek mümkün.



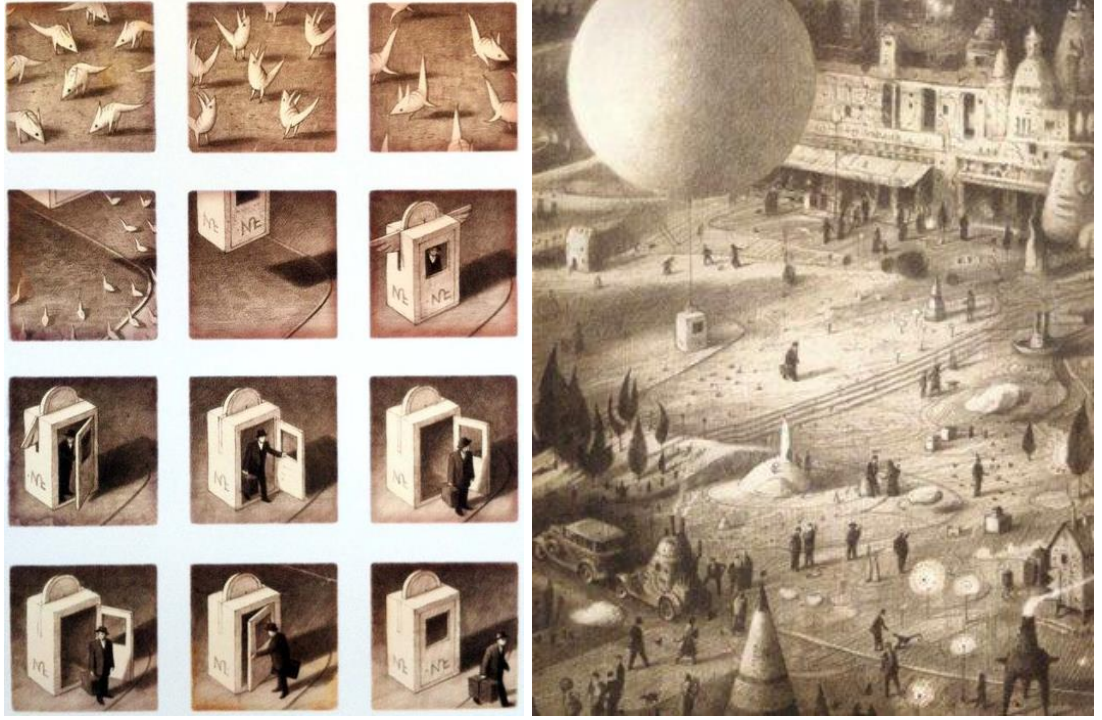
Şekil 88. "Arrival" İçerik Görseli 3
(Kaynak: <https://www.shauntan.net>)



Şekil 89. “Arrival” İçerik Görseli 4

(Kaynak: <https://artasillumination.wordpress.com>)

Ana karakterin, uzun bir yolculuk sonunda vardığı yer, adeta başka bir dünya gibi gözükmektedir. Burası, gökdelenlerden bile büyük heykelsi yapılarıyla ve mekanikleşmiş şehir düzeniyle birlikte fütüristik ve gerçeküstü öğelerle bezenmiş bir dünyayı temsil eder. Oldukça masalsı ve fantastik bir görünüm ile betimlenmiş olan bu bölgenin, sürrealizmin tekniklerinden biri olan “Harikulade” ile benzerlikler taşıdığı görülmektedir. Gündelik yaşantıların, olağan ve alışlagelmiş nesnelerin, olağanüstü ve gerçeküstü olanlar ile birleşmesi ile yaratılan bu yeni dünya, oldukça natürel ancak bir o kadar fantastik bir birleşim ortaya çıkarır. Shaun Tan’ın yarattığı bu evrenin ise, olağanüstünün/harikuladenin karşılığı olduğu söylenebilir.



Şekil 90. “Arrival” İçerik Görseli 5

(Kaynak: <https://ro.pinterest.com>)

Şekil 91. “Arrival” İçerik Görseli 6

(Kaynak: <https://searchgo.co>)



Şekil 92. "Arrival" İçerik Görseli 7

Şekil 93. "Arrival" İçerik Görseli 8

(Kaynak: <https://pierangelo-boog.blogspot.com>)



Şekil 94. “Arrival” İçerik Görseli 9

(Kaynak: <https://pierangelo-boog.blogspot.com>)

Bu yeni hayatın farklılıklarıyla karşılaşan göçmen adamın, etrafında olan bitenlere kayıtsız kalmadığı ve bu yeni hayatı deneyimlemekten çekinmediği görülmekte. Her ne kadar korksa da, onu ötekileştirmeyen diğer insanların desteği, yeni hayatının kurulmasına yardım ediyor. Dev bir balona bağlı, kanatlı kulübe tipi araçlar, gökyüzünde bir trafik oluşturmuş olan uçan gemiler, hiç görülmemiş tuhaf yaratıklar, yeni ve alışılmadık yiyecekler... Her biri dışarıdan oldukça sürreal ve fantastik görünen ancak hikâye içerisinde oldukça doğal, yaşanılır ve alışılmış öğeler olarak yansıtılmıştır. Hikâyenin ve illüstrasyonların bu yönü, sürrealizmdeki harikuladeyi bulma biçimine örnek olarak gösterilebilir.



Şekil 95. “Arrival” İçerik Görseli 10

(Kaynak: <https://www.gazetebilkent.com>)

Bu diyar, ana karakterinkine benzer hikayeleri olan göçmenler ile dolu. Kimileri savaş, kimileri de Şekil 95’te görülen durumdan ötürü buradalar. Karakterin alışveriş yaptığı market sahibinin anlattığına ve illüstrasyonda görüldüğü üzere, görkemli yapılardan daha da büyük olan tuhaf kıyafetli insanların, halkı bir çeşit vakumlama aracı ile çektiği görülmekte. Bu durum grafik romanda her ne kadar gerçeküstü bir üslupla anlatılmış ve çizilmiş olsa da, gerçek hayatta da dünyanın birçok yerinde buna benzer soykırımlar, katliamlar ya da savaşlar geçmişte de günümüzde de mevcut. Yine bu grafik romanda yaşanana benzer şekilde, yaşadığı yerdeki olumsuzluklardan kaçan, bilmediği kültürlere, ülkelere sığınan insan sayısı da azımsanamayacak kadar çok. Bu benzerliklerin, grafik romanın kendi üslubuyla yaptığı bir toplumsal eleştiri niteliğinde olduğu söylenebilir. Gerçeküstü sanata göre bu eleştirel ve sürreal yaklaşım “Humour” tekniği ile gerçekleşir. İllüstrasyonlarına anlatsal açıdan bir bütün olarak bakıldığında, bu hikayede göçmenleri olabildiğince kabul eden, özgürlüğün ve barışın olduğu yeni, fantastik bir diyarla karşılaşmakta. Bu diyar her ne kadar gerçek dışı görünse de, bir amaç uğruna bir yeri terk edip başka bir yere yola çıkan her insanın bulmayı umduğu, hayal ettiği bir yer gibi gözükmektedir. İmgesel olarak bakıldığında, kanatlı gemiler, tek bir yapraktan oluşan

ağaçlar, bir taraftan tanıdık gelen ama diğer taraftan bir o kadar gerçeklikten uzak görünen yaratıklar gibi düş ürünü unsurları ile sürrealizmin en çok benimsediği ve en çok kullandığı tekniklerden biri olan “Düş” tekniği de görülmektedir.



Şekil 96. “Arrival” İçerik Görseli 11

(Kaynak: <https://www.shauntan.net>)

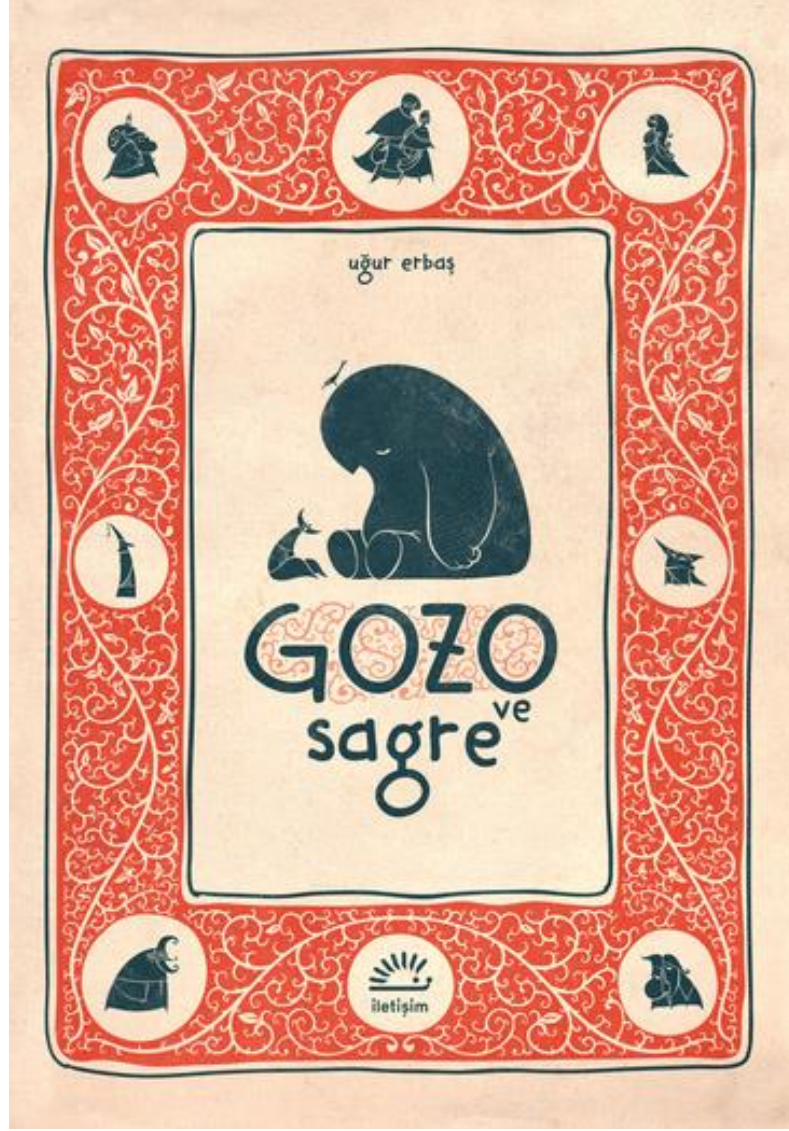


Şekil 97. “Arrival” İçerik Görseli 12

Şekil 98. “Arrival” İçerik Görseli 13

(Kaynak: <https://sauvikbiswas.com>)

Özetle Shaun Tan’ın evrensel bir konu üzerinden yola çıkarak ve yalnızca illüstrasyonun gücünü kullanarak meydana getirdiği bu eserin sürrealizm ışığında oluşturulduğu, illüstrasyonlarda Düş, Humour, ve Harikulade tekniğinin görüldüğü söylenebilir. Elbette ki hak ettiği gibi mutlu son ile biten Arrival’ın, böylesine gerçek bir konunun, gerçeküstü bir üslupla ve oldukça natürel bir görsel anlatım biçimiyle okuyucuya aktarılması konusunda başarılı olduğu görülmektedir.



Şekil 99. “Gozo ve Sagre” Grafik Roman Kapağı

(Kaynak: <https://iletisim.com.tr>)

Eserin Adı: Gozo ve Sagre

Yazarı: Uğur Erbaş

Basım Yılı: 2018

Türü: Grafik Roman

İllüstratör: Uğur Erbaş

Sayfa Sayısı: 267

Yayımcı: İletişim Yayınları

Ödül / Ödüller: Aydın Doğan Vakfı Ulusal Çizgi Roman Ödülü (2019)

ISBN: 9789750523489

Eserin Hikayesi: Bu grafik romanda bir ütopyanın distopyaya dönüşü anlatılmaktadır ("Gozo ve Sagre", 2020). Hikâye var olmamış bir çağda, bir ütopya başlanmaktadır. Bu ütopya insanları birbirini de, doğada yaşayan hayvanları da öldürmemek üzerine oluşturulan "Murka" yasasına uymaktadırlar. Bitkilerden beslenen bu halk eğitime oldukça önem vermektedir. Seyyahlar ve onların getirdiği kitaplar onlar için çok önemlidir. Cinsiyet eşitliği, özgürlük ve eğitim bu diyarın değerlerindedir. Odriya'da ve diğer diyarlarda halktan olan herkes fikirlerini yaşlılara danışmaktadır ancak aldıkları geri dönüşü uygulamak zorunda değillerdir. Bu diyarda kültürel sistem seyyahların doldurduğu kitaplardan oluşan kütüphanelerdir. Her kütüphanede aynı kitaplar eşit sayıda bulunmaktadır. Böylece her diyarda insanların bildikleri de eşittir.

Hikâyenin ana karakteri Sagre, hikâyenin de anlatıcısı olan büyük bir kayada sabahtan akşama kadar oturmaktadır. Bir gün sevdiği kadın olan Zarabel'i etkilemek isteyen Sagre, güneşin doğduğu yere gitmek amacıyla seyyah olmaya karar verir. Odriya'ya bir seyyah tarafından gizlice getirilen esrarengiz kitabı çalar ve yola koyulur. Ormanda denk geldiği korkunç yaratık Sagre'yi korkutur ve Sagre korkuyla bir dağa çıkar. Bu dağda koca bir deve rastlar. Dev'in adı Gozo'dur. Ude adlı kuş aracılığıyla Sagre ile iletişim kurar ve ona her şeyi bildiğini ve her zaman onun yanında olacağını söyler ancak Gozo'yu ve Ude'yi Sagre'den başka hiçkimse göremez. Gozo'nun Sagre'ye umut ve cesaret vermesiyle, Sagre güneşin doğduğu yere doğru yola çıkar. Aynı zamanda içerisinde önemli sırlar barındıran kitabı Odriya'ya getiren ve Sagre'ye çaldıran önemli seyyah Yelkovan ise Sagre'nin peşinden yola koyulur. Bu yolculukta hem Sagre'nin hem de Yelkovan ve ona eşlik eden seyyah Morev'in başına ilginç şeyler gelecek ve özgür toplumların ütöpic düzeni bozulmaya başlayacaktır (Erbaş, 2019).

Eserin Sürrealist Teknikler Açısından İncelenmesi: Eserde hiç yaşanılmamış bir çağ yansıtılmıştır. Bu çağda hayvanların özgürlüğü insanlarınki kadar önemlidir. Onları yemek için bile avlamayan insanların birbirine de zarar vermesi Murka yasası gereğince yasaktır. Aslında oldukça olağan gözükken bir yaşam alanında, olağanüstü bir sistem görülmektedir. Bu da, eserde bir ütopyanın var olduğunu göstermektedir. Araştırmada bahsedilen sürrealist "Düş" tekniği, bu yeni diyarın oluşumunda görülmektedir. Düşlerde

kötü iyiye çevrilir, imkânsız görünenler imgeler vasıtasıyla imkanı hale gelir ve kısıtlanmış, baskılanmış olanlar özgür kılınır. Bu diyarın beslenme düzeninden, değerlerinden ve eşit şartlarından yola çıkılarak, eserde yer ve yaşam koşullarının düşsel bir etkiden faydalandığı söylenebilmektedir. Aynı zamanda bu etkilerin bütününe bakıldığında, yaratılan bu evrenin Olağanüstülük tekniğinden de faydalandığı görülmektedir. Gündelik ve olağan olanın, olağanüstü ile birleşmesinden doğan bu teknikte oldukça doğal bir bütün gözlemlenmektedir. Ayrıca Olağanüstü'nün tanımında yer alan çocukluk masumiyetinin açığa çıkışına benzer bir şekilde, bu diyarda da masum bir düzen hakimdir. Eser, insan yiyen vahşi dev kuşlar ve canavarların tasviri ile yaratılan fantastik imajı ve illüstrasyonlarda kullanılan masalsı renk paleti, düşlerde var olabilecek bir kusursuzlukta olan diyarlar ve anlatının bir taş tarafından yapılması gibi faktörler ile kendi olağanüstü evrenini oluşturmaktadır.



Şekil 100. "Gozo ve Sagre" İçerik Görseli

(Kaynak: <https://iletisim.com.tr>)



Şekil 101. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 2



Şekil 102. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 3



Şekil 103. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 4



Şekil 104. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 5

Şekil 105. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 6

Eserde bahsedilen diyarlardan birinde Murka yasası hiçe sayılmış ve hayvanlar yenilmek üzere katledilmiştir. Diktatörün hizmetkarlarından biri ormanda hayvan avına çıktığı esnada bir Zendar’a rastlar. Anne Zendar ve yavrularını katleder ancak son yavruyu da katletmeye içi el vermez. Yavruyu alıp diktatöre götürür ve o yavruyu büyötmek için görevlendirilir. Mahzene kapatılan yavru bir gün hastalanır ve birtakım ilaçlar ve iksirlere maruz bırakılır. Zendar, bunlar sonrasında bir canavara dönüşmüştür. Vahşileşen Zendar’a yemesi için mahkûm edilmiş insanlar gönderilir. Zamanla insan avcısına dönüşen yaratık mahzenden kaçmış ve insanlar için bir tehlike başlamıştır. Eserin yazarı ve çizeri olan Erbaş (2019)’ın “insan eliyle yaratılmış terörün simgesi” olarak tanımladığı Zendar, hikâyede bahsedildiği ve illüstrasyonlarda görüldüğü üzere bir insan tarafından, insanlığa korku saçmak için eğitilmiştir. Kendi eliyle kendi sonunu yazan yine insan olmuştur. Eserin bu kısmına bakıldığında insanoğluna dair bir eleştiri dikkat çekmektedir. Zendar’ın küçük ve masum bir hayvanken, bir insanın emirleri ile vahşi bir canavara dönüşmesi ve intikam için insanlara saldırması değişimin ta kendisidir. Humour’ın özelliklerinden olan eleştirel yaklaşım, beklenmedik değişimler ve şaşırtıcı hamleler bu kısımda görölmektedir. İnsanoğlunun kendi eliyle vahşileştirdiği, insan etine alıştırdığı bir varlığın serbest kaldığında yaratıcısının bile ondan korktuğu bir durum oluşmuş ve eser bu noktada gerçeküstücü tekniklerden olan Humour’dan faydalanmıştır.



Şekil 106. “Gozo ve Sagra” İçerik Görseli 7

Şekil 107. “Gozo ve Sagra” İçerik Görseli 8



Şekil 108. “Gozo ve Sagra” İçerik Görseli 9



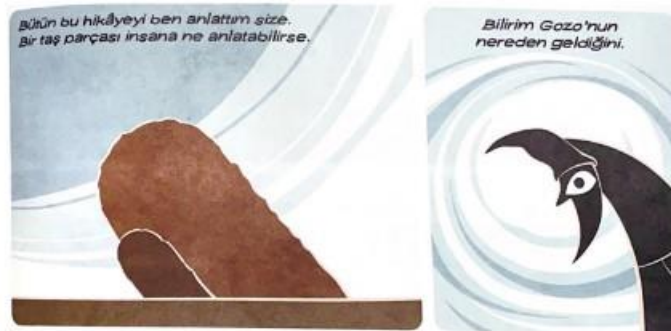
Şekil 109. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 10

Şekil 106 ve 107’de verilen içerik görselinde Sagre’nin Gozo ile tanıştığı görülmekte. Gozo bir insanın iki katı boyundadır ve sadece Sagre’nin görebildiği dev bir yaratıktır. Gozo Sagre ile konuşan bir kuş olan Ude aracılığıyla iletişim kurar. Gozo her şeyi bilen, Sagre’nin her yardıma ihtiyacı olduğunda ortaya çıkan bir yaratıktır. Sagre’ye umut ve cesaret vererek yoluna ışık tutar, onun amacına ulaşmasını sağlar. Sagre ise hiçbir işi olmayan ama kendini “kusursuz bir insan” olarak tanımlayan bir karakterdir. Ona göre kendisi herkesten üstündür. Tüm bu narsist düşüncelerine rağmen her an Gozo’ya ve onun yol göstermesine ihtiyaç duyar. Gozo ve Ude karakterlerine bakıldığında gerçeküstü bir etki ile yaratıldıkları görülmektedir. Bu iki karakterin hem hikâyede hem de illüstrasyonlardaki tasvirleri, Gozo’nun vücut formu ve yetileri, Ude’nin konuşması gibi faktörler baz alındığında oldukça gerçek dışı yaratımlar olduğu söylenebilir. Bu iki karakteri yalnızca Sagre’nin görebiliyor olması da baz alındığında, eserin bu kısmında sürrealist tekniklerden biri olan “Çılgınlık” tekniğinin kullanıldığı görülmektedir. Çılgınlık tekniğinde bahsedildiği üzere büyüklük çılgınlığına (narsizm) tutulmuş olan kişi dış dünyanın olgularını kendi çılgınlığı etrafında toplamaktadır. Dünyanın gerçekliğinden çıkan akıl hastası kişi, iç dünyasına döner ve orada bulduklarını dışarıya yansıtır. Tüm akıl hastalıklarının etkisindeki Çılgınlık tekniğine, düş ile gerçeği birleştiren paranoya durumu da katılmaktadır. Çılgınlık tekniğinin bu özellikleri doğrultusunda Sagre’nin narsist tavırları ve özgüveni, paranoya ve şizofreni benzeri sanrıları ile gördüğü Gozo karakteri baz alındığında, çılgınlık tekniğinin eserde büyük bir yer edindiği söylenebilir.

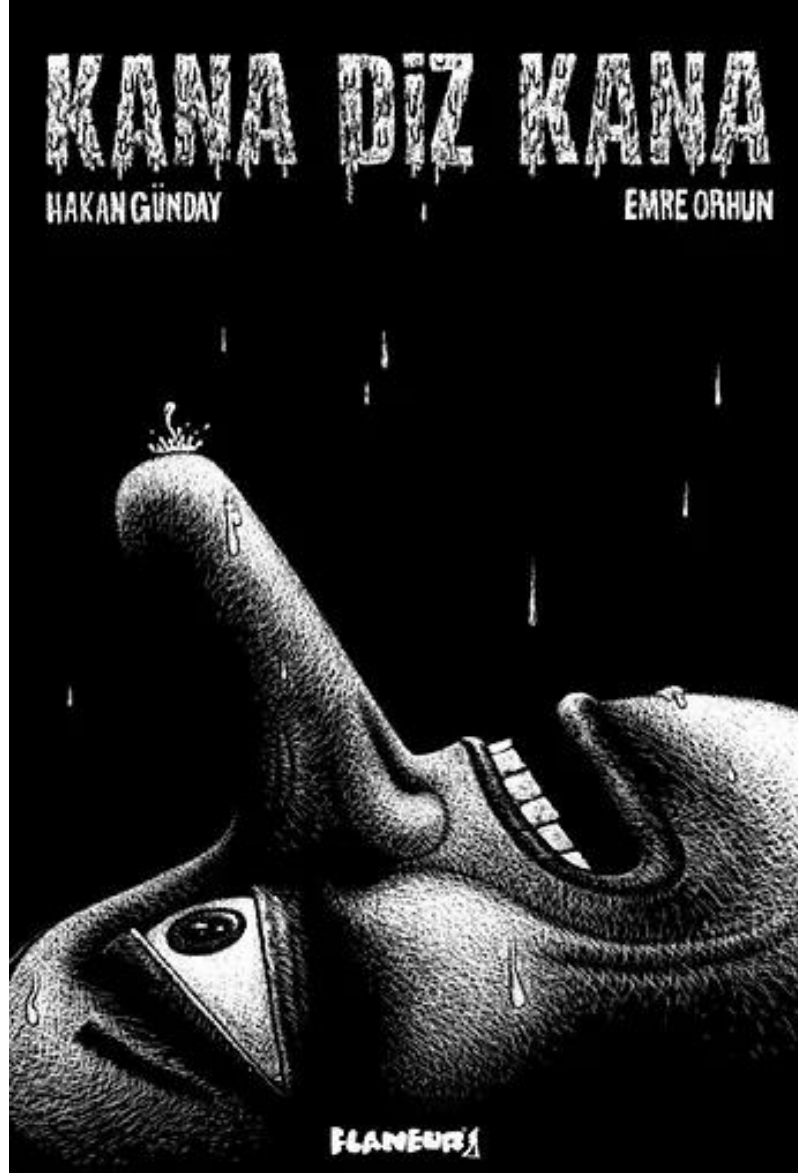
Hikâyenin sonunda Sagre güneşin doğduğu yere varmış ve güneşin doğuşunu görmüştür ama Gozo ve Ude artık gitmişlerdir. İsteğini gerçekleştirmiş olsa da Sagre bu yolda çok şey görmüştür ve bu gördükleri hem onu mutlu etmemiş hem de sevdiği kadını etkilememiştir. Düzeni değişen ve bir distopyaya evrilen bu diyarda, Odriya'nın merkezinde duran taşa oturur ve aynı hikâyenin başında olduğu gibi düşünür, düşünür ve düşünür.



Şekil 110. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 11



Şekil 111. “Gozo ve Sagre” İçerik Görseli 12



Şekil 112. “Kana Diz Kana” Grafik Roman Kapağı

(Kaynak: <https://www.flaneur.com.tr>)

Eserin Adı: Kana Diz Kana

Yazarı: Hakan Günday

Basım Yılı: 2020

Türü: Grafik Roman

İllüstratör: Emre Orhun

Sayfa Sayısı: 180

Yayımcı: Flaneur

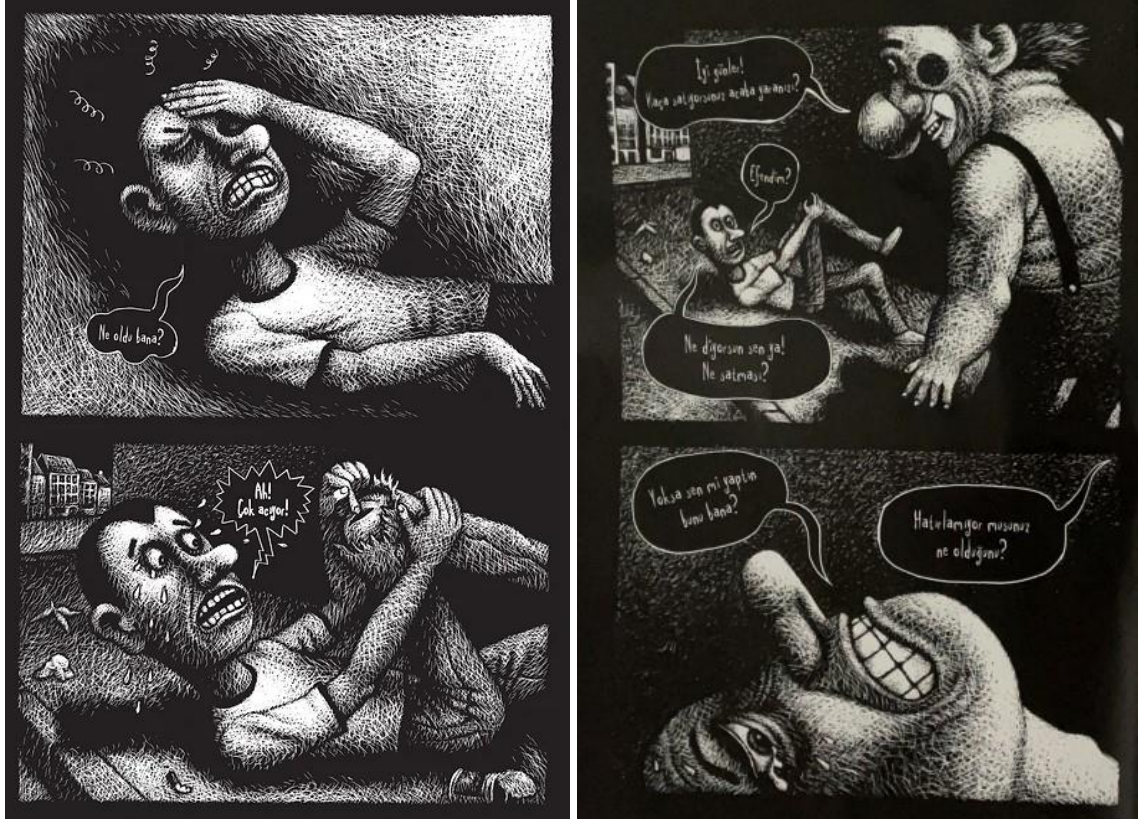
Ödül / Ödüller: -

ISBN: 9786056933639

Eserin Hikayesi: Kana Diz Kana, yazarın ve çizerin deneysel tekniklerle ürettiği bir grafik romandır. İllüstratör Emre Orhun'un siyah zemin üzerine kazıma tekniğiyle (scratch art) çizdiği illüstrasyonlar konuşma balonları olmadan yazar Hakan Günday'a gönderilir ve yalnızca illüstrasyonlar üzerinden kurgulanmış olan bu grafik roman ortaya çıkar. Eserde yer alan illüstrasyonlar Emre Orhun tarafından 2016 yılında Fransa'da "Medley" ismiyle yayınlanmıştır. Kana Diz Kana ve Medley, aynı görsellerin kullanıldığı ancak farklı iki zihin tarafından hikayeleştirilmiş grafik romanlar olarak deneysel bir ürün ortaya koymaktadır.

Eser, grafik romanda baştan sona hiçbir zaman isminden bahsedilmeyen bir adamın dizi kanar halde uyanması ile başlamakta. Hiçbir şey hatırlamayan karaktere ısrarla yarasını satmasını isteyen bir palyaçonun olduğu, karakterin yarasının nasıl oluştuğunu hatırlayamadığı bir bilinç bulanıklığı ile cebelleştiği ve yaraların satıldığı, hatta nasıl olduğu bilinmeyen yaraların daha da değerli olduğu bu tuhaf dünya, sayfalar ilerledikçe mekân ve zaman algısını yitirerek tek bir karakter etrafında kurgulanan farklı tuhaflıkları açığa çıkarmakta. Bu eser acının, yaraların, zevklerin, deliliğin, zamanın, anın ve masalların her birini, okuyucuya kendi evreninde deneyimleme fırsatını vermektedir ("Kana Diz Kana", 2020; Köksal, 2021).

Eserin Sürrealist Teknikler Açısından İncelenmesi: Eserin ilk sayfalarında yaraların satıldığı bir sistemin var olduğu görülmekte ve bu sistemde nasıl oluştuğu bilinmeyen yaralar çok değerli sayılmaktadır. Yaralı halde uyanan ana karakter, başından geçenleri hatırlamadığı bulanık bir zihinle bu sisteme meydan okumaya çalışır. Acıdan beslenen ve bu acıları ironik ve sarkastik bir biçimde yaraların satılmasına kadar getiren bu sistemin anlatısı ve illüstrasyonlarında, sürrealist tekniklerden olan Humour (kara mizah) tekniği görülmektedir. Humour'da acıların ve umutsuzlukların üzeri güldürü yoluyla ve umursamazlıkla kapatılır. Böylece yaşanan olumsuzluklar zevk olarak görülür. İnsana dair duygulara ve düşüncelere eleştirel bir biçimde yaklaşır. Bu tekniğin, eserin yansıtmak istediği düşünceye oldukça yakın olduğu söylenebilir.



Şekil 113. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli

Şekil 114. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 2

(Kaynak: <https://www.flaneur.com.tr>)

Yarasını satmak istemeyen karakter bulanık zihniyle kaçarken hiç bilmediği bambaşka bir dünyada kendini bulur. Bu sefer yan karakterler, ana karakterin deli olduğuna inanmışlar ve onun deliliğini satın almak istemişlerdir. Eserde acıların satıldığı sistem bir anda değişmiş ve deliliğin satıldığı bir dünyaya geçiş yapılmıştır. Birbirinden farklı karakterlere sahip bu yeni dünyada ana karakter tehditler altında olmaya devam eder. Korkuları ile yüzleşmek zorunda bırakılır. Eserde sürekli görülen ani evren değişiklikleri, korku, huzursuzluk gibi hislerin ve hayalin illüstrasyonlarda görülen tasvirleri, konuşan hayvanlar ve eserde sıklıkla görülen antropomorfik karakterlere bakıldığında eserde yoğun bir düş etkisi olduğu görülmektedir. Ana karakterin her seferinde bambaşka dünyalarda uyanması, bu dünyaların her birinde ölümü tatması ancak ölümü hiç yaşamamış gibi her defasında geri gelmesi gibi durumlar oldukça gerçeküstüdür ve ancak

düşlerde gerçekleşebilecek olaylardır. Bu doğrultuda eserin hikayesinde ve illüstrasyonlarında sürrealist “Düş” tekniğine rastlanmaktadır.



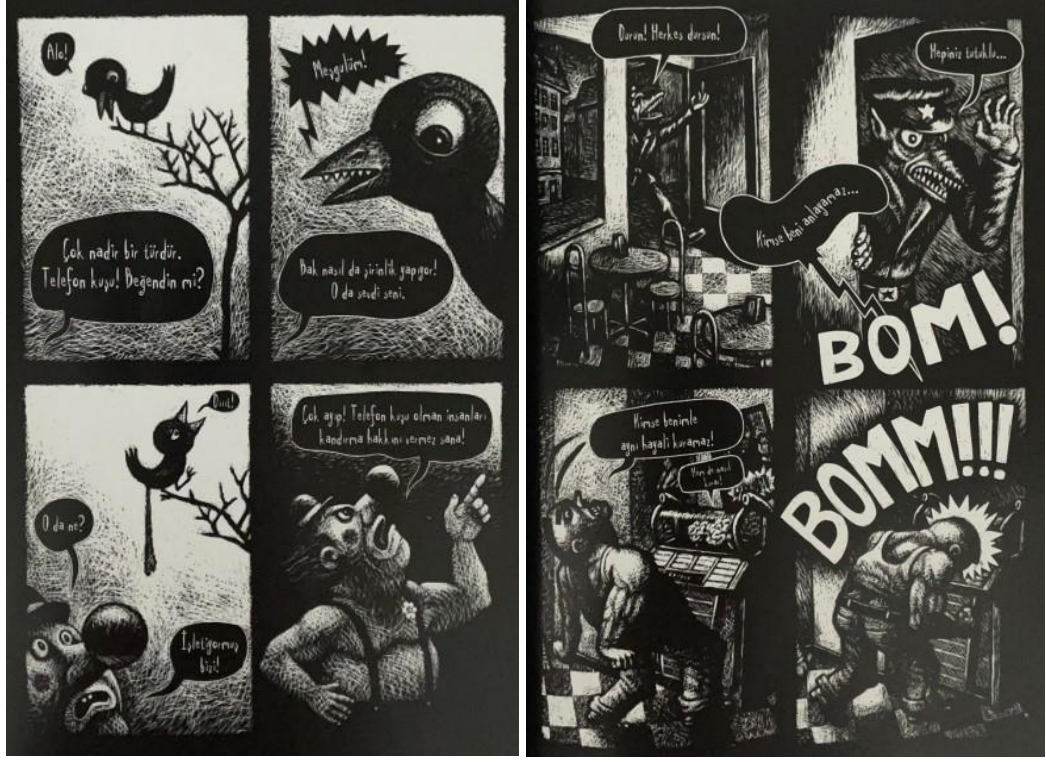
Şekil 115. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 3

Şekil 116. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 4 (Hayal)



Şekil 117. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 5 (Huzursuzluk)

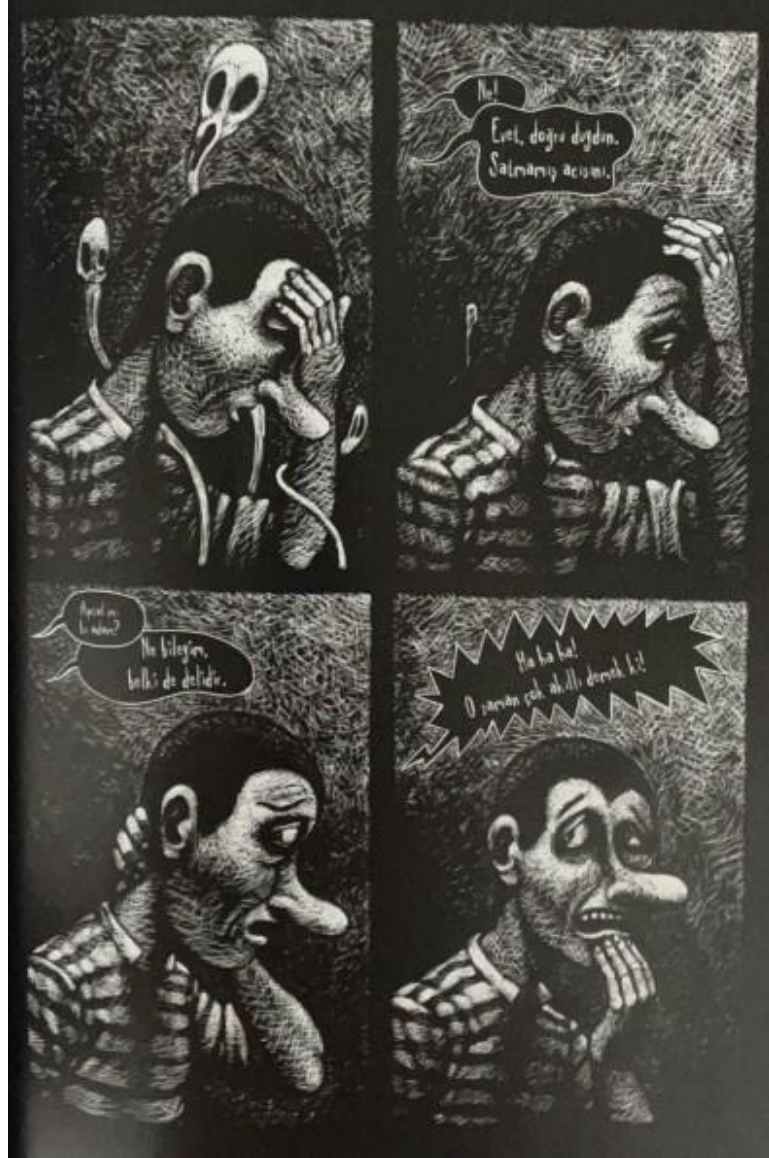
Şekil 118. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 6 (Korku)



Şekil 119. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 7

Şekil 120. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 8

Eserde karakterin kendi kendine konuştuğu, ölülerin ve zihninin içinde duyduğu sesleri susturmaya çalıştığı bölümlere bakıldığında ise karakterin bir tür paranoya içinde bulunduğu görülmektedir. Eserin sonunda ise tıpkı en başında olduğu gibi dizinde yarayla uyanan karakter, kendini yine bambaşka bir sistemin içerisinde bulur. Bu durum eserde yaşanan olayların, karakterin kendi zihninde gerçekleştiği fikrini de ortaya çıkarmaktadır. Tüm gerçekliklerden sıyrılmış olan hikâye ve bu durumu tümüyle yansıtan illüstrasyonlar, eserin bütününde bir deliliğin hâkim olduğunu göstermektedir. Her yönüyle rasyonalizme kafa tutan ve karakterin psikolojik buhranını yansıtan bu eserde, “Çılgınlık” tekniğinin etkileri görülmektedir.



Şekil 121. “Kana Diz Kana” İçerik Görseli 9



Şekil 122. “Yut Beni” Grafik Roman Kapağı

(Kaynak: <https://www.dr.com.tr>)

Eserin Adı: Yut Beni

Yazarı: Nate Powell

Basım Yılı: 2008

Türü: Grafik Roman

İllüstratör: Nate Powell

Sayfa Sayısı: 216

Yayımcı: Karakarga

Ödül / Ödüller: “En İyi Grafik Albüm” dalında “Eisner” Ödülü (2009), “En İyi Sanatçı” dalında “Ignatz” Ödülü (2009)

ISBN: 6052241004

Eserin Hikayesi: Hikâyede Ruth ve Perry adındaki iki kardeşin ruhsal hastalıkları ve ergenlik dönemi bunalımları işlenmektedir. Sıradan çocuklar gibi görünen Ruth ve Perry aile ilişkileri konusunda zorlanmaktadır. Bu durum kardeşlerin yaşadıkları obsesif kompulsif ve şizofreni gibi ruhsal rahatsızlıklarını bastırmalarına ve bu konuda sessiz kalmalarına yol açar. Ruth yaşadığı bu rahatsızlığı kabullenirken, Perry ise halüsinasyonlarına meydan okumaktadır. Ruth böcek koleksiyonu yapar ve böcek imparatorluğuna takıntılı bir durumdadır. Onlarla ilgili halüsinasyonlar görür ve hayvanların onunla konuştuğuna inanmaktadır. Perry ise sürekli ortaya çıkan küçük, büyücü bir yaratığın halüsinasyonlarını görmektedir. Bu yaratık ona emirler verir ve bir görevde olduğunu söyler. Bu görev için ve yaratığın kaybolması için Perry’nin çizimler yapması gerekmektedir. Hikâyenin en başında, yaşamının son dönemlerinde olan hasta büyükanne ailenin yanına taşınır. Büyükanne aynı çocuklar gibi sanrılar görmekte ve buna inanmaktadır. Bu durum Ruth ve Perry’nin büyükanne ile olan ilişkilerini güçlendirir ve empati kurarak onu da kendilerini de anlamaya başlarlar. Hikâye ve illüstrasyonlar genel anlamda fantastik, sürreal ve yer yer anlaşılmayan bir havaya bürünür. Hayaletler, konuşan hayvanlar, var olmayan yaratıklar ve buna benzer halüsinatif öğelerle sürreal bir gerçekliğin içerisinde geçen hikaye, okuyucuya iki ana karakterin zihninde ve yaşamlarında, yarı rüya yarı gerçeği andıran bir tecrübe yaşatmaktadır (Egan, 2020; Hefty, 2018; Lee, 2012).

Eserin Sürrealist Teknikler Açısından İncelenmesi: Eserde görülen diyaloglara ve çizimlerin tekniğine bakıldığında, karakterlerin dış dünyaya yansıttığı kimliklerinin ve zihinlerinde gerçekleşen içsel hesaplaşmaların bütünleştiği ve yer yer gerçekliğin sorgulandığı bir üretim ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Eser bu açıdan karakterlerin içsel dünyasını okuyucuya tecrübe ettirmekte ve çizimler vasıtasıyla zihinsel rahatsızlıkları kişilerin gözünden görmenin deneyimini yaşatmaktadır.



Şekil 123. “Yut Beni” İçerik Görseli



Şekil 124. “Yut Beni” İçerik Görseli 2

Şekil 123'te Ruth karakterinin yaptığı içsel bir konuşma görülmekte. Biriktirdiği böcek kavanozlarını dizmeyi obsesyon haline getirmiş olan Ruth'un, kendini açıklamaya çalıştığı kısım beyaz bir silüet haline geliyor ve etrafı karmaşık bir karanlıktan ibaret kalıyor. Yaşadığı kimlik bunalımı çizimle bütünleşerek, karakterin zihinsel sürecinin bir tasviri haline geliyor. Şekil 124'te ise Ruth'un büyükannesi ile yaptığı bir konuşma görülmekte. Bu esnada büyükannenin görüntüsü değişir ve büyükannenin vücudu zihnin bulanıklığını temsil eden çizgilere bürünür. Çizgilerin bu etkileri yansıtma biçimi, okuyucuya yaşanan rahatsızlıklar hakkında bilgi vermektedir.



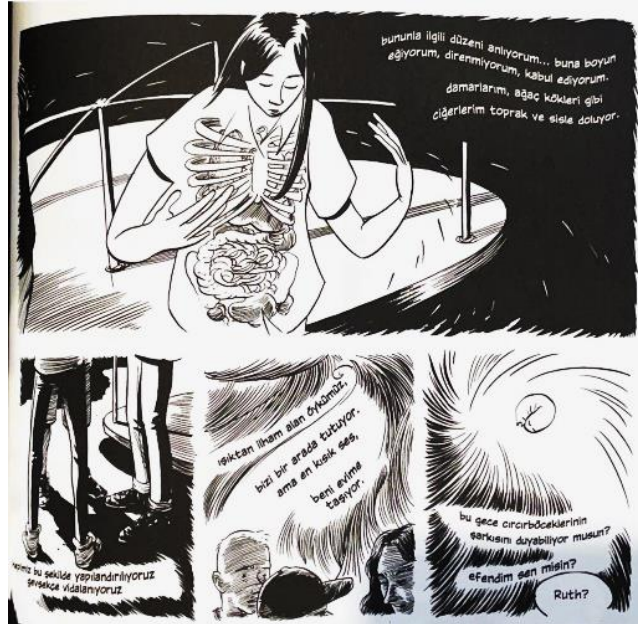
Şekil 125. “Yut Beni” İçerik Görseli 3



Şekil 126. “Yut Beni” İçerik Görseli 4

Şekil 127. “Yut Beni” İçerik Görseli 5

Şekil 126 ve 127’de görüldüğü üzere Ruth ve Perry karakterlerinin halüsinasyonlarının ortaya çıkışları başlamıştır. Ruth inandığı böcek imparatorluğu dışında, bu böceklerin bir anda sürü halinde ortaya çıktığını görmekte ve onu takip ettiklerini de düşünmektedir. Perry ise çantasından çıkardığı kalemin üzerine oturmuş olan hayali karakterin konuştuğunu ve ona emirler yağdırdığını duymaktadır. Sahnede buna karşı koymaya çalıştığı ve hastalığına meydan okuduğu görülmekte.

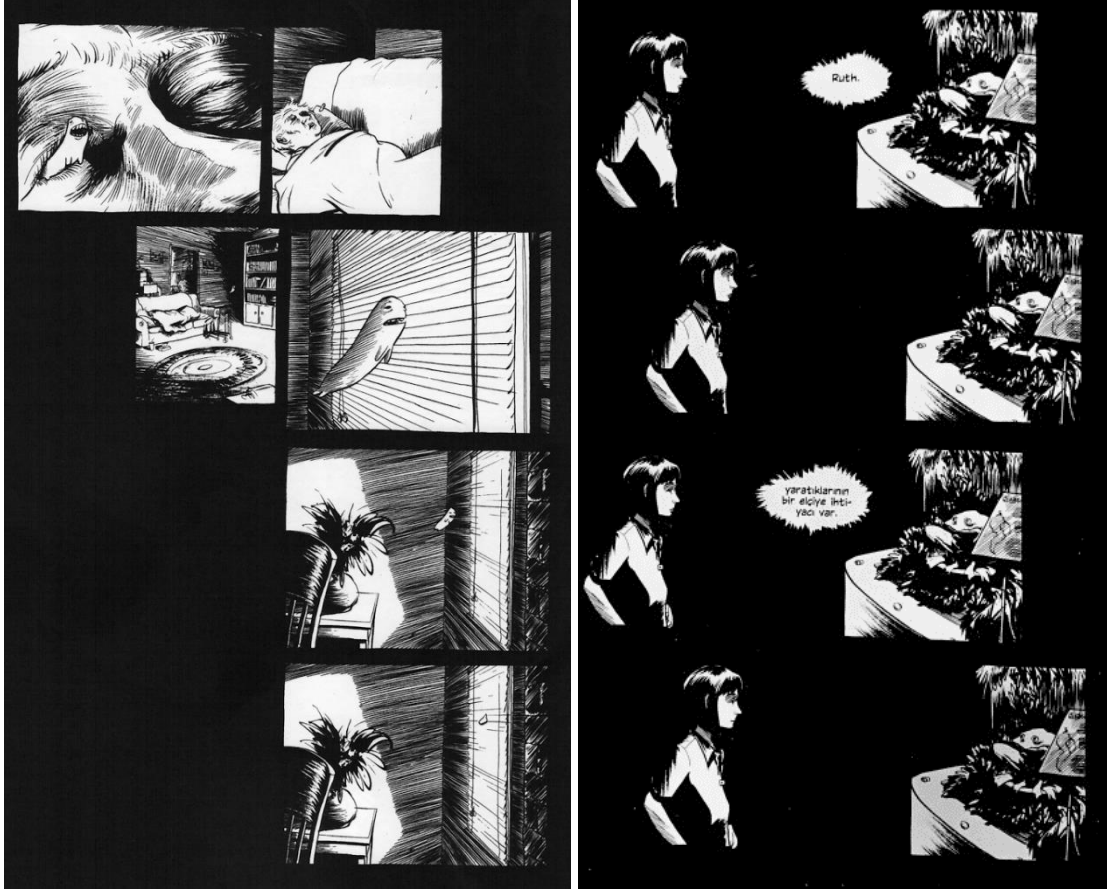


Şekil 128. “Yut Beni” İçerik Görseli 6



Şekil 129. “Yut Beni” İçerik Görseli 7

Şekil 128 ve 129’da Ruth’un zihinsel durumunun bedenine yansması görülmekte. Eserin hikayesi ve sürreal bir deliliğin tasviri olan bu görseller doğrultusunda, eserde bir çılgınlık hakimiyeti olduğu söylenebilir. Sürrealist düşüncede iç dünyanın tüm gerçekliklerden sıyrılıp dış dünyaya yansması, sürrealist tekniklerden olan “Çılgınlık” ile ifade edilmektedir. Karakterin düşüncelerinin sayfada süzülüyor olması, yaşanan kimlik bunalımının ve düşüncelerin tamamen dış dünyadan uzaklaşması ve kesilen, kendi içerisinde girdap oluşturan çizgiler ile yansıtılmasıyla deliliğin görüntüsü ortaya çıkmıştır. Karakterin dış dünyada sıradan bir günü yaşarken kendini kaybetmesiyle birlikte korkuları vücudunu sarmış, hatta korkunun direkt kendisi olmuştur. Siyah ve beyazın iç içe geçmesi ile ifade edilmiş ve sayfayı kaplamış olan bu çizim, karakterin kendini bulamaması, bu hissin aynı zamanda hem çok sürreal hem de hala çok gerçek olması ile açıklanabilir. Çizimler, deliliğin zihinden çıkarak dış dünyanın gerçekliğinde nasıl görüldüğünü yansıtmaktadır. Hem hikâye hem de görseller gerçeküstücü görünmekte ve içerisinde çılgınlığı barındırmaktadır.



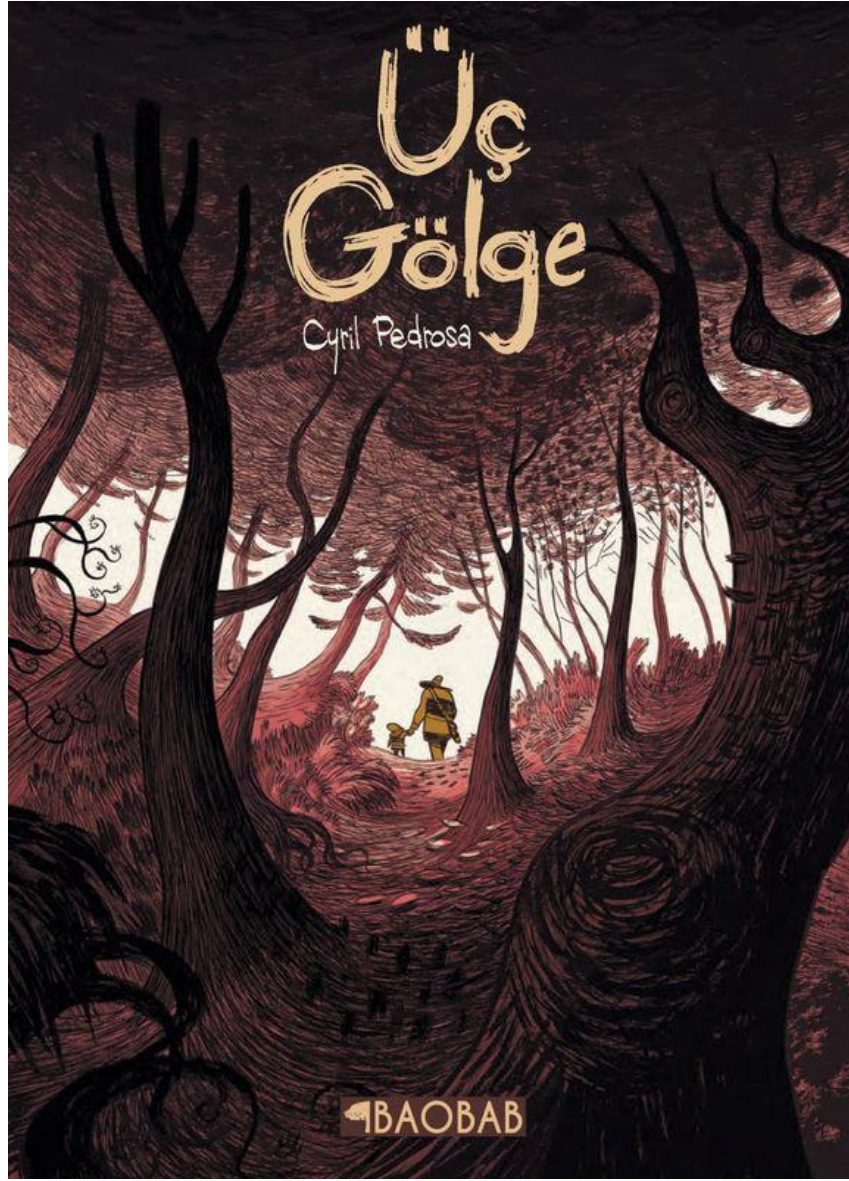
Şekil 130. “Yut Beni” İçerik Görseli 8
(Kaynak: <http://uwcomicstheory.blogspot.com>)

Şekil 131. “Yut Beni” İçerik Görseli 9



Şekil 132. “Yut Beni” İçerik Görseli 10

Eserde görülen konuşan kurbağa ve böcekler, büyükanne ve Ruth arasında bir ilişkisi var gibi görünen hayalet gibi ögelerde ise düşsel bir etkinin yansıması görülmektedir. Ancak düşlerde ve imgelem dünyasında yer alabilecek bu görüntüler, eserdeki düş ve gerçeklik algısının kaybedilmesine yol açmaktadır. Sürrealist düşüncede yer alan “Düş” tekniğinde de söylendiği üzere, karakterlerin bilinçaltında arzuladığı şeyler düşlerde simgeleşerek açığa çıkmaktadır. Bu durumda eserde yer alan çizimlerde bu tekniğin kullanımına ve düşsel etkinin görüldüğüne dair birtakım izlere rastlanılmaktadır.



Şekil 133. “Üç Gölge” Grafik Roman Kapağı

(Kaynak: <https://komikseyler.com.tr>)

Eserin Adı: Üç Gölge

Yazarı: Cyril Pedrosa

Basım Yılı: 2008

Türü: Grafik Roman

İllüstratör: Cyril Pedrosa

Sayfa Sayısı: 268

Yayımcı: Baobab

Ödül / Ödüller: “Angoulême Çizgi Roman Festivali” / “Essentiels” Ödülü (2008),
“National Cartoonists Society” / “Çizgi Roman Ödülü” (2009)

ISBN: 9786056743603

Eserin Hikayesi: Eserin yazarı ve çizeri olan Pedrosa, yakın bir arkadaşının çocuğunu kaybetmesinin etkisiyle “Üç Gölge” grafik romanını yazmaya başlamıştır. Hikâye Louis, Lise ve oğulları Joachim’in yaşadığı bir kırsalda geçmekte. Avcılık ve hayvancılık ile uğraşarak yaşamlarına devam eden bu ailenin huzurlu hayatı, onları karşı dağdan sürekli izleyen üç adet gölgenin ortaya çıkması ile bir anda tersine döner. Ölümü simgeleyen bu gölgelerin oğulları Joachim için geldiğini anlayan aile, çocuklarını kaybetmemek için birtakım fedakarlıklar yapmak zorunda kalır. Anne karakteri bu kadere inanıp kabullenirken, baba bu kaderi değiştirmeye kararludur. Louis küçük oğlu Joachim’i de alarak uzaklara kaçmak için yola koyulur ancak onlar ne kadar gitse de gölgeler onları takip etmeye devam etmektedir. Louis’in yolculukları sırasında yanında konakladıkları ve gölgelerden bahsettiği yaşlı bir adam, ona oğlunu koruyacak büyük gücü verir fakat bu güç Joachim’i korumak için yeterli olmaz. Gölgeler kaderin yazdığı gibi onu yanına alır. Tamamen kömür kalem kullanılarak çizilen bu grafik roman, hissettireceği karanlığı bu tonlamalarla okuyucuya baştan sona yansıtmaktadır (Keogh, t.y.; Neibauer, 2012; Tatari, 2017).

Eserin Sürrealist Teknikler Açısından İncelenmesi: Eserin ilk sayfalarında bulunan beyaz ağırlıklı çizimlerin, Joachim’in üç gölgeyi görmesiyle birlikte karanlık bir anlatıma dönüştüğü görülmektedir. Karakterlerin hisleri ve ortamın ambiyansı, kimi zaman kömür

kalemin verdiği karanlık ile, kimi zaman da kâğıdın beyazlığının ağırlıklı kullanımıyla ifade edilmiştir.

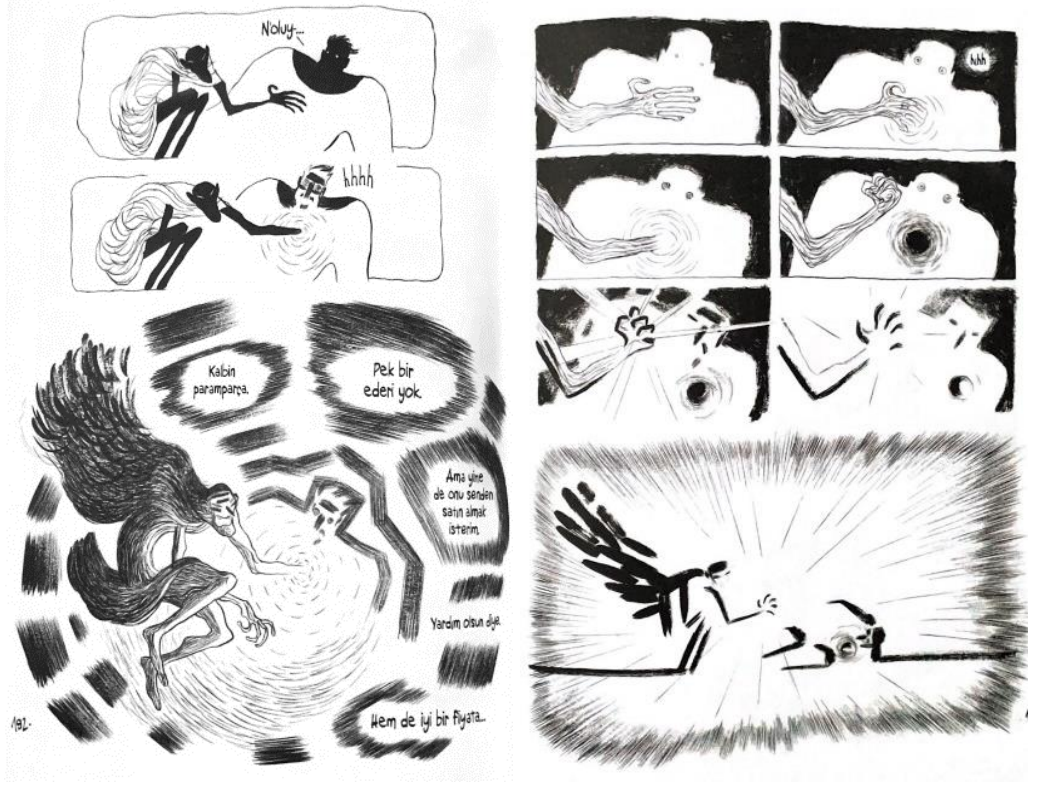


Şekil 134. “Üç Gölge” İçerik Görseli

Şekil 135. “Üç Gölge” İçerik Görseli 2

Joachim'in peşinde olan üç gölge başlarda ata binmiş insanlar gibi tasvir edilse de ilerleyen sayfalarda gölgelerin bir hayalet gibi süzulebildiği ve şeffaf bir karanlığa sahip oldukları görülmekte. Dış görünüşleri dışında bu üç gölgenin ölümü simgelemesi de hikâyenin ve illüstrasyonların bu yönüyle gerçeküstü, hatta masalsi bir hale büründüğünü göstermekte. Hikâyedekine benzer olarak gerçek hayatta da insanların korkularından biri olan ölüm, canlıların gözle görebileceği bir figür olmasa da eserde bu kısıtlamalar kalkmış ve ölüm gözle görünür bir hale gelmiştir. Hatta bu eserde ölümün kimin için geldiği bile bellidir. Bir de çocuğunu, onu bekleyen ölümden kaçırabileceğine inanan bir baba karakteri vardır. Olaylara ve karakterlerin yaşadığı dünyaya bakıldığında, bu dünya gerçekliğe dair sınırlarını kaldırmış ve olmayacak olan şeyleri mümkün kılmıştır. Bu açıdan hikâyede ve illüstrasyonlarda sürrealist tekniklerden “Olağanüstü” tekniğini

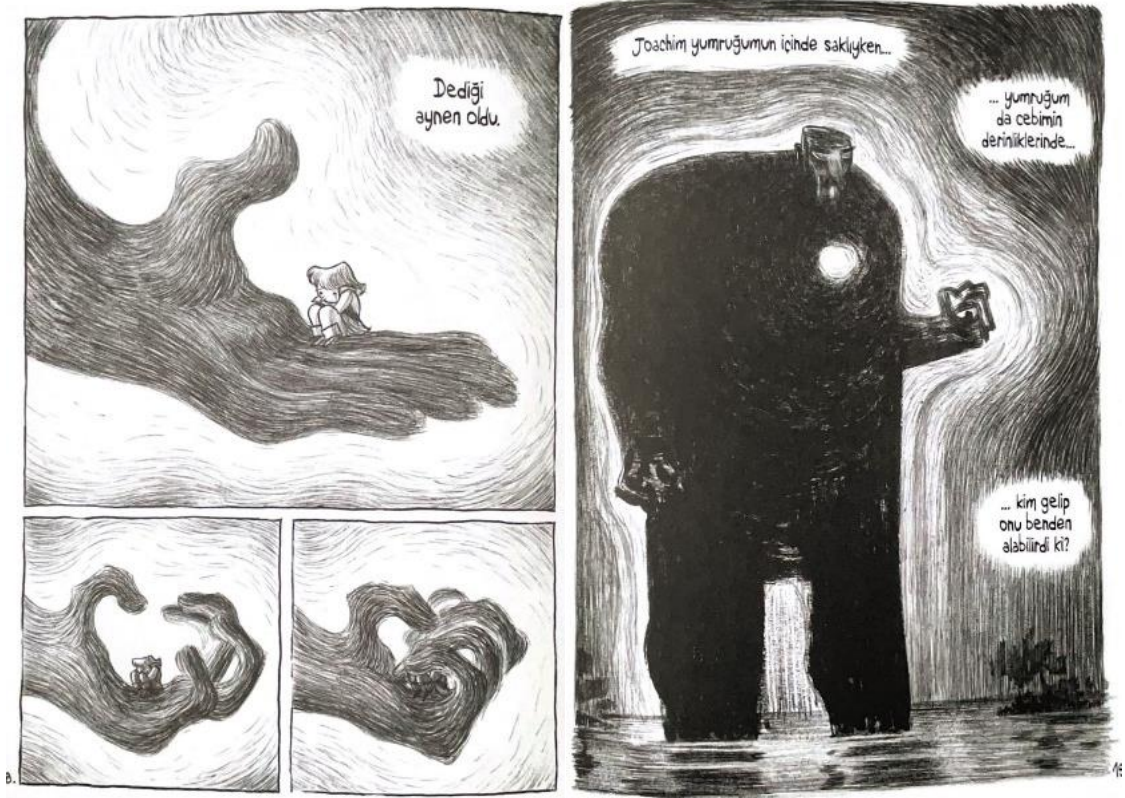
görmek mümkündür. Sürrealist düşüncede masalsi olarak betimlenmiş olan bu olağanüstü evrende, gerçeklik ve mantık dışı olan her şey olağan kabul edilmektedir. Bu eserde de bu tekniğin özelliklerinden faydalanıldığını söylemek yanlış olmayacaktır.



Şekil 136. “Üç Gölge” İçerik Görseli 3

Şekil 137. “Üç Gölge” İçerik Görseli 4

Şekil 136 ve 137’de görülen sahnelerde oğlunu gölgelerden korumak isteyen Louis, yaşlı adamın teklifini kabul eder ve ona kalbini satar. Elini adamın göğsünden içeri sokup kalbine erişen yaşlı adam, onu artık çok daha güçlü ve yenilmez yapacaktır. Kalbinin olduğu yer boşluk kalacak fakat oğlunu avuçlarının arasına alarak gölgelerden koruyacaktır.



Şekil 138. “Üç Gölge” İçerik Görseli 5
Şekil 139. “Üç Gölge” İçerik Görseli 6

Eserdeki hikâye ve illüstrasyonların masalsı tavrından gelen olağanüstülüğüne ek olarak düşsel özelliklere de rastlanmaktadır. Sürrealist düşüncede yer alan düş tekniğine göre, içsel arzuların simgeler halinde açığa çıkmasıyla oluşabilecek gerçeküstü öğeler eserin bu kısmında görülmektedir. Babanın oğlunu kurtarma pahasına fedakârlık edeceği ve bu amaçla daha güçlü olma isteği tamamen gerçektir ancak bu durum eserde kalbini satarak devleşen sürreal bir figür olarak görülür. Bu aslında gerçek olamayacak bir istek iken, babanın imgelem dünyasında buna yer vardır lakin bu Joachim’i gölgelerden yani ölümden korumaya yeterli olmayacaktır. İlahi ve önlenemez bir son olan ölüm, oğlunu avucunda taşıyan babanın da adımlarını takip etmektedir. En sonunda yorgun düşen babanın avucundan kayan Joachim, üç gölge ile karşılaşır ve beklenen son yaşanır.



Şekil 140. “Üç Gölge” İçerik Görseli 7

(Kaynak: <https://www.heroesonline.com>)

Oğlunun gittiği sırada baygın yatan baba gözlerini açamasa da bilincinde her şeyin farkındadır. Bu hissiyat çizer tarafından, koca bir ordunun ona saldırması ve oğlunu sakladığı elini oklarla vurmaları şeklinde tasvir edilmiştir. Zihnin rasyonalist düşünceden kurtulup düşsel dünyaya kendini teslim ettiği, nesnelere ve varlıkların gerçek dışı bir şekle büründükleri bu dünyada, babanın oğlunu binbir çaba karşısında yine de kaybetmiş olmasının yarattığı hissiyat düşsel öğelerle bezenmiş ve imgelem dünyasında karşılığını bu şekilde bulmuştur. Bu bağlamda eserin bu kısmında “Düş” tekniğinin görüldüğü saptanmıştır.



Şekil 141. “Üç Gölge” İçerik Görseli 8

Hikâyenin sonunda tüm hatıraları silinmiş, bedeni eski haline dönmüş olan Louis evine geri döner ve karısına kavuşur ancak Joachim hiç var olmamış gibidir. Ölümün bunca fedakarlığa verdiği ödül, Joachim’in tüm hatıralarını ailesinin zihninden silmek olmuştur ve onlara bir kız çocuğu bahşedilmiştir. Ölümün ardından yok olmak yerine, yaşayanlarla devam edebilmenin alegorik bir biçimi olan bu eser, olağanüstü bir dünyanın olağanüstü gerçekliklerini düşsel öğeler vasıtasıyla okuyucuya aktarmaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma süresince görülmüştür ki çizgi roman grafik roman kavramının doğmasında etkili olmuştur. Çizgi romanın mizahi öğeler barındırması ve daha çocukça gözükmesi sebebiyle ve yayıncıların yeni bir kitle yaratmak istemesinden dolayı grafik roman kavramı ortaya atılmış olduğu ve grafik romanın geçmişten bu yana gelişerek, farklı üslup ve anlatı biçimlerinden etkilenecek içeriği uçsuz bucaksız olan bir anlatı türü haline geldiği saptanmıştır.

Araştırma sonucunda grafik romanların hem resimsel hem de yazınsal olarak okunmasının, illüstrasyon ve hikâye uyumunun önemini ön plana çıkardığı görülmüştür. Grafik romanların çizgi romanlardan farkı hala bir tartışma konusuyken, bazı araştırmacılar ve çizgi roman/grafik roman sanatçılarının deyimi ile grafik romanların çizgi romanlara kıyasla daha edebi ve daha derin içeriklere sahip bir tür olduğu sonucuna varılmış ve bu nedenle grafik romanlarda daha çok karakterlerin psikolojik özelliklerine, hislerine, bilinç altına, değişimlerine, çatışmalarına, hayalleri ve rüyalarına odaklanıldığı tespit edilmiştir. 19. Yüzyıldan bu yana edebiyat, şiir, resim, heykel, fotoğraf, grafik tasarım, illüstrasyon, mimari vb. birçok sanat alanında etkileri görülen “Gerçeküstücülük” akımının da, grafik romanın ön planda tuttuğu ve içinde barındırdığı bu öğeleri esas almış ve bunların özgürlüğünü savunmuş olduğu görülmüştür. Bu doğrultuda da grafik romanlar sürrealist teknikler ışığında incelenmiştir. İnceleme süresince görülmüştür ki, grafik romanlarda kullanılan sürrealist illüstrasyonlar, hikâyeyi okuyucuya aktarma konusunda grafik romana büyük bir katkı sağlamıştır. Grafik romanların yalnızca görsellerine bakmaktan ya da yalnızca hikayeyi ya da diyalogları okumaktan ibaret olmadığı görülmüş, buna bağlı olarak da grafik romanda illüstrasyon ve hikaye ilişkisinin birbirini destekler nitelikte olması gerektiği tespit edilmiştir. Araştırmada incelenen grafik romanlarda kullanılan gerçeküstücü illüstrasyonların hikayede yalnızca anlatı yoluyla verilemeyecek şeyleri okuyucuya aktarmak konusunda oldukça başarılı olduğu görülmüştür. Özellikle bilinç altı bulanıklıkları, sanrılar, düşler, imgelem dünyaları, arzular, delilik, kafa karışıklığı vb. his ve durumlar 1. kişi anlatımından anlatılıyor olsa da, gerçeküstücü illüstrasyonların desteği ile okuyucu ile direkt bağlantı kurduğu sonucuna ulaşılmıştır. Grafik romanlarda verilenler bir hissi tarif etmekten çok, bir hissi ya da durumu okuyucuya yaşatmaya benzerdir. Araştırma

boyunca görülmüştür ki bu bağlantının arkasında gerçeküstücü bir anlatım ve gerçeküstü çizimler yer almaktadır.

Grafik romanlar birbirinden farklı çizim üslupları, anlatı teknikleri, deneysel çalışmalar, sanat akımlarının kullanımı ve konu içeriği bakımından oldukça zengin olan bir yayın ürünüdür. Bu bağlamda grafik romanla ilgili literatüre eklenecek yeni ve farklı çalışmalar yapmak mümkün olacaktır. Gelecekte ne seviyede olacağı bilinemeyecek olsa da, teknoloji ve literatüre eklenecek çalışmalar ile grafik romanların gelişimi devam edecektir.

KAYNAKLAR

- Ağsakallı, M. S. (2014). *Sürrealizm Akımının Afiş Tasarımına Etkisi ve Uygulama Örnekleri*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Akarsu, P. (2010). *Sürrealizm ve rüya*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Akengin, G., & Küçükusta, O. (2020). Çizgi Roman ve Animasyon Arası Melez Bir Tür : Hareketli Çizgi Roman Kavramı. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(54), 1360–1368.
- Aktaş, G. B. (2019). *Bağımsız Grafik Romanda Queer Eylem*. Yüksek Lisans Tezi, Yaşar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Altunoğlu, Ö. S. (2016). Türkiye’de Bilimkurgu Çizgi Romanının Geleceği. *Sanat Yazıları*, 35, 177–193.
- Artun, A. (2010). *Sanat Manifestoları Avangard Sanat ve Direniş*. İstanbul, İletişim Yayınları.
- Batur, E. (2005). *Kara Mizah Antolojisi*. İstanbul, Sel Yayıncılık.
- Batur, E. (2015). *Modernizmin Serüveni / Bir Temel Metinler Seçkisi 1840-1990*. İstanbul, Sel Yayıncılık.
- Batur, E. (2016). Gerçeküstücülük. *Gergedan Dergisi Özel Sayısı*.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- Bezci, Ş. (2015). Maus: Grafik Roman ve Edebiyat. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 55(2), 251–270.
- Binyazar, A. (1974). Gerçeküstücülük ve Edebiyat. *Milliyet Sanat Dergisi*, 98.
- Bozhüyük, B. (2020). *Orta Çağ Avrupa El Yazmalarındaki İllüstrasyonların Çizgi Roman Sanatına Uyarlanması Ve Bir Çizgi Roman Uygulaması*. Sanat Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Bozhüyük, B. (2021). Dijital Tekniklerle Üretilen Çizgi Romanların Gerçeklik ve Hayal Gücü Algısı Üzerine Etkisi. *Gaziantep University Journal of Social Sciences 2021*, 20(4), 1938–1950.
- Bozhüyük, B. (2022). “Fransız-Belçika” Çizgi Roman Üslubunun, Tarihsel Açından Gelişimi ve Görsel Yapısının incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 49, 43-57.
- Brenner, R. (2006). Graphic Novels 101: FAQ. *The Horn Book Magazine*, 82(2), 123–125.
- Breton, A. (2009). *Sürrealist Manifestolar*. İstanbul, Altıkkırkbeş Yayınları.
- Breton, A. (2010). *Sürrealizm Manifestosu*. İstanbul, İletişim Yayınları.
- Bucher, K. T., & Manning, M. L. (2004). Bringing Graphic Novels into a School’s Curriculum. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 78(2), 67–72.

- Büyükkaya, İ. T. (2014). *Gerçeküstücü Resmin Yapılanmasında Bilinçdışının Rolü*. Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Büyüктаşçıyan, L. (2016). *Fantastik ve Sürrealizmin Görsel İletişimle İllüstrasyona Yansımaları*. Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Cantek, L. (1996). *Türkiye’de Çizgi Roman*. İstanbul, İletişim Yayınları.
- Cantek, L. (2015). *Levent Cantek: “Grafik roman, çizgi romanı itibarlandırdı.”* Erişim Adresi:<https://www.edebiyathaber.net/levent-cantek-grafik-roman-cizgi-romani-itibarlandirdi/>. Erişim Tarihi: 20 Nisan 2022
- Cantek, L. (2016). *Çizgili Hayat Kılavuzu / Kahramanlar, Dergiler ve Türler*. İstanbul, İletişim Yayınları.
- Cantek, L., & Kosta, C. (1992). Çizgi Roman. *Koloni Çizgi Roman Dergisi*, 1(14).
- Çetinkaya, M. C. (2019). *Amerikan Çizgi Romanında Postmodernizm Etkisi: Alternatif Çizgi Romanlar*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Charbonneau, O. (2005). Adult Graphic Novel Readers: A Survey in a Montreal Library. *Young Adult Library Services*, 3(4), 39–42.
- Chute, H. (2008). Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *Pmla*, 123(2), 452–465.
- Chute, H., & DeKoven, M. (2006). Introduction: Graphic Narrative. *Modern Fiction Studies*, 52(4), 767–782.
- Çokokumuş, H. İ. T.-B. (2015). Gerçeküstücülük, Rene Magritte’den Jerry Uelsmann’a. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(13), 121–140.
- Cooke, R. (2013). The Gigantic Beard That Was Evil by Stephen Collins – review. Erişim Adresi:<https://www.theguardian.com/books/2013/may/13/gigantic-beard-evil-collins-review>. Erişim Tarihi: 10 Aralık 2022
- Cornell, B. B. (2013). More Than Comic Books. *Educational Leadership*, 70(6), 73–77.
- Daldaban, H. K. (2006). *Gerçeküstü Resmin Oluşumunun Nesnenin Dönüşümüne Bağlı Olarak İrdelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Demirtaş, H. (2014). *Türk Sinemasında 1960-1980 Yılları Arasında Çizgi Roman Uyarlaması Fantastik Filmlerde Erkek Kahraman Temsili*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Dönmez, N. I. (2014). *Freud’un Düş Kuramları ve Sürrealistler*. Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. London, Bloomsbury Academic.
- Duplessis, Y. (1991). *Gerçeküstücülük*. İstanbul, İletişim Yayınları.
- Egan, C. (2020). “Swallow Me Whole.” Erişim Adresi: <http://www.multiversitycomics.com/reviews/swallow-me-whole/>. Erişim Tarihi:

12 Ocak 2023

- Ekin, A. (2019). *1950 Kuşağı Öykücülerinde Gerçeküstü Öğeler*. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Erbaş, U. (Konuşmacı). (2019, 20 Eylül). *Serbest Cuma / Uğur Erbaş / Gozo ve Sagre #01* [Sesli Podcast]. Erişim Adresi: <https://podcasts.apple.com/us/podcast/serbest-cuma-ugur-erbas-gozo-ve-sagre-01>.
- Freud, S. (2001). *Düşlerin Yorumu 1*. İstanbul, Payel yayınları.
- Frey, H., & Noys, B. (2002). Editorial History in the Graphic Novel. *Rethinking History*, 6(3), 255–260.
- Futtu, A. (2022). *Günümüz (2010-2020) Türk Çizgi Romanlarının Tasarım Elemanları Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, KTO Karatay Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Ganbarlı, L. (2019). *Gerçeküstücü Şiirde ve Sinemada İmge*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Gönenç, L. (2010). Grafik Roman. *Varlık Dergisi*, 1232, 11–14.
- Gönüllü, A. B. (2018). Sözlü Anlatıdan Resimsel Anlatıya: Boş Beşik Ağtının Grafik Roman Olarak Uyarlanması. *İdil Dil ve Sanat Dergisi*, 7(42), 175–181.
- Gozo ve Sagre. (2020). *Gozo ve Sagre — Uğur Erbaş (2018)*. Erişim Adresi: <https://ucmasanati.medium.com/gozo-ve-sagre-ugur-erbas-2018-101b2059cca>. Erişim Tarihi: 29 Aralık 2022
- Güdek, N. M. (2019). *Türkiye’de 2000 Yılından Günümüze Çizgi Romanlarda Grafik Dilin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Güngör, A. (2011). *André Breton ve Sürrealist Resim İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Güngör, A. (2020). Çizgi Romanlar ve Grafik Romanlar Bağlamında Anlatısal İkonik ve Görsel Grafik Dile Değerlendirilmesi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(109), 284–300.
- Hammond, H. K. (2009). *Graphic Novels and Multimodal Literacy: A Reader Response Study*. Doktora Tezi, Minnesota Üniversitesi, Minnesota.
- Hançerlioğlu, O. (2019). *Düşünce Tarihi*. İstanbul, Remzi Kitabevi.
- Hasırcı, B. (2020). *Çocuklara Yönelik Grafik Romanlarda Resimleme ve Tasarım Bağlamında Bir Bilim Kurgu Grafik Roman Uygulaması*. Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Hefty, T. L. (2018). *Swallow Me Whole*. Erişim Adresi: <https://library.rvu.edu/graphicmedicine/novels/swallow-me-whole>. Erişim Tarihi: 12 Ocak 2023
- Heller, S. (2010). Graphic Content | Surrealism for Art and Profit. *The New York Times Style Magazine*, 1–2.
- Hilav, S., Ertem, E., & Kutlar, O. (1962). *Gerçeküstücülük*. İstanbul, De Yayınları.

- Hooks, R. (2018). *Surrealism in graphic design*. Erişim Adresi: <https://99designs.com/blog/design-history-movements/surreal-graphic-design/>. Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022
- Hopkins, D. (2006). *Dada ve Gerçeküstücülük*. Ankara, Dost Kitabevi.
- İnal, T. (1981). Gerçeküstücülük. *Türk Dili Aylık Dil ve Yazın Dergisi / Yazın Akımları Özel Sayısı, 1. Baskı*(349), 262–280.
- Jouffroy, A. (t.y.). *MINOTAURE, revue surréaliste*. Erişim Adresi: <https://www.universalis.fr/encyclopedie/minotaure-revue-surrealiste/>. Erişim Tarihi: 05 Aralık 2022
- Kana Diz Kana. (2020). *KANA DİZ KANA*. Erişim Adresi: <https://www.flaneur.com.tr/kana-diz-kana-soft>. Erişim Tarihi: 10 Ocak 2022
- Karaçeper, Ç. (2018). *Grafik Romanda Özgünlük ve Etkileşimli Bir Uygulama*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Kelley, B. (2010). Sequential Art , Graphic Novels , and Comics. *SANE Journal: Sequential Art Narrative in Education, 1*(1), 1–24.
- Keogh, I. (t.y.). *Three Shadows*. Erişim Adresi: <https://theslingsandarrows.com/three-shadows/>. Erişim Tarihi: 20 Ocak 2023
- Keser, A. (2018). *Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlanan 10 Film*. Erişim Adresi: <https://www.artfulliving.com.tr/kultur-ve-yasam/cizgi-romandan-sinemaya-uyarlanan-10-film-i-16014>. Erişim Tarihi: 07 Aralık 2022
- Kireççi, Ü. (2018). *Çizgi Roman Kitabı*. İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Klingsöhr- Leroy, C. (2006). *Gerçeküstücülük (Sürrealizm)*. İstanbul, Remzi Kitabevi.
- Köksal, B. (2021). *Tek Çizgi İki Roman: “Kana Diz Kana.”* Erişim Adresi: <https://www.spiralsanat.com/post/kana-diz-kana>. Erişim Tarihi: 11 Ocak 2023
- Korkmaz, Y. (2018). *Gerçeküstü Dönem Sanatçılarının Yapıtları Üzerinden Dijital Fotoğraf, Manipülasyon ve Grafik Tasarım Uygulamalarıyla Sürrealizmin Yorumlanması*. Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kunzle, D. M. (2017). *Asia and the manga*. Erişim Adresi: <https://www.britannica.com/art/comic-strip/The-comics-industry>. Erişim Tarihi: 04 Kasım 2022
- Kutlar, O. (1974). Gerçeküstücülük ve Sinema. *Milliyet Sanat Dergisi*, 98.
- Lee, D. (2012). *Swallow Me Whole*. Erişim Adresi: <https://www.graphicmedicine.org/comic-reviews/swallow-me-whole/>. Erişim Tarihi: 16 Ocak 2023
- Lungershausen, G. (2021). Paul Williams: Dreaming the Graphic Novel: The Novelization of Comics. *MEDIENwissenschaft Rezensionen / Reviews, 1*, 49–51.
- Marinho, R. (2022). *What is Surrealist Automatism Art?* Erişim Adresi: <https://regiamarinho.medium.com/what-is-surrealist-automatism-art-d550eb5ea967>. Erişim Tarihi: 08 Aralık 2022

- Matthews, D. (2013). *THE ARRIVAL / Shaun Tan*. Erişim Adresi: <https://www.davidm.co/text/arrival>. Erişim Tarihi: 28 Kasım 2022
- Mazur, D., & Danner, A. (2014). *Comics: A Global History, 1968 to the Present*. London, Thames & Hudson.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York, William Morrow Paperbacks.
- McCloud, S. (2018). *Çizgi Romanı Anlamak*. İstanbul, Sırtlan Kitap.
- Mercin, L., & Tikit, C. (2021). Grafik Tasarımda Sürrealizm: Inception Film Afişi Örneği. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 64, 1155–1170.
- Misman, Ş. (2022). *Otomatizm Bağlamında Bilinç Dışının Sanata Yansıması: Soyut Ekspresyonizm*. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- “Mr. Wuffles!” (2019). *Mr. Wuffles! by David Wiesner – Children’s Book Recommendation*. Erişim Adresi: <https://www.capellapreschool.com/mr-wuffles-david-wiesner/>. Erişim Tarihi: 14 Kasım 2022
- Neibauer, A. (2012). *Three Shadows*. Erişim Adresi: <https://www.readingwithpictures.org/2012/03/three-shadows/>. Erişim Tarihi: 22 Ocak 2023
- Ökmen, G. S. (2017). *Uluslararası Bakalorya Diploma Programı Dil: Türkçe A Dersleri Kapsamında Grafik Romanların İncelenmesi: Puslu Kıtalar Atlası Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Bilkent Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özşahin, M. S. (2017). Türk Minyatür Tekniği ile Çizgi Roman Tasarımı. Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Parker, C. (2005). *A Week of Kindness (Max Ernst)*. Erişim Adresi: <http://linesandcolors.com/2005/11/23/a-week-of-kindness-max-ernst/>. Erişim Tarihi: 16 Aralık 2022
- Passeron, R. (1996). *Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul, Remzi Kitabevi.
- Petersen, R. S. (2010). *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Connecticut, Praeger.
- Pimenta, S., & Poovaiah, R. (2010). On Defining Visual Narratives. *Design Thoughts*, 03(August), 25–46.
- Polat, H. A. (2006). *Süreç Odaklı Bir Bakışla Türkiye’de Çizgi Roman Çevirileri*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Robert, S. (2017). *Le 24 juin 1917 : Les Mamelles de Tirésias*. Erişim Adresi: <https://gallica.bnf.fr/blog/23062017/le-24-juin-1917-les-mamelles-de-tiresias?mode=desktop>. Erişim Tarihi: 07 Aralık 2022
- Sarıca, S., & Özkartal, M. (2020). “Tarkan” Çizgi Roman ve Filmlerinde Yer Alan Türk Mitoloji ve İkonografi Unsurları. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(101), 1–14.
- Sarıkaya, R. (2021). *Çizgi Romanda Anlatısal Dönüşüm ve Bir Hareketli Çizgi Roman*

- Önerisi. Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Schwarz, G. E. (2002). Graphic Novels for Multiple Literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46(3), 262–265.
- Smith, J. M., & Pole, K. (2018). What’s Going On in a Graphic Novel? *Reading Teacher*, 72(2), 169–177.
- Sözen, M., & Tanyeli, U. (2016). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul, Remzi Kitabevi.
- Srivastava, V. (2016). Graphic Novels: Visual Narrative Theory and It’s Pedagogical Relevance. *International Journal of English Language, Literature and Translation Studies (IJELR)*, 3(2), 590–598.
- Stephen. (t.y.). *No The Arrival h/c*. Erişim Adresi: <https://www.page45.com/store/The-Arrival-h-c-9780340969939.html>. Erişim Tarihi: 08 Ocak 2023
- Superman İlk Sayısı. (t.y.). *Superman*. <https://Teksastommiks2.Tr.Gg/>. Retrieved November 30, 2022, from <https://teksastommiks2.tr.gg/S-Ue-PERMAN-%26%23304%3BLK-SAYISI.htm>
- Tabler, B. (2021). *GRAPHIC NOVEL REVIEW OF “THE ARRIVAL” BY SHAUN TAN*. Erişim Adresi: <https://beforewegoblog.com/review-of-the-arrival-by-shaun-tan/>. Erişim Tarihi: 08 Ocak 2023
- Tatari, M. İ. (2017). *Ödüllü Fantastik Çizgi Roman “Üç Gölge” Bizlerle*. Erişim Adresi: <https://kayiprihtim.com/haberler/cizgi-roman-manga/odullu-fantastik-cizgi-roman-uc-golge-bizlerle/>. Erişim Tarihi: 20 Ocak 2023
- TDK. (2022a). *Gerçeküstücülük*. Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr/>. Erişim Tarihi: 29 Kasım 2022
- TDK. (2022b). *Grafik*. Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr/>. Erişim Tarihi: 17 Eylül 2022
- TDK. (2022c). *Roman*. Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr/>. Erişim Tarihi: 17 Eylül 2022
- 30 Single-Panel Comics By ‘Bogart Creek.’ (2019). *30 Single-Panel Comics By ‘Bogart Creek.’* Erişim Adresi: https://www.boredpanda.com/single-panel-comics-bogartcreek-derek-evernden/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic. Erişim Tarihi: 12 Kasım 2022
- Topaklı, A., & Küpeli, A. E. (2021). Sürrealist Etkilerin Günümüz İllüstrasyon Sanatına Yansımaları. *International Social Sciences Studies Journal*, 7(87), 3619–3630.
- Topçu, H., & Yılmazkaya, E. (2018). *Sözcükten Çizgiye Grafik Roman: İstanbullular*. (E. G. Naskali, Ed.) içinde Çizgi Roman Kitabı.
- Toptaş, A. N. (2020). *Görsel İletişim Bağlamında Sessiz Grafik Roman İllüstrasyonları Ve Bir Uygulama*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Tufan, T. (2019). *Dünya Forum: Gerçeküstücülük / Gerçeğin Hayaletlerine Yakından*

Bir Bakış. Erişim Adresi: <https://www.gazeteduvar.com.tr/dunya-forum/2019/11/03/dunya-forum-gercekustuculuk-gercegin-hayaletlerine-yakindan-bir-bakis>. Erişim Tarihi: 01 Aralık 2022

- Tunç, H. (2020). *Sürrealizmin Mekân Üzerindeki Potansiyellerinin Kavramlar Üzerinden İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Uçmak, A. (2014). Grafik Anlatım Diliyle Farklılık Gösteren Grafik Romanlardan Sandman ve Kabuki. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(1), 23–30.
- Uludağ, A. U. (2021). *Romantizm Bağlamında Sürrealizm ve Duygu*. Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Wakeham, M. (2018). The Cambridge Companion to the Graphic Novel. *Reference Reviews*, 32(4), 18–19.
- Waldberg, P. (1965). *Surrealism*. London, Thames and Hudson.
- Weldon, G. (2014). *A Hairy, Sardonic Fable In “The Gigantic Beard That Was Evil*. Erişim Adresi: <https://www.npr.org/2014/10/08/353265285/a-hairy-sardonic-fable-in-the-gigantic-beard-that-was-evil>. Erişim Tarihi: 03 Aralık 2022
- Williamson, J., & Tabachnick, S. E. (2018). The Cambridge Companion to the Graphic Novel. *Languages and Literature*, 32(4), 17–23.
- Yaman, B. (2021). Çizgi Roman Geleneğinin Yaşatılması Kapsamında Halk Edebiyatı Anlatılarının Çizgi Romana Dönüşümü ve Çevirileri Yoluyla Kültür Aktarımı. *Dünya Dilleri, Edebiyatları ve Çeviri Çalışmaları Dergisi (DEÇ)*, 2(1), 57–75.
- Yeniay, M. (2013). *Öteki Bilinç: Gerçeküstücülük ve İkinci Yeni*. Yüksek Lisans Tezi, Bilkent Üniversitesi, Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yıldız, O. A. (2017). *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Çizgi Roman*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Elif Sena ALKAN

EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi : 2020, *KTO Karatay Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarım*

Yüksek Lisans Öğrenimi : 2023, *KTO Karatay Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım*

Bildiği Yabancı Diller : *İngilizce*

Bilimsel Faaliyetleri : Gümüş Ç. & Alkan E. S. (2021). İllüstrasyonlarda Antropomorfik Karakter Oluşumu ve Metaforik Anlatım: “Korku” Grafik Roman Örneği. Zuhâl Koç (Ed.), *4. Uluslararası Türk-Rus Dünyası Akademik Araştırmalar Kongresi* içinde (ss. 63-74). Ankara.

İŞ DENEYİMİ

Stajlar : 2017, *Stajyer, PRA Reklam Ajansı*

2018, Stajyer, KTO Karatay Üniversitesi/TTO

2018, Asistan Öğrenci, KTO Karatay Üniversitesi/TTO

Projeler : -

Çalıştığı Kurumlar :2022, *Freelance Grafik Tasarımcı, KTO Karatay Üniversitesi/Kurumsal İletişim ve Tanıtım Direktörlüğü,*

2022, Freelance Grafik Tasarımcı, ALMGES

2020 - ..., Freelance Grafik Tasarımcı, İnportal Mimarlık

Tarih: 25 Ocak 2023