T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ÇEVİRİBİLİM ANABİLİM DALI
ÇEVİRİBİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÇİZGİ ROMANDA ÇEVİRİ

ÜMİT KİREÇÇİ
2501090115

TEZ DANIŞMANI
DOÇ. DR. NESRİN DELİKTAŞLI

İSTANBUL - 2018

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS

TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN;

Adı ve Soyadı	:	ÜMİT KİREÇÇİ	**Numarası**	:	2501090115
Anabilim Dalı / Anasanat Dalı / Programı	:	ÇEVİRİBİLİM	**Danışmanı**	:	DOÇ. DR. NESRİN DELİKTAŞLI
Tez Savunma Tarihi	:	30.11.2018	**Saati**	:	11:00
Tez Başlığı	:	" Çizgi Romanda Çeviri "			

TEZ SAVUNMA SINAVI, İÜ Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin **36. Maddesi** uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **KABULÜNE** OYBİRLİĞİ / ~~OYÇOKLUĞUYLA~~ karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- PROF. DR. ARSUN URAS YILMAZ		KABUL
2- DOÇ. DR. GÜLHANIM ÜNSAL		KABUL
3- DOÇ. DR. NESRİN DELİKTAŞLI		KABUL

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- PROF. DR. MİNE YAZICI		
2- PROF. DR. SUEDA ÖZBENT		

ÇİZGİ ROMANDA ÇEVİRİ

ÜMİT KİREÇÇİ

ÖZ

Çizgi roman sanatı ortaya ilk çıktığı günden bu yana eğlenceli ve sürükleyici maceraları içererek okurlarına hoşça vakit geçirtmiştir. Her dönem popüler olmuş, ilgi çekmiştir. Bununla birlikte popüler olması dikkat çekmiş, eleştirilmiştir. Ancak çizgi roman sanatı ve çevirisine dair çok az inceleme kaleme alınmıştır. Bu yüksek lisans çalışmasının amacı çizgi romanın oluşturduğu dil yapısıyla çeviri sürecine dahil olan tüm uzmanların katkılarını incelemek ve çevirmen deneyimleriyle geliştirmektir.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Roman Çevirisi, Çizgi Romanın Dili, Çizgi Romanın Yapısı

COMIC BOOK IN TRANSLATION

ÜMİT KİREÇÇİ

ABSTRACT

Comic book art has been fun since the day it first appeared, and it has had a good time for its readers by including adventurous adventures. Every period was popular and attracted attention. It has been noted and criticized for being popular with it. However, very little review of the art of comics and translation has been taken. This graduate study aims to examine the contributions of all the experts involved in the translation process with the language structure of the intended comic book, and to improve it with translator experience.

Key Words: Comic Book Translation, Comic Book Comic, Comic Book Composition,

ÖNSÖZ

Çizgi Romanda çeviri başlıklı tezimi hazırlarken kat ettiğim aşamalara baktığımda bir şeyin farkına vardım: Sanki ben bu tezi yazmaya daha yıllar yıllar öncesinden karar vermişim de farkında değilmişim.

Okul öncesi yaşlarımdan beri çizgi romana ilgim olduğunu, bu ilgimi Batman, Joker, Herkül, Godzilla gibi sinema filmlerinin beslediğini biliyorum. Anılarım ve çizgi roman ilişkisi tamam ancak dil, gösterge, çizgi roman gibi kavramların hangi ara dikkatimi çektiği ve benim 10 bini aşan çizgi roman arşivimde neden özellikle bu kavramları öne çıkaran çizgi romanların bulundurduğumu hiç bilmiyorum.

Belki iyi niyetli bir çabaydı ama, çizgi roman okumama için bana baskı yapıldığını hüzünle hatırlıyorum. Almancam iyiydi, hızla İngilizce öğreniyordum ve sınıfımı geride bırakmıştım, yaşım on birdi ve sınıfım ilkokul beş. Başarılı olmamı isteyen öğretmenim babamı toplantıya çağırmış "Oğlunuz çok başarılı ama çizgi roman okuyor. Çocuğun dili bozulacak. Siz iyisi mi onu kitaba alıştırın çizgi roman okutmayın." demiş.

Babam, böylece beni önce western romanlarına yönlendirmeye çalıştı ardından yasaklamalar başladı. Belki çizgi romana olan sevgim, belki de öğretmenimi haksız çıkarma isteğim; hangisi bilmiyorum, galiba bunlardan biri çizgi romana ve dili konusuna dikkatli bakmama sebep oldu. Daha çocukken Almanca okuduğum çizgi romanların orijinal İngilizcelerini bularak karşılaştırdığımı, varsa Türkçe çevirilerini incelediğimi çok iyi hatırlıyorum. Hatta onları arşivime kattığımı da… Böylece de yıllar sonra aslında ilkokul öğretmenimin haklı olduğunu da gözlemleyebildiğimi itiraf etmek isterim.

Derken bu bakış açım gelişirken bir gün hayatımı değiştiren bir keşifte bulundum: Gotham ve Metropolis gibi bazı şehirler aslında hiç yoktular. Batman (Yarasa Adam) isminin, kostümünün, karakterin misyonunun örtüştüğünü, düşmanlarının isim ve kostümlerinin işledikleri suçlarla ilişkilerinin farkına vardım. Böylece popüler oldukları için gözlerin aşina olduğu ama sorgulanmadan bakıldıkları için görünmez olan her görselin aslında sanatçının yaratım süreciyle ortaya çıkardığı kodlamalar olduğunun ayırdına vardım. Her çizgi roman kahramanı veya kötü insanının yaşam felsefesiyle giyimi kuşamı, silahı, yöntemi, varsa kostümsüz sivil hayattaki yaşantıları müthiş bir uyum içerisindeydi.

Ancak dikkatimi asıl çeken ve ufkumu genişleten karakter "Aquaman" oldu.

DC Comics'in denizler kralı süper kahramanı Aquaman su altında yaşayan bir monarştır. Balıklarla konuşur, kötü adamları durdurur, halkını korur, dünyayı kurtarır… Bu kahramanlığa özgü kalıpları bir yana bırakırsak en çok ilgimi çeken şey

hep ismi olmuştur. Aquaman… Superman, Super ve man sözcüklerinden oluşmaktadır. Batman, Bat ve man, Spiderman, Spider ve man… Yani İngilizce kökenli sözcükler bir araya gelerek isimler türetilmiştir Amerikan çizgi roman ekolünde. Peki, man tamam ama Aqua nedir?Ancak ergenliğe ulaştığım yıllarda öğrendiğim üzere Aqua su demekti ve kökeni Latinceydi. Artık karakterlerin çoğunun isimlerinin uydurulmadığını biliyordum. Haliyle Rus, Çinli, Güney Amerikalı ve diğer bir deyişle Amerikalı olmayan farklı ulusların karakterlerinin isimlerini ve bu isimlerinin ardında yatan mitolojik, bilimsel, geleneksel ve siyasi anlamlarının peşine düşmem gerekiyordu. Böylece çizgi romanı, sadece maceradan ibaret olmayan, yazılı metniyle görsel metninin onlarca kodlama barındırdığını bilerek okumanın hazzına vardım. Yıllar içinde bu kodlamaların kurgu oluşturmasını, dilini oluşturan yapısını, senaryosunun yazım tekniklerini içeren bir tez ve kitap yazabildim.

O kitabın (tezin) oluşumundan hemen önce Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih – Coğrafya Fakültesi, Alman Dili ve Edebiyatı bölümünde üç sene öğrenim görmem, dil ve yazılı metin arasındaki ilişkiyi, çözümlenmelerini, inceleme tekniklerini öğrenmem, akabinde bölümü bırakarak aynı üniversite ve fakültenin çatısı altındaki Tiyatro Bölümü Dramatik Yazarlık Ana Sanat Dalında kendimi; özellikle metin çözümlemeleri / dramaturji konularında, geliştirmiş olmam çok büyük bir kazanıma sebep oldu. Elbette TRT'ye metinler, çocuk tiyatrosu için oyunlar, çizgi roman için senaryolar yazmak beni son derece ileri bir seviyeye taşıdı. Görsel dille yazılı dil arasındaki ilişkiyi yakından görmem, farklı bakış açıları deneyimlemem, bu deneyimlerimi çizgi roman sanatına aktarmam, farkında olmadan arşivimi her sene bu yönde geliştirmem bir şekilde bugün bulunduğum konuma gelmemi sağlamıştır.

Uzun bir zamana yayılan tezimin hazırlanmasında bana yardımcı olan güzel insanlar da oldu. Sevgili hocam sayın Asuman Karakaya'ya, bana bazı görseller konusunda destek olan İtalyan çizgi roman okuru sayın Roberto Coltro'ya, bazı kaynaklara ulaşmamı sağlayan Duygu Oğuz Karabacak'a, Ayhan Keçecioğlu'na, Linda Stark'a, Filiz Şan'a, makalesini bana gönderen dilbilimci sayın Bernd Spillner'e, sabırla beni destekleyen ailem ve uzun süre tez danışmanlığımı sürdüren ve bana emekliliğine değin yol göstermiş olan sayın Betül Parlak hocama, tez savunmamı yapabilmem için bana yardımcı olan sayın Mine Yazıcı ve sayın Alev Bulut hocalarıma, tez danışmanım olmayı kabul ederek eksiklerimi gidermemi sağlayan sayın Nesrin Deliktaşlı hocama içten teşekkürü borç biliyorum.

ÜMİT KİREÇÇİ

İSTANBUL, 2018

İÇİNDEKİLER

ÖZ……..…….……iii

ABSTRACT…….…….……..iv

ÖNSÖZ…….…..……..v

İÇİNDEKİLER…….……...vii

TABLOLAR…….……..ix

GİRİŞ……..……1

BİRİNCİ BÖLÜM

BİR YAZINSAL TÜR OLARAK ÇİZGİ ROMAN

1.1. Tarihi, Tanımı ve İşlevi…….……..4

1.2. Karikatür ve Çizgi Roman'a Geçiş……...……....14

1.3.Yazınsal Dizgedeki Yeri……...…….23

İKİNCİ BÖLÜM

ÇİZGİ ROMAN TÜRLERİ VE ALT TÜRLERİ

ÇİZGİ ROMAN TÜRLERİ VE ALT TÜRLERİ ....…….....35

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ÇİZGİ ROMANIN BİLEŞENLERİ

ÇİZGİ ROMANIN BİLEŞENLERİ………...……..…….…….…39

3.1. Çizgi Romanın Anlatım Unsurları…….…….…….…40

3.1.1. Kare (the Panel – Frame)……..…..……..…..……41

3.1.2. Oluk (the Gutter)……..…….……...……44

3.1.3. Yazı Kutuları (The Caption)…….…….……..…..47

3.2. Balon ve Anlatımını Güçlendiren Teknikler……49

3.3. Çizgi Romanın Diğer Anlatım Unsurları……...….....73

3.3.1 Ses Efektleri…….…….……73

3.3.2. Tipografi ve İşlevi…….....77

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
ÇEVİRİ AÇISINDAN ÇİZGİ ROMAN

4.1. Çeviribilimsel Bakış Açısıyla Çizgi Roman……..……..80

4.2. Çeviri Eylemi Kuramı – Erek Odaklı Çeviri…….……..83

4.3. Türkiye'de Çizgi Roman Çevirisi…….……...86

4.4. Çizgi Roman Çevirmeni…….…….….93

BEŞİNCİ BÖLÜM
ÇİZGİ ROMAN ÇEVİRİSİNDE SORUNLAR

5.1. Kültürel Sorunlar…….…..…99

5.2. Teknik Sorunlar…….….119

SONUÇ …….……..……..139

KAYNAKÇA ……..……....144

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1 - Eisner, Will, Comics and Sequental Art, Poorhouse Press, 1985, s. 5
Resim 2 - The Birth of Jesus, Gerard van Honthorst, 1622, http://www.jesus-story.net/shepherds.html
Resim 3 - Çizen: Kozumi Shinozawa**,** Yazan: Hidenori Kumai, Next, Japan Bible Society, 2006-2011
Resim 4 - Brendon, Cilt 7, 3. Hikaye: Kanlı Hayaller, yazan - Caudio Chiaverotti, çizen – Giuseppe Ricciardi, Çizgi Düşler, 2012, s. 288
Resim 5 - Brendon, Cilt 7, 3. Hikaye: Kanlı Hayaller, yazan - Caudio Chiaverotti, çizen – Giuseppe Ricciardi, Çizgi Düşler, 2012, s. 288
Resim 6 - Leonardo Da Vinci, Italian Renaissance Art.com, http://www.italian-renaissance-art.com/Da-Vinci-Drawings.html
Resim 7 - William Hogarth, A Harlot's Progress Plate IV, 1732, http://exhibits.library.northwestern.edu/spec/hogarth/women4.html
Resim 8 - Thomas Rowlandson, The Four Seasons of Love, 1814, https://art.famsf.org/thomas-rowlandson/four-seasons-love-1963302272
Resim 9 - Rodolphe Töpffer, Brutus Calicot, 1846, https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm
Resim 10 - Wilhelm Busch, Jubilaeumsausgabe, Bassermann, 1993, s. 25
Resim 11 - Doğan Kardeş'in 639. sayısında yayınlanan Kaptan ve Çocukları Edi ile Büdü (Katzenjammer Kids)
Resim 12 - The Comic Books (http://www.thecomicbooks.com/nsp1-27.html)
Resim 13 - World's Finest, vol 1, no 9 – 1943, kapak çizeri Jack Burnley (DC Comics)
Resim 14 - Das Mädchen aus der Volkskommune - Chinesiche Comics, Rowohlt Verlag, 1972
Resim 15 - Magnussen, Anne, "The Semiotics of C.S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics.", Comics Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics, Anne Magnussen ve Hans-Christian Christiansen, s. 193- 208, 2000
Resim 16 - Kandinsky, Vassily – Impression III (concert) tablosu
Resim 17 - George Harriman, Krazy Cat, http://www.ignatzmouse.net/us/archives/kk/
Resim 18 - Eisner, Will, Comics and Sequental Art, Poorhouse Press, 1985, s. 44
Resim 19 - Scott McCloud, Understanding Comics, 1993, sayfa 66
Resim 20 - Yazan-Todd McFarlane, Çizen-Greg Capullo, Spawn, Sayı 53, s. 9, Image Comics, 1996

Resim 21 - Kutu Yazıları (The Caption), Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 22 - Kutu Yazıları (The Caption), Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 23 - Balon**,** Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 24 - Guy Peellaert, Pravda, s. 28-29
Resim 25 - Yazan- Joe Kelly, Çizen-Diego Greco, Bad Dog, Image Comics, 2009, sayı 1, s. 21
Resim 26 - ESSEGESSE, Renkli Teksas, Hoz Comics,2004, sayı 3, s. 72
Resim 27 - X-Men Legacy, Marvel Comics, 2013
Resim 28 - Birleştirme Balonları, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 29 - Çoklu Birleştirme Balonları, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 30 - Küçük Harf Kullanımı, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 31 - Bağırma Balonu, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 32 - Yabancı Dil, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 33 - Yabancı Dil, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 34 - Nefes İşareti, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 35 - Çifte Vuruş, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 36 - Dış Ses Balonu, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 37 - Dış Ses Balonu, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 38 - İmgesel Ses Balonu, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 39 - Düşünce Balonu, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 40 - Kısa Çizgiyle Ayırmak, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 41 - Radyo, TV, telsiz (Dijital her tür kayıt) Balonu, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 42 - Soru işareti ve ünlemin bir arada kullanımı, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 43 - Az konuşma / Büyük Balon, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 44 - Dalgalı Balon, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 45 - Telepati Balonu, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 46 - Fısıltı Balonu, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 47 - İtalik Harfin Kullanımı, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

Resim 48 - Çift Hatlı Balonlar, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 49 - Koyu Renkle Belirginleştirme (Bold), Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 50 - Rakamlar, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 51 - Sınıra Dayanan Balonlar, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 52 - Sınırı Delen Balonlar, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 53 - Sınırı Aşan Balonlar, Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
Resim 54 - Yazan-Neil Gaiman, Çizen-Kelly Jones, Sandman, Essential Vertigo, 1990, sayı 17, s. 24
Resim 55 - Keiji Nakazawa, Barefoot Gen, sayı 1, s. 83
Resim 56 - Herry Scott, Jim Borgman, Zits, http://hero-goggles.blogspot.com/2012/10/crop-and-few-comic-strips.html
Resim 57 - Will Eisner, Comics and Sequental Art, Poorhouse Press, 1985, s. 10
Resim 58 - Kaligrafiste çevirmenle işbirliğini öneren editör notu. Yazan/Çizen – Yusei Matsui, Çeviren – Sibel Sökel, İntihar Sınıfı, Gerekli Şeyler Yayıncılık, 2016
Resim 59 - Editörün erek metne çevirmene danışmadan gerçekleştirdiği müdahale. Yazan – Rick Remender, Çizen – Daniel Acyuna, Çeviren – Tulgan Köksal, Uncanny Avengers, Gerekli Şeyler Yayıncılık, 2016
Resim 60 - Yazan-Kazuo Koike, Çizen-Goseki Kojima, Lone Wolf And Cub, Dark Horse, 2000, cilt 1, s. 295
Resim 61 - Yazan-Kazuo Koike, Çizen-Goseki Kojima, Lone Wolf And Cub, Dark Horse, 2000, cilt 1, s. 286
Resim 62 - Young Justice, sayı 4, s. 12, DC Comics, 1999 – İkinci görsel: JLA Special Young Justice, s.12, Dino Comics, 1999
Resim 63 - Arapça Thor Çevirisi ve "tanrı-savaşçı" çeviride kültür-din kararı sorunu, Azza Moghazy
Resim 64 - Asterix, "Da Waosaga", Delta Valog Wien, 1998
Resim 65 - William Shakespeare, Macbeth, Uyarlayan-Lorenz Graham, Çizen-Alex A. Blum, Gilberton Company, 1970, Classic Illustrated no 128, s. 10
Resim 66 - Sandman, Yazan- Nail Gaiman, Çeviren-Egemen Görçek, Laika Yayıncılık, 2011
Resim 67 - Kişimoto, Masaşi, Naruto, Çeviren-Taifun Nitahara Haksöyliyen ve Mine Erkmen, Gerekli Şeyler Yayıncılık, Cilt 1, s. 14, 2011

Resim 68 - İşida, Sui, Tokyo Ghoul, cilt 6, s. 11, Çeviren-İlke Gültan, Gerekli Şeyler Yayıncılık, 2016
Resim 69 - Yazan-Bruno Abietti, Çizen-Franco Devescovi, Martin Mystere, Gli Uomini Corvo, Sergio Bonelli Editore, 1995, sayı 158, s. 43
Resim 70 - Yazarlar-Joel Rose/Amos Poe, Çizen-Tayyar Özkan, Otel Pasifik, Çeviren-Sinan Ural, Arkabahçe Yayıncılık, 2017
Resim 71 - Yazan-Jonathan Hickman, Çizen-Jerome Opena, Avengers, "Avengers World", Marvel Comics, 2015, sayı 3
Resim 72 - Yazan-Jonathan Hickman, Çizen-Jerome Opena, Avengers, "Avengers Dünyası", Çeviren-Burç Üner, Gerekli Şeyler Yayıncılık, 2015, Cilt 1
Resim 73 - Farklı yıllardan çeşitli Batman kapakları
Resim 74 - Aster, sayı 5, s. 18
Resim 75 - Captain America, Alfa Yayınları, 1. fasikül, 1987
Resim 76 - Süper Kahramanlar, sayı 38, Panini, Haziran-Temmuz 2015, s. 6
Resim 77 - Gümüş Kayakçı, Alfa Yayınları, Cilt 1, 1987
Resim 78 - Spider-Man, sayı 12, Çeviren-Gökçen Ezber, DE, 2005, s.3
Resim 79 - Spider-Man, sayı 12, Çeviren-Gökçen Ezber, DE, 2005
Resim 80 - Incredible HULK, "Sunset of a Samurai", Marvel Comics, 1984, sayı 266, s. 32
Resim 81 - Örümcek Adam Süper, "Büyük Tehlike", Cilt 84, B Yayınları
Resim 82 - Der Unglaubliche Hulk, "Die Wiedergeburt des Samurai", Condor Verlag, Nr. 11
Resim 83 - Isayama, Hajime, Attack On Titan, Carlsen, 2014, s. 5
Resim 84 - Arapça basılan Superman, Nabil Fawzi, Aramco World,1970
Resim 85 - Nembo Kid, Arnoldo Mondadori Editore
Resim 86 - *Yazanlar* - Alfred Hassler ve Benton Resnik, Çizer - Belirsiz, Martin Luther King and The Montgomery Story, Fellowship of Reconciliation (FOR) Yayını, 1957, s. 2
Resim 87 - Yansıma ses hatası
Resim 88 - Yazan-Mike W. Barr, Çizen-Brian Bolland, Camelot 3000, DC Comics, 1983, sayı 7, s. 19, Almanca görsel – Ehapa Verlag, 1984
Resim 89 - Yazan-Mike W. Barr, Çizen-Brian Bolland, Camelot 3000, DC Comics, 1983, sayı 7, s. 20, Almanca görsel – Ehapa Verlag, 1984
Resim 90 - Yazan- Archie Goodwin, Çizen-George Tuska, Iron Man, Marvel Comics, 1969, sayı 19, s. 3 – İkinci Görsel: El Hombre De Hierro, Ediciones Vertice, 1969, sayı 8, s. 6
Resim 91 - Yazan-Matt Frastion, Çizen-David Aja, Hawkeye, Marvel Comics, 2014, s. 21
Resim 92 - Yazan-Mike W. Barr, Çizen-Brian Bolland, Camelot 3000, DC Comics, 1983, sayı 7, s. 19, Almanca görsel – Ehapa Verlag, 1984

Resim 93 - Yazan-Gerry Conway, Çizen-John Buscema, Thor, Marvel Comics, 1974, s. 14
Resim 94 - Enoch, Luca, Lilith, Çeviren-Emel Altan Ege, Çizgi Düşler, Cilt 4, s. 19
Resim 95 - Masaşi Kişimoto, Naruto, Çeviren-Taifun Nitahara Haksöyliyen ve Mine Erkmen, 1. ve 3. Baskı, Gerekli Şeyler Yayıncılık, Cilt 1, s. 46
Resim 96 - Nakazawa, Keiji, Yalınayak Gen, Çeviren–Levent Türer, Tudem, 2007, cilt 1, s. 49
Resim 97 - Yazan-Jim Starlin, çizen-George Perez, Infinity Gauntlet, çeviren-Egemen Görçek, grafik-Oğulcan Gündüz ve Mehmet Büyükturna, Gerekli Şeyler Yayıncılık, Kasım 2016, s. 6-7

GİRİŞ

Çizgi roman, Avrupa'da ortaya çıkan ama Amerika'da popülerlik kazanarak dünyaya yayılan ve teknik unsurlarının gelişmesiyle yaygınlığını giderek arttıran bir sanat dalı ve ürünü olma özelliğine sahiptir. Uzun yıllar gazetelerin çizgi roman köşelerinde kendine yer bulan bu sanat dalı ulusal ve yerel sanatçıların kendi üretimlerine başlamasına kadar daima çeviri yoluyla hayat bulmuştur. Yazılı ve görsel metinlerin birlikteliklerinin özel bir anlatım yöntemiyle bir araya gelmesiyle oluşan çizgi roman kitleleri etkisi altına almıştır. Bu etki gün gelmiş tepki çekmiş, gün gelmiş sanat olarak ele alınmış, gün gelmiş küçük görülmüş, gün gelmiş güçlü bir propaganda aracı olarak kullanılmıştır.

Günümüzde tutkulu okurları tarafından sürekli olarak takip edilen çizgi roman, okurlarının ilgisinin yanı sıra sinema, dizi film ve çeşitli promosyon ürünleriyle gündemde kalmaktadır. Bu yoğun ilgi ve popülerliğine karşın hakkında akademik incelemeler yapılmaya başlanmasına ve bu içerikte kitapların yayımlanmasına geç kalınmış gibidir. Çizgi romanın, özellikle çizim aşamasının üretimine yönelik onlarca teknik kitaba ulaşılabilirken, bir kitle iletişim aracı ve sanat dalı olarak işlevleri göz ardı edilmiş gibidir. Çizgi romanın dili, yapısı, anlatım unsurları, ekol, tür, içerik etmenleri, kültürel görevi ve çevirisine çok az değinilmiştir.

Bu nedenle bu tez bu gecikmişliğe dikkat çekmek amacıyla tasarlanmıştır. Çizgi romanın çevirisi odaklı bir "dil" arayışı bu tezin temelini oluşturmaktadır. Bu anlatım dilini oluşturan unsurlar ve bu unsurların oluşturdukları bütünlüklü yapının çözümlenmesi hareket noktası olarak seçilmiştir. Böylece bir kültürden diğerine çizgi roman çevirisi yapılabilmesi için, öncelikli olarak çizgi romanın dilinin anlaşılması ve çevirmene ne gibi olanaklar tanıdığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu şekilde alanında uzman çevirmenin stratejisini oluşturup çeviri kararları alırken hangi ölçütlere bağlı kalması gerektiği irdelenebilmiştir. Bununla birlikte çizgi romanın bileşenlerinin çeşitliliğinden dolayı çevirinin tek çevirmenden ziyade bir ekibin ortak çalışmasına ihtiyaç duyduğu da dile getirilmiştir.

Çizgi romanda çeviri konusu beş bölüm altında ele alınacaktır. İlk bölümde çizgi romanın bir sanat dalı olarak ortaya çıkışı, yani tarihçesi, tanımı, işlevi, kendine özgü bir anlatım yolu sunarak popüler kültürde nasıl yer bulduğu ele alınacaktır. Bu bölümde çizgi romanın ilk örneklerinden günümüze kadar gelişimi farklı yönleriyle gösterilecek, karikatür ve resim sanatıyla olan ilişkisi üzerinden değerlendirmeler yapılacaktır. Her ikisiyle ilişkisi ve ayrı yönleri gösterildikten sonra çizgi romanın yazınsal dizgedeki yeri ve türlerine dikkat çekilecektir.

İkinci bölüm çizgi roman türleri ve alt türlerine ayrılmıştır. Bu bölümde çizgi romanın hazırlanmasında yer alan çeşitli aşamalar tanıtılırken, okuru yönlendirmesi gereken kurgunun görsel ve dilsel göstergeler aracılığıyla nasıl şekillendirildiğine dikkat çekilecektir. Bu süreçte çizgi romana özgü anlatım unsurlarına dikkat çekilecek ve ayrıntılarıyla tanıtılmaya çalışılacaktır. Yani bu bölümde çizgi romanı oluşturan yapının bileşenleri sıralanacaktır. Çizgi romanın okurun zihninde oluşturmaya çalıştığı dramatik etkinin bu bileşenler vasıtasıyla nasıl gerçekleştiği aşama aşama gösterilecektir. Yine aynı bölümde çizgi romanın görsel ve yazılı dil aracılığıyla oluşturduğu kendine özgü dili bütün ayrıntılarıyla tartışılmaya çalışılacaktır.

Üçüncü bölümde, çizgi romanın bileşenleri, çizgi romanın alt unsurları, balon ve anlatımını güçlendiren teknikler ve çizgi romanın diğer anlatım unsurları ayrıntılı olarak ele alınacaktır. Çizgi romanı görsel olarak resimden yazılı metin olarak edebiyattan ayıran unsurlar bu bölümde ayrıntılanacaktır. Başta konuşma balonları olmak üzere tipografi ve ses efektlerinin renkle, boyutla, şekil farklılıklarıyla çizgi romandaki tamamlayıcı ve bütünleyici etkileri bu bölümde irdelenecektir.

Dördüncü bölümde, tezin asıl konusu olan çizgi roman çevirisi konusuna çeviribilim çevresinin farklı yaklaşımları bağlamında değinilecektir. Dilbilimsel, göstergebilimsel, edebiyatbilimsel, gerek betimleyici gerekse işlevsel çeviribilimsel yaklaşımlar açısından çizgi roman çevirisine dair görüşlere yer verildikten sonra çizgi roman çevirisinin Çeviri Eylemi Kuramı – Erek Odaklı Çeviri kuramı içinde yer alan Holz-Mänttäri'nin "iş bölümüne dayalı toplum" tezine göre ele alınması gerektiğini gösteren bu tezin görüşü Türkiye'deki uygulamalardan örneklerle aktarılmaya çalışılacaktır. Görgül veri olarak çizgi roman çevirmenleriyle yapılan röportajlardan

elde edilen bilgiler kullanılacaktır. Yine aynı şekilde çizgi roman yayıncısının çizgi roman bağlamındaki tutumu değerlendirilecektir.

Tezin beşinci ve son bölümünde, çizgi roman çevirisinde karşılaşılan kültürel ve teknik sorunlara yer verilecektir. Çizgi roman çevirilerinde yaşanan sorunlara, çevirmen deneyimleri ve "Çeviri Eylemi Kuramı" ışığında bakılacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

YAZINSAL BİR TÜR OLARAK ÇİZGİ ROMAN

Bu çalışmanın birinci bölümü yazınsal bir tür olarak çizgi roman hakkındaki değerlendirmeleri kapsamaktadır. Bu değerlendirme için çizgi romanın tarihsel gelişiminden yola çıkılmaktadır. Resim, karikatür ve edebiyat gibi sanat dallarının anlatım olanaklarından sıyrılarak yeni bir anlatım dili yakalayan çizgi romanın yapısını oluşturma süreci bu tarihçe içinde yer aldığından bu bilginin sağlanması önemlidir. Bu bölümde önce çizgi romanın tarihi, daha sonra tanımı ve işlevi konuları ele alınacaktır.

1.1. TARİHİ, TANIMI VE İŞLEVİ

Çizgi roman 18. yy'da ortaya çıkan bir sanat dalıdır. Scott Mc Cloud, **Understanding Comics** başlıklı kitabında Antik Mısır hiyerogliflerini, Maya yazıtlarını, Bayeux halısını ve Ortaçağ kilise resimlerini örnek göstererek, her resmin yazı işlevi olduğunu, resimlerin bir araya gelince belli bir sırayı takip ederek bir sıra-dizin oluşturduğunu, oluşan resimsel-yazı metin dizininin uzunca bir hikayeyi ve bilgiyi anlattığını belirtir, çizgi romanın resim-yazı bütünlüğüne ve resimlerin ardışık sıralanışına benzediğini iddia eder (1993: 10-16).

Will Eisner da tıpkı Mc Cloud gibi çizgi romanın tarihçesini öncelikle resim ve resmin yazısal işlevine bağlamaktadır. Resmin yazıdan veya tersine yazının resimden türediği varsayımından yola çıkan, Eisner "yazı resimdir" sonucuna ulaşmıştır. Sanatçı, insanların günlük hayatta sürdürdüğü hareketlerle yazı arasında bağlantı kurar, yazının resimsel değerine dikkat çeker, çizgi romanın insandaki yazı-resim-imaj arasındaki bağlantıya bakış açısının devamı olduğunu öne sürer (1985: 15). Bu iddiasını desteklemek için aşağıdaki örneği verir:

Resim 1[1]



Nilüfer Tuncer **Çizgi Roman ve Çocuk** başlıklı kitabında araştırmacı Maurice Horn'un çizgi romanının ortaya çıkışını Da Vinci'nin not defterlerindeki çizimlere bağladığını söylemektedir (1993: 16). Bununla birlikte o kadar da eskiye gitmeyen araştırmacılar bulunduğunu hatırlatmak gerekir. Örneğin İsveçli araştırmacı Horst Schröder 1981 yılında kaleme aldığı **De Första Serierna** (İlk Çizgi Romanlar) adlı kitabında çizgi romanın kökeninin çok eski çağlarda aranmasına karşı çıkarak kendi dönemine kadar yazılmış 73 çizgi roman ansiklopedisi veya inceleme kitabını eleştirmiştir. Ona göre çizgi romanın öncülerinin bahsi geçen tarihi eserlerden haberi yoktur ve onlardan beslenmiş olmaları mümkün değildir. Buna karşın 19.yy'ın ortalarında ortaya çıkan çizgi romanın ilk sanatçılarının Ortaçağdan kalma bir geleneğin etkisinde kalmış olabileceğini işaret eder (1997: 42).

Güreli'nin aktardığına göre, İngiliz araştırmacıları George Perry ile Alan Aldrigde'in ortak çalışması olan **The Penguin Book of Comics** içinde yer alan bazı propaganda kâğıtlarında konuşma balonlarına rastlanmaktadır. Yine Güreli'nin aktardığına göre, kaynak 1480 yılında Dante'nin **İlahi Komedya**'sını resimleyen Boticceli'nin eseri anlatan resimleri birbirini takip ediyormuş gibi çizdiğini de belirtmektedir (A.e.).

Yukarıdaki örnekler Schröder'i haklı çıkarıyor gibi görünse de çizgi romanın kökenine dair ortaya atılan tarihi bağlantılar yetersiz kalmaktadır. Bir konuyu anlatmak, bir bilgiyi paylaşmak gayesiyle yazıyı, yazının veya alımlayıcının okuma-

[1] Eisner **Comics and Sequental Art**, s. 5

yazması olmaması durumunda resmi kullanmak veya ikisinden birini diğerinin yerine kullanıyor olmak, hangi dönemde olursa olsun, tercih edilmiş bir yöntem olmakla birlikte çizgi romanın formunu bilinçli olarak ortaya çıkaran eserler olmaktan uzaktırlar. Bir eserin çizgi roman sayılabilmesi için sanatçının niyetini, resimle yazıyı neden bir arada kullandığını göz önüne almak gerekir.

Üstün Alsaç, "Karikatüre yakın bir yaratı da çizgi romandır. O da benzer tekniklerle üretilir, benzer ortamlarda yayınlanır. Gene de onu karikatürün bir kolu olarak görmemek gerekir. Çizgi roman kendine özgü anlatım yöntemleri olan, özgün bir yaratıdır" sözleriyle çizgi romanın öncülü karikatürden ayrıldığını ifade etmektedir (1994: 13).

Alsaç tanım yaparken çizgi romanın art arda gelen sahneler yoluyla bildiri ilettiğini de ekler. Buradan da tarihte bu yöntemi kullanan gravür, fresk, minyatür, fotoroman gibi sanatlara atıfta bulunduktan ve daha geniş öykü anlatma imkânı olmasına vurgu yaptıktan sonra "Onun için de çizgi romanı resim veya çizim dizileriyle öykü kurgulama sanatı olarak tanımlamak çok yanlış olmaz" der. Çizgi romanda görsellerin yanı sıra yazıdan da faydalanıldığını tanımında belirtmektedir.

Türk Dil Kurumu sözlüğünde çizgi roman "Konuyu ve olaylar zincirini kesintisiz olarak resimleme yöntemiyle okuyucuya sunan roman" olarak tanımlanmıştır. Bu tanıma göre çizgi roman belirgin ölçütleri ve yapısı olan sanat dalı olmaktan çok romanın bir türü olmaktan öteye geçmemektedir. Levent Cantek çizgi romanı "Çizgi roman, elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde artarda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan anlatım biçimidir" **(**1996: 19) şeklinde tanımlamaktadır.

M. Thomas Inge'nin çizgi roman tanımı ise şöyledir: "Bu tür (çizgi roman), bir dizi karakterin değişik vesilelerle tekrar tekrar ortaya çıktığı, anlatı metniyle görsel hareket arasında belli bir denge kuran, diyalogların çoğu zaman konuşma balonlarıyla verildiği ve gazetelerde dizi şeklinde yayınlanan açık uçlu dramatik anlatı olarak tanımlanabilir" (1997: 79).

Eisner, birbirini takip eden kareler düzeninden dolayı, çizgi romanı **sequental art** (Ardışık Sanat) olarak adlandırmaktadır. Bu ardışıklık sisteminin okur üzerindeki etkisini psikanalitik olarak çözümleyen Michael Lukas Moeller okurun kinetik olarak uyarıldığını, bunun da okurun okumasında yönlendirici bir etken olduğunu iddia etmektedir. Bilindiği gibi, kinetik, hareketi inceleyen bilim dalıdır. Kinetik sanat ise hareketi merkeze alarak alımlayıcının hareketi optik olarak algılamasını hedefler. Uzman, hareket eden, birbirini takip eden kareler ve kareler içindeki figürleri inceleyerek okuyucunun nasıl uyarıldığını incelemiştir. Bu bakış açısına göre, beynin motor hareketlerini denetleyen bölümünün hareketli bir imge gördüğünde sanki beden hareket ediyormuş gibi uyarıldığı ileri sürülmekte ve yaratılan etki konusunda şunlar söylenmektedir:

- Ardışık (birbirini takip eden) kareler hareket hissi yaratmaktadır.
- Hikayenin bütünsel olarak kurgusu hızlı bir hareketi sunmaktadır.
- Etkin ve edilgen beden hareketleri iç ve dış dinamikler olarak hikayede yer alan figürlerde yansıtılmakta, okur bu akışı hareket olarak algılamaktadır.
- Görsel duyumuz hareket etmeyen ama hareket formunda aktarılmakta olan pozu hareket halinde algılamaktadır (Moeller, 1973: 118).

Terescenko, bazı araştırmacıların çizgi romanın 19. yy resimli hikâyelerini, gag mizahi türü, çizgi roman bantlarını, mizah çizgi kitapları gibi farklı birçok türü bir araya getirdiğini ifade etmektedir (2010: 9). Scott McCloud **Understanding Comics** başlıklı çalışmasında, çizgi romanın anlatım unsurlarını da göz önünde bulundurarak çizgi romanda yer alan yazılı sözcüklerin, görüntülerin ve diğer ikonların çizgi roman dilinin sözcük hazinesi olduğunu saptamaktadır. Ona göre birleşik bir dil, birleşik bir sözcük hazinesini hak etmektedir ve eğer bu ilişki sağlam olmazsa çizgi roman sözcüklerle görsellerin gayri meşru çocuğu olmaktan ileri gidemeyecektir (1993: 47).

Klaus Kaindl ise çizgi romanı şu dört maddeyle tanımlamaktadır:

- Çizgi roman, kitle iletişim araçları vasıtasıyla iletilen bir iletişim biçimidir. Dağılımı çeşitli kitle iletişim araçları üzerinden gerçekleşmektedir.

- Üretim ve çevirinin toplumda tanımlanmış bir önemi vardır ve bu çizgi romanın içerik ve örgün bileşenlerini de tanımlamaktadır (toplumsal deternizm).
- Çizgi roman öyküsel bir biçimdir. Eylem, dilsel ve resimsel işaretlere sahip birbirini takip eden (en az iki) resimce anlatılmaktadır. İçerik çoğunlukla kültürel olarak belirlenmiştir. Bu nedenle farklı bir kültüre kolayca aktarılamaz. İçerikler çoklu göstergesel şeklinde (in polysemiotischer Form) (çeşitli karakterlere dayalı olarak) iletilmektedir.
- Çizgi romanda üretildiği kültüre özgü tasarım araçları (Konuşma/düşünme balonları, piktogram (resim yazısı), yansıma sesler (onomatopoien), hız çizgileri, tipografi…) bulunmaktadır (2004: 87)

Kaindl birçok araştırmacıyla hem fikir olarak çizgi romanı anlatısal (**narrative**) bir sanat olarak kabul etmektedir (Picout, 2005: s. 82). Pek çok başka araştırmacı gibi Üstün Alsaç da çizgi romanın bir öykü anlattığını aktarır. O halde, buradan yola çıkarak genel olarak literatürün çizgi romanın işlevini bir öykü aktarmak, anlatmak olarak tanımladığını görünce işlevine özel vurgu yapmak kaçınılmaz hale gelmektedir. Resim ve fotoğraf görsellerinin belirgin bir öyküyü işaret ederken anlaşılması alımlayıcısının mesajı ve hikâyeyi anlayabilecek yeterli art alan bilgisinin olmasına bağlıdır.

Buna karşın anlatı sanatı olarak çizgi roman resim ve fotoğrafın işlevinden farklı bir yol izlemektedir. Çizgi roman bir mesajı veya öyküyü yazı-görsel birlikteliğiyle uzun uzun anlatma olanağına sahiptir. Örnek olarak Hz. İsa'nın doğum hikâyesini ele alabiliriz.

Aşağıdaki resim/fotoğraf - Bir bebek, annesi, ahır, saman, koyun-kuzular, gökte parlak bir yıldız, bebeğe bakan bazı insanlar ve çoğunlukla da ona inançla bakan iyi, zengin giyimli üç adamı göstermektedir.

İncili ve Hz. İsa'nın doğumunu bilmeyenler için muhtemelen bu resim sadece ahırda doğum yapan bir kadın ve ona yardıma gelen insanların durumunu tasvir ediyor

olacaktır. Gökte yıldız görülmesi de açık, bulutsuz gökyüzüne işaret ediyor olacaktır. Buna karşın hikâyeyi bilenler için tablo üç adamın (bilgenin), kayan yıldızı takip ederek, Hz. Meryem'in Hz. İsa'yı dünyaya getirdiği ahıra ulaştıklarını anlatmaktadır.

Hikâyeyi bilenler bu anın öncesini de sonrasını da bilmektedirler. Resim sanatının örnekleri de, tıpkı yazınsal yapıtlar gibi, ancak alımlayıcının bilgisi ölçüsünde hikâyesini görünür kılmaktadır. Çizgi romandaysa Hz. İsa'nın doğumu çizgiyle yazının işbirliğine eşlik eden diyaloglar, açıklama kutuları, diğer anlatım unsurları ve olaylar örgüsüyle aşama aşama anlatılmaktadır. Bu da çizgi romanı anlatı (narrative) yapan özelliktir.

Resim 2[2]



[2] The Birth of Jesus, Gerard van Honthorst.

Resim 3[3]



William Labov 1972 yılında anlatının yapısını oluşturan 6 öğeyi saptamıştır. Çizgi romanın anlatı (narrative) sanatı olması dolayısıyla Amerikan çizgi romanının Güney Asya çizgi romanlarındaki etkisi üzerine makale yazan Tej K. Bhatia çizgi romanın Labov'un saptadığı altı öğeye uyduğunu iddia etmektedir (2006: 291). Alev Yemenici Labov'un saptadığı altı öğeyi şu şekilde açıklamaktadır:

1 – Özet (**Appendages/abstract**): Anlatıcı öyküsüne olup bitenin bir özetini vererek başlar. "Özet" öyküyü temel çizgileriyle tanıtır ve genellikle anlatının hemen başında yer alır. Bununla birlikte "özet"in bir olmazsa olmaz olmadığı notunu düşen Yemenici anlatıcının gerilim oluşturmak için farklı bir teknik de kullanabileceğini belirtmektedir.

Stan Lee, çizgi romanın ilk sayfasının aynı amaca hizmet etmesi gerektiğini belirtmiş, buna "**splash page**" adını vermiştir. **Splash page** okura dizi halinde; bir

[3] Çizen: Kozumi Shinozawa

hafta, bir ay önce, yayımlanan çizgi romanlarda bir önceki sayıda gerçekleşenlerin özetini sunabileceği gibi etkili bir giriş yapmak için gerilim dolu bir sayfa da sunabilmektedir (Lee – Buscema, 1986: 14).

2 – Tanıtım (**Orientation**): Anlatıcı zaman, uzam, öyküsünde yer alan kişiler ve olaylara ilişkin tanıtıcı bilgiler verir.

3 – Karmaşık olaylar dizisi (**Complicating Action**): Anlatıcı olayları zaman sırasına göre aktarmaya başlar.

Horn'a göre çizgi romanda zaman açık ve sınırsız olarak kullanılmaktadır. Geleceğe veya geçmişe atlanabilmektedir. "Gerçek zaman kullanılmaz; sürekli şimdiki zaman"da yaşanır. Will Eisner bu tekniği kullanmayı tercih ettiğini, okurlarına bunun çekici geldiğini belirtmiştir. Bu da çizgi romana özgü bir durumdur (Tuncer, 1993: 38).

4 - Değerlendirme (**Resolution**): Her anlatıcı anlatısının kendisi için neden anlatılmaya değer olduğunu vurgulamak ister.

Burada dinleyici-okurun anlatıcıyla veya anlatıdaki karakterle özdeşlik kurması kolaylaştırılır. Anlatı daha canlı ve gerçekçi bir hal alır. Tuncer'e göre "Çizgi romanlar, başarıyı çok somut bir biçimde verdiklerinden ve kahramanla özdeşleşen çocuğu daima başarıyla doyurduklarından, onlar tarafından sevilmektedir" (s. 54).

5 – Çözüm (**Evaluation**): Anlatıcı sonuçta ne olduğunu aktarır.

Çizgi romanda çözüm Resim 4'de yer alan örnekte de görülebileceği gibi görsel ve yazınsal olarak sunulur.

Resim 4:[4]



6 - Sonuç (**Coda**): Anlatıcı genellikle bağımsız tümceciklerle anlatısının sona erdiğini belirtir (Yemenici, 1995: s. 39-55). Resim 5[5] bir coda örneği göstermektedir.



[4] Brendon, Cilt 7, 3. Hikaye: **Kanlı Hayaller**, yazan - Caudio Chiaverotti, çizen – Giuseppe Ricciardi, Çizgi Düşler, 2012, s. 288

[5] A.g.e., s. 288

Bugün, çizgi romanın narrative-anlatım olduğu düşüncesine dayanarak olsa gerek çizgi roman sanatçıları birçok kaynakta masal/öykü anlatıcısı (**storyteller**) olarak nitelenmektedir. Masal/öykü anlatıcısı kavramı Türk kültüründeki Dedem Korkut'tan Japonya'nın gezici masal anlatıcısı **Kamishibai**ne, ortaçağın gezici ozanlarından paganist şamanlarına, dini hikaye anlatan din görevlilerinden masal anlatan büyükanne-büyükbabalara kadar geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Çizgi romanların hikâyelerinin kalıplarının masal ve mitoloji ekseninde olduğu göz önüne alındığında sanatçısına anlatıcı denmesi kaçınılmaz görünmektedir.

Bu görüşü destekler nitelikteki saptamayı Alsaç yapmıştır. Özellikle üstün nitelikleri olan kahramanların özelliklerini göz önüne alan yazar çizgi roman kahramanlarının masal kahramanlarıyla olan benzerliğine dikkat çekmektedir (s. 17).

Yine edebiyatın masal, mitoloji, efsane, destan türlerinin çizgi romanla ilişkisi birçok araştırmacı tarafından irdelenmiş, çizgi roman sanatçısının masal/öykü anlatıcısı olarak nitelenmesini desteklemiştir. Bu niteleme çizgi romanın anlatısal işlevini belirginleştirirken bir yazınsal tür olarak kabulünün literatüre girdiğini de göstermektedir.

Çizgi roman araştırmacısı olan Wolfgang J. Fuchs ile Reinhold C. Reitberger birlikte hazırladıkları **Comics. Anatomie eines Massenmediums** adlı kitaplarındaki "Moderne Mythen" başlığı altındaki bölümde çizgi romanlardaki hayvansı karakterlerle fablları, süper kahramanlarla da mitolojik kahramanları karşılaştırmışlardır. Yine mitolojik karakterlerin çizgi romanda kullanımına da dikkat çeken araştırmacılar bu bölümün sonunda çizgi romanların modern Ezop ve Homeros eserleri olduğu saptamasını yapmışlardır (1973: 133). George Kovacs ve C. W. Marshall da farklı yazarların araştırmalarından derledikleri **Classics and Comics** (2011) adlı kitaplarında çizgi romandaki mitolojik uyarlamaların izini sürmüşlerdir.

Çizgi roman yazarı Grant Morrison **Supergods** (2011) kitabında yine tanrısal mitolojik kahramanlarla modern süper kahramanların benzerliklerini irdelemiştir.

Bunlar bir yana çok yönlü Amerikalı çizgi roman sanatçısı Barry Windsor Smith 1995-1998 arasında çoğu mitoloji ve tarih konularını kapsayan kısa çizgi romanlar hazırlamış, **Dark Horse** yayınevinden basılan çizgi roman dizisine de masal/öykü anlatıcısı adını vermiştir.

1.2. KARİKATÜR VE ÇİZGİ ROMAN'A GEÇİŞ

Daha önce de dile getirdiğimiz gibi çizgi romanın kökenini Da Vinci'nin not defterlerindeki çizimlere bağlayan araştırmacılar bulunmaktadır (Tuncer, 16). Bu son derece akla yakın bir tez olarak kabul edilebilir. Çünkü Leonardo da Vinci'nin çizimleri karikatürün ilk örnekleri sayılmaktadır.

Resim 6[6]



[6] Leonardo Da Vinci, Italian Renaissance Art.com, http://www.italian-renaissance-art.com/Da-Vinci-Drawings.html

Daha sonra çizgi romanın ilk örnekleriyle başlayan ve uzun süre kullanılacak olan insanlarla hayvanların gerçekçi çizimlerinin bozulmasıyla elde edilen desenlerin yıllarca kullanıldığı görülecektir. Alsaç da daha önce andığımız eserinde karikatürün anlatım aracı olarak abartılmış biçimbozmalar (deformasyonlar) içeren çizimler kullandığını vurgulamaktadır (s. 17).

Leonardo da Vinci'nin Resim 6'da yer alan bu çizimleri deneysel çalışmalar olarak nitelendirilmiştir. Sanatçı, güzel oranlar ülküsüne uymakla birlikte çirkin yüzler çizmeyi tercih etmiştir. "Güzel oranlar ülküsü, bir başka deyişle İdealizm dışlanınca, komik/gülünç ya da fantezi surat ve bedenler ortaya çıkıyordu. Ya da isterseniz çarpık figürler…" (Şenyapılı, 2003: 14).

Çizgi romanın ortaya çıkışının izlerini karikatürün tarihçesinde bulabiliriz. Bundan dolayı karikatürün tarihçesine göz atmak yararlı olacaktır. Önder Şenyapılı, karikatürün Rönesans dönemiyle başladığını belirtmektedir. Bu dönemde duvar resimlerinin çizimine dair ilk yeni fikirler ileri süren Leon Battista Alberti 3 boyutlu görsellerin 2 boyutlu yüzeylerde nasıl yansıtılabileceğine dair yeni perspektif görüşlerini **Della Pittura** adlı kitabında dile getirmiştir. Alberti bu kitapta dış çizginin (konturun) kendi başına güzel olabileceğini, çizilen figürlerin düzenlemesinin (kompozisyonunun) önemine dikkat çekmiştir. Giorgio Vasari, üç sanatçının, Michelangelo, Raffaello, Leonardo da Vinci'nin çizgilerini ve ayrımlarını belirlemek için ilk kez "desen" sözcüğünü kullanmış, bu kavrama tasarım anlamı da kazandırmıştır (Şenyapılı, a.e, s. 12).

İtalya'da başlayan bu akım Fransa'da da tanınmış, yeni bir çizgi tarzı ortaya koyan bu sanat dalının adı İtalya'da "caricare" olarak adlandırılırken bu ülkeye "karikatur" olarak geçmiş dilimize karikatür olarak aktarılmıştır (Topuz, 1997: 9).

Alsaç, karikatürü şu şekilde tanımlamaktadır: "Karikatür insanların, varlıkların, olayların, hatta duygu ve düşüncelerin doğala ters düşen, olağanla çelişen, gülünç yanlarını yakalayıp bunları kimi zaman da yazıyla desteklenmiş abartılı çizimlerle bir gülmece anlatımına dönüştürme sanatıdır" (Alsaç, s. 7).

Karikatür sanatı ve tarzı Avrupa ülkeleri arasında yaygınlaşırken karikatür dergileri basılmış, gazetelerde karikatüre yer verilmiş, çizgi romanın ortaya çıkmasına farklı katkılarda bulunulmuştur. Alsaç karikatürün daha sonra çizgi romana örnek teşkil edecek biçimini şu şekilde aktarmaktadır:

- Karikatür genellikle "kare" adı verilen bir alan içine yapılır.
- Konu gerektiriyorsa birden çok kare kullanılır ve buna "bant karikatür" dendiği de olur.
- Anlatımda yazıdan da yararlanılabilir. Genellikle konuşmaları ileten yazılar çizimin altına ya da içine yerleştirilir. Çizim karesinin üstüne bir açıklamanın getirildiği de olur.
- Yeni karikatür konuşma balonundan yararlanır.
- Devinen bir nesnenin arkasındaki hız çizgileri, toz bulutları, büyük bir gürültüyü anlatan patlama yıldızları, şaşırma belirtisi olarak kullanılan ünlem ya da soru imleri gibi şeyler kullanılır (A.g.e., s. 8).

Yukarıdaki özelliklerin hepsi daha sonra çizgi romanda da kullanılacaktır. İtalya'dan Avrupa'ya yayılan karikatür sanatı İngiltere'de de kendine yer bulmuştur. Böylece çizgi romanın kökünü mağara resimlerinde veya hiyerogliflerde aramayan araştırmacıların hemfikir olduğu ve bilinen ilk örnek olarak kabul ettiği çalışma ortaya çıkar. Bu çalışma İngiliz usta ressam, eleştirmen, karikatürist William Hogarth'ın (1697 - 1764) kendi tarzını yaratarak resim sanatına yeni yön vermiş, tarzıdır ve Hogarthian adıyla anılmıştır. Hogarth, "Bir Sokak Kadınının Yükselişi" adını verdiği bir dizi resim yaparak sergi açar. Sekiz tablodan oluşan sergideki resimler balonsuz ve sözsüzdür ancak her biri bir anı betimlerken sırayla okunduğunda bütünlüklü bir hikâye anlatırlar. Bu dizine göre hayat kadını zengin olur, parayı tutamaz, tekrar sefil olur, ölür. Hogarth, bu yeni anlatım dilinin sergilerde yer almasıyla bir yere ulaşılamayacağının farkına varınca baskı yapılabilecek şekilde kopyalayarak tekrar çizer ve kitapçık haline getirir. Halk, pazar yerinde satılan bu yeniliğe büyük ilgi göstererek satın alır. Bu ilgi de o dönemin yayıncılarının ve çizerlerinin dikkatini çeker. Her ne kadar Hogarth çevresi tarafından "Karikatürün babası" olarak anılsa ve karikatürün figürleri bozma alışkanlığını kullanarak çizimler gerçekleştirmiş olsa da

artık çizgi roman sanatının önü açılmıştır. Hogarth'ın tarzı daha sade çizgilerle üretilmiş, çizgi romanın ilk prototipleri çoğalmıştır (Güreli, a.g.e., s. 42-43).

Resim 7[7]



1756-1827 yılları arasında yaşamış olan çizer-karikatürist Thomas Rowlandson karikatürü çizgi romana daha da yaklaştıran çizgileriyle bilinir. Güreli'nin altını çizdiği iki unsur bu yaklaştırma işleminde belirgin işlev taşır. İlki tek karelik karikatürlerden başka birbirini takip eden karelerin tek öyküyü anlattığı çizgi bant (**strip**) çizmiş olması, ikincisi ise (bugün bildiğimiz şekliyle olmasa da) hem konuşma hem de düşünce balonu kullanmış olmasıdır (s. 43).

[7] Hogarth, William, A Harlot's Progress Plate IV, 1732, http://exhibits.library.northwestern.edu/spec/hogarth/women4.html

Resim 8[8]



Bu gelişmelere rağmen o dönemlerde karikatür ve abartılı anatomili "vinyetler" gazete ve kitaplarda daha çok kullanılırken henüz çizgi roman çizenlerin sayısı azdır. Nitekim 1799-1846 yılları arasında yaşamış olan İsviçreli Rodolphe Töpffer çizgi romanın öncülerinden biri sayılır. Töpffer, yarattığı tiplemelerle birbirini takip eden karikatür sadeliğinde ama yazılı metinle bütünleşmiş karelerden oluşan çizgi romanlar çizer.

Örnek için bkz. Resim: 9[9]



[8] Rowlandson, Thomas, The Four Seasons of Love, 1814, https://art.famsf.org/thomas-rowlandson/four-seasons-love-1963302272

[9] Töpffer, Rodolphe, Brutus Calicot, 1846, https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm

Söz konusu çizgi romanlara zemin hazırlayan ve hem içerik hem de ana hatlarını şekillendiren isim şair-çizer Wilhelm Busch'tur. Günümüzde gazete sayfalarında halen okumakta olduğumuz "tefrika romanlarının" babası olduğunu söyleyebileceğimiz Busch **Max und Moritz** adlı eseriyle popüler olmuş, tanınmıştır. İki yaramaz çocuğun etraflarındaki insanlara zarar vermesini anlatan çizgilere eşlik eden şiirsel metinler bir bütünlük oluşturarak Resim 10[10]'da görebileceğiniz yeni bir metin türü sunmuştur okuyucuya (A.e., s. 45).

Resim 10



Durch den Schornstein mit Vergnügen
Sehen sie die Hühner liegen,
Die schon ohne Kopf und Gurgeln
Lieblich in der Pfanne schmurgeln. —



[10] Resim 10: Busch, Wilhelm, Jubilaeumsausgabe, Bassermann, 1993, s. 25

Karikatür sanatı bu süreçten de takip edilebileceği gibi yazıyla imgeyi bir araya getirerek yeni bir biçim oluşturmuştur. Çizgi romanın hem ilk örnekleri hem de ardılları uzunca bir süre desen olarak da mizah anlayışı olarak da karikatürü takip ettiğinden Amerika'da "**comics**", İngiltere'de "**Funnies**" olarak adlandırılmıştır (A.e., s. 43).

Ama karikatürden hem çizgi olarak hem de içerik olarak ayrılma zamanı yaklaşmaktadır. Topuz, İngiltere'de **cartoon** olarak anılan karikatür sanatında bir hikaye veya olay bir kareden fazla kareyle, bir diziyle anlatılıyorsa bunun "çizgi bant" (**strip cartoon**) olarak adlandırıldığını, çizgi banttan da mizah'dan (**humour**) çok serüven içerikli olduğunu belirtmektedir. Çizgi roman yerine kullanılan **strip cartoon** ifadesine Fransızlar aynı anlama gelen **bande dessinée** demektedirler (Topuz, a.g.e., s.11).

Karikatür sanatının oluşturduğu ve resmin egemenliğini yıkan anlatım dili çizgi roman sanatının önünü açmıştır. Çizgi romanın ilk tohumları Avrupa'da atılmıştır. Ancak bütün araştırmacıların ortak fikri çizgi romanın ilk şablonlarının Avrupa'da ortaya çıktığı, içerik olarak Almanya (Wilhelm Busch) örneklerinin kullanıldığı, tüm modern anlatım unsurlarının Amerika'da geliştiğidir.

Öncelikle baskıda gelişme yaşanmıştır. Bu gelişme öncesinde yazıların basımında sorun yaşanmazken görsellerin baskısında sanatçıları yoran bir süreç gerçekleşmekteydi. Görseller önce büyük boy hazırlanır daha sonra ahşap veya bakır oyma yöntemiyle küçültülürdü. 1880 yıllarında Almanya'da "ışıklı baskı" (**Lichtdruck**) tekniğinin gelişmesi resimlerin küçültülüp büyütülmesini kolaylaştırarak resmin kitap ve gazetelerde daha yaygın olarak kullanılmasına olanak tanıdı (Güreli, a.g.e., s. 45).

19. yy Amerikasında toplum çok büyük bir çeşitlilik gösteriyordu. Ortak bir dil, kültür olmadığı gibi İngilizce konuşan azdı ve okuma yazma oranı da düşüktü. Buna karşın gazeteler arasında kıyasıya bir rekabet yaşanmaktaydı. **New York World** gazetesinin sahibi Joseph Pulitzer ile **New York Journal** gazetesinin sahibi William

Hearst bu gazete savaşlarında başı çeken iki isimdi ve gazetelerinde yenilikler bularak satışları arttırma çabası içindeydiler.

Bu rekabette öne geçmeye kararlı olan Pulitzer öncelikle gazetesinde siyah ve beyazın dışında "sarı" renk kullanmak istemiş, kimyagerleri zorlayarak sorunsuz bir sarılı baskı elde etmiştir. [11]

Ardından da karışık Amerikan topluluğunun ilgisini daha kolay çekebilmek için görsellerin kolay anlaşılır dilinden faydalanmak istemiş, çizgi romana yönelmiştir. 1895 yılında **Pulitzer World** gazetesinin pazar günü çıkan ekinde Richard Outcault'un (1863 - 1928) **Sarı Çocuk** (*The Yellow Kid*) adlı çizgi romanına yer vermiştir. (Tuncer, s. 11). Outcault'ün **Sarı Çocuk** karakteri göçmenlerin yaşadığı **Hogan's Alley**a adlı sokakta yaşayan bir sokak çocuğudur. Bu karakter ve atmosferle Outcault karakterini hikayelerin merkezine oturtarak gazetede daha çok görsel ve eğlencelik arayan okur kitlesinin kendilerini kolayca özdeşleştirebilecekleri bir konuyu ele almıştır. Outcault çizgi romanında önceleri tek kare kullanırken birbirini takip eden karelere geçmiş, başlarda konuşmaları **Sarı Çocuk**'un kıyafeti üzerine yazarken konuşma balonlarını kullanmaya başlamış, çizgi romana son biçimini kazandırmıştır (Inge, a.g.e, s.79 - 80).

Bu arada gazete rekabetinde geri kalmak istemeyen William Hearst bir Almanya seyahati sırasında Willhelm Busch'un **Max und Moritz** çalışmasıyla karşılaşmış, tüm sayfalarını **Fliegende Blatter** adlı dergiden satın almıştır. Amerika'ya döndüğünde ise iki afacan çocuğun hikâyesini yeniden yorumlaması için işi 19 yaşındaki Rudolph Dirks'e emanet etmiştir. Böylece ortaya 1897 yılında balonsuz ve yazısız Hans ve Fritz çizgi romanı çıkmış oldu. Daha sonra bu eser yazar Harold H. Kneer'in katılmasıyla konuşma balonu ve yazıya kavuşarak ismini değiştirerek **The Katzenjammer Kids** olmuştur (Güreli, a.g.e., s. 46).

[11] Bugün Bir Yerde, http://birgunbiryerde.blogspot.com.tr/2012/09/cizgi-romann-ilk-karakteri-yellow-kid.html (Çevrimiçi)

Resim 11[12]



Gazete rekabeti sayesinde çizgi roman kendisine hafta sonu ilavelerinde giderek daha fazla yer bulmayı başarmıştır. 1920-1925 yıllarında çizgi roman olgunlaşmış, ana çizgilerini almış, kendini bir sanat biçimi olarak kabul ettirirken kazanç getiren bir iş olduğunu da ispat etmiştir (Tuncer, a.g.e., s. 12).

Zaman içinde çizgi roman içeriklerinde ve çizimlerinde değişimler olmuştur. 1920'li yıllarda okur kitlesi olarak aileyi ve orta sınıfı hedef alan gazeteler çizgi romanlarda eğlenceli aile öykülerinin daha gerçekçi ele alınmasına neden olmuştur. Ülkemizde Fatoş olarak tanıdığımız **Blondie** ve **Little Orphan Annie** bunların başında gelmektedir. Bu arada politika da çizgi romanlarda boy göstermeye başlamıştır (A.e., s. 13).

[12] Doğan Kardeş'in 639. sayısında yayınlanan Kaptan ve Çocukları Edi ile Büdü (Katzenjammer Kids)

1929 yılında sürekli olarak mizah türünden çizgi romanların basılması okurların ilgisini kaybetmeye başlayınca gazeteler yeni arayışa girişmiş, macera türü çizgi romanlara yönelim gerçekleşmişti (Güreli, a.g.e., s. 47).

Çizgi romanların her biri günlük gazetelerde 3-4 kare olarak yer bulurken pazar ilavelerinde ve dergilerde 12-15 kareye kadar uzayabiliyordu. Çizgi roman kitap ve dergilerinde ise daha çok kare birbirini takip ederek bütünlüklü bir öykü anlatabiliyordu (Alsaç, a.g.e., s. 17).

Amerika'da 1933 yılında bir ticari firma çizgi romanı gazetelerden bağımsız olarak bir dergi formatında hazırlamış, **Funnies on Parade** adlı bu dergiyi okurlara ücretsiz dağıtmıştır. 1934 Mayısı itibariyle de çizgi roman dergileri gazete kulübelerinde satışa sunulmuştur (Tuncer, a.g.e., s. 16).

1938 yılındaysa **Action Comics** dizisinde çizgi roman dünyasını yerinden oynatan Joe Shuster ve Jerry Siegel yaratısı **Superman** yayınlanmış, süper kahraman ekolü dünyayı etkisi altına almıştır.

M. Thomas Inge, kimi tarihçilerin çizgi romanın kökenini ve anlatım unsurlarını mağara resimlerinden halılara, hiyerogliflerden karikatüre, çocuk kitaplarından Hogarth gibi sanatçılara dayandırsalar da çizgi roman türünün kendini ifade etmek için dilin kendine özgü olduğunu ve bir Amerikan yaratısı olduğu tezini ileri sürmektedir (Inge, a.g.e., s. 79).

1.3. YAZINSAL DİZGEDEKİ YERİ

Çizgi romanın yükselişini sağlayan şey, gazeteler aracılığıyla geniş okur kitlelerine yayılması ve popülerleşmesi olmuştur. Tam da bu nedenle çizgi roman genelde çok uzun süre popüler kültür ürünü olarak görülmüştür. Levent Cantek çizgi romanın popüler kültür ürünü olmasını üretim biçimine bağlayarak açıklamaktadır. Bu görüşe göre çizgi roman diğer çağdaş sanatların yolunu izlemekte bir arz-talep dengesiyle üretilmektedir. Bu nedenle başarı ölçütü önemli sayılmakta ve başarı satış

üzerinden değerlendirilmektedir. Bu da çizgi romanın sanatsal değerinin çoğu kez ikinci plana atılmasına sebep olmaktadır (1996: 27).

Çizgi romana sanatsal başarı ölçütü yerine sadece satış rakamları üzerinden bakılması yanıltıcı olabilir. Öte yandan satış rakamlarına bakmak çizgi romanın ne denli ilgi gördüğünü anlamaya yardımcı olacaktır. Buna örnek olarak Japonya'da satışa sunulan **manga** (Japon çizgi romanı) ekolü çizgi romanlara bakılabilir. **Manga**, 2014 en çok satan listesinde ilk beş sırada yer alanlara dahil olmuştur. Listeyi Japon İstatistik Şirketi Oricon 18 Kasım 2013 - 16 Kasım 2014 tarihlerini temel alarak açıklamıştır:

1. **One Piece** (Shueisha Eiichiro Oda) - 11.885.957 adet
2. **Attack on Titan** (Kodansha Hajime Isayama) – 11.728.368 adet
3. **Haikyu!!** (Shueisha Haruichi Furudate) – 8.283.709 adet
4. **Tokyo Ghoul** (Shueisha Sui Ishida) - 6.946.203 adet
5. **Kuroko's Basketball** (Shueisha) – 6.729.439 adet [13]

M. Thomas Inge, 1990 yılında yayımlanan **Comics as Culture** adlı kitabında son derece popüler olan, dünyanın her yanında milyonlarca satılan ve okunan bir sanat ürünü hakkında çok az kişinin nitelikli ve sanat yapıtına uygun incelemeler yaptığına dikkat çekmektedir. Burada araştırmacı popüler kültürle ilgili yazan kişilerin çizgi romana değindiğini, kitaplarında bölüm ayırdıklarını belirtmektedir. Buna ek olarak çizgi romana dair yazıların ve incelemelerin az oluşunu şöyle vurgulamaktadır:

> "Birkaç psikolog, sosyolog, eğitimci ve medya uzmanı dışında, Amerika'da çizgi roman sanatı son zamanlara kadar popüler kültürün alanıydı. Bu konuda geçmişte yazılanlar, genel olarak, en azından bu öykülerin halktan geniş bir talep gördüğünü kabul eden ama aynı zamanda sık sık çizgi romanların kültürü ve toplumsal istikrarı tehdit eden yıkıcı özelliklerinden söz eden eleştirmenlerin yerici ve

[13] http://www.anitoryum.com/site/2014-yili-en-cok-satan-mangalar/

> küçümseyici yazılarından ibaretti. Çizgi romanlarda ve karikatür kitaplarında (comic book çizgi roman kitabı anlamı taşımaktadır, çevirmen yanlış aktarmış olabilir) kısa ömürlü bir değerden fazlasını bulan yazarların sayısı çok azdı; anlatı sanatının bu melez biçiminin kendine özgü bir estetiğinin olduğunu kabul edenler ise daha azdı." (s. 79).

Yukarıdaki tespitlerin ışığında özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısıyla birlikte dünyada salgın düzeyinde okur bulmuş olan çizgi roman sanatı hakkında yüzyılın son çeyreğine kadar çok az kuramsal çalışma gerçekleştirildiği gözlemlenmektedir. Nitelikli bilimsel çalışmaların azlığına rağmen çoğunlukla aynı gerekçelere dayanan çizgi roman karşıtı yazıların çokluğu ise şaşırtıcı derecede çoktur. Bununla birlikte çizgi roman karşıtı yazıları kaleme alanların çizgi roman okuru olmamaları ve yüksek sanatlara yönlendirici taraflı yazılar yazmaları da ilgi çekicidir.

Çizgi romanın tarihçesinde de değinildiği üzere çizgi romanın özellikle Amerika'da gazetelerin rekabetinde kullanılmış olması bize çizgi romanın okunma sebebi hakkında ipucu vermektedir. 20. yy başlarında Amerika'da yaygın ortak bir dilin kullanılmaması, buna karşın basılı medyanın, gazetelerin ciddi bir pay ve okur kapma savaşımı içinde olduklarından bahsetmiştik. Sadece yazıyla basılan bir gazetenin ortak dil birliğinin olmamasının yanı sıra okur-yazarlık oranının da düşük olması sebebiyle satışında arzu edilen rakamlara ulaşılmaması gazete sahiplerini yeni arayışlara itmiştir. Pulitzer'in çizgi roman yayınlatma kararı bu soruna çözüm getirmiş gibidir. İngilizcenin egemen olduğu gazetede az ve dar kelime dağarcığına sahip, gündelik dilin daha çok tercih edildiği, az ve sık tekrarlanan sözlü ama bol resimli hikâyelerin basılması okunurluğu ve anlaşılmayı kolaylaştırmış, gazeteye okur kazandırmıştır. Diğer gazetelerin de bu yolu izlemesiyle de ortaya yazının ve resmin belli bir kurgu içinde tutarlı ve bütünlüklü öykülerle dolu melez bir türün popüler olmasını sağlamıştır. Bu tür de gazete satışlarını arttırarak varlığını güçlendirmiş ve yerini sağlamlaştırmıştır.

Kindle, çizgi romanın "Kitle - Yığın edebiyatı" (**Trivialliteratur**) olarak değerlendirdiğini belirtmektedir. Çizgi romana karşı olumsuz yaklaşımların da bu sınıflama üzerinden gerçekleştiğini belirtmektedir.

Werner Hoffman, "Çizgi bantların sanat tarihsel açıdan sorunları" başlıklı yazısında çizgi romanın "yüksek sanat" taraftarlarınca nasıl tanımlandığını aktarır: "Çizgi roman kısaca şöyle anılıyordu" demektedir "Çizgi roman, yüzyılımız hayallerinin otantik formu, özlemleri, boyutları ve sefaletidir" (1970: 67).

Çizgi roman uzun bir süre olumsuz, düşük, ucuz, basit bir sanat olarak görülmüştür. Bu süreç ülkemizde de Avrupa'da da aynı şekilde gerçekleşmiştir. İşin ilginç yanı bu olumsuz bakış açılarının kökeninde çizgi romanı bütün anlatım olanaklarıyla ortaya çıkaran, dünyaya yayan ve popülerlik kazandıran Amerika'nın olduğunu söyleyebiliriz.

Çizgi romanın ilk yıllardaki hızlı yayılışı ve popülerlik kazanışı, kolay ulaşılabilir oluşu ve yığınlara mal oluşu bir bakıma o yılların araştırmacılarının, eğitmenlerinin, anne-babalarının ve yöneticilerinin onu anlamlandırmasında sıkıntı yaratmış gibidir. Yakın zamanda ülkemizde yaşadığımız **Pokemon** karşıtlığı histerisiyle bazı çevrelerde gelişen **Harry Potter** karşıtlığı buna örnek gösterilebilir. Özellikle çocuklar söz konusu olduğunda aşırı korumacı davranan anne-babalarla eğitimcilerin anlamadıkları, çözemedikleri, anlamak için çabalamadıkları hızla yaygınlaşan popüler kültür ürünlerine savaş açmayı tercih ettikleri görülmektedir. Bunu yaparken de bilim insanlarını ve yöneticileri arkalarına almak için çaba sarf etmektedirler. Örneğin son yıllarda hızla yaygınlaşan **Minecraft** adlı oyun önce tepki çekti, sonra diğer ürünlere yapıldığı gibi pedagoglarca eleştirildi, ardından devletçe yasaklama getirildi.

Nitekim Amerika'da da 1950'li yıllara doğru başlayan çizgi roman karşıtlığı giderek artmıştır.

Resim 12[14]



Anti-comic book hysteria reached alarming proportions by 1954, when scenes such as this were enacted in communities across America.

Cinecom Pictures

Çizgi roman karşıtlarının yükselen sesi Psikiyatrist Frederic Wertham olmuştur. Amerika'da Psikiyatrist Frederic Wertham kalame aldığı **Seduction of the Innocent** başlıklı kitapta özellikle korku ve polisiye çizgi romanları hedef almış, bir yandan da çizgi romanlardaki bazı karakterlerin eşcinsel ve sapkın olabileceğini vurgulamış, bunların çocukları olumsuz etkileyebileceğini iddia etmiştir.

Bu görüşleri temel alan Mc Carthy hükumeti çizgi romana bir dizi yasak getirmek üzere harekete geçmiş ve konuyu senatoya sunmuştur (Cantek, a.g.e., s. 85).

Amerikan senatosu, 1954 yılında gençleri suç işlemeye teşvik eden unsur olarak çizgi romanı da incelemeye alır. Hatta çizgi romanı uyuşturucu kullanmaya benzeten bir görüş de ortaya atılır (Tuncer, a.g.e., s. 18).

[14] The Comic Books (http://www.thecomicbooks.com/nsp1-27.html)

Böylece Amerikan çizgi roman yayıncıları bir araya gelerek olası yasaklamaların önünü kesmek için "**Comics Code Authority**" (Çizgi Roman Yayın Kuralları) adı altında oto sansür ölçütlerini yürürlüğe sokar (A.e.).

Avrupa'da da çizgi roman karşıtları harekete geçmektedir. Örneğin Fransa, Amerikan menşeili çizgi romanların ülkede yayınlanmasına bir dizi sınırlama getirmiştir. 26 Temmuz 1949 Yasası adını taşıyan yasaya uymamasından dolayı Tarzan'ın çıplaklığı bahane edilerek dergi kapatılır. Tarzan ancak 1953 yılında "edepli" çizilince; kısa da olsa, yayın hayatına dönebilir (Scognomillo, 1996: 108).

Çizgi roman karşıtlığı o yıllarda birçok yazıda kendisine yer bulur. Dietger Pforte çizgi romanın az sözlü ama bol resimli olmasına dayanan anlatım diline Alman araştırmacıların yaptığı olumsuz eleştirileri aktarmıştır: **Neo-Analphabetentums** (Yeni Cehalet – H. Teile), **Esperanto der Analphabeten** (Cahillerin Esperantosu - G. Schlückler), **Missionere des internationale Infantilismus** (Gelişmemişliğin / Çocuk zekâsında kalmışlığın uluslararası misyoneri – St. Andres) (1973: 55).

Çizgi roman karşıtlığı o kadar ileri gitmiştir ki Almanya'da 1955 yılında çizgi roman karşıtlığı **Neue Zeit** adlı gazeteden "**Vom Comic-leser zum Mörder**" (Çizgi roman okurluğundan katilliğe) sloganı ile duyurulmuştur. [15]

Diğer bir saldırı 1956 yılında Viyana'da basılan **Das Antiquriat** dergisi yazarı - pedagog Wilhelm Hoppe'dan gelmiştir. Çizgi romanı "İçinde çiğ komediyle, özet metin bulunan bir dizi resim" olarak tanımlayan Wilhelm Hoppe onu aynı zamanda "edebiyatın en ilkel türü" olarak nitelemiş, gençlerin ve çocukların dillerinin bozulacağından endişe ettiğini belirtmiştir. Hoppe, çizgi romanı aynı zamanda anne ve babaların büyük umutla çabuk kurtulunmasını umdukları Rock'n Roll gibi gelip geçici bir moda olarak gördüğü gibi onu salgın veya bulaşıcı hastalığa benzetmiştir.

[15] (Donald macht „grmpf" *Von Sophia Bellinghausen* http://www.tuchemnitz.de/phil/leo/rahmen.php?seite=r_medn/bellinghausen_comic.php)

Ayrıca Hoppe çizgi romanı sadece dilsel bir sorun olarak görmemiş, bazı kahramanların şiddet içerikli hareketleriyle çocukların zihinlerini zehirleyebileceğinden korkmuştur.[16] Bu nedenle de çocukların "iyi kitaba" yönlendirilmeleri gerekliğini önermiştir (Schalm, 2006: 7). Dahası, Hoppe tarihe geçecek bir benzetme yaparak çizgi roman okuyuculuğunun insanda "**Bild Idiotismus**" (Resim aptallığı) yapabileceğini iddia etmiştir (Kaindl, a.g.e., s. 73).

Bu "resim aptallığı" görüşü hemen olmasa da yıllar sonra Türkiye'de de dile gelmiş, eğitimci-yazar Gülten Dayıoğlu 25-26-27 Kasım 1965 tarihlerinde Cumhuriyet Gazetesi'nde yayımlanan yazılarında bu görüşünü aktarmıştır. "Zararlı Çocuk Yayınları Sorunu: Okumak Ruhsal Varlığımızın Besinidir" adlı yazı dizisinde çizgi romanla ilgili olumlu ve olumsuz eleştirilerle savunmaları derleyen yazar her ne kadar bir sorunu iki tarafın tezleriyle nesnel olarak masaya yatırıyor gibi dursa da yazılarından da anlaşılacağı üzere terazinin daha çok "çizgi roman zararlıdır" diyen tarafında durmaktadır. Yazar yazı dizisinde çizgi romanı "zararlı" olarak niteleyen ithamlara katılarak "Yararlı Çocuk Kitapları Hazırlama" önerisini getirir, isim vermeden de olsa bazı kurumları harekete geçmeye davet eder. Bu yazılarında, Dayıoğlu, Wilhelm Hoppe'nin resim aptallığı tanımlamasıyla, iyi kitaba yönlendirme önerisinin yanı sıra Cervantes'in ünlü eseri **Don Kişot**'u ve Gustave Flaubert'in **Madam Bovary** adlı eserini örnek vererek macera ve aşk romanı okuyanların yoldan çıkışlarını, akıllarını kaybedişlerini örnekleyerek çizgi romanın doğurabileceği zararlara dikkat çekmektedir. [17]

Bütün olumsuz söylemlere karşın çizgi romanı bir sanat dalı olarak gören, onu bir bilim nesnesi olarak ele alarak içeriği, tekniği ve işlevi üzerinden tanımlamaya çalışan araştırmacılar da olmuştur.

Hamburg Üniversitesi, Grafik Edebiyat bölümü öğretim üyesi Ole Frahm'ın kaleme aldığı **Die Sprache des Comics** (Çizgi Romanın Dili) adlı kitabında çizgi

[16] Donald macht „grmpf" Von Sophia Bellinghausen
http://www.tuchemnitz.de/phil/leo/rahmen.php?seite=r_medn/bellinghausen_comic.php
[17] Dayıoğlu, Gülten, Zararlı Çocuk Yayınları Sorunu: Okumak Ruhsal Varlığımızın Besinidir, http://www.seruven.org/inceleme.php?id=99 (Çevrimiçi)

romanın son derece geniş kitlelerce biliniyor ve takip ediliyor olmasına karşın hakkında çok az araştırma yapıldığına dikkat çekmektedir.

Klaus Kaindl, "Visuelle Komik: Sprache, Bild und Typographie in der Übersetzung von Comics" başlıklı makalesinde çizgi roman çevirisinde dil, resim ve tipografi öğeleri üzerinden eğlencenin görsel sunumunu incelemiş, bilim adamlarının çizgi romanla gereği kadar ilgilenmemesini açıklamaya çalışmıştır (2008):

> "Bilim ciddi bir iştir. Bu ciddiyet zaman zaman ciddiyetsizlikle kesişir ve bilim güvenilmezliklerle debelenir. Bu nedenle olsa gerek çizgi roman (comics) az ele alınır bilimde. Bazılarına göre ortada belirli bir bilim disiplinine uymayan melez bir sanat vardır. Bazılarına göre de çoğunlukla çizgi roman (comics); temelinde bu türün adıdır, mizah ve eğlenceli içeriklerle bağlantılıdır."

Kaindl'ın bu savının sadece Avrupalı ve Amerikalı bir grup bilim adamını bağladığını iddia etmek yanlış olmasa gerek. Çizgi romanın İngiltere'de **Funnies**, Amerika'da **comics** olarak adlandırılıyor olması ve dünyanın büyük bir kısmının, popüler olması sebebiyle, **comics** kavramını bilmesi onu her kültürün eğlence ve mizah kökeni üzerinden değerlendirdiği savını inandırıcılıktan çıkarmaktadır. Yine çizgi romanın ele aldığı konular ve ciddi bile olsa konuları ele alış şeklinin mizahla yüklü oluşu onu bir nebze haklı çıkarmaktadır. Bazı ülkelerdeyse mizahla ilişkilendirme olmadığını görürüz: Türkçede çizgi roman, Fransızcada **bande dessinée** (çizgi bant), İtalyancada **fumetti,** Japoncada **manga** ("man" (kaygısız, ilgisiz) ve "ga" (resim) birleşiminden oluşmaktadır). Bu durumda bazı Avrupa ve Amerika dışındaki kültürlerin çizgi roman üzerine neden kapsamlı bilimsel araştırmalar yapmadıkları sorusu sorulmaya devam edilebilir.

Ertan Eğribel "Çizgi Roman Olayı ve Toplum" adlı yazısında[18] çizgi romanın iki kategoride değerlendirildiğini işaret etmektedir:

[18] Sosyoloji Dergisi, sayı 3, 1992

1 – Çizgi romanlara kendi amaçlarına uygun “talim ve terbiyeye” ilişkin “eğitici” bir görev yükleyenler.

2– Çizgi romanın hayal gücü ve fantazya ürünü, belli bir popüler kültür formu/kitle kültürü olarak kullanılmasına göre tanımlanması diğer bir ayrımı oluşturur.

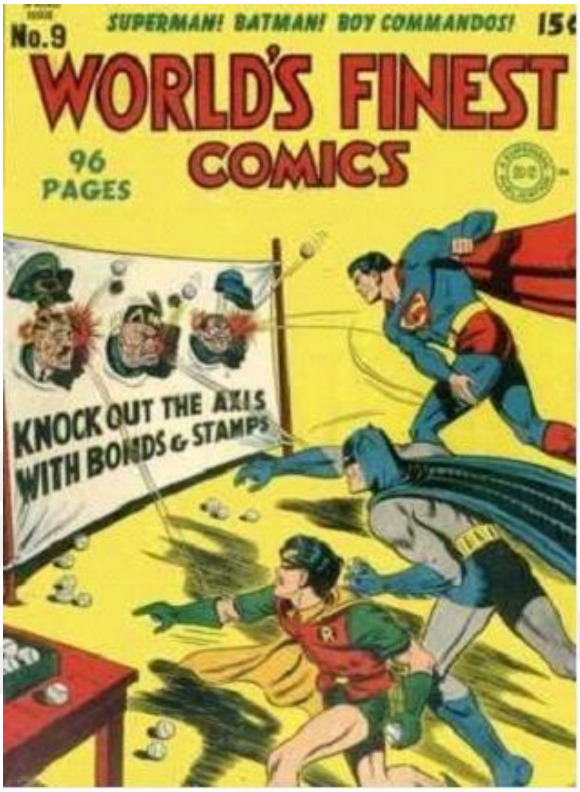
Eğribel ilk kategoride önemli bir konuya dikkat çekmektedir: Çizgi romanın kültür aktarımındaki gücü ve toplumu egemen erke göre eğitme işlevleri. Eğribel, özellikle batının diğer kültürleri baskı altına almak, kendi kültürünü tanıtmak ve diğer toplumları kendileştirmek için çizgi romanı kullandığının altını çizer.

Bununla birlikte Cantek Türkiye’de ilk kez 1929 yılında çizgi roman basıldığını ve bu özenle seçilen çizgi romanların batılılaşma yönünde örneklemeler olduğunu söylemektedir **(**a.g.e., s. 51).

Egemen erkin çizgi romanı propaganda aracı olarak kullanması yeni bir şey değildir. II. Dünya Savaşı sırasında Amerikalı süper kahramanların Nazi ve Japonlara karşı demokrasiyi korumak için verdikleri savaşı anlatan onlarca çizgi roman mevcuttur. Bu içerikteki çizgi romanlarla Amerikan halkının morali yüksek tutulmaya çalışılırken yurt dışına da gönderilerek düşmanlara baskı aracı olarak kullanılmıştır. Nitekim çizgi romanın bu kitleleri etkisi altına alabilen gücünden çekinen Hitler Almanya’da çizgi roman okunmasını yasaklamıştır (Ceran, 1997: 15).

Çizgi romanın ana vatanı sayılabilecek ülkelerden biri olmasına karşın bugün bir Alman çizgi romanı ekolü olmamasının sebebi belki de bu yasaklamanın toplumdaki kalıcı etkisidir.

Resim 13[19]



Kapitalizmin popüler kültür aracılığıyla etkisini arttırma ve kendini kabul ettirme çabaları olduğu ileri süren Ariel Dorfman – Armand Mattelart ikilisi bu kullanıma örnek sayılabilecek bir yapıt ortaya koymuşlardır: **Emperyalist Kültür Sanayii ve Walt Disney**. Bu yapıtta araştırmacılar Walt Disney'in kahramanı Donald Duck ve akrabaları çevresinde gerçekleşen öykülerin çizgi film ve çizgi roman örnekleri üzerinden kapitalizmin popüler kültür aracılığıyla etkisini global düzeyde nasıl yaydığını ileri sürdükleri tezi ispat etmek istemişlerdir (Dorfman – Mattelart, 1977).

Çizgi romanın toplumu şekillendirmek, eğitmek amacıyla kullanımına örnek sayılabilecek bir derleme Komünist Çin kökenlidir. 1971 yılında İtalyanca çevirisi yapılan **I fumetti di Mao**, 1972 yılında Arno Widmann tarafından Almancaya çevrilen

[19] World's Finest, vol 1, no 9 – 1943, kapak çizeri Jack Burnley (DC Comics)

Das Mädchen aus der Vollkskommune adıyla çevrilmiştir. Umberto Eco'nun batı çizgi roman yapısıyla Çin çizgi roman yapısını biçimsel, kültürel işlev ve içerik biçimleri üzerinden karşılaştırdığı "Vorsichtige Annäherung an einen andereen Code" başlıklı yazısının yer aldığı derleme de bir ideolojinin topluma aktarılmasında ve öğretilmesinde çizgi romanın nasıl kullanıldığını örnekler. 1960'lı yıllarda yayınlanmış olan Çin çizgi romanları, Pekin operasında olduğu gibi, bir sanat dalının nasıl politize edilebileceğinin göstergesi olarak sunulmaktadır (Eco, 1971: 318).

Resim 14[20]



"Çizgi Roman ve Eğitimdeki Rolü" başlıklı yazısında Emre Kongar çizgi romanın "şiddet, seks, düzeysizlik ve kültürsüzlük" dörtgeninde yozlaştırılmış roman

[20] Das Mädchen aus der Volkskommune - Chinesiche Comics, Rowohlt Verlag, 1972

olarak eleştirildiğine vurgu yapmakta, çizgi romanın kendine özgü bir tür olarak irdelenmesi gerektiğini iddia etmektedir. Bu irdelemeyi teknik ve anlatım unsurları üzerinden yaptıktan sonra da çizgi romanın eğitimde kullanılabileceğini ve birçok mesajın aktarılabileceğine dikkat çekmektedir.

Çizgi romanın yararlı bir sanat dalı olduğu ve olumlu işlevine dikkat çeken Nilüfer Tuncer 2007 yılında Okuyan Şehir Sakarya etkinliklerinde "Okuma Alışkanlığı ve Çizgi Romanlar" başlıklı sunumunun finalinde gerekçelerini belirttikten sonra şu saptamayı yapmıştır:

> "Sonuç olarak, zengin görsel yapısı, heyecanlı, meraklı kurgusu, kahramanlarının olumlu nitelikleriyle sempati/empati yaratmaları, öykülerin kısalığıyla çabuk sonuca ulaştırmaları ve okunmalarının, elde edilmelerinin kolaylıkları, ama öncelikle zevk için okunmalarından ötürü, çizgi romanlar okuma alışkanlığında büyük pay sahibidirler. 21. yüzyılda, diğer çekici medya ortamları (internet, bilgisayar oyunları, TV gibi) arasında, çizgi romanların okuma alışkanlığı yaratmadaki öncü rolü, önemini bir kat daha arttırmaktadır".[21]

Tuncer'in **Çizgi Roman ve Çocuk** adlı kitabında yer alan şu ifade üzerinde düşünmeye değerdir: "Bugün Batı Dünyası'nın ülkeleri, çizgi romanları çağın bir olgusu olarak kabul etmiş; çizgi romanlarla savaşmak yerine, onları kontrol altına alarak, yararlanma yolunu seçmişlerdir" (s. 63).

[21] http://cizgiromanokurlariplatformu.blogspot.com/2008/09/okuma-alkanl-ve-izgi-romanlar.html

İKİNCİ BÖLÜM
ÇİZGİ ROMAN TÜRLERİ VE ALT TÜRLERİ

Çizgi roman literatürünü incelediğimizde çizgi romanda tür ayrımında uzlaşıya rastlanmadığını kolayca gözlemleyebiliriz. Bu konuda yapılmış pek çok çalışma, çeşitli bileşenlere dayanarak tür ayrımına gitmektedir. Aşağıdaki örneklerde **comics** ve **manga** ekolleri için yapılmış farklı sınıflandırmalar bulunmaktadır.

İlk sıralamada sayfa sayısının içeriğe yansıması da dikkate alınarak hazırlanmış örnekler yer almaktadır:

a. DEVAMLI SERİLER: Bunlar çoğunlukla aylık çıkan dergilerdir ve birbirini dizi film mantığına göre takip eden öykülerden oluşur. Amerikan *comics*, Japon ***manga***, İtalyan çizgi romanı *fumetti* bu örneklerle doludur. Sayfa sayısı değişkendir. Örneğin; *comics'*lerde 28-32, İtalyanlarda 96 sayfadır.

b. KISA VEYA MİNİ SERİLER: Çoğunlukla bir kahraman ya da düşüncenin bir defada anlatılabilecek olan öykülerinin yayınlanmasıdır. Sayfa sayısı *Devamlı Seriler* ile aynıdır. İki sayı olabileceği gibi dört veya daha fazla sayıda da basılabilirler.

c. TEK-SAYILIK (ONE SHOT): *Kısa* veya *Mini* serilere benzerliği kısa bir öykünün bir defada anlatımıdır. Ancak farkı sayfa sayısının fazla olabileceğidir. Edebiyatta "ÖYKÜ", sinemada "KISA FİLM"e benzetebiliriz bu tarzı.

d. ALBÜM (GRAPHIC NOVEL): Başı, sonu bir arada olan, bu şekilde tasarlanmış ve hazırlanmış olan tarzdır. Sinemaya benzetebiliriz. RED KİT, ASTERİX gibi eserleri bu tarza dahil edebiliriz. Kimi zaman yüz küsur sayfaları bulan bu eserler, diğer tarzlardan farklı olarak çok güçlü bir içeriği ve ideolojik-felsefi alt yapıyı bir defada sunarlar. Genel olarak 48-60 sayfa sürer. Ancak sayfa sayısı artabilir.

e. ANTOLOJİ: Klasik *comics* formatına uygun 28-32 sayfa olarak basılır. İçinde farklı kahramanlara ait kısa öyküler yer alır (Haines, Lurene, 1998: 59).

Torsten Heise ve Thomas Hestege çocuklara çizgi roman yapmayı öğrettikleri çalışmalarında şu türleri de literatüre eklemişlerdir:

A - BANT (STRİP): 3 ila 5 karelik bantlardan oluşur. Hayata bakış açıları okur tarafından bilinen karakterlerin kısa ama devam öyküleridir. Her bant yeni bir durumu ele alır, durumu anlamlı bir mesajla noktalar.

B - ESPRİ SAYFASI (GAG): Tam olarak bir sayfa süren öyküleri içerir. Büyük karelerle anlatım tercih edilir.

C - KISA ÖYKÜ: 8 ila 10 sayfalık öykülerdir. Gerçekçi kişileştirmeler içeren birkaç kahramanlık öyküleri içerir. Son sayfada çözüme ulaşan öykü, hızlı bir macera grafiği izler. Kısa bir çerçeve anlatımı da kullanılabilir (Heise – Hestege, 1992: 23).

İçerik söz konusu olduğunda tür sınıflandırmasında hiçbir şekilde fikir birliğine ulaşıldığını söyleyemeyiz. Yine de pek çok araştırmacının genel hatlarıyla hemfikir olduğu Christy Marx'ın aşağıdaki sınıflandırmasını sürekli göz önünde tutmak yararlı olacaktır:

- Süper Kahramanlar (Batman, Spider-Man)
- İnsan Biçiminde Hayvanlar (Anthropomorphic) (Teenage Mutant Ninja Turtles)
- Domestik (Ailesel) (Disney, Scooby Doo)
- Diğer Medyalardan Uyarlananlar (Star Wars v.s.)
- Bilimkurgu-Fantastik (Star Trek, Game Of Thrones, Lord of the Rings)
- Modern Eserler (Contemporary)
- Otobiyografik
- Erotik
- Karışık Türler (Savaş, Korku, Romantik, Western…)
- Politik
- **Fumetti** (İtalyan ekolü)
- **Manga** (Japon ekolü) (Marx, 2007: 83-84)

Yukarıda yer alan sınıflandırmada Amerikan bakış açısını görebiliriz. Burada çizgi romanı yönlendiren dört ana ekol içerisinde yer alan fumetti ve manga "tür" olarak sınıflandırılmıştır. Söz konusu dört ana ekol aralarında çizim, anlatım teknikleri ve baskı farklılıkları olmakla birlikte üstteki tür sınıflamasındaki diğer başlıkların tümünü içeren eserleri barındırabilirler. İçerikle ilgili söz konusu sınıflamaya deneysel çizgi romanlar ve edebiyat uyarlamaları (Klasikler, İncil v.s.) gibi kategoriler eklenebileceğini ileri süren araştırmacılar olsa da, edebiyat uyarlamalarının yukarıdaki sınıflamada yer alan başlıkların çoğunda değerlendirilebileceğini düşünüyorum.

Araştırmacı Kagelman ise içeriğe göre sınıflandırma yapmanın sonsuz olasılıklar sunduğunu belirterek sınıflandırmayı çizgi romanın okur üzerinde uyandırdığı ruhsal etkileri açısından iki gruba ayırmanın daha uygun olduğunu düşünmektedir:
1 – Gerilim yaratan 2 – Neşe veren (Tuncer, a.g.e., s. 30)

Michael Dooley ile Steven Heller'in ortak editörlüğünde hazırlanan **The Education of a Comics Artist** adlı derlemede çizgi roman sanatçısı olmak isteyen gençlere bilgiler tür üzerinden verilmiş, şu başlıklar açılmıştır:

- Magazin Karikatürleri
- Başmakale Karikatürleri
- Politik Çizgi Roman
- Çizgi Roman Bantları (Strip)
- Çocuk ve Gençlik Çizgi Romanları
- Aksiyon / Macera Çizgi Romanları
- Alternatif (Genel çizgi ve içerikleri bozan sanatsal denemeler) Çizgi Roman

Grafik Çizgi Roman (Dooley – Heller, 2005)

Uzak doğu çizgi romanına adını veren ve Japon kültürünün bir parçası olarak hayat bulan **Manga** çizgi roman ekolünde farklı bir sınıflandırma göze çarpmaktadır. Bu sınıflandırma aynı zamanda **manga**nın çizgi film uyarlamalarının (veya Japon çizgi film endüstrisinin) adı olan animeler için de geçerlidir:

- **Shonen;** "Erkek (ya da oğlan)" anlamına gelmektedir. Hedef kitlesine uygun olduğu düşünülen tarzda macera, kavga, aksiyon öyküleri işlenmektedir.
- **Shoujo;**"Genç kız" anlamına gelmektedir. Hedef kitlesine uygun olarak aşk ve duygusallık içeren aksiyonu bol öyküleri içerir.
- **Seinen;** "Yetişkin" anlamına gelmektedir. Hedef kitlesine uygun olarak cinsellik, dram, mücadele, şiddet, ağır argo veya yetişkinlere hitap eden entelektüel konuları ele alır.
- **Josei;** "Bayan öyküsü" anlamına gelmektedir. Yetişkin kadınların beğenisine hitap edebilecek cinsellik, romantizm ve dram öykülerini içerir.
- **Yaoi;** bu kavram, konusuz, anlamsız, ana fikirsiz anlamı taşıyan **Ya***ma nashi,* ***O****chi nashi,* ***I****mi nashi* sözcüklerinin baş harflerinden türetilmiştir. Erkek eşcinsel çiftlerin sevişmelerini konu alan erotik çizgi romanlardır. Cinsel organların gösterilmediği ve tamamen iki erkeğin sevişmesine odaklanmış bir hikaye sunmaktadır.
- **Yuri**; "Zambak" anlamına gelmektedir ve Yaoi'nin kadın eşcinselliği versiyonudur. Bu türde sevişen iki kadının büyük bir romantizm ve erotizmi yüksek çizgilerle yorumlanmaktadır.
- **Shonen ai;** "Erkek sevgisi" anlamına gelmektedir. Eşcinsel erkeklerin cinsel birlikteliğinden çok romantizm dolu ilişkilerini veya platonik takıntıları işlenmektedir.
- **Shoujo ai;** "Kız sevgisi" anlamına gelmektedir. Shonen ai'nin eşcinsel kadın şeklidir.
- **Hentai;** "Sapıkça" anlamına gelmektedir. Cinselliğin ağır pornografik ve hard core tarzını çizgilere taşıyan türdür.
- **Mecha;** Robot tasarımlarının büyük önem taşıdığı bilimkurgu türüdür.
- **Kodomo;** "Çocuk" anlamına gelmektedir. Okuma yazma öğretmek için hazırlanan türdür.
- **Doujinshi;** "Hayran işi" anlamına gelmektedir. Yeteneği olan hayranlarının sevdikleri karakter veya dizi için yan hikaye şeklinde ürettikleri ve kendi imkanlarıyla bastıkları türdür.
- **Gekiga;** "Dramatik resimler" olarak çevirilmektedir. Çizgide ve hikayelemede yalın gerçekliğin kullanıldığı bir türdür. [22]

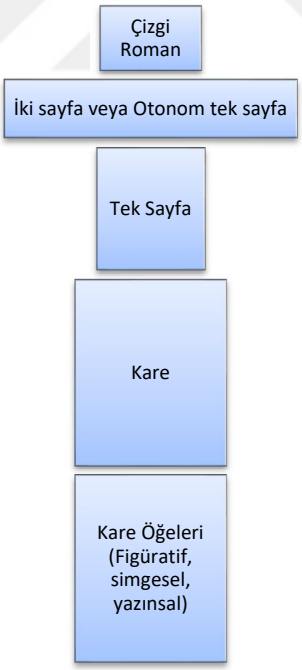
[22] https://renklisheyler.wordpress.com/2012/09/11/anime-ve-manga-turleri/

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
ÇİZGİ ROMANIN BİLEŞENLERİ

Çizgi roman farklı bileşenlerden oluşan bir yapı oluşturmaktadır. Yazılı ve görsel metinler alışılmış kalıpların dışında bir iş birliğiyle sanatçıyla okuyucusu arasında iletişim kurulmasını sağlarlar. Bunun dışında anlatımı güçlendiren ve dramatik etkiyi arttıran unsurlar çizgi romanın alımlayıcıları tarafından kolayca anlaşılmasını sağlar.

Anne Magnussen, "The Semiotics of C. S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics" başlıklı çalışmasında çizgi romanın yapısını oluşturan temel unsurları aşağıdaki şablonla açıklamıştır:

Resim 15[23]



Her sanat dalının amaçladığı üzere çizgi roman sanatı da okuru/alıcısı üzerinde belli teknikler kullanarak anlaşılmak için belirgin bir etki bırakma hedefi gütmektedir.

[23] Magnussen, Anne, "The Semiotics of C.S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics.", *Comics Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, Anne Magnussen ve Hans-Christian Christiansen, s. 193- 208, 2000

Çizgi romanın anlatım unsurları bu amaca hizmet edecek şekilde kullanılır. Michael Lukas Moeller çizgi romanın okur üzerinde yaratmayı başardığı etkiyi Duyusal uyarılma başlığı altında açıklamaktadır.

> "Çizgi roman görsel (optik) yolla beş duyu organımızı da uyarmaktadır. Bu görüşe göre çizgi roman içinde yer alan koku, ses, tat ve rüzgârlar okurlar tarafından hissedilmektedir. Bunu öncelikle çocukluk döneminde algılanan gerçekle gerçeküstünü birlikte kabullenme dönemine bağlamaktadır. Bununla birlikte tat alma duyusunun harekete geçirildiğine ilişkin kesin bir saptama yapamamakla birlikte işitme, görsel, kokusal, dokunsal duyuların hareket ve denge algımız vasıtasıyla harekete geçirildiğini iddia etmektedir. Bu görüşünü desteklemek için Psychedelic (Saykodelik) müziğin etkisini, bilinçli zihinsel olayların tetiklemesiyle ortaya çıkan bilinçli bir duyusal deneyim olan bir tür hastalık olarak tanımlanan Sinestezi'yi ve Kandinski (müziği resmeden soyut resim sanatçısı) gibi büyük bir ressamın resimlerinin seslerini işitiyor olduğu, duyulabileceği iddiasını ele alır." (Moeller, 1973: 114)

Resim 16[24]



3.1. ÇİZGİ ROMANIN ANLATIM UNSURLARI

Mario Saraceni **Language of Comics** adlı kitabında çizgi roman sayfasını oluşturan ana unsurları şu şekilde sınıflandırmıştır (Saraceni: 2003, 7-10):

[24] Kandinsky, Vassily – Impression III (concert) tablosu

- Kare (the Panel – Frame)
- Kareler Arası Oluk (the Gutter)
- Balon (the Balloon)
- Yazı Kutuları (the Caption)

Bu ana unsurlara çizgi romanın anlatım dilini güçlendiren diğer etmenleri de ekleyebiliriz:

- Görsel Dil, Simgesel, Sözsüz (Nonverbal / Titremleme) ve Resimsel Anlatı Unsurları

3.1.1. KARE (THE PANEL – FRAME)

Eisner çizgi romanın anlatımının temel unsurları arasında yer alan karelerin gerekliliğini şu şekilde açıklamıştır "Çizgi roman sanatının temel işlevi fikirler ve/veya hikayelerin sözcükler ve imajlar yoluyla belirli bir alan içerisinde görselleştirerek hareket ettirilmesini içerir. Uygun etkinin yakalanması için anlatımın (görselin) sıralı segmentler halinde bölünmüş olması gerekir. Bu segmentler paneller veya çerçeve olarak adlandırılır." (Eisner, a.g.e., s. 38)

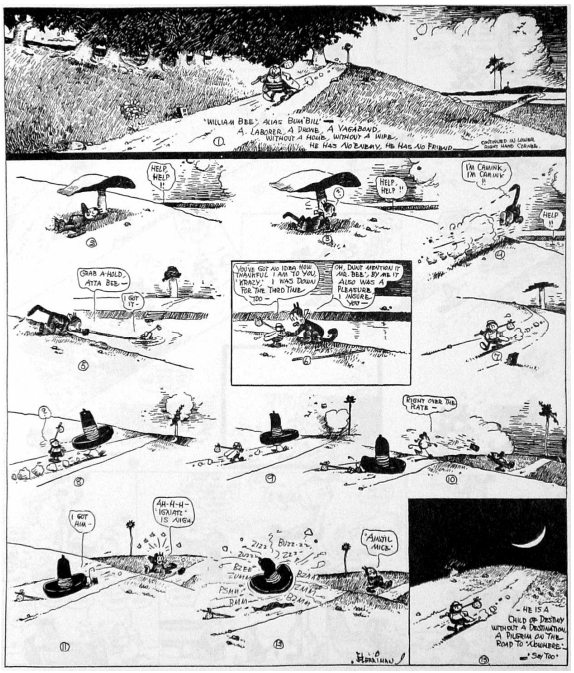
Saraceni ise sayfaların 6-9 kare alacak biçimde tasarlandığını belirtmektedir. Bu noktada şu ayrıntıyı eklemek gerekebilir: Saraceni'nin tespiti klasik bir şablon olarak kabul görebilir. Çizgi romanda anlatımın uyandırmak istediği etkiye uygun olarak bir karelik sayfalara da rastlanabildiği gibi iki sayfaya yayılmış tek kare veya iki-üç karelik sayfalar da mevcuttur.
Saraceni, çizgi romandaki karelerin içeriklerini de şöyle tamamlamaktadır:

> Çizgi roman bir hikâyenin anlatılmasıdır. Kareler, bu anlatımın araçlarıdır ve içlerine fotoğraf misali belirli anların çizildiği alanlardır. Donmuş, sabit anlar hareketsiz gibi çizilmiş olsalar da diyalog ve yansıma seslerle karelere hareket kazandırılmakta, karelerin birbirini takip etmeleriyle de durağanlıktan çıkılmaktadır (Saraceni, a.g.e., s. 7).

Alsaç çizgi romanın anlatısal yapısı ve kareler yoluyla aktarılmasına dikkat çekmektedir. “Çizgi romanı oluşturan çizimler de kareler biçiminde düzenlenirler, her kare öyküden bir sahneyi gösterir”. (Alsaç, a.g.e., s. 15)

Tiyatronun çerçeve sahnesi, bilgisayar monitörü, tv ekranı, sinemanın perdesi, resimlerin ve fotoğrafların çerçevesi gibi çizgi romandaki “kare” anlatımı şekilsel bir benzerlik göstermektedir. Ancak çizgi romanda “kare” geometrik bir kesinlikten çok bir hikâyenin bir parçasının içine çizildiği çerçeveli bir alana verilen addır. Bu çerçeveli alanlar, kareler sanatçılar tarafından farklı yönlere bakan dikdörtgen, beşgen, üçgen ve hatta daireler olarak da kullanılmaktadır. Alsaç bu karelerin çerçevelenmesini şöyle açıklamaktadır: “Bunlar çerçeve çizgileriyle birbirinden ayrılırlar. Bu düzenleme de anlatımı vurgulamak ya da pekiştirmek için kullanılır.” Bununla birlikte kimi çizgi roman sanatçılarının dramatik etkiyi arttırmak, akıcı anlatımı hızlandırmak veya tamamıyla deneysel anlatımlar yakalamak için çerçeve çizgilerini aşan çizgiler kullandıkları veya çizgileri hiç kullanmadıkları görülmektedir.

Resim 17[25]



[25] George Harriman, Krazy Cat, http://www.ignatzmouse.net/us/archives/kk/

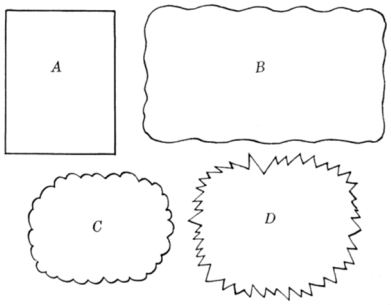
Sanatçıların karelerdeki çerçeve çizgilerini kullanmama tercihlerini Alsaç "çizimlerin akışını rahatlatmak için serbest çizimde gösterilen nesnelerin bir bölümünün dışarı taştığı çerçevelere, hatta çerçevesiz çizimlere başvurulur" olarak tanımlamıştır (Alsaç, A.e.: 15).

Karenin temel işlevi uygun söz ve imajlar yoluyla hikâyenin akıcı anlatımını sağlamaktır. Ardışıklık sistemine göre hikâye birbirini takip eden çizimlerle aktarılmaktadır. Bu dizgeye göre her karenin kendi içinde tutarlı ve bütünlüklü bir yapı oluşturması gerekmektedir. Bununla birlikte her birim yapı olarak kareler birbirlerini yine aynı bütünlük ve tutarlılık içinde ana hikâyeyi tamamlamakla yükümlüdürler. Sanatçı bu süreçte uygun bulduğu diğer çizgi roman anlatım unsurlarını kullandığı gibi sinemanın "kadraj" tekniğini de kullanmaktadır. Böylece arzu ettiği dramatik etkiyi sağlamaktadır. Sanatçı dilediği açılardan, kesitlerde, ayrıntılardan oluşturduğu kompozisyonları okura arzu ettiği gibi sunabilmektedir karelerin içinde. Bu kimi zaman bir yüz, bir organ, bir hareket olabileceği gibi bir binanın kapısının önü, panoramik bir manzara veya yazının ön planda olduğu az görselli bir tasarım olabilmektedir. Burada esas olan sanatçının okurda uyandırmak istediği etkidir.

Bu etki hikâyenin içeriğine, sayfa sınırlamasına, hedef kitlesine, çizgi romanın yayınlanacağı mecraya göre değişim gösterebilmektedir. Sanatçı karelerdeki anlatımını ve anlatım tekniklerini bu koşullara göre seçmektedir.

Yukarıdaki seçimlerin dışında Eisner, kare çerçevesinin de bir dili olduğuna işaret etmektedir. Eisner'a göre kare çerçevesi sadece düz çizgilerin birleşiminden oluşmayabilmektedir. Böylece kare çerçevesinin bizzat kendisinin de bir non-verbal (paraverbal / sözsüz - titremleme) anlatım aracı olabileceğini vurgulamaktadır. Bu tezine bağlı olarak aşağıda örnek olarak yer alan kareleri açıklamaktadır: A'nın sıradan bir anlatım içerdiğini, B ve C'nin daha geçmişte yaşanan veya düşsel olayların geçtiği bir hikâye veya hikaye bölümü anlatımında kullanıldığını, D ise ses patlaması şeklinde bir hareketi aktarmaktadır.

Resim 18[26]



3.1.2. OLUK (THE GUTTER)[27]

Saraceni oluğu şöyle tanımlamaktadır: "Her kare; genellikle, beyaz bir boşlukla birbirlerinden ayrılmaktadır. Bu boşluğa "oluk" (gutter) adı verilmektedir. Bu boşluk son derece önemli bir işleve sahiptir. Donuk resimlerin yer aldığı karelerin arasında bulunan oluk arada olanları barındırır. Okuyucunun zihni bu kareler arasındaki boşlukta olanları canlandırır" (s.9). McCloud oluğu çok önemseyen araştırmacılardan biridir. Ona göre kesintiye uğrayan bir eylem, zihin sayesinde daha fazla hareket kazanmaktadır. Aşağıdaki örnek kendisinden alınmıştır (1993: 66):

Resim 19[28]



[26] Eisner, Will, Comics and Sequental Art, Poorhouse Press, 1985, s. 44
[27] "Gutter" kavramı "oluk" olarak çeviren Cem Ülgen'in izniyle Understanding Comics çevirisinden aktarılmıştır.
[28] Scott McCloud, Understanding Comics, 1993, s. 66

McCloud, oluğu sihir ve gizemleri barındıran bir öğe olarak öne çıkarmakta, onu çizgi romanın kalbi olarak tanımlamaktadır. Araştırmacı, bu kareler arası boşlukta insan zihninin iki farklı imajı ve dönüşümü bir bütün olarak ele aldığını iddia eder. Bununla birlikte, kesintiye uğrayan hareketin ve eylemin kareler arası ilişki sonucu oluşturduğu kendine has bir yapı ortaya çıkmaktadır. McCloud bu konuyu şöyle açıklar:

> "Okuyucunun zihni! Zihnimiz bir kareden diğerine geçerken yazılı ve görsel metinlerin oluşturduğu toplam imajlar arasında bağlantı kuruyor. Şöyle de söylenebilir, kağıt üzerinde yazılmamış ve çizilmemiş olanları ya da kısacası olmayanları zihnimizde yaratarak çizgi romanın öyküsünü kendimiz tamamlıyoruz."

McCloud**,** bu konu üzerinde uzun uzun durarak parçaları gözlemleyip tamamını algılayabilmemizi sağlayan zihinsel sürece **closure** demektedir. Başak Önsal, çevirisinde closure kavramını "Kapalı Bağlantı" olarak çevirmiştir.

> "Zihnimiz, aradaki karede neler olduğunu tamamlamıştır. Birebir görmemize gerek kalmamıştır. Bu açıdan bakıldığında çizgi roman bir ortam olarak film, fotoğraf ve televizyondan farklı bir işleyişe sahiptir. Görüntüler arası boşluklar daraldıkça, izleyen kişinin harcaması gereken emek de minimuma iner. Bu konuda tüketicisine en büyük rahatlığı televizyon sağlar kuşkusuz. Çizgi roman ise en az veriyi sunup en çok ilgiyi talep eder ve okuyucusunun istekli ve meraklı katılımı ile keyif kaçınılmazdır." (Önsel, 2004: 5-7)

Kağıt üzerinde karelere bölünmüş olan zaman ve mekan parçaları zihinde oluşan kapalı bağlantılar sayesinde bir araya getirilip bütün, sürekli bir gerçekliğe kavuşur. Kısacası Mc Cloud için ikonlar çizgi romanın kelime dağarcığı, **closure** da dil bilgisiidir (McCloud, a.g.e., s. 66-69).

Saraceni, **The Language of Comics** adlı çalışmasında oluğu anlatırken kareleri ayıran genişliğin belirli bir ölçüsü olmadığına dikkat çekiyor. Önemli olan karelerin ayrılmış olmasıdır. Bazı eserlerde karelerin ortak bir sınır çizgisiyle ayrıldığı, arada beyaz bir boşluk bırakılmadığı da verdiği bilgiler arasında yer alır. O bu tercihi

tamamen sanatsal bir seçim olarak görmektedir. Bu gibi çizgi romanlara "oluksuz" (**gutterless**) adı verilmektedir (Saraceni, a.g.e., s. 9).

Oluğun beyaz bir boşluk olarak kullanılmasına ve çizgi roman sayfalarında kare sayısının beş-altı oranında olması kuralına karşı çıkan Todd McFarlaine 1992 yılında çizmeye başladığı **Spawn** çizgi romanında oluğu siyah renge boyamış, uzun yıllar o şekilde kullanmıştır. Hatta bu uygulamasının birçok çizgi romana örnek olduğu da görülmüştür.**Die Sprache des Comics** adlı çalışmasında Ole Frahm bu boşluklarda okurla karakter arasında bir özdeşlik kurma baskısı yattığına işaret ederken bunun zorunlu olup olmadığını sormaktadır.[29]

Resim 20[30]



[29] Frahm, a.g.e., 122
[30] Yazan-Todd McFarlane, Çizen-Greg Capullo, Spawn, Sayı 53, s. 8, IMAGE Comics, 1996

3.1.3. YAZI KUTULARI (THE CAPTION)

Kareler içinde yer alan önemli bir anlatım unsuru "Yazı Kutuları"dır. Karenin çoğunlukla üs kısmında yer alırlar. Saat, zaman-mevsim değişimi, tarih, şiirsel metinler, karakterin kafa sesi, dış anlatıcı, gerçekleşen olayların betimlenmesi, açıklamalar, manzara tasviri, dip not gibi bilgiler ve yazılı metinler bu kutularda yer alır. Bu kutularda görsel dil kullanılmaktadır. Simgeler, ikonlar, ideogramlar, piktogramlar bu alanda yer almazlar: "Yazı kutuları yazılı bir metnin aktarımında konuşma balonuyla ortak işlev görmektedir. Çoğunlukla karelerin üst kısımlarında bulunan bu anlatım ögesi yer yer farklı alanlara da yerleştirilebilir."[31]

Yazı kutularının beş farklı işlevi olduğu vurgulanmaktadır:

1) Zaman ve mekan bildirme kutusu. Diyalogla aynı yazı karakteri olmakla birlikte bir kutu içindedir ve italik olarak yazılmaktadır. Son zamanlarda büyük yayıncılar **comics sans** yazı biçiminden vazgeçerek zaman ve mekan belirten bilgileri kutunun dışına alarak **sans-serif** yazı karakteriyle kullanmaya başlamışlardır. İtalik olmakla birlikte küçük harfle de yazılanları bulunmaktadır.

2) İç ses (Anı, anlatı, flashback ve düşünme balonuyla aynı işlev) kutusu. İç ses kutularında düşünme balonunda olduğu gibi yazı italiktir.

3) Konuşma. Konuşma kutusu daha çok karakterinin kadraj dışında yer almasından dolayı kullanılır. Kutu içindeki yazıların konuşma-diyalog olduklarının anlaşılması için yazı tırnak içinde sunulmaktadır.

4) Bilgi kutusu. Yazarın, editörün, çevirmenin notlarının yer aldığı kutudur.

Yazı kutularında özel bazı noktalamalar ve anlatımı güçlendiren işaretler kullanılmaktadır.

[31] Saraceni, a.g.e., s. 10

Resim 21[32]



Karakterin kadraj dışından gelen konuşmasının yer aldığı kutularda diyaloglar tırnak içinde gösterilmektedir. Kişinin konuşmasını bölen bir sessizlik (es), vurgu sözkonusu olduğunda konuşmacının ruh durumunu, duygusunu okuyucunun tam anlayabilmesi için diyalog bölünerek kutulara paylaştırılmaktadır. Bununla birlikte diyalogun bölündüğü ilk kutunun sonuna üç nokta konmaktadır. Onu takip eden kutunun ise girişine üç nokta konmaktadır.

Ancak iki kişinin karşılıklı konuşmalarının yer aldığı kutularda küçük bir karışıklık olabileğine dikkat çekiliyor. Karşılıklı konuşan kişilerin diyalogları konuların birbirini takip ediş kurgusuna göre bölünmekte, sıralanmaktadır. Karşılıklı konuşmalarda bu kutular alt alta konumlanmaktadır. Her diyalog kendi kutusunun içinde tırnak işareti içindedir. Ama bu sefer bölünmüş diyalogların sonuna ve başına konan üç noktalar kullanılmamaktadır. Her kutu bir konuşmacıya ait olarak görülür ve her diyalog da kendi içinde bütün ve tutarlı bir bütün olarak ele alınır.

[32] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

Resim 22[33]



3.2. BALON VE ANLATIMINI GÜÇLENDİREN TEKNİKLER

Balon çizgi roman hikayesinde yer alan insanların, fantastik karakterlerin, hayvanların veya insansı özellikler gösteren hayvanların konuşmalarını, ağızlarından çıkan seslerin içine yazıldıkları alanlardır. Eliptik bir daireden ve onun uzantısı olan bir oktan oluşmaktadır. Balondan çıkan ok çizgi romanda konuşan kişinin ağzına doğru yönlendirilerek aidiyeti belirler. Ancak ağza dokunma veya ağzın içine girme mecburiyeti yoktur. Okun ucuyla konuşmacının ağzı arasında görünmeyen bir çizgi bütünleşmeyi sağlamaktadır. Konuşma balonu okunun konuşmacının başıyla oluşturacağı açının % 50 – 60 arası olması gerektiği de bir başka teknik nottur.

Resim 23[34]



[33] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
[34] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

Eisner, balonunun ince ve hassas bir elementin yani sesin yakalanması ve görünür hale getirilmesi için kullanıldığını dile getirmektedir.[35] Moeller de Eisner'in dikkat çektiği noktayı destekleyen bir araştırmaya imza atmıştır. Moeller, 1973 yılında çizgi romanın okurları nasıl etkilediğini farklı açılardan ele alarak psikanalitik bir çözümlemeyle açıklamaya çalışmıştır. Bu açılardan biri çizgi romanın okurunu "akustik olarak" etkilediği yönündedir. Elbette burada bahsi geçen akustik (ses) yazılıdır ve aynı zamanda görseldir ve gözle algılanır, Moeller'e göre işlevi duyu organımızı hedef almaktır.

> "Çizgi romanda akustik, dil, ama elbette yazı olarak görsel aktarılır. Dil, fonetik alt yapılı güçlü bir yapıyla yazıyı aracı olarak kullanıyor. Bu da eşzamanlı dört gelişimi gözlemlemeye yarıyor:
>
> 1 - Akustik şiddet artar
>
> 2 – Sözcük, konuşma sesiyle gürültünün yerine geçer
>
> 3 – İşitsel etki artar
>
> 4 – Yazı resmin içine geçer
>
> Akustik değer altyazı-düşünme-konuşma sıralamasına göre çoğalmaktadır. Sessel uyarıcı artan bir bütünleşmeyle çizgi romanda yer alır: Altyazı resmin dışındadır, düşünce ve konuşma da balon şeklindedir.
>
> Gelişim devam etmektedir. Yükselen akustik şiddet en basit görsel değere dönüşmektedir. Sözcüklerin büyüklükleri de buna hizmet edecektir. Bu arada balonun aradan çıkmasıyla sözcükler resme dahil olacak, etkiyi arttıracaklardır. Sözcük, şekil değiştirecektir." (Moeller, a.g.e., s. 118).

[35] Eisner, a.g.e., s. 26

Resim 24[36]



Çizgi romanın bu vazgeçilmez unsuru hemen kabul görmemiştir. Çizgi romanın ilk dönemlerinde konuşmalar karelerin altında yer almıştır. Konuşma balonunun ilk örneğini kullanan kişi Hogart'ın izinden giden İngiliz karikatürist Thomas Rowlandson'dur (1756 – 1827). Ancak bu uygulama Avrupa çizgi romanında kısıtlı bir alanda kullanılmış, yaygınlaşmamıştır.

Konuşma metninin kare içine yazılarak çizimle birlikte yer alması Amerika'da basılan **Yellow Kid** çizgi romanıyla gerçekleşmiştir. Karakterin yaratıcısı ve çizeri Richard Outcault (1863 – 1928) bu birlikteliği karakterinin konuşmalarını sarı entarinin üzerine yazmıştır. Ancak daha sonra bu uygulamayı balona dönüştürerek çizgi roman şablonun kalıcı modern tekniğini oluşturmuştur.[37]

Amerika'da çizgi romanın ayrılmaz unsuru haline gelen balonun diğer bazı ülkelerdeki kullanım tarihlerini Federico Zanettin şu şekilde sıralamaktadır: Balon, Japon çizgi romanına 1923'de Oda Shösei ile Kabashima Katsuichi'nin ortak çalışması **Adventures of Shönan** ile girmiştir. Fransa'da bu tarih Alain Saint-Ogan'ın **Zig at Puce** adlı eseriyle 1925'dir. İtalya'da ise balonun kullanımı 1932 olarak

[36] Peellaert, Guy, Pravda, s. 28-29
[37] Inge, a.g.e., s. 80

gösterilirken bu tekniğin yaygınlaşmasına diğer ülkelerin aksine yabancı iki çizgi roman referans gösterilmektedir: Walt Disney'in **Mickey Mouse** eseri ile Alex Raymond'un **Flash Gordon** adlı eserlerinin çevirileri.[38]

Çizgi romanda balon konuşma akışına, duygu durumuna, karakterin kişisel özelliklerine yapısına, ses tonuna, ses rengine (paralanguage) göre farklı biçimlerde kullanılabilir. Bu biçimler kendi başlarına da bir anlatım aracı olma özelliğine sahiptirler. Her biçim içlerine herhangi bir yazı, imaj, ikon konulmasa da okura farklı bir duygu durumunu aktarabilmektedir. Örneğin tam daire veya eliptik bir balon ortalama bir ses tonuyla gerçekleşen konuşmayı, kesik kesik çizgilerden oluşan balon fısıltıyı, patlama biçiminde olan balon bağırmayı anlatmaktadır. Bununla birlikte konuşmacının veya konuşmacıların diyalog akışına göre farklı yapılanmalar da görülmektedir. Balonun içinde kullanılan noktalamalar da bu amaca uygun hizmet ederler.

İlk çizgi roman örneklerini ve bazı çalışmaları saymazsak modern olarak adlandırabileceğimiz çizgi roman örneklerinde balonların kare içindeki yerleşimlerinde belli bir ritm ve kurgu olduğu görülür. Uygun dramatik etki uyandırmak isteyen kaligrafist balonları belli bir sıraya göre yerleştirir, şekillerini da etkiyi ve okuma hızını ayarlayacak şekilde belirler. Okurun önce konuşmayı mı okuması gerektiği, yoksa önce harekete mi bakması gerektiği saptanır. Daha sonra karşılıklı konuşmaların da eklenmesiyle konuşma balonları gerekirse birkaç bağlantılı balona ayrılır. Böylece karşılıklı konuşmalarda kimin kime cevap verdiği daha kolay anlaşılır. Bununla birlikte konuşmaların hangi hareketlerle kesintiye uğradığı, bu hareketlerin konuşma üzerinde etkisi olup olmadığı da belirlenir, balon hareketin önüne veya arkasına yerleştirilir. Böylece sözlü metinle sözsüz metin iç içe geçerek bütünleşir anlatımı güçlendirirler. Aşağıdaki örnekte görüleceği üzere karelerdeki görsellerle balonlar sayfaya belirli bir kurgu içerisinde yerleştirilmişlerdir. Bu kurgunun kaynak metnin okurda oluşturmak istediği bir etki bulunmaktadır. Bu

[38] Zanettin, 2008: s. 2

bağlamda metnin erek kitleye aktarımı sırasında kurgunun işlevinin bozulmaması esas olacaktır:

Resim 25[39]



Resim 25: Yazan- Joe Kelly, Çizen-Diego Greco, Bad Dog, Image Comics, 2009, sayı 1, s. 21

Kare 1 – Sol köşede küfürlü bir balon sıkılı bir yumruğun üzerindedir. Konuşma balonunun ucundaki okun takip edilmesiyle göz kısa boylu karaktere ve onun kızgın, meydan okuyan duruşuna kayar. Bu arada kısa boylu adamı kuşatan iri adamlar görülür ve konuşmanın devamı karenin sağ alt köşesine uzanır.

Kare 2 – Bu karede okurun hareketi takip edebilmesi için konuşma balonu üst sol köşeye konmuştur. Okur atılan kafayla birlikte yükselme hissini yaşar. İlk balon normal bir balonken ikinci balon ünlem balonu şeklindedir ve etki artışı sağlanırken gözler görseldeki burna kafa atma görüntüsüne kayar. Burun kırılma sesi "Sktschh" burna çarpılan bölümle aynı hizadadır.

[39] Yazan- Joe Kelly, Çizen-Diego Greco, Bad Dog, Image Comics, 2009, sayı 1, s. 21

Kare 3 – Kısa boylu karakter ortadadır. Dört iri karakter onu saldırgan bir biçimde sıkıştırmaktadır. Kısa boylu karakterin sırtı okura dönüktür. Okurun aynı tehdit karşısında kalmışlık hissi yaşaması planlanmıştır.

Kare 4 – Bad Dog karaekterinin ağzından çıkan "sigh" sesi solda, karenin ortasına yakındır. Hemen altında bağırma balonu vardır. Fon beyazdır. Böylece gözün odaklanması sağlanarak öndeki figür belirginleştirilmiştir. Alışveriş yapan Bad Dog'un arkası okura dönüktür. Böylece okurun üçüncü bir göz olmakla birlikte karakterin gözünden olaya bakması sağlanır. Kavga ayrıntısızdır.

Kare 5 – Alışverişin devamı niteliğinde bir hatırlatma yapılır. Bel plan açısından korkmuş gözlerle Bad Dog'un arkasına bakan kasa görevlisiyle servis penceresinden sarkan aşçıyı görmektedir. Bad Dog'un basit sözlerle yaptığı açıklamayı ve tezgâha bıraktığı parayı izler okur.

Aşağıdaki örnekteyse çeviri sonrasında, kaligrafi aşamasında balonların yanlış doldurulduğu görülmektedir. Görsel ve yazınsal metnin belirli bir kurguya bağlı olmadan gerçekleşmesi halinde metin takibinin zorluğu görülmektedir:

Kare 1 – Çelik Blek'le Profesör tepede at üzerinde, aşağıdan geçen bir atlı arabayı gözlemektedirler.

Profesör – İşte oradalar… Rodi'yi kurtarmanın vakti geldi…

Çelik Blek – Aklıma bir oyun daha geldi… Blek kara barutun var mı?

Kare 2 – Hızla at süren ikili görülmektedir.

Profesör – Onlardan evvel Mohawk geçitine gidelim…

Çelik Blek – Var, ne olacak?.. (Hoz Comics, 2004: 72)

Resim 26[40]

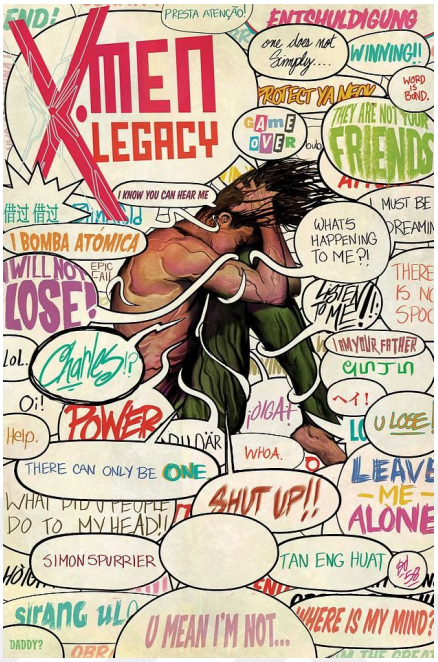


Eski tarihli çizgi romanlarda balonların yerleştirilmesinde belli bir ritm ve kurgu uygulamasına ender rastlanırdı demek yanlış olmaz. Bu nedenle bu eski örneklerde önce balona veya harekete, konuşmacıya baktırma kaygısı olmayabilir. Buna karşın balonlar içinde akan diyaloglarda belli bir sıralama gözetildiği görülse de çeviri sonrası baskılarda hatalar görülmektedir.

Bu örnekte okur önce profesörün üst sol köşedeki konuşmasını okumaktadır. Sonra yanıtı okumaktadır. Hikâyenin akışından kimin kiminle konuştuğu bilinmektedir. Ama balonlamanın yanlış yapılmasından dolayı konuşmacıların konuşmaları karışmakta, okur hikâyenin akıcılığından koparılmaktadır.

[40] **ESSEGESSE**, Renkli Teksas, Hoz Comics,2004, sayı 3, s. 72

Resim 27[41]



Balon gördüğümüz gibi çizgi romanın en önemli anlatım öğesidir. Görsel öğeyi sesli anlatım ile desteklemekte kullanılır. Sesli anlatımın da başka birçok özelliği olduğundan balon anlatımını güçlendiren bazı teknikler kullanılmaktadır. Bunlar sırasıyla aşağıda ele alınacaktır.

1 – Birleştirme Balonları

Uzun monologların yer aldığı balonların içindeki metin bölünebilmektedir. Bu şekilde birbirine bağlı balonlar elde edilmektedir. Bu bölünme konuşmacının nefes alıp verdiği, vurgu yapmak üzere es verdiği, konudan konuya geçtiği, soru sorduğu ama kendi yanıtladığı, duygudan duyguya geçiş yaptığı zamanlar kullanılabilir. Bu bölünme kullanıldığında eğer bölünen tümceler tamamlanmışsa bilindik nokta, ünlem veya soru işareti gibi imla işaretleri konabilir. Eğer tümceler tamamlanmamışsa ve bu bölünme zorunluluğu bir tümcenin ortasından gerçekleşmişse o halde ilk balonun bitirildiği yere üç nokta konur, devamı olan balon ise üç nokta le başlar.

[41] X-Men Legacy, Marvel Comics, 2013

Resim 28[42]



Konuşma balonunun bölünmesi bazı anlatım olanakları da sağlayabilir. Örneğin bir konuşmacı ilk iki balonunda sağlıklı konuşurken konuşma balonu alışıldığı üzere eliptik sağlam çizgilerle gösterilir. Üçüncü balonda ise konuşmacı bayılabilir, aşık olduğu insanı fark eder sesi değişir veya bir tehlike karşısında çığlık atabilir. Bu gibi duygu değişimlerinde üçüncü balonun şekli de değişebilmektedir.

2 – Çoklu Birleştirme Balonları

Karşılıklı konuşmalarda her konuşmacının kendi ağzına doğru yönlendirilmiş konuşma balonu bulunmaktadır. Kimin hangi sırayla konuştuğu, kimin hangi soruyu sorduğu, hangi sırayla yanıt aldığı ve konuşmanın hangi sırayla sürdüğünün anlaşılması için balonların dizilişleri okura kolaylık sağlayacak şekilde kurgulanır.

Resim 29[43]



[42] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
[43] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

3 – Küçük Harf Kullanımı

Konuşma balonları içerisinde yer alan harfler büyük olarak kullanılmaktadır. Buna karşın küçük harfin kullanıldığı yerler de bulunmaktadır. Konuşma balonlarının duyguları ve düşünceleri iletmek görevi olduğu kadar konuşmacının içinde bulunduğu koşulları aktarma görevi de bulunmaktadır. Sözgelimi karede karakterler karanlıkta kalmış olsalar, sadece balonları görülüyor olsa balonun şekli konuşmacının duygusunu ve örneğin sağlık durumunu gösterebilmektedir. Ünlemeler buna yardımcı olabilmektedir. İşte bu ünlemeler küçük harflerle yazılır. Ah, aman, ay, öf, pöf, hişt gibi ünlemeler sözel olmayan sesler olduklarından onları sözcüklerden ayırmak maksadıyla seçilmiş bir yöntemdir bu. Bu ünlemler çoğunlukla italik yazılmaktadır.

Resim 30[44]



4 – Bağırma balonu

Bağırma balonu, kişilerin konuşmaları sırasında, uzaktaki birine seslendiklerinde, birini yüksek sesle azarladıklarında, yardım istediklerinde, belki de ağlarken isyan ettiklerinde, patavatsızca bir şey anlattıklarında bağırdıklarını gösteren balondur. Radyo / TV / Telsiz balonundan farklı olarak balonun dış yüzeyi daha düzensiz ve dağınıktır. Bu balon içinde yer alan konuşmalar "italik" olmaktan çok bold olmakla birlikte birçok sözcük aldığı vurgu gereği daha büyük yazılabilmektedir. Kimi

[44] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

zaman bu balonun tümü değil sadece konuşmacının ağzına yönelmiş olan uzantısında bir "bağırma" çağrışımı imi olabilmektedir.

Resim 31[45]



5 – Yabancı Dil

Konuşma balonu içinde özel anlamı olan teknik bir sözcük kullanılmak zorunda kalındıysa veya okura bir başka sayıda geçen bir olaya gönderme yapıldığı hatırlatılmak isteniyorsa veya yabancı dilde konuşma kullanıldıysa ve bunun çevirisine yönlendirilme yapılacaksa tümcenin sonuna "yıldız işareti" konur, okur bir kutu yazısına yönlendirilir. Çoğunlukla okurun yönlendirildiği kutu yazısı bu uygulamanın zorunlu kalındığı balonla aynı kare içinde yer alır. Burada kutu yazısı bir anlamda "dip not" görevi görmektedir.

Resim 32[46]



[45] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
[46] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

Yabancı dil kullanımı söz konusu olduğunda iki uygulamaya denk gelmekteyiz. Bunlardan ilkinde kişinin balonundan konuştuğu yabancı dil okunur, yıldız vasıtasıyla konuşmanın erek dildeki çevirisinin yer aldığı kutuya yönlendirilir okuyucu. Veya konuşan kişinin balonu tırnak içerisinde sunulur ve erek dildedir, yıldız işareti okuru hangi dilden çeviri yapıldığı bilgisinin yer aldığı kutuya yönlendirir. Türkçe çevirilerde çevirmenler kaynak metnin ait olduğu ekolün tekniklerini bozmadan kullanmaya özen göstermektedirler.

Resim 33[47]



6 – Nefes İşareti

Nefes İşareti, konuşmacının hareket halinde konuştuğunu, hareket sonrası nefes nefese konuştuğunu, bayılmak veya ölmek üzere son nefesini verdiğini, hiç konuşmadan sadece nefes aldığını belirten ünlemelerle ses çıkardığını göstermek için kullanılır. Soldan ve sağdan ortak bir merkeze yönlendirilmiş kısa altı çizgiden oluşan bu işaretin farklı adları da bulunmaktadır: "Kedi bıyığı" (**cat's whiskers**), "ateşböcekleri" (**fireflies**), "göz kırışıklıkları" (**crow's feet**). Nefes işareti bir öksürme, nefes alma, geğirme, kısacası sesli nefes verme ünlemesinin sağında ve solunda yer alabilmektedir. Bu şekilde imlenen ünlemenin nefesle ilişkisi ön plana çıkarılır. Bu bazen sıradan bir sözcük de olabilir. Nefes işaretinin vurgu verdiği sözcüğün nefesle birlikte ağızdan çıktığı anlaşıldığı gibi nefes işaretinin merkezinde hiçbir sözcük veya ünleme yer almaz bu alan boş olur. Bu şekilde de sessiz bir nefesin verildiği imlenir.

[47] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

Nefes işaretiyle imlenmiş olan sözcük italik, küçük harf veya bold olabilmektedir. Eğer nefes işaretinin imlediği herhangi bir sözcük yok ise bu o balondaki kişinin ölmekte veya bayılmakta olduğunu işaret etmektedir. Bu olayın vurgusunu arttırmak için dalgalı veya sönen balon tarzı bir konuşma balonu tercih edilebilir.

Resim 34[48]



7 – Çifte Vuruş

Konuşmacının konuşmasının dıştan gelen gürültülü bir eylemle kesilmesi söz konusu olabilir. Bu sırada gürültülü eylemin ortaya çıkan yansıma sesi yazısı konuşmanın kesildiği noktada balonun içinde yer alan tümcenin yarım kaldığı yeriyle kesişir. Üç noktayla tümcenin yarım kaldığı gösterilirken yansıma ses adeta konuşmanın (aslında eylemin) devamı gibi görünür.

[48] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

Resim 35[49]



8 – Dış Ses Balonu

Kare dışından, kadraj dışından, bir kapının – duvarın ardından, bir binanın içinden, görünmeden konuya dahil olarak konuşan bir karakterin konuşma balonudur. Konuşma balonunun oku konuşmacının bulunduğu yöne doğru uzar, görünmeden konuştuğu engelin veya boşluğun önünde biter, okun ucu küçük bir bağırma balonu, yıldız veya nefes işaretiyle sonlanır.

Resim 36[50]



Bununla birlikte herhangi bir yüzey (kapı, duvar, kamera arkası…) referansı bulunmayan dış konuşmalar da olabilmektedir. Bu durumda konuşmacının olası yönü neresiyse konuşma balonunun oku da o yöne ucu açık şekilde uzatılabilir ve bitimi karenin sınırıdır. Veya oku olmayan bir konuşma balonu kare şeklinde kullanılabilir.

[49] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
[50] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

Resim 37[51]



9 – İmgesel dil

Müzik, şarkı ve ıslık yerine nota, uzun sözler yerine aşk için kalp, aşk acısı yerine kırık kalp, şaşırma belirten bir sözcük yerine ünlem, merak ve şaşkınlık için soru işareti, karamsar bir ruh hali için karalama, kötü söz yerine daire, spiraller, uyku için odun kesen testere gibi. Bunların içinden bazılarının sözel olarak da desteklendiği durumlar söz konusu olabilir. Örneğin şarkı söyleyen birinin balonunda hem nota hem de sözler yer alabilir ya da aşık olan birinin konuşma balonunda kalpler olabileceği gibi bir aşk tümcesi yer alabilir. Bu gibi durumlarda tümcenin tamamı italik olabileceği gibi ve konuşmacının sesindeki duygunun yansımasının anlaşılması için yazı karakteri dalgalanma şeklinde gösterilebilir.

Resim 38[52]



[51] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
[52] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

10 – Düşünce Balonu

Son yıllarda işlevini kutulara (caption) kaptıran düşünce balonu yine de oldukça sık kullanılmaktadır. Bu balondaki yazı çoğunlukla italik olmaktadır. Bu balonun bir oku bulunmamaktadır. Ancak aynı görevi gören küçük baloncukları bulunmaktadır. Bu baloncuklar düşünen kişinin ağzına değil başına doğru küçülerek yönlendirilir. En uygun kullanım olarak üç baloncuk önerilmektedir.

Resim 39[53]



11 - Kısa Çizgiyle Ayırmak

Son derece az tercih edilen bir yöntem olmakla birlikte uzun sözcükleri ayırmak için kısa çizgi kullanılmaktadır.

Resim 40[54]



[53] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
[54] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

12 - Radyo, TV, telsiz (Dijital her tür kayıt) Balonu

"Elektrik balonu" adı da verilen bu balon çeşidine Dijital Ses Balonu demek daha uygun gibi görünüyor aslında. Adından da anlaşılacağı üzere bu konuşma balonu çeşidinde kayıtlı veya gerçek zamanlı konuşmalar bir cihazdan işitilmektedir. Bu balondaki konuşmalar italik gösterilmekle birlikte örnekteki türden balonların içinde yer almak durumundadırlar. Bu işlevi yerine getiren iki çeşit balon görülmektedir. Bir tanesi bağırma balonuna benzemekle birlikte daha orantılı ve ölçülü çıkıntılara sahiptir. Balonunun ucu da şimşeksi bir şekle sahiptir ve sesin çıktığı cihaza yönlenmiştir. Diğer balon şekli ise bağırma balonuyla karışmasından dolayı olsa gerek gittikçe daha çok tercih edilir olmuştur. Bu şekilde ok ucu olmayan bir konuşma balonunun üst ve alt orta kısımlarında frekans dalgası şeklinde kırılma bulunmaktadır.

Resim 41[55]



13 - Balonlarda Soru İşareti ve Ünlemin Bir Arada Kullanımı

Bu çifte kullanım sadece bağırmayla gelen sorularda kullanılır. Yerleşmiş kural ise soru işaretinin önce konulmasıdır. Özellikle Amerikan çizgi roman yayıncılarının önde gelenlerinden **Marvel Comics** bu uygulamayı tercih etmektedir. Metin bolddur. Bu şekilde okur bu tümcenin bir soru işareti özelliği taşıyor olmakla birlikte bağırma ünlemini de barındırdığını anlamakta zorlanmaz. Balonun şekli de bunu destekler.

[55] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

Resim 42[56]



14 - Az Konuşma / Büyük Balon

Bu balonlarda dikkat çekici olan şey balonda küçük boyda yazı olduğu, balonun içinde bolca beyaz alan bulunduğudur. Kişinin kendi kendine konuştuğu zamanlar kullanılan bir balon şeklidir.

Resim 43[57]



15 - Dalgalı Balon

"Halsizlik Balonu" diye de isimlendirilen bu konuşma balonu fiziksel acı çeken kişilerde kullanıldığı gibi bu kişilerin bayılma veya ölüme geçişlerini de adım adım takip edebilmektedir. Balonun fşekliyle oku dalgalı ve istikrarsızdır. Bu balon içindeki diyaloglar normal başlayarak ölüme veya bayılmaya yaklaşılma derecesine göre küçülmektedir. Diyaloğun sonunda da son nefesin verilmesini gösteren nefes işareti kullanılmaktadır.

[56] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
[57] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

Resim 44[58]



16 - Telepati Balonu

Telepatiyle iletişim kuran kişilerin balonudur. Eski tarz kullanımı dört köşesinde nefes işareti bulunan düşünce balonu şeklidir. Yeni tarzı ise daha yaratıcı ve çeşitlilik göstermektedir. Hepsinin ortak yanı yazıların italik oluşudur.

Resim 45[59]



[58] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
[59] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

17 - Fısıltı Balonu

Bu balonun geleneksel şekli konuşma balonunun belirli aralıklarla silinmesi şeklindedir. Konuşma kesintiye uğramış gösterilerek sesin kısıldığı imlenmektedir. Modern şekli ise çeşitlilik göstermektedir. Konuşma balonu ile içinde yer alan yazılar gri olabildiği gibi az konuşma / büyük balon şekli içinde yazıların küçük harfle yer alması şeklinde yeni şekiller kullanılmaktadır.

Resim 46[60]



18 - İtalik Harf Kullanımı

İtalik harflerin kullanıldığı alanlar oldukça çeşitlidir: İç ses, geleneksel yer bildirme yazıları, zaman başlıkları, öykü başlıkları, düşünce balonları ve/veya her tür dijital konuşma sesi balonu, ünlemeler (ah, hi, ay…), fısıldayan birinin konuşması, yabancı dilden alıntı yapılan bir söz, alıntı yapılan sinema filmi veya kitap veya tiyatro oyunu adları…

[60] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

Resim 47[61]



19 - Çift Hatlı Balonlar

Çift hatlı balonlar diyaloğa vurgu vermek için kullanılırlar ve bir bakıma bağırma balonunun işlevine sahiptirler. Bu konuşma balonunun oku tek olmakla birlikte eliptik biçiminde iç içe iki daire bulunmaktadır. Duruma göre bu iki daire arası farklı renklere boyanmaktadır. Konuşan kişinin ses rengine veya içinde bulunduğu duygu durumuna göre bu renkler farklı tonlara geçiş yapabilmektedir. Düz bir tonda söylenen sözün rengi tek renk olabiliyorken, tek diyalog içinde duygu geçişi olması, balonun dışındaki renkte, sözün vurgu değişikliğine paralel olacak şekilde, farklılık gösterebileceği görülür. Rengin tonu beyaza doğru açılabileceği gibi açıktan koyuya da dönüşebilir. Renk, okuyucu üzerinde anlaşılabilirlik bağlamında etkiyi olumlu yönde arttırmaktadır.

[61] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

Resim 48[62]



20 - Koyu Renkle Belirginleştirme (Bold)

Çizgi roman diyaloglarında bir sözcüğün çoğunlukla tek başına koyulaştırılarak kullanılmadığına işaret ediliyor. Bir sözcük ihtiyaç durumunda ancak italik olarak değiştirildiğinde de koyulaştırılmaktadır. Burada önem kazanan husus konuşmacının hangi sözcüğe vurgu yaptığıdır.

Resim 49[63]



[62] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
[63] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

21 - Rakamlar

Diyaloglarda geçen rakamların tarih, bir yerin numarası, bir ismin parçası veya büyük bir rakamın telaffuzu olmadıkları sürece rakamla yazılması önerilmektedir. Bir tür yazılı olmayan kural yirmiye kadar bütün rakamların yazıyla ifade edilmesi, yirmiden büyüklerse rakamlarla gösterilmesini önerir.

Resim 50[64]



22 - Sınıra Dayanan Balonlar

Bu balona verilen diğer adlar "Demirleme", "Üst" veya "Yan astar"dır. Bu balon şekli bir tür üst başlık etkisi uyandırma işlevine sahiptir ve üst kısmı karenin sınırı tarafından tamamlanmaktadır. Bu balonun sıradan konuşma balonu olması şartı yoktur.

Resim 51[65]



[64] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
[65] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

23 - Sınırı Delen Balonlar

Bu balonun üst kısmı karenin sınırıyla birleşmiştir ancak birleşme kısmı ortadan kalkmıştır. Balonun beyazı oluğun beyazıyla birleşmiştir. Burada diyalog adeta dışarı çıkmaya hazırlanmaktadır. Bir tür hareket beklentisi söz konusudur ve okuyucu daha hızlı bir okumaya teşvik edilerek yan kareye yönlendirilir.

Resim 52[66]



24 - Sınırı Aşan Balonlar

Bu balon şeklinde balonun oku kare içindeki konuşan kişiye dönük olsa da balonun bir kısmı veya tamamı kare dışında ve hatta bir diğer karede bulunabilir. Kimi zaman kare içinde uygun alan bulunmamasından ötürü bu tür balon kullanımına başvurulsa da bu taşmaların bir başka amacı da konuşan kişinin sesinin bir başka harekete denk geldiğini göstermesidir.

Resim 53[67]



[66] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml
[67] Blambot, http://www.blambot.com/grammar.shtml

25 - Kişiye Özel Balonlar

Kişiye özel balonlar konuşan kişinin ses tonu hakkında bilgi vermeyi amaçlamaktadır. Robot, Gizemli kişi, Uzaylı, Canavar gibi özellikle insan olmayan karakterlerin ses tonları hakkında yönlendirici olmaktadır. Balonun biçimi ve rengi sıradan balonlardan farklı olabileceği gibi içinde yer alan diyalogların yazı tipleri, yazı renkleri, biçimleri de sıradan yazı tiplerinden farklı olabilir.

Resim 54[68]



3.3. ÇİZGİ ROMANIN DİĞER ANLATIM UNSURLARI

Çizgi roman içinde yer alan tiplemelerin beden dilleri, sesin zihnimizde yankılanmasını sağlayan efektler, efektleri, bilgileri ve konuşmaları aktaran tipografiyle simgesel dil çeşitlilikler göstererek bu amaca hizmet etmektedirler.

3.3.1. SES EFEKTLERİ

Efekt, "isim, sinema, TV (***) Radyo ve televizyon yayınlarında, tiyatro oyunlarında veya film seslendirmelerinde, hareketleri izlemesi gereken seslerin doğal kaynakların dışında, optik, mekanik, kimyasal yöntemlerle gerçekleştirilmesi" olarak tanımlanmaktadır. Bu tanımı çizgi romana uyarladığımızda karakter, doğa veya mekanik herhangi bir kişi, durum veya nesnenin hareket esnasında çıkaracağı her sesin

[68] Yazan-Neil Gaiman, Çizen-Kelly Jones, Sandman, Essential Vertigo, 1990, sayı 17, s. 24

yazınsal karşılığıdır, efekt.[69] Suzanne Covey bunu ikiye ayırmaktadır: Betimleyici ses ve Onomatopik ses[70].

Betimleyici sesler bir sese tekabül etmekten çok gerçekleşen bir eylemi-hareketi bir fiille tanımlamaktadır.

Resim 55[71]



Örnek; "dash" hızlı koşmak anlamına gelmektedir ve koşu hareketinin sesini betimlemektedir. Farklı yazı karakterleri kullanan diller çevirisinde bir başka sorun ses efektine sadakat sorunudur. Batı dillerinden çevrilen bazı çizgi romanlarda ses efekti çevrilmişse "Bang" yerine "Pat" veya "Güm" yazıldığı görülebilir. Veya koşan bir insanın adım sesi "patır patır" olabilmektedir. Yalınayak Gen gibi **manga** çevirilerinde ise çoğunlukla betimleyici sesler tercih edilmiştir. İngilizce çevirisinde "dash", Türkçe çevirisinde "koş" yazmaktadır.

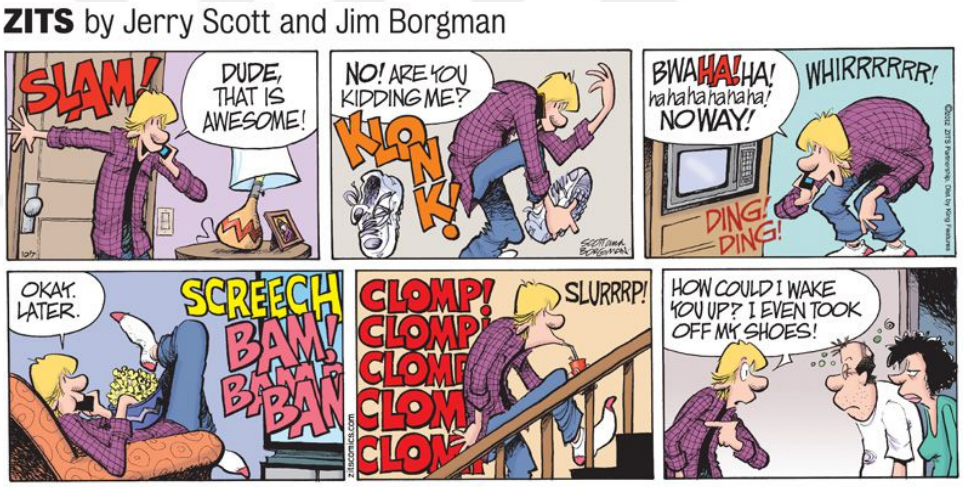
Onomatopoeia (yansıma sesler) ise kulağımıza gelen sözsüz insan ve hayvan seslerinin yazınsal ifadesidir. Kahkaha, miyavlama, haykırma, sözsüz şarkı mırıldanma (lay lay lay).

Betimleyici sesler fiil kökenli seslerden oluşurken yansıma sesler ünlemlerden oluşmaktadır. Ancak her iki ses efekti hem fiil hem de ünlem olarak kullanılan

[69] http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=EFEKT
[70] "Descriptive" ve "Onomatopoeic"
[71] Nakazawa, Keiji, Barefoot Gen, sayı 1, s. 83

sözcüklerden de oluşabilmektedir. Bu ses efekleri balonların içinde yer alabilecekleri gibi hikâyeyi anlatma aracı olarak kullanılan resimlerin içinde, görsel bir unsur olarak da yer alabilmektedir (Terescenko, a.g.e., s. 43). Yansıma sesler (onomatopoeia) kapının vurulması, saat, telefonun çalması, düğmeye basma, patlama gibi insan ve doğa dışındaki sesleri de kapsamaktadır (A.e., s. 47). İnsanların ağzından çıkan seslerin, doğanın sesinin, nesnelerin bir eylem halinde çıkardıkları seslerin, motor seslerinin okur üzerinde doğru etki uyandırması için sesler yazınsal olarak çizgi romana aktarılmakta, gücüne göre derecelendirilmekte, renkle, yazı boyutuyla, kareye konumlandırılışıyla ifade etkin bir kompozisyon içinde sunulmaktadır.

Resim 56[72]



Michael Lukas Moeller, ses efektlerine üçüncü bir şık eklemektedir: "Türetilen sesler". Sesin (akustiğin) yazınsal etkisini ise şu şekilde açıklamaktadır:

> "Sözcüğün şekil değiştirmesiyle ortaya kalıplar çıkacaktır. Seufz (ah), achz, stöhn (inilti). Fiil – **paraverbal** arasındaki sınırda basit yapılardan oluşmakla birlikte akustik olarak son derece güçlü sesler vardır: **No, non, nein, hayır** gibi. Sözcük dağarcığında yer alanların dışında yeni türetilenler de ortaya çıkmaktadır: vlam, boing, tschop, ouap, awrk…

[72] Scott, Herry, Borgman, Jim, Zits, http://hero-goggles.blogspot.com/2012/10/crop-and-few-comic-strips.html

Bunların bir veya birden fazla anlamı olabilmektedir. Bu sesler akustik ifadeler olmanın ötesinde gürültülerin sesleri olmuşlardır.

Bu noktadan sonra akustik somut olarak çizgi romanda yer almaya başlar. İnsan çığlığı, iç çekişler ve bağırmalar, çarpma sesi, objelerin sürtünmesi ve su damlaması sesleriyle eşit bir şekil alır. Bu seslerin insan veya cansız nesnelere ait olup olmamaları önemini yitirir. Bu şekilde bu sessel değerler birincil gerçekliğin parçası oluverirler. Bu ikisi zihinsel somutluk oluştururlar. Gündelik hayatta edindiğimiz (sessel) deneyimler hayatımızın parçalarıdırlar ve rüyalarımızda da var olurlar. Çizgi romanda yer alan sesler günlük hayatın içinde yer alan gürültülerdir. Buna şüphe yok. Çizgi romanlar başarılı ve eşsiz bir iş yaparak şimdiye kadar pek ele alınmayan gerçekliği görünür yapmıştır. Basit akustik sinyalleri dönüştürerek sözcükleri eşit ilkel bir form (preform) haline getirmiştir. Çizgi roman bu yolla yeni bir iletişim dili oluşturmuştur: Ünlemli (preverbal) fonetik bir dil!

Bu noktadan sonra optik sunumun bilincinde olunması gerekir: Harfler sesleri görselleştirmek için resimsel yoruma tabii tutuldukları an artık yazı olmaktan çıkarak resmin parçası haline gelirler. Yansıma sesin vurgusu ne kadar yüksekse yazının resimleşmesi de etkisi artarak o derece fazla olmaktadır. Sözgelimi bir çığlık sesi/yazısı ağızdan çıkabileceği gibi havada asılı da durabilir, karenin kendi de olabilir. Bu şekilde akustik görsel olarak somutlaşır ve etkisi yüksek fiziksel bir alan kaplar. Artık akustik görsel alana taşınmıştır.
Bunun dışında akustiğin harflerle değil doğrudan resimlerle görselleşebileceği bir aşama da gelir.” (Moeller, a.g.e., 118-119).

Alsaç da çizgi romanda ünlem sözcük ve imlerin önemli bir rol oynadıklarına, çizgi roman için uydurulmuş özel ünlemler olduğuna, bunların okurlar tarafından kolaylıkla anlaşıldıklarına dikkat çekmektedir (a.g.e., s. 15).

Ünlemler ve ses efektleri kültürlere göre değişim göstermektedir.

Ünlem örneği; Kedi miyavlaması Japonca Nyaa (ニャーツ), İngilizce "meeooow", Fransızca "miaow", Almanca "miau", Türkçe "miyav".
Fiil örneği; patlama sesi Japonca "Doon" (ドーン), İngilizce – Almanca- Fransızca "Boom", Türkçe "Güm / Bam".

3.3.2. TİPOGRAFİ VE İŞLEVİ

Çizgi romanda yer alan yazıların okur üzerinde hedeflenen etkiyi bırakabilmesi için yazının uygulanmasında özel yazı teknikleri kullanılır. Bu tekniğin adı tipografidir.

Tipografide yazı karakterlerine "**font**" (yazı tipi) adı verilmektedir. Genel olarak çizgi roman balonlarında kullanılan yazı karakteri "**Comic Sans**" fontudur. Çizgi roman balonlarının içinde yer alan yazılar dijital teknolojinin yaygınlaşmasından önce ve hatta birçok örneğinde görüldüğü üzere günümüzde elle doldurulmaktadır. Bir kaligrafist (Letterer) balon ve yazı kutularını elle yazmaktadır. Yapaylıktan uzak, sıcak, eğlenceli ve samimi bir yazı tipidir. Ancak balonlarda duygu durumuna veya karakterin ses tonuna ve rengine göre farklı fontlar da kullanılmaktadır. Hatta kimi zaman etkinin artması için şaşırma, çağırma, emir gibi ünlemler balon dışına da yazılmaktadır. Farklı **font**, renk ve boyutlar bu aşamada daha çok işlerlik kazanmaktadır. Fontların kişilikleri olduğu ve okur üzerinde farklı etkiler yarattıkları vurgulanmaktadır. Böylece her font arzu edilen etki için doğru yerde kullanılmaktadır:

> "Örneğin Times'ın, İngiliz asaletini, ağırbaşlılığını yansıttığı söylenebilir**.** Yazı karakterinin çeşitliliği, gereksinmeye göre olmalıdır. Eğer sayfa büyük, metin uzun ve farklı vurgular gerekiyorsa yazıda çeşitliliğin olması, zenginlik ve renklilik getirir.
>
> Çok fazla yazı karakteri daima risktir. Her karakter farklı mesajlar ileteceğinden okuyucunun kafasını karıştırabilir. Script fontlar, el yazısı görünümüyle samimi ve sempatiktir. Fakat büyük harf (majüskül) yazılmış Kaligrafik ve Gothic yazılar zor okunur. Dekoratif yazılar ise, çok süslü yapılarıyla oldukça okunaksızdır. Geneva, Helvetika, Arial ve Times gibi ekran fontları daha okunaklıdır." (MEGEP, a.g.e., s. 5-6).

Kaligrafist, çizgi romandaki sahneye ve bağlama uygun yazı tipi ve büyüklüğünü belirleyerek uygular. Yazılı metin, farklı ölçülerde ve tiplerde olduğu gibi farklı renklerde de yer alabilmektedir. Sayfanın rengi, kompozisyonu, içeriği, bağlamına uygun renk kullanımı da arzulanan etkinin yaratılması amacına uygun olarak kaligrafist tarafından belirlenmektedir.

Yazının yazı tipi ve ölçütü gibi rengi de balonlarda yer alan monolog ve diyaloglardan yazı kutularına, ses efektlerinden fonta yazının kullanıldığı her alanda etkin bir rol oynamaktadır. Çizgi romanda balon içi ve dışında yer alan monolog, diyalog ve nidalar, yansıma seslerin arzu edilen etkiye göre uygulanması gereken boyutu kaligrafistin seçimine göre işlerlik gösterir: "Resim, yazı ve renk uyumunda ve bunların konumlarında farklılıklar yapmak, sayfaya enerji verir" (A.e., s.14).

Tipografi'de rengin önemi "Tanımlayıcılığı, ayırt ediciliği, yön göstericiliği ve vurgulayıcılığı ile görsel sayfalarının en önemli öğelerinden biridir. Okuyucuyu etkiler, ilgiyi diri tutar. Siyah beyaza göre %40 daha fazla dikkat çeker. Bilgi, renk sayesinde daha etkili sunulabilir. Örneğin başlığı metinden ayırmak, bir mesaja dikkat çekmek, bilgi gruplarını birbirinden ayırmak, akışı sağlamak gibi pek çok işlev renkle yerine getirilebilir (A.e., s.11).

Eisner yazının aynı zamada resimsel bir anlatı unsuru olarak kullanılabileceğini örneklemek için **A Contract With God** adlı grafik romanda aşağıdaki görseli kullanmaktadır.

Resim 57[73]



A Contract With God (Tanrıyla Mukavele) yazısının iletmek istediği mesaj güçlendirilmek ve doğru aktarmak için sanatçı tarafından taş tablet üzerine yazılmıştır. Böylece kâğıdın uyandıracağı etki yetersiz görüldüğünden evrensel bir algıya hitap ederek Hz. Musa'nın 10 emrinin yazıldığı taş tabletlere gönderme yapılarak iletinin gücü arttırılırken İbranice'yle Roman harflerinin karıştırmasıyla ortaya çıkarılan yazı karakteriyle de etki ikiye katlanmıştır (Eisner, a.g.e., s. 11).

[73] Eisner, Will, Comics and Sequental Art, Poorhouse Press, 1985, s. 10

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
ÇEVİRİ AÇISINDAN ÇİZGİ ROMAN

İlk üç bölümde pek çok farklı bileşeniyle ele aldığımız çizgi roman aslında görsel ve yazılı olarak oluşturduğu kendine özgü dil ile bir yandan evrensel bir dil kodlamasına sahipmiş gibi gözükse de bir yandan kaynak kültür odaklı bir uzlaşımlar sistemiyle üretilen dil yapısına sahiptir. Çizgi romanın kendine özgü görsel dili, anlatım unsurları çeviri açısından çeşitli sorunlar yaratır ve çevirmenler çeşitli çözümler önererek bu sorunları aşmaya çalışırlar. Çok sık ve yoğun olarak çizgi roman çevirisi yapılmasına rağmen çeviribilimsel bir bakış açısıyla çizgi roman bir tür olarak oldukça geç ele alınmış ve değerlendirilmiştir. Aşağıdaki bölümde bunun nedeni ve çizgi romana yaklaşırken kullanılan bazı akademik yaklaşımlar aktarılmaya çalışılmıştır.

4.1. ÇEVİRİBİLİMSEL BAKIŞ AÇISIYLA ÇİZGİ ROMAN

Alexander Schwartz, Almanya Çeviribilim çevresince çizgi romana uzun zamandır "üvey anne gibi" (Picout, a.g.e., s. 3) davranıldığı görüşünü dile getirmiştir. Çizgi roman çevirisine dair araştırmaların az oluşu bu görüşü haklı çıkarır gibidir. Çizgi romanla çeviribilim arasında bir bağın kurulması sürecinde Sabine Picout'un bu alandaki görüşleri derlediği çalışması ufuk açıcıdır. Picout, Çeviribilim çevresinin çizgi romanın çevirisinde konuya daha çok dilsel açıdan yaklaşmayı uygun bulduğunu, diğer bileşenlerini göz ardı ettiğini dile getirmektedir. Buna göre bilim adamları dil sistemini incelemiş, çizgi romanı sözcük ve tümceler üzerinden ele almıştır. Dilbilim tabanlı Çeviribilim inceleme alanı olarak "**Asterix**" çizgi roman dizisini çok sık ele almıştır.

Hans Grassegger, resimsel unsurları çizgi romanın parçası olarak kabul ederken sözsüz iletişim araçlarını sözlü metnin anlaşılmasında yardımcı unsurlar olarak saptamıştır. Bu saptamadan da çevirmenin kaynak metinde sunulan resme bağlı kaldığından "eşdeğerlik" dengesinde sorun yaşayabileceğini öngörmüştür. Yaşanacağını öngördüğü ikinci sorun ise kaynak dille erek dil arası farklılıklar olması

sebebiyle konuşma balonlarının belirlenmiş ölçülerinin dar veya geniş olmasından dolayı erek metni etkileyeceğidir.

Grassegger, çeviriyle ilişkisinden uzak durarak çizgi romanda kullanılmakta olan tipografik unsurları işaret etmektedir. Kendisi daha çok dil oyunlarına odaklanmaktadır. Metin içi ve metin dışı dil oyunları ayrımlarına bakarken resimle metnin etkileşimini de incelemektedir. Buna göre vardığı yargı birçok dilbilim araştırmacısının metin-dışını tanımlarken çizgi romandaki resmi asıl yazılı metnin bir parçası olarak görmediği olmaktadır (Grasseger:1985, 11-12, Picout, a.g.e., s. 5).

Regine Würstle, **Les Frustrés** adlı çizgi roman üzerinde çeviri araştırması gerçekleştirmiş ve Grasseger gibi resimlerin tasarımına çevirmen tarafından müdahale edilemeyeceğine işaret etmiştir. Ancak çizgi romanda yer alan nonverbal (sözel olmayan) unsurların çeşitli kültürlerde farklı anlaşılabileceğine ve anlamlandırılabileceğine dikkat çekmektedir. Würstle, sorgulamalarının merkezine değişmezlik kavramını yerleştirmektedir. Bu saptamasına göre çizgi roman çevirisinde metin yapısını oluşturan hangi unsurların değişmez olduğunun hangi metin unsurlarının eşdeğeriyle değiştirilerek aktarılacağının belirlenmesi gerekmektedir (Würstle: 1991, 162, Picout, a.g.e., s. 5).

Bernd Spillner "Semiotische Aspekte der Übersetzung von Comics-Texten" başlıklı yazısında çizgi roman çevrisinde göstergelerin çevirisi üzerinde durmaktadır. Görüşlerini Katherina Reiss'ın metin türleri sınıflandırmasına dayandırmaktadır. Spillner'a göre sunulan resimlerin ve olayların, gerek ticari gerekse **Asterix** gibi sanat kaygılı eserlerde; değiştirilemezlikleri sebebiyle sınırlı etkisi vardır. Bu durum yetkin bir çevirinin önünde engel oluşturmaktadır. Bu zorluğu aşmanın yolu olarak eşdeğerlikten ödün vermek olduğunu düşünmektedir (Spillner: 1980, 83, Picout, a.g.e., s. 6).

Edebiyatbilimsel bakış açısına göre çizgi roman özellikle sınıflandırılmasında yaşanan zorluk sebebiyle pek dikkate alınmamıştır. Dolle-Weinkauff çizgi roman metinlerinin farklı dile aktarımını fonetikyazı (**Transkription**) olarak tanımlarken telif uygulamalarından dolayı geniş özgürlükler ve kesinlikle de anlam değişiklikleri yapılmasına izin verdiğini işaret etmektedir. Bu çeviri görüşü çizgi romanın yazılı dilin

kullanıldığı bölümleriyle sınırlandırılmıştır, resim bileşenleri dışarıda tutulmuştur (Dolle-Weinkauff: 1990, 334, Picout, a.g.e., s. 6).

70'lerde ortaya çıkan **Descriptive Translation Studies** çerçevesinden çizgi romana bakacak olursak Embleton'un **Asterix**'teki isimlerin çevirileri ve çeviri stratejileri üzerine yaptığı araştırma öne çıkmaktadır. Bu araştırmada isimlerin çevirileri konusu betimleyici bir yaklaşımla ele alınmıştır.

Peter A. Schmitt, çizgi roman çevirisinde dilsel yaklaşımın, bütünsellik ve göstergebilimsellik lehine terk edilmesini savunmaktadır. Schmitt, çizgi roman çevirmenlerinin önüne sunulan dış koşullara dikkat çekmektedir. Çevirmende, kaynak metnin bir kopyası mevcuttur. Kaynak metin, boş konuşma balonlarıyla ilişkili, grafikle ilintili olarak numaralandırılmıştır ve belirlenmiş bir sırada çevirmen tarafından erek dile aktarılmaktadır. Erek metnin oluşturulmasında çevirmen, metnin belirtilen alanlara yerleştirilmesine özen göstermelidir (Schmitt: 1997, 619, Picout, a.g.e., s. 6).

Normal koşullarda grafik ve tipografik unsurlar çevirmenlerce değiştirilmezler. Böylesi bir girişim çok çaba gerektirir. Schmitt de böylesi "Kısıtlı Alan Çeviri(leri)"ni çevirmenin üstesinden gelmesi gereken en büyük zorluklardan biri olarak görmektedir. Schmitt, çizgi romanı çizgi filmle karikatür gibi benzer iletişim formlarından ayırmaktadır (Schmitt: 1997, 636, Picout, a.g.e., s. 6).

Bir bakıma Picout'un derlediği başlıklar bağlamında değerlendirirsek çizgi roman çevirisini çeviribilim tarihindeki farklı kuramlarla ilişkilendirmek mümkün olacaktır.

Yukarıdaki örneklerden de anlaşılacağı üzere çeviribilim literatüründe çizgi roman çevirisi ürün odaklı bir biçimde ele alınmış, incelenmiş ve değerlendirilmiştir. Aslında bu çalışmanın amacı ve genel iddiası, çizgi roman çevirisinin süreç odaklı bir incelemeye daha yatkın olduğu ve çeviri sürecinde çeviri eylemine katılan eyleyenlerin oynadıkları kilit role dikkat çekmektir. Bu nedenle çizgi roman çevirisinin Holz-Mänttäri'nin "Çeviri Eylemi Kuramı" çerçevesinde değerlendirilmesinin daha uygun olduğu görüşündeyim. Bu görüşümü desteklemek üzere de Türkiye'de çizgi roman

çevirisi sürecine gerek çevirmen, gerek çizgi roman çevirisi yayıncısı, gerek editör olarak katılmış aktörlerle yaptığım röportajlardan aldığım beyanları Türkiye'de Çizgi Roman Çevirisi başlıklı bölümde kullanacağım.

4.2. ÇEVİRİ EYLEMİ KURAMI – EREK ODAKLI ÇEVİRİ

80'li yıllarda çeviriyi dilbilimsel bir işlem olmaktan çıkararak iletişimsel ve toplumsal eylem olarak gören araştırmacılar çeviriye "işlevsel" bir yaklaşımda bulunmuşlardır (Gürçağlar, 2014: 121). Erek odaklı çeviri kuramlarını geliştiren üç isim ön plana çıkmaktadır. Bunlar Skopos kuramıyla Vermeer, betimleyici çalışmasıyla Toury ve eylem kuramıyla Holz-Mänttäri'dir. Her üç kuramın ortak özelliği kaynak metinle yetinmeyerek erek kitlenin dilsel ve kültürel özelliklerini göz ardı etmemek, çeviri metninin alımlayıcısı erek okurun beklentilerinin göz önünde tutulmasıdır (Akbulut, 1995: 15, Polat, 2006: 36).

Justa Holz-Mänttäri 1984 yılında yayımladığı "Eylem Odaklı Çeviri – Kuram ve Yöntem" (**Translatorisches Handeln, Theorie und Methode**) başlıklı kitabıyla bu yaklaşımın önde gelen isimlerindendir. Onun görüşüne göre eylem olan çevirinin bir amacı vardır ve bu amaç kaynak metni değil erek kültürü gözetmektir.

Kendisi de yıllarca çevirmenlik yapmış olan Holz-Mänttäri kuramını oluştururken kişisel deneyimlerinden faydalanmaktadır. Bu nedenle araştırmacı çeviri sürecinin gerçekçi koşullarda nasıl ilerlediğini formüle etmeyi tercih etmektedir.

Holz-Mänttäri çeviri kuramına ve yöntemine çeviri eylemi açısından yaklaştığını belirtir ve çeviri eylemini aşağıdaki gibi tanımlar: "Çeviri eylemi sözcük ya da tümcelerin ya da karmaşık olmayan metinlerin çevrilmesi anlamına gelmez, 'çeviri eylemi dendiğinde kesin olarak akla şu gelmelidir: Planlanan iş birliğinin kültür engelleri aşılarak gerektiği gibi düzenlenebilmesi için, iletişimin işlevsel bir şekilde gerçekleşmesine olanak kılınması" (Holz- Mänttäri: 1984, 8, Eruz, 2000: 26).

Holz-Mänttäri'ye göre, her eylemin bir amacı vardır. Dolayısıyla, bir eylem olan çevirinin de bir amacı vardır. Ayrıca ona göre, çeviri bir iletişim sürecidir. Dolayısıyla çevirinin amacı iletişim işlevini yerine getirmesidir. Burada öne çıkan

etmen kaynak metin değil, erek kültürde belirlenen amacı yerine getirme kaygısıdır (Gürçağlar, 2011:121).

Holz-Mänttäri bu çalışma sistemine "**Arbeitsteilige Gesellschaft**" yani "iş bölümüne dayalı toplum" adını vermektedir. Vermeer'in "Çeviri aslında kültürlerarası bir dönüştürüm etkinliğinden başka bir çerçeve içinde düşünülemez" savına katılır. Süreci doğru yönlendirmesi gerekenin çevirmen olduğuna dikkat çeker. Bununla birlikte Holz–Mänttäri çevirmeni farklı uzmanlarla iş birliği yapan bir uzman olarak görürken bu iş birliği sırasında ortaya konan metni "tasarım metni" olarak adlandırmıştır (Holz- Mänttäri: 1984, 301-320, Stolze: 2013, 223).

Bu noktada çizgi roman sanatının yapısını hatırlamakta yarar olacağı görüşündeyim. Çizgi roman, yazılı ve görsel unsurların bir arada yer aldığı farklı anlatım tekniklerini birleştirmekte, kendine özgü bir anlatım dili yapısı ortaya koymaktadır. Bu bakımdan çizgi roman metni sadece yazılı bir metin olarak ele alınamamaktadır. Çizgi roman yapıtı yazarla başlayan, yayın evinin müdahil olduğu, çizerlerin çizdiği, renklendirmeci, kaligrafist ve görsel efekt uzmanlarının görev aldığı bir "ürün" olma niteliği taşımaktadır. Bu nedenle de çevirisinde edebi metinlerin çevirisinde olduğu gibi çevirmen yönlendirici bir görev üstlense de tek başına çeviri sürecinin odağındaki tek kişi olamamaktadır.

Örneğin Amerikan çizgi romanının hazırlanmasında pek çok eyleyen rol oynar ve çeşitli aşamalarda görev alırlar. Bu eyleyenlerin hazırlık aşamalarında üstlendikleri görevler şöyledir (Hart, 1995: 136-137):

- Editör: Yayına hazır bir dergi ve baskı tarihine ihtiyaç duyar.
- Senarist: Senaryoyu yazar, bitirir.
- Editör: Senaryoyu inceler, gerekli düzeltmeleri talep ettikten sonra çizere aktarır.
- Çizer: Senaryoyu yorumlar, çizer (çoğunlukla kurşun kalemle), balonların yerini belirler ve çizimler...
- Editör: İnceler, onaylar, bir sonraki aşamaya gönderir.
- Kaligrafist: Çini mürekkeple yazıları yerleştirir.
- Editör: Detayları inceler ve...

- Çinici: Kurşun kalemlerin üzerinden çiniler, o da yorumunu katar, kurşun kalem izlerini siler.
- Editör: Tekrar inceler, onaylar...
- Renkçi: (Son yıllarda) Bilgisayarla renklendirmeyi yapar.
- Editör: Varsa son değişiklikleri yaptırır. Onaylarsa sıra...
- Matbaa: Dergi basıma hazırlanır.
- Kapak toplantısı: Dergi çizerinden başka bir çizere istenen özelliklere sahip kapak siparişi verilir.
- Yeni Dergi: Başa dönülür.

Çizgi roman çevirmeni çizgi romanda yer alan yazılı metinleri metinleri çevirdikten sonra ortaya çıkan ve erek kitleye hitap eden metnin görsel uygulamasında yönlendirici bir görev üstlenebilmektedir. Konuşma balonlarında, yazı kutularında ve yansıma seslerde yer alan yazılı metinler renk, biçim, boyut grafik uygulamayla hedeflenen amaca uygun hale getirilmektedir. Böylece çevirisi yapılan çizgi romanın erek kültür alımlayıcısının üzerinde kaynak metin okuru kadar etki etmesi sağlanmaktadır. Dolayısıyla, çevirmenin yönlendirmesiyle erek kültürde de gerçekleşmesi gereken bir iş birliği süreci bulunmaktadır.

Holz-Mänttäri'nin "arbeitsteilige Gesellschaft" yani "iş bölümüne dayalı toplum" adını verdiği çalışma sisteminde yer alan altı role baktığımızda çizgi roman çeviri sürecindeki işlevi çözebiliriz:

1. Çeviriyi başlatan / Gereksinim duyan: Çeviriye gereksinim duyan, çeviriyi başlatandır

2. Çeviriyi ısmarlayan: Çeviriyi ısmarlayan çevirmene belli bir kullanım durumu için işlevine uygun bir metin ısmarlar.

3. Kaynak metni üreten: Çeviri sürecinde kaynak metni üretenin rolü yoktur.

4. Çevirmen: Çevirmen, erek metni çeviri eylemi bütününde sorumlu olarak üreten kişidir. Çevirmen, yaptığı işten sorumludur. Çevirmen işlevine uygun bir metni kültürler arası haber iletişimi için bir metni çevirir. Gerektiğinde konunun uzmanlarıyla çalışır.

5. Erek metin kullanıcısı: Erek metni kullanandır, ya da satandır. Yani erek metinden yararlanandır.
6. Erek metnin alıcısı: Çeviri metin okuruna yönelik yapılır (Holz-Mänttari, 1984: 111, Tosun, 2002: 113-114).

Çoğunlukla edebiyat dışı metinlerle (Gürçağlar 2014: 121), kullanmalık metinlerin çeviri sistemini göz önünde bulunduran araştırmacı çeviri sürecinde bir iş bölümü olduğuna dikkat çekmektedir. Ancak bu iş birliği sistemini geliştirirsek çizgi roman çevirmeninin karar alma aşamasında ilişki içinde olduğu ve iş bölümü yaptığı diğer uzmanları ve onların katkısını da adım adım eklemek gerekmektedir. Bunu yapabilmek için Türkiye'de Çizgi Roman Çevirisi başlıklı uygulama bölümünde yer alan görgül örneklerden yararlanılacaktır.

4.3. TÜRKİYE'DE ÇİZGİ ROMAN ÇEVİRİSİ

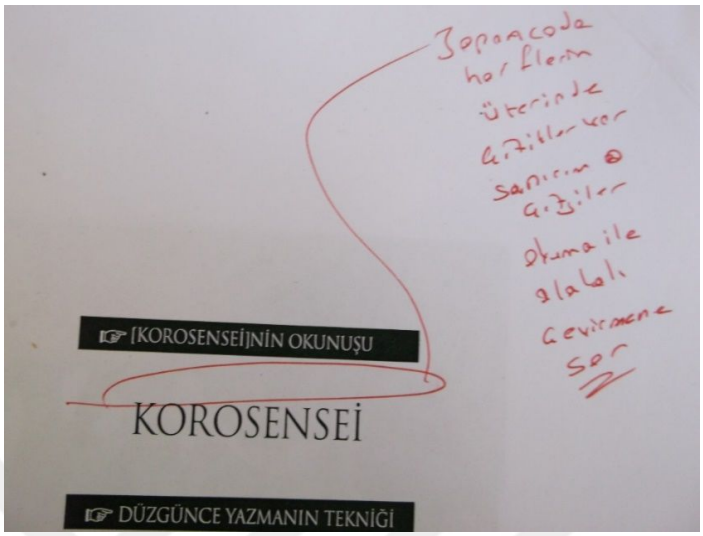
Çizgi roman çevirisinde Holz-Mänttäri'nin "iş bölümüne dayalı toplum" kuramı açısından değerlendirilmesine ve çizgi roman çevirisinde sorunların aşılmasında izlenen yolu görmek açısından ülkemizde gerçekleşen çizgi roman çevirisi aşamaları örnek gösterilebilir. Çizgi Düşler Yayıncılık editörü Çetin San çizgi romanın kaynak kültürden erek dile çevrilmesinde geçen süreci şu şekilde özetlemektedir:

Yayınevi yayınlamayı arzu ettiği çizgi romanı yabancı yayınevinden sipariş eder.

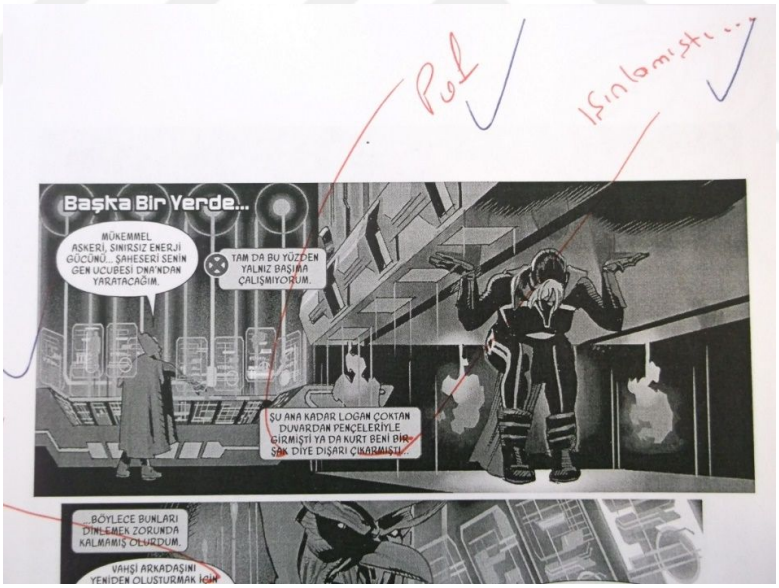
- Anlaşma sağlanması durumunda sözleşme imzalanır.
- Yurt dışından gerekli metinler beklenir. Elde edilince çevirmen arayışına girilir.
- Çizgi romanın diline, türüne, içeriğine göre çevirmen tercihi yapılmaya çalışılır.
- Çizgi romanlar yayınevine baskıya uygun boyutta dijital kopya olarak ulaştırılmaktadır.
- Bu kopyalar çevirmene rahat okuyabileceği boyuta indirgenerek gönderilir.
- Görsel ve yazılı metin bir arada bulunmaktadır. Dijital belgede balonlar numaralandırılır. Çevirmen çizgi romanı görselle ilişkilendirerek okur, çevirir, yayınevine yazılı word belge olarak gönderir. Bu çeviride her yazılı bölüm sayfa ve balon numarasına göre ayrılmıştır.
- Çeviri metin; kimi zaman çeviri kontrolü yapılmadan, kaligrafiste iletilir.
- Kaligrafist yazılı metinleri konuşma balonlarına ve yazı kutularına yerleştirir.

- Editör, kaligrafiden sonra metni hem çeviri hem de yerleştirme biçimi açısından denetler.
- Kısıtlı alana yazılı metin aktarımında sorun yaşanması halinde editörün gözetiminde kaligrafist fontu küçülterek, sözcükleri sıkıştırarak veya birkaç kelime eksilterek çözüm getirir. Dijital ortamda çalışılması çözüme yardımcı olmaktadır. Bununla birlikte kaligrafistin yetersiz kalması halinde editör çözümü kendisi bulmaktadır.
- İtalik veya bold vurgular verilmiş, farklı fontlarla yazılı metin bulunan balonlarla kutularda kaligrafist gerekli çalışmaları yapar. Editör daha sonra gerekirse bunlara müdahale eder, düzeltir veya değiştirir.
- Erek metinde editörün doğru bulmadığı ifadeler olması halinde çevirmenle iletişime geçilir.
- Dizi çizgi romanlarında eski öykülere atıfta bulunulması halinde editör erek metnin tutarlılığını sağlamak için eski sayıları okuyarak karşılaştırma yapar.
- Fantastik ve bilimkurgu türlerinde türetilen kavram ve sözcüklerin karşılığının bulunmasında başta editörle çevirmen olmak üzere yayın evi bünyesinde çalışan tüm uzmanlar ortak karar alabiliyor.
- Yansıma seslerin çevirisinin yapılmasının uygun bulunduğu ve uygulama yapılmasının zorunlu olduğu durumlarda editör görevi grafik uzmanına devreder.
- Grafik uzmanı, renk, biçim ve font özelliklerini gözeterek görsel metinde gerekli düzenlemeyi yapar.
- Editör son olarak kapaktan son sayfaya tüm çizgi romanı denetler.

Resim 58[74]



Resim 59[75]



[74] Kaligrafiste çevirmenle işbirliğini öneren editör notu. Yazan/Çizen – Yusei Matsui, Çeviren – Sibel Sökel, İntihar Sınıfı, Gerekli Şeyler Yayıncılık, 2016

[75] Editörün erek metne çevirmene danışmadan gerçekleştirdiği müdahale. Yazan - Rick Remender, Çizen – Daniel Acyuna, Çeviren – Tulgan Köksal, Uncanny Avengers, Gerekli Şeyler Yayıncılık, 2016

Holz-Mänttäri, çeviri sürecine katılanları ve çeviri sürecinin işlevini eylem çerçevesi olarak adlandırır. Çeviri sürecinde bulunan herkes erek metnin işlevsel olması için katkı sağlamaktadırlar (Tosun, a.g.e., s. 112).

Çizgi roman çevirisinde kimi sorunların aşılması noktasında iş bölümü yapılmasını zorunlu kılan ve yukarıdaki altı rolün dışındaki uzmanları işe dahil eden bazı durumlar sözkonusudur. Çevirmen, grafikerlerle doğrudan veya aracılar vasıtasıyla iş birliğine gitmektedir. Gerekli Şeyler Yayıncılık grafikeri Mehmet Büyükturna ve Çizgi Düşler Yayıncılık grafikeri Hakan Aysal grafikerin görevine ve nelere müdahale ettiğine dair sorduğum soruya verdikleri yanıtlar şunlar olmuştur:

> "Balonları temizlemek, çeviride gelen yazıları balonlara yerleştirmek, editöre yazı/efekt kontrolü için kâğıt çıktısı veya PDF üzerinden kontrol yaptırıp, düzeltileri dokümana işlemek. Editörün kontrol ettiği dokümanı genel yayın yönetmenine kontrol yaptırıp, düzeltileri dokümana işlemek. Balon dışında resim üzerinde bulunan yazıları gerekirse Türkçe'ye uyarlamak, özgün metne ya da hikâyeye göre font/karakter uyarlamak, baskı öncesinde görsellerde renk kontrolü yapıp, çalışmasına göre baskı/renk teknolojimizde olmayan çalışmaları bizim çalışmalarımıza uyarlamak ve gerekirse matbaada baskı aşamasında bulunup son renk ayarlamalarının yapılmasına yardımcı olmak. Bu işin dışında metin/efekt çevirisinde herhangi hata veya rahatsız edici durumla karşılaşırsa paylaşıp, düzeltilmesi gereken yerleri düzeltmektir" (Büyükturna).

> "Grafiker, ham orijinal dosyanın yurtdışından temini ile matbaaya baskıya girene kadar geçen sürecin sorumlusudur. Ham dosya transfer edilir, gelen ham dosya incelenir eksik materyal var mı kontrol edilir. Kapak ve iç için ayrı ayrı In design dosyası oluşturulur. Gerekiyorsa -ki İtalyanlar böyle- balon temizliği yapılır. Çeviri gelir, kontrol edilir ardından balonlara aktarımına başlanır. In design, illustrator ve photoshop üçlüsü ile mesaiye başlanır. Kapak ve künye ilk hazırlanır onay için yurtdışına gönderilir. Her aşamada editör ile haberleşilir ve karşılıklı kontroller yapılır. En son editörün onayı ile matbaaya gönderilir. Sonrasında tanıtım, poster, ayraç vb. materyaller hazırlanır"

Çizgi roman basımında hayati rol oynayan grafikerin çevirmenle olan ilişkisi ise ortak bir görüş olarak şu şekilde modellenmektedir: Özellikle yansıma seslerin

çevirisi ve sayfaya uygulanmasında çevirmen, editör ve genel yayın yönetmeni birlikte karar alarak grafikeri yönlendirmektedir.

Balonlama da ise uygun **font** kullanımı noktasında grafikerlerin uzun bir süre araştırma yaptığına dikkat çekilmektedir. Aysal "Yazılı metin word dosyası olarak geliyor ancak aktarımdan önceki en sancılı dönem hazırlık aşaması. Bu aşamada font inceleme araştırması yapıyorum ve mümkün olduğunca özgünlüğüne bağlı kalmaya çalışıyorum. Gerektiğinde sıfırdan font oluşturduğum veya editlediğim de oluyor" demektedir. Büyükturna da font seçiminin önemine vurgu yapmaktadır:

> "Yazılı metin word dosyası olarak uygulamayı yapacak grafikere geliyor. Karakter seçiminde genellikle orijinal font kullanılmaya çalışılıyor ama hazırladığımız **manga**larda orijinal dil Japonca olduğu için ve font örneği alınamadığı için (Latin alfabesine benzemediği için) hikâyeye göre font seçimi yapılıp ya da başka dilde hazırlanmış kaynaklara da başvurulabilir."

Kaynak metnin erek alımlayıcısında arzu edilen etkiyi uyandırması için sözcüklerin vurgulanması sözkonusu olduğunda her iki grafiker de çevirmenin rolüne dikkat çekiyor. Büyükturna bu konuda şunları söylemektedir:

> "Orijinal metinlerde yapılmak istenen vurgu ile dilimizde yapılan vurgu hemen hemen aynı hissi vermemektedir. Çevirmen gerektiği yerde vurguda değişiklik yapıp dilimize daha uygun hale getirir ki hazırlığın tüm aşamasında editör, genel yayın yönetmeni ve grafiker sadece vurguda değil; yanlış veya rahatsız edici her durumda -font, punto, çeviri, efekt- çevirmen/editör/genel yayın yönetmeni ile paylaşarak değiştirilmesi gerektiğinin onayını alıp, değiştirmektedir."

İşlevsel Çeviri Kuramına göre çevirmenin alanında "uzman" olması öngörülmektedir. Holz-Mänttäri çevirmeni şu sözlerle tanımlamaktadır: "iletişimsel davranışlarda gereksinim sahipleri tarafından, iş birliğini yönlendirme amacıyla kullanılabilen kültürler ötesi ileti taşıyıcılarının üretim uzmanıdır" (Holz-Mänttäri, 1986: 354, Stolze, 2013: 221).

Burada çeviri "uzmanı" olarak sözü geçen kişi belli bir metin tipinde uzmanlaşmış çevirmen anlamını taşımaktadır. Bu noktada çizgi romanın hangi metin tipolojisi içinde yer aldığını sorgulamak, erek odaklı çeviri kuramlarına göre erek

okurunun da uzmanlaşmış olduğu savından hareketle çizgi roman okurunu da kısaca irdelemek gerekebilir.

Öncelikle metin tanımına baktığımızda birçok farklı görüşle karşılaşsak da Margaret Amman'ın; Holz-Mänttäri'ye de atıfta bulunarak, metni kısaca şu şekilde tanımladığını görmekteyiz:

> Üreten ya da alımlayan kişinin "metin" olarak kabul ettiğini, metin sayıyoruz. Bu yazılı bir metin olabilir (lirik bir şiirden anlamsız sözcükler dizisine kadar); alımlayan kişi için belli bir anlam taşıyan resim de olabilir; ya da her ikisinin karışımı olabilir (çeviri literatüründe buna "resim bağlantılı metin" denmiştir, [Holz-Manttari 1984]; örneğin reklam metinleri bu türdendir (Amman, 2008: 78).

Katharina Reiss "Metin Türü Odaklı Çeviri Modeli" adını verdiği modelde metinleri içerikleri kadar biçimleri ile olan ilişkileri üzerinden irdelemiş, işlevlerine göre dört gruba ayırmıştır:

> 1) Bilgilendirici (Informative) metinler: Haberler, yorumlar, röportajlar, makaleler, kullanma kılavuzları, ders kitapları gibi içerik ve bilgilendirme ağırlıklı metinlerdir.
>
> 2) Anlatımcı (Expressive) metinler: Şiir, öykü, oyun, roman v.b. metinlerdir. Bu tür yapıtların dillerinin özel ve özgün olmaları, yazarlarının biçimsel özellikleriyle dünya görüşlerini ve özyapılarını yansıtmaları nedeniyle bu niteliklerinin özellikle çeviride aynı titizlik ve özenle yeniden yaratılmaları en azından yansıtılmaları gereklidir.
>
> 3) İşlemsel (Operative) metinler: Reklam metinleri gibi okurda belirli davranışsal tepkileri tetikleyecek yapıda tasarlanmış metinlerdir. Bir eyleme yönlendirme özelliği taşıdığından söylem bakımından etkilidirler, bu sebeple ikna edicilik yönü bu metinlerde ağır basar. Dolayısıyla erek metin de okura aynı kaynak metnin verdiği tepkiyi yaratmalıdır.
>
> 4) İşitsel Araçlı (Audio –Medial) metinler: Radyo konuşması, reklam, opera, şarkı metni gibi metinlerdir. Bunlar yayınlanacak aracın teknik özelliklerine göre hazırlandıklarından bilimsel konuşmalar kısa, etkili, anlaşılır ve reklam metinleri çarpıcı, yoğun, kesin, görüntüye uygun olmalıdır (Bıçkıcı, 2016: 375).

Çizgi romanın hangi metin türü içinde ele alınabileceğini araştıran Alman dilbilimci Bernd Spillner'in önerisiyle Reiss "audio-medial" ismini çizgi romanları da kapsayacak şekilde "multi-medial" olarak değiştirmiştir. Buna da başlıca gerekçe olarak çizgi roman metninde görsel bulunmasının yanı sıra (işitsel bağlamda) sesin yer almamasını göstermektedir (Snell-Hornby, 1997: 278). Bu gelişmeler ışığında çizgi roman metninin "multi-medial" metin türü içinde değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu durumda da çizgi roman okurunun da bu metin türündeki kodlamaları anlamlandırabilen uzman alıcı, uzman kişi olarak görülmesi sonucuna gidilebilir.

Parlak "Yazınsal Çeviride Kaynak Metnin Okur/Erek Metnin "Yazarı" Olarak Çevirmen Kimliğinin Çeviri Kararlarına Etkisi" başlıklı makalesinde metin ve erek odaklı kuramların metin-erek okur ilişkisine bakışını şu şekilde ifade etmektedir:

> "Hepimizin bildiği gibi her metin, gerek söylemsel yapısıyla, gerek anlatısal yapısıyla kendine özgü bir okur öngörür. Alımlama estetiği ve okur merkezli kuramlar metinlerin okurlarıyla kurdukları ilişkiyi, okurun metnin anlamlandırma sürecine katkısını, metin okuma sürecinde yüzeye çıkan gücül anlamlandırma olanaklarını, kısacası okurun metinle işbirliğinin çeşitli aşamalarına dikkat çeker ve tanımlarlar… Kısacası, her metin, göndermeleri, yazıldığı dil, söylemsel ve anlatısal yapıları aracılığıyla derin yapısını kavrayacak bir okur modelini ister yazarın bilinçli tercihiyle olsun, ister metnin sunduğu anlama olanaklarıyla olsun örtük olarak barındırır." (Parlak, 2008: 267-280).

Okurunun çizgi romanı farklı medyalardan uzun yıllar düzenli olarak takip ettiği gerçeği uzmanlaşma iddiasını güçlendirmektedir. Uğur Gündüz'ün 2004 yılında sunduğu "Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Çizgi Romanın Kültürel, Toplumsal ve Siyasal İşlevi" başlıklı yüksek lisans tezini bu bağlamda geçerli bir veri olarak ele alabiliriz. Çizgi romanın okuruyla ilişkisini farklı açılardan inceleyen araştırmacı anketler vasıtasıyla okurların % 63,2'si çizgi romanı düzenli olarak takip ettiğini ortaya koymaktadır. Bu tespite göre çizgi roman okurları çizgi romanı gazetelerde günlük, dergilerde haftalık, kitap formatındaysa çoğunlukla aylık; özünde düzenli, olarak takip etmektedir (Gündüz, 2004: 216).

Holz-Mänttäri'nin eylem kuramındaki altı rolün altıncı basamağında bulunan erek metin alımlayıcısının alanında uzman okurlar olarak ele alınır, bir topluluk olarak değerlendirirlerse metnin çevirisi sürecinde kimi koşullara bağlı kalınarak kararlar alınması gerektiği sonucuna ulaşabiliriz.

4.4. ÇİZGİ ROMAN ÇEVİRMENİ

Holz-Mänttäri ortaya koyduğu "Çeviri Eylemi Kuramı"yla doğrudan çizgi roman çevirisiyle ilgili bir çalışma gerçekleştirmemiştir. Buna karşın "iş bölümüne dayalı toplum" görüşü bir çizgi roman çevirisi sürecinde yol gösterici bir görüş olarak ele alınabilmektedir. Bununla birlikte "Çeviri Eylemi Kuramı" çağdaşımız çeviribilim araştırmacılarının saptamaları ve çevirmenlerin deneyimleri çerçevesinde genişletilebilir. Bu bölümde çizgi roman çevirmenleri S. Emre Yavuz, Gönül Öztopuz, Sabri Gürses, Canan Maraşlıgil, Zeynep Akuş, Nükhet Polat, Egemen Görçek, Hümeyra Özcan, Ay Barka ve Emre Taşkıran'ın çizgi roman çevirisinde karşılaşılan sorunlar, sorunlara yönelik çevirmen kararları, deneyimleri ve bazı araştırmacıların saptamalarıyla sorunların aşılmasına yönelik öneriler yer almaktadır.

Çizgi roman çevirisindeki sorunlara bakmadan önce çizgi romanın üretim biçimini tanımlamak faydalı olacaktır. Çizgi romanların büyük çoğunluğunda öyküler devamı gelecek diziler şeklinde kurgulanmaktadır. Bu nedenle "arkası yarın" mantığıyla günlere, haftalara, aylara ve hatta yıllara yayılan hikayeler gazetelerde çizgi bantlara, dergi formatındaysa fasiküllere bölünerek satışa sunulmaktadır. Yıllara yayılan yayınlarda yayıncı tek çevirmenle yola çıksa da çevirmen değişikliği yaşanabilmektedir. Bu noktada çevirmenin başarılı veya başarısız olduğunu kaynak ve erek diller üzerindeki hakimiyeti, çizgi romanla ilişkisi, çevirdiği karakterle ilişkisi, karakterin yaratılmış özgün diliyle ilişkisi, eski çeviri metinleriyle ilişkisi belirlemektedir.

Zeynep Akkuş, **Teks** dizisi çevirilerinde yaşanan tutarsızlıklara dikkat çekerek çevirmen-çizgi roman dizisi ilişkisine ışık tutmaktadır. Akkuş, western türü çizgi romanda son derece maço davranışlarıyla bilinen karakterin bazı çevirilerinde **Teks**'e "Ayol" dedirtildiğini belirtmektedir. Kurgusal çizgi roman kahramanının karakter

yapısına ve zaman içinde metnin sunduğu kalıba alışan okurun beklentisine ters düşülen bir **Teks** çevirileri tutarsızlığı oluşmaktadır:

> "Hem genel olarak çizgi romanın hem de tek tek çizgi roman eserlerinin oturmuş, yerleşmiş bir dili var ve o dile hâkim olmak gerekiyor. Oğlak'tan çıkan büyük boy **Teks**'lerin ilk sayısını Rekin Teksoy çevirmişti. Teksoy, İtalyancayı Türkçe kadar iyi bilen, **Dante** çevirileri İtalya'da ödül almış bir çevirmen ama **Teks**, onun çevirisinde "Aman Yarabbim!" diyebiliyordu. Belki **Teks**, Türk okurunun karşısına ilk kez 1999 yılında Oğlak ve Teksoy çevirisiyle çıksaydı bu dil kanıksanacaktı ama "Aman Yarabbim!" yerleşmiş, oturmuş dile tamamen aykırı bir ifadeydi."

Nathan Never adlı çizgi roman dizisinin çevirisini yapmış olan Nükhet Polat da kendi deneyimlerinden yola çıkarak şunları aktarmaktadır:

> "Hâlihazırda çevrilmekte olan, Çizgi Düşler Yayınevi'nden çıkan **Nathan Never** serisi için çeviri yapmam teklif edildiğinde, özellikle de çizgi roman alanından ne okur ne de çevirmen olarak deneyimim olduğundan, yayınevi editörünün de yönlendirmesiyle alan araştırması yaptım. Bu hedef doğrultusunda elbette öncelikle **Nathan Never**'in uzun soluklu hikâyesine hâkim olabilmek adına orijinal sayıları inceledim; konuyla ilgili İtalyan yayınevi ve okur sitelerini, forumlarını inceledim; ve tabii ki **Nathan Never**'in önceki çevirilerini inceledim. Ön çalışmamın en önemli noktalarından biri de buydu; çünkü Türkçede oturmuş ve okurun alıştığı bir **Nathan Never** "dili" vardı, yayınevinin arzusu da bu dili olabildiğince izlemem ve çeviri sürecinde olabildiğince yeniden üretmem yönündeydi. … Yanı sıra Çizgi Düşler'den çıkan diğer çizgi roman serilerin çevirilerini inceledim – kısacası çizgi roman dilini ve Nathan'ın bu dil evrenindeki konumunu anlamaya çalıştım.".

Comics çevirilerinde uzmanlaşmış olan Egemen Görçek ise dizi çevirilerindeki tutarlılığı balon ve yazı kutularından bir adım ileriye taşıyarak yansıma seslere kadar götürmektedir. **Örümcek Adam**'ın ağ atarken çıkan "twip" sesi ile **Wolverine** adlı karakterin pençelerini yumruğunun içinden çıkarırken çıkardığı "snikt" sesinin yerleşmiş olduğunu vurgulamaktadır. Görçek, bu seslerin çevirisinin yapılmadan bırakılması ve bunun sürdürülmesi gerektiği görüşünü savunmaktadır.

Çizgi romanın çeviri sürecinde yaşanabilecek sorunların çözümünde iş birliğine gidilmesinin zorunluluğunu sorunların tespit edilmesiyle sağlamak mümkündür. [76]

Gökçen Ezber çizgi roman çevirisindeki sorunları konu alan "**Örümcek Adam** Örneğinde Çizgi Roman Çevirisinde Sorunlar" başlıklı bir sunum yapmıştır. Bu oturumda Klaus Kaindl'ın çizgi romanı oluşturan unsurların çeviriyle ilişkisi şu çizelgeyle açıklanmaktadır:

Dilbilimsel	Tipografik	Resim işaretleri
Anlatı başlığı	Fontlar	Resimler
Diyalog	Biçim	Çizgiler
Ses Benzeşimleri	Ritim	Perspektif (kadraj)
	Büyüklük	

Ezber, yine aynı sunumda bu unsurların tanımlanmasının ardından Finlandiyalı Ulla Kankaanpää'nın saptadığı çizgi roman çeviri sorunlarını şöyle toplamıştır:

- Konuşma balonlarındaki / kutularındaki kısıtlı yer
- İkonik sözcükler ve sesle sözcüğün iç içe geçtiği dil kullanımları
- Çizgi Roman çevirmenlerinin zaman sorunu
- Diyalog yapısı
- Espri / alaylı / mecazlı ifadeler
- Tarihi ve çizgi seriye dair tarihsel değinmeler
- Metnin ve resmin birleşmesi (efekt, başlık)

Çevirmenin yaşayabileceği sorunlar:

- Çevirenin çizgi romanla kişisel ilgisinin yeterliliği
- Çizgi romanın yakından izlenmesi

[76] İ. Ü. Edebiyat Fakültesi Araştırma Görevlisi Ezber, Gökçen, Örümcek Adam Örneğinde Çizgi Roman Çevirisinde Sorunlar, İÜ Çeviribilim Sunum, 15 Haziran 2007, http://cizgiromanokurlariplatformu.blogspot.com.tr/2008/02/izgi-roman-evirisi-ve-evirmeninin.html

- Çizgi roman diline yakın olunması zorunluluğu
- Anlamı etkileyen küçük ayrıntıları yakalayabilme
- Resim yazı ilişkisini çözümleyebilme yeteneğine sahip olma[77]

Kimi çeviri sorunlarının aşılmasında çeviribilim araştırmacısı Klaus Kaindl'ın saptamaları dikkate alınabilir. Kaindl, **Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog. Am Beispiel der Comicübersetzung** başlıklı kapsamlı çalışmasında sinema/film, tiyatro, çocuk edebiyatı, edebiyat dışı metinler ve hukuk metinleri gibi çizgi roman çevirisinin Çeviribilim tarafından ele alınmasının ancak 1990'larda gerçekleştiğine dikkat çekerek çizgi romanın anlatı unsurlarının ayrıntılı bir şekilde incelenmesi gerektiğini belirtmektedir.

Bu tezinden hareketle Kaindl anlatı unsurları arasındaki ilişkileri tespit etmiş, bu unsurların birbirlerini ne kadar etkilediklerini çözümlemiştir:

- Görsel - sözel paralellik: Yazı ve resim hikayeyi aktarmak üzere birbirlerini öne çıkarmak yerine eşit olarak aynı anda akmaktadır.
- Görsel – sözel onay: Bir sembol dizgesi gerçekleşen olayları onaylamakta ve açıklık getirmektedir.
- Görsel – sözel tamamlama: Sözel metin, resmin ortaya koymadıklarını veya kısmen ortaya koyduklarını, ifade edilemeyenleri tamamlar, somutlaştırır veya açıklar.
- Görsel – sözel Odak: Bir semboller dizgesinin unsurları başka semboller dizge-sisteminin unsurlarıyla ilgiyi çekmektedir.
- Görsel – sözel Çatışma: Dil, resmin kontrastıdır ve tam tersi resim de dilin (birbirinin karşıtı olan iki unsurun birbirlerini kendi özellikleri üzerinden olumlu olarak vurgulaması).
- Görsel - sözel kimlik: Dilsel ve resimsel alanlar aynı bilgiyi aktarmaktadır (Kaindl, a.g.e., s. 116).

[77] İ. Ü. Edebiyat Fakültesi Araştırma Görevlisi Ezber, Gökçen, Örümcek Adam Örneğinde Çizgi Roman Çevirisinde Sorunlar, İÜ Çeviribilim Sunum, 15 Haziran 2007, http://cizgiromanokurlariplatformu.blogspot.com.tr/2008/02/izgi-roman-evirisi-ve-evirmeninin.html.

Picout, Kaindl'ın yolundan ilerleyerek, araştırmacının çizgi romanın çeşitli unsurlarının analizini çeviri süreci olarak tanımlamaktadır. Bu süreç şu şekilde işlemektedir:

- Tekrarlama -kopyalama (**Repetitio**): Kaynak dil öğeleri (dilsel, tipografik ve resimsel) değiştirilmeden aktarılmaktadır
- Ekleme (**Adiectio - Addiction**): Dilsel, resimsel, tipografik unsurlar genişletilmektedir (kaynak anlatımı desteklemek veya değiştirmek için)
- Eksiltme (**Detractio - Subtraction**): Çeviri sırasında dilsel, resimsel, tipografik kimi unsurlar çıkarılmaktadır
- Dönüşüm (**Transmutation - Transmutatio**): dilsel, resimsel, tipografik unsurların sıralanışı değiştirilmektedir
- Değiştirme (**Substitutio**): özgün sözcük eşit ağırlıktaki malzemeyle değiştirilir
- Çıkartmak (**Deletio**): Birimler (konuşma balonu/kare) çıkarılmaktadır (Picout, 2005: 8-9).

Vineta Terescenko, **Walt Disney** çizgi romanlarının Rusça çevirilerini irdelediği kitabında çizgi romanın çevirisinde yer alan şu içerikleri sıralamıştır:

> a. Sıkıştırma: Çizgi romanda kullanılan konuşma dili kaynak dilin dil bilgisine uymayabilmektedir. Bunun çeşitli sebepleri vardır. Bunlardan biri gündelik dilde gerçekleşen ses düşmeleridir. "an' no…" an' aslında and (ve) sözcüğüdür ama konuşmada "d" düştüğü için çizgi romana da aynı şekilde aktarılmaktadır.
>
> Bir diğer sebep karakterin iletişim dili ve jargonudur. Buna ek olarak karakterin yaptığı iş eklenebilmektedir. Yine konuşmadaki bir sıkıntının yansıtılması söz konusu olabilmektedir. Son olarak da konuşan kişinin aksanının olması sessel kayıpların yazılı olarak aktarımını zorunlu kılmaktadır.
>
> Burada hassasiyetle üzerinde durulması gereken husus söz konusu karakterin kaynak dildeki dil bozukluğu, aksan, jargon veya günlük konuşmasındaki sessel kayıplarının erek dilde yerini doğru bulup bulmayacağıdır. Örneğin bir Fransızın İngilizce ve Türkçeyi nasıl telaffuz ettiğine bakılmalıdır.
>
> Yine comicslerden örnek verecek olursak bazı sözcüklerin comicslerde nasıl kullanıldığını daha iyi görebiliriz: "lemme" – let me, "th" – the, "ol" – old, "gonna" – going to, "hafta" – have to, "frezen" – freezing…

b. Deyimler - Çizgi romandaki görsel-yazı ilişkisinin önemi deyimlerde kendini iyice öne çıkarmaktadır. Sıkça kullanılan deyimler belli bir bağlama ihtiyaç duymaktadırlar. Bunu da görsel desteklemektedir (2010: 37-38).

c. Örtmece – (Batı dillerinde, Fr. euphémisme, Alm. verhüllung/euphemismus, İsp. Eufemismo, İng. Euphemism) kelimeleriyle karşılanan örtmece kavramı Yunanca ευφημισμός 'euphemismus' kelimesinden gelmektedir ve 'bir şey hakkında güzel söz söyleme, iyi, uğurlu söz söyleme ' anlamı taşımaktadır (Aksan 1998: 98; Howard 1993: 100; Cuddon 1992: 313). Arapçada 'tevriye', 'taltif el-kelam' (Mutçalı 2001: 148), Türkçe sözlüklerde 'edeb-i kelam' veya 'örtmece' ifadeleri kullanılmaktadır. Philip Howard'a göre, örtmece, uygunsuz, sert, patavatsız ifadelerin daha müphem, yumuşak ve dolambaçlı olanlarıyla değiştirilmesi olayıdır (Howard 1985: 101). Fromkin ve Rodman'ın tanımında örtmece, korku veren ve hoş olmayan konulardan kaçınmak için kullanılan veya tabu sayılan kelimelerin yerine kullanılan kelime veya kelime gruplarıdır (Fromkin and Rodman 1993: 304). Örtmece, utandırıcı veya zor durumda bırakıcı olacağı düşünülen ifadelerin yerine kullanılan zararsız ifade diye de adlandırılır (Abrams 1993: 60). Bizde de Doğan Aksan 'euphemism' kavramını 'güzel adlandırma' olarak ifade eder. Güzel adlandırma, kimi varlıklardan, nesnelerden söz edildiğinde doğacak korku, ürkme, iğrenme gibi duyguların, kötü izlenim ve çağrışımların önlenmesi amacına yönelen ve dillerde rastlanan bir değiştirme olayıdır (Aksan 1998: 98). Tanımlar ne kadar farklı olursa olsun aralarındaki ortak nokta, örtmecede normal şartlarda kötü olarak algılanan kelimelerin bir şekilde değiştirilip yeni ve farklı bir tarzda söylenmesinin söz konusu olmasıdır. Örtmece özelliği pek çok araştırmacının altını çizdiği gibi çizgi romanlarda sık kullanılan bir dilsel oyundur ve Terescenko'nun sıralamasında üçüncü sırada yer alır. Yukarıdakilerin dışında pek çok başka yazınsal türde de kullanılan dilsel anlamsal öğeler ve söz oyunları aşağıdaki gibi listelenebilir.

BEŞİNCİ BÖLÜM
ÇİZGİ ROMAN ÇEVİRİSİNDE SORUNLAR

Çizgi roman çevirilerinde yaşanan sorunlara çeşitli örnekler, çevirmen deneyimleri ve "Çeviri Eylemi Kuramı" ışığında bakabiliriz. Holz-Mänttäri "Çeviri Eylemi Kuramı"yla çevirmeni sadece dilsel ögelerin aktarıcısı olmaktan çıkararak toplumsal bir iş ve işleyişin parçası olarak görmüştür. Holz-Mänttäri'ye göre:

> "Çevirmenden, erek metni bekleyenler ve erek kültür dünyası, çeviri sürecinin işleyişini belirleyen öğelerdir. Erek kültürün kaynak kültüre göre farklı beklenti ve amaçları vardır. Çevirmen, çevirisini bu beklenti ve amaçlar doğrultusunda, kendi uzmanlık ve kültürel birikimiyle erek kültürde işlevine uygun aktarmak isteyen bir uzmandır" (Aktaran: Tosun, A.g.e., s.88).

Çizgi roman çevirilerinde yaşanan sorunlar Kültürel ve Teknik olarak iki başlık altında toparlanabilmektedir:

5.1. KÜLTÜREL SORUNLAR

Çizgi roman çevirisinde kültüre özgü sorunlar çeşitlilik göstermektedir. Çizgi romanların belli bir kültürü benimsemiş sanatçı tarafından aynı kültür kodlamalarına hâkim olan okura ulaşmak üzere yaratıldığı düşünülürse eserde yer alan dilsel ortaklık, deyimler, mitolojik, tarihi, güncel trend bilgilerinin aynı kültürü benimsemiş okurca anlaşılacağını söyleyebiliriz. Çevirmene düşen görev ise farklı kültürden okura metindeki dilsel karşılıkları bularak ulaştırmanın ötesinde, bir de kaynak kültürün anlaşılmasını sağlayacak çözüm geliştirmesidir.

Lone Wolf And Cub başlıklı manganın İngilizce baskısında kitabın arkasına konulan bir sözlükle çizgi hikâye içinde geçen ve Japon kültürüne ait olan birçok bilginin aktarıldığı görülmektedir. Bu sözlük her sayıda genişlemekte veya daralmaktadır. Bu yöntem aynı zamanda Japon kültürüyle bağını yitirmiş Japon kökenli çizgi roman okurunun da kendi kültürüyle tanışmasına veya bilgisini tazelemesine olanak tanımaktadır.

Resim 60[78]



GLOSSARY

ashigaru
A foot soldier in the employ of a *daimyō*. lowest of the warrior ranks.

bangashira
Commander of the guard. Each han had a standing guard — the *han* — of samurai to protect the lord and castle. The *ō-bangashira* was the supreme commander of the guard, the general of the *han* army.

bushi
A samurai. A member of the warrior class.

dai-metsuke
Chief inspector. The supreme inspector of the shogunate, the Herbert Hoover of the Tokugawa power structure.

daikan
The primary local representative of the shogunate in territories outside of the capital of Edo. The *daikan* and his staff collected taxes owed to Edo and oversaw public works, agriculture, and other projects administered by the central government.

daikansho
The office of the *daikan*.

daimyō
A feudal lord.

danzai
The samurai's right to put to death anyone who insulted their honor.

deiri
A fight between rival *yakuza* gangs. From their clothes, speech, and greetings, it is clear that the house of Jizō are *yakuza*, Japan's criminal syndicates. In the Edo period, *yakuza* were a common part of the landscape, running houses of gambling and prostitution. As long as they did not overstep their bounds, they were tolerated by the authorities, a tradition little changed in modern Japan.

dono
A term of respect for a higher-ranking official or aristocrat. A more common term of respect among civilians is *sama*, indicating more respect than the most common *san*.

dōtanūki
A battle sword, literally, "sword that cuts through torsos."

Edo
The capital of medieval Japan.

fudasashi
Merchant houses specializing in rice. They loaned gold to *han* governments, loans secured by the *han's* projected rice revenues.

Bu kültür sözlüğünü kendi çevirdiği ve edite ettiği yayına uygulayan S. Emre Yavuz bunun sebebini şu şekilde açıklamaktadır: "Çizgi roman okuru biraz kendi içinde tutucu ve acımasız. **Lone Wolf and Cub** adlı çizgi roman serisini çevirirken, tam karşılığı olmayan Japonca kelimeler için kitabın son iki sayfasını sözlük olarak kullanıyorum. Genel olarak dilin orijinaline saygı göstermeyi tercih ediyorum."

Bir başka kültürel sorun beden dilidir. Bazı kültürlerde olumlu anlam taşıyan el-kol-baş hareketi bir başkasında küfür ve hakaret olarak anlaşılabilmektedir. Bu gibi

[78] Yazan-Kazuo Koike, Çizen-Goseki Kojima, Lone Wolf And Cub, Dark Horse, 2000, cilt 1, s. 295

beden hareketlerinin erek okur tarafından doğru anlaşılabilmesi için belki de grafik olarak çizgilerin çevirisi yapılmalıdır.

Hümeyra Özcan, Japon kültüründe gırtlaktan gelen ve artık az kullanıldığı söylenen bir sese açıklık getirmektedir. Özellikle yönetici konumundaki bir kişinin gırtlaktan çıkardığı ses emir telakki edilirken bu hırlama tarzı ses bağlamına göre olumlu veya olumsuz birçok anlama gelebilmektedir. İngilizceye "Hrnng" olarak çevirisi yapılan ses Japoncada "Un" olarak ifade edilmektedir.

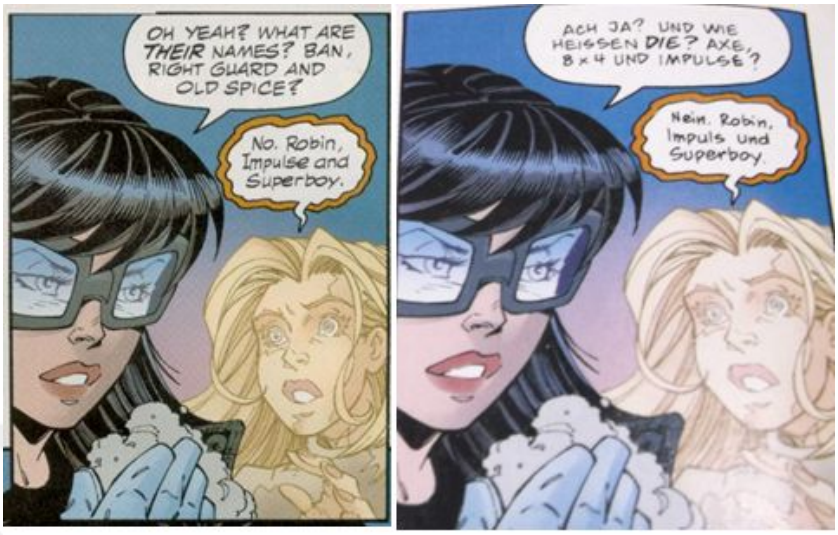
Resim 61[79]



Kaynak metnin hedef kitlesiyle erek metnin hedef kitlesinin aynı kültürel birikime sahip olmaması metinlerdeki çeşitli göndermenin anlaşılır şekilde çevrilmesini zorunlu kılmaktadır. 62. Resimde görüleceği üzere İngilizce asıl metinde **Impulse** adlı süper kahramanın adı bir deodorant markasıyla ilişkilendirilirken şaka olsun diye farklı koku markalarıyla karşılaştırılmıştır. Almanca metinde ise koku markaları Almanya'da bilinenlerle değiştirelerek hedef kitlenin şakayı anlaması sağlanmıştır.

[79] Yazan-Kazuo Koike, Çizen-Goseki Kojima, Lone Wolf And Cub, Dark Horse, 2000, cilt 1, s. 286

Resim 62[80]



Bazı kavramların çevirisinde yaşanabilecek sansürden dolayı karşılaşılabilecek güçlükler vardır. Örneğin **Marvel Comics** karakteri **THOR** son derece popüler bir süper kahramandır ve mitolojik bir tanrıdır. Çizgi romanda da tanrı olarak geçmektedir ve **Norse** mitolojisindeki panteonla masalsı karakterlerin tamamı bu çizgi romanda yer almaktadır.

Bu sorun Mısırlı gazeteci ve blog yazarı Azza Moghazy tarafından dini sansür bağlamında ele alınmıştır. Moghazy, Thor çizgi romanının Lübnan'da gerçekleşen çevirisi ile Arapça konuşan yirmi iki ülkeye dağıtıldığına not düşülmüştür. Bu baskılarda kahramanın "Thor... Gök gürültüsü(nün efendisi). Efsane gerçek oluyor" (2012) şeklinde bir tanrı değil savaşçı olarak çevrildiğini belirtmektedir.

[80] Young Justice, sayı 4, s. 12, DC Comics, 1999 – İkinci görsel: JLA Special Young Justice, s.12, Dino Comics, 1999.

Resim 63[81]



Holz-Mänttäri "işlevin önceliği"ni dile getirmektedir (Tosun, A.g.e., s. 89). Erek kültür ve alımlayıcısının çevirisi yapılan metni tam anlaması amacıyla hareket edilmesi gerektiğini savunan bu kuramdan yola çıkarak erek kültürde hâkim olan dilin veya diyalektin dışında da bir veya birçok farklı diyalekt olduğunu dikkate almak gerekir.

Diyalekt çizgi romanlarda çok az dikkate alınmaktadır. Her kültürde hâkim olan diyalektin dışında farklı yörelerde/bölgelerde aynı dilin farklı telaffuzları kullanılmaktadır. Hâkim diyalekt dışında kullanılan diğer diyalektlere yönelik çeviri yapılmaması dilin rengini yitirmesi noktasında bir kayıp olarak nitelendirilebilir. Örneğin İstanbul Türkçesinin yaygınlık kazanması diğer diyalektlerin konuşanlarının azalması sebebiyle kaybolmasına neden olmaktadır.

Almanya'da **Asterix** çevirilerinde dilin rengini koruyacak bir adım atılmış, farklı diyalektler için çeviriler yapılmıştır. Bu diyalektler: Alemannisch, Badisch, Bairisch, Berlinerisch, Elsässisch, Fränkisch, Hamburgisch, Hunsrücker Platt,

[81] Arapça Thor Çevirisi ve "tanrı-savaşçı" çeviride kültür-din kararı sorunu, Azza Moghazy

Kärntnerisch, Kölsch, Mainfränkisch, Mainzerisch, Moselfränkisch, Münchnerisch, Neuhessisch, Pfälzisch, PlattdeutscRuhrdeutsch, Saarländisch, Schwäbisch, Schweizerdeutsch, Steirisch, Südtirolerisch, Thüringisch, Tirolerisch, Westfälisch, Wienerisch.

Her diyalekt çevirisinin girişinde tam sayfa yöresel diyalekt sözlüğü verilmiştir.

Resim 64[82]



Erek kültür okurunun diyalektine uygun çeviri yapmanın yanı sıra ikinci bir diyalekt sorunu da metin içinde yer alan karakterlerin yabancı bir dili konuşurken oluşturdukları diyalektlerdir.

Gönül Öztopuz, kendisine tezimiz için yönelttiğimiz sorular arasında bulunan bu içeriğe **Hellsing** adlı **manga**nın çevirisi sırasında bulduğu çözümü şöyle anlatmaktadır:

> "Bu seride Türkçe dil bilgisine uygun çeviri yapmayı tercih etmedim çünkü Hellsing'de kesinlikle kendine has bir çizgi roman dili kullanılmıştı. Örneğin Fransız

[82] **Asterix**, "Da Waosaga", Delta Valog Wien, 1998

> Yüzbaşı Pip Bernadotte, Fransız aksanlı konuşuyordu. Buna uygun olarak ben de Fransız yüzbaşıyı "bir Fransız dilimizi nasıl konuşur?" sorusundan yola çıkarak "r" harfini söyleyemeyen bir karaktere dönüştürdüm. Aynı şeyi Vatikan'ın en kuvvetli savaşçısı olan Paladin Alexander Anderson için yaptım. Kendisi eski İngilizce konuşuyordu orijinal metinde, bu durumda dilimize çevirirken eski Türkçe ve kendine has bir dil kullanmasına dikkat ettim".

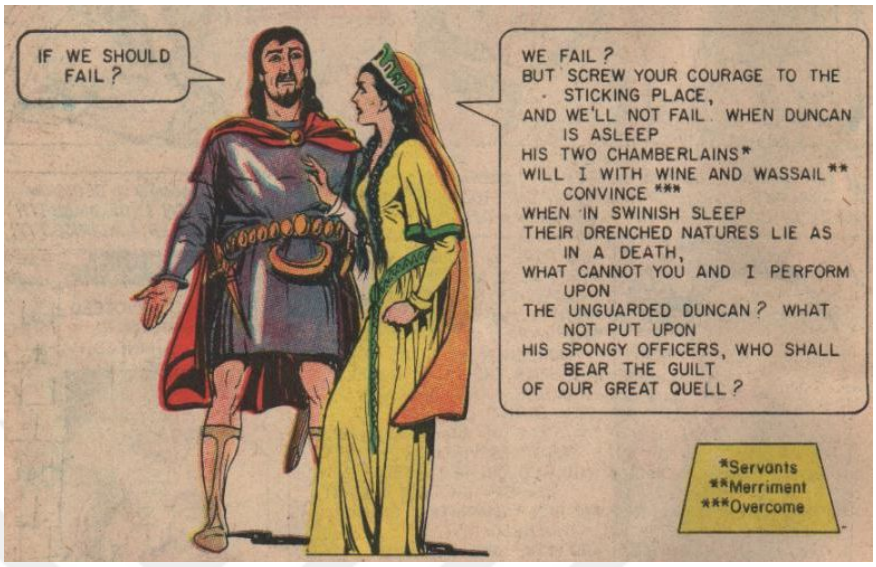
S. Emre Yavuz ise diyalekt veya aksan konusunda incelikli bir çeviri yapılmasını, aksi takdirde uzak durulmasını önermektedir:

> "Bu da hikayeye / kitaba göre değişiyor. Çoğunlukla düzgün bir Türkçe dil bilgisi kullanmayı tercih ediyorum. Çeviride aksan vs. yapmayı sevmiyorum. İrlanda aksanıyla yazılmış bir çizgi romanı, aksanlı çevirmiyorum. Düz ve temiz bir Türkçe ile çevirmek zorundayım çünkü bizde bir İrlanda aksanı yok. Bundan birkaç sene önce okuduğum çeviri bir çizgi romanda, New York'taki falcı bir çingenenin, Müjdat Gezen'in Darbukatör Baryam tiplemesi gibi konuşturulduğuna denk geldim. Çok rahatsız ediciydi."

Çeviride erek alımlayıcısına işlevine uygun ulaşmayı amaçlayan bir başka başlık da dipnotla kendine yer bulan "dil içi çeviri"dir. Çizgi romanda dipnot başka işlevlerle de kullanılmakla birlikte çoğunlukla "dil içi çeviri" için kullanılmaktadır. Örneğin az bilinen bir deyim kullanılan bir çizgi roman metninde okurun metne hâkim olabilmesi için dil içi çeviri yapılabilmektedir.

Dil içi çeviride dipnot kutusuna başvurulması klasiklerin çevirisinde de kullanılmaktadır. Örneğin Shakespeare'in İngilizcesiyle çizgi romana uyarlanan **Macbeth** buna örnek teşkil etmektedir.

Resim 65[83]



Egemen Görçek bu konuya dair çözümünü şu şekilde dile getirmektedir:

> "Yaptığım çeviriye göre değişiyor bunun cevabı. Daha önce sözcük türettiğim, isimler uydurduğum vs. oldu ama çeviride hangi yolun izleneceğinin (Türkçe terimler üretilecek mi yoksa İngilizce haliyle mi bırakılacak vb.) son kararı editöre ait oluyor. İhtiyaç olduğunu düşündüğümüz zamanlarda dipnotlar da kullanıyorum. Hatta Sandman çevirilerinde sadece açıklamalar için cilt sonlarına Rüya Tabirleri diye özel bir bölüm oluşturmuştuk."

[83] Shakespeare, William, Macbeth, Uyarlayan-Lorenz Graham, Çizen-Alex A. Blum, Gilberton Company, 1970, Classic Illustrated no 128, s. 10

Resim 66[84]


RÜYA TABİRLERİ

1- Paginarum Falvarum: Neil Gaiman, sarımsı kızıl tonlar anlamın
len Latince Falvarus kelimesinden türetmiş olduğu falvarum ile İngilt
Amerika'da yayınlanan "Yellow Pages" rehberine gönderme yapıyor.

2- Boynuz ve Fildişi Kapıları: "Gates of Horn an Ivory". Homeros'un
ya ve Ilyada, Virgil'in the Aeneid ve Ecloques eserlerinde bahsi geçer.

3- Balonda çaldığını duymakta olduğumuz şarkı, 1931 yılından bug
birçok sanatçının seslendirmiş olduğu "Dream A Little Dream Of M
parçadır. Fakat çizgi roman için sözlerinde bir miktar değişiklik
Orijinal sözleri aşağıdaki gibidir:

rüya tabirleri

Kimileri, bilinçaltının bir oyunu olarak
niteledi, kimileri ise, hiç görmediklerini sa
vundu... ama kimse, rüyaların kendilerine
ait bir evrende, bir bedene sahip olduğu
nu düşünmedi. Düş ile gerçek arasındak

ANNULET
Latince anellus'dan
Fransızca'ya girmiş kelim
halka şeklinde bir geomet

KORINTLİ
Yunanistan'ın Korint şehr

STEPFORD YUPİLER
"Rosemary'nin Bebeği"
adlı romanının film ad
kasabasında yaşayan
bağlı, domestik bir ya
gelince kocaları tara

rüyatabirleri

1- Hob'un Leviathan'ı (Hob's Leviathan) açıkça ünlü İngiliz felsefecisi Thomas Hobbes'un Leviathan
isimli en ünlü eserine bir göndermedir.

2- Bebop: Modern cazın ilk hallerinden biri.

3- Geoffrey Chaucer(1343 – 25 Ekim 1400): İngiliz yazar, şair, filozof, bürokrat ve diplomat.
ne kadar birçok eser yazmış olsa da en ünlü eseri, tamamlayamamış olduğu Canterbury Öyküleri'di
İngiliz edebiyatının babası olarak da anılır. Fransızca veya Latince yerine yerel İngilizceyi sanatsa
anlamda kullanan ilk yazar olduğu düşünülmektedir.

4- Necropolis – Necropolitan. Büyük şehir anlamına gelen ve günümüzde "Metropol" şeklinde
Türkçede de kullanılmaya başlanan Metropolis kelimesi Yunancada ölü, ceset anlamına gelen Nec
kelimesiyle birleştirilerek Necropolis kelimesi elde edilmiştir. Bahsi geçen Necropolis Litharge'ın
sebebiyle Necropolis kelimesi Mezarşehir; bu şehirde yaşayan kişi anlamındaki Necropolitan
kelimesi ise Mezarşehirli olarak çevrilmiştir.

5- Çalmakta olan, Buddy Holly'nin Everyday isimli şarkısıdır. Buddy Holly, Iowa'da bir kar fırtına
rasında bir uçak kazasında ölmüştür. Bu sayfada bir kar fırtınasında, büyük olasılıkla Iowa'da
arkı çalarken bir kaza yapılması açıkça buna bir göndermedir.

– Free House: her hangi bir bira fabrikası ya da firmasıyla anlaşması olmayan bir bar ya da ha
ra fabrikaları ya da firmalarına ait olan ve işletmecilerinin orada sadece kiracı oldukları Bağlı
arak adlandırılan hani veya barların zıttıdır. Temel farklılıkları serbest ev istediği her tür ve ma
ayı satabilirken bağlı ev sadece bağlı olduğu fabrikanın birasını satacaktır. Elinizdeki ciltte

Öte yandan çevirmenin dipnota başvurmasında bir başka uygulama da okuru bilgilendirme kaygısıdır. Birçok araştırmacıya göre çevirmenin özellikle edebiyatta fazlaca dipnot kullanmasının okumada dikkat dağıttığı dile getirilmektedir (Parlak, 2008: 268). Çizgi romanda da edebiyat türlerinde olduğu gibi bir etki bırakması kaçınılmazdır. Bununla birlikte kaynak kültürden gelen bazı özel durumların bilinmemesi erek alımlayıcıda arzu edilen etkinin uyanmasını engelleyecektir. Çizgi romanda sık karşılaşılmayan çevirmen notunun işlevine dair **Naruto** ve **Tokyo Ghoul**'da okurun karşısına çıkan ortak konu karşılaştırılabilir.

[84] Sandman, Yazan- Nail Gaiman, Çeviren-Egemen Görçek, Laika Yayıncılık, 2011

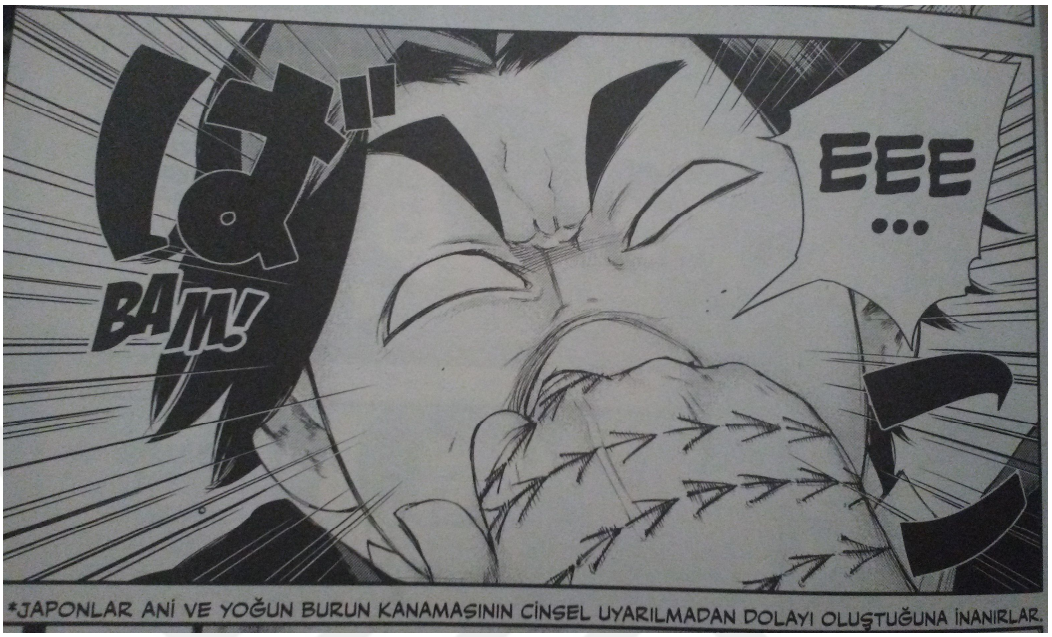
2011 yılında dilimize kazandırılan **Naruto**'da genç, haşarı kahramanın birkaç kez çıplak kadın kılığına büründüğü görülür. Onu gören hemen her erkeğin çizgi romanın mizahına uygun biçimlerde burunları kanamaktadır. Kaynak kültürde bunun ne anlama geldiği bilinmese de okurun ortak davranışlara bakarak bir anlam çıkarması mümkün olmaktadır. Ancak 2016 yılında basılan **Tokyo Ghoul**'da burnu kanayan bir karaktere arkadaşlarının "Güzel bir manzara mı gördün?" diye sorması üzerine çevirmenin kaynak kültüre dair nota başvurması konunun anlaşılmasını sağlamaktadır: "Japonlar ani ve yoğun burun kanamasının cinsel uyarılmadan dolayı olduğuna inanırlar".

Resim 67[85]



[85] Kişimoto, Masaşi, Naruto, Çeviren-Taifun Nitahara Haksöyliyen ve Mine Erkmen, Gerekli Şeyler Yayıncılık, Cilt 1, s. 14, 2011

Resim 68[86]



Örnekte **Martin Mystere** çizgi romanında geçen bir konuşma yer almaktadır. Bu karede genç kız "Dolce di natale" deyimini kullanırken "Bana neden soruyorsun? Dolce Natali olmamdan mı korkuyorsun?" diye sormaktadır. Bu deyimin İtalyan okur tarafından anlaşılmayacağı düşünüldüğünden olsa gerek "Noelden sonra kalan tatlılar" olarak çevrilebilecek deyimin "evde kalma" anlamına geldiği dipnot olarak kutu yazısı içinde açıklanmış. LAL Kitap'ta balon yazısı "Bunu neden soruyorsun? Evde kalmamdan mı korkuyorsun?" diye çevrilirken dipnot çevirisi "Buradaki İtalyanca deyim Türkçeye uyarlanmıştır." olarak sunulmuştur. Deyimin özgün halinin ne olduğu belirtilmemiştir.

[86] İşida, Sui, Tokyo Ghoul, cilt 6, s. 11, Çeviren-İlke Gültan, Gerekli Şeyler Yayıncılık, 2016

Resim 69[87]



Dipnot kullanımına zorunlu kalınan bir örnek de **Otel Pasifik** çizgi romanıdır. Ancak buradaki zorunluluk yukarıdakinden farklıdır. Çizgi romanlardaki yaygın kurala uygun olarak kaynak metinde farklı dil konuşulması halinde kullanılması gereken "< >" imleçleri Otel Pasifik'te de kullanılmıştır. Ancak karışıklık yaratan konu tırnak içindeki dilin yine Türkçe olmasıdır. Çevirmen Sinan Ural İngilizce metinde Türkçe konuşmalarla karşılaşınca okuru bilgilendirme gereği duymuştur.

[87] Yazan-Bruno Abietti, Çizen-Franco Devescovi, Martin Mystere, Gli Uomini Corvo, Sergio Bonelli Editore, 1995, sayı 158, s. 43

Resim 70[88]



Kaynak kültürle erek kültürün çevirisinde karşılaşılan bir başka sorun deyimlerin çevirisidir. Aşağıdaki örnekte **Avengers** dizisinin "Avengers Dünyası" hikayesinde gerçekleşen bir olaya karakterlerin ağzından kelime oyunu yapılarak yanıt verilmektedir. Aniden ortaya çıkan bir enerji **Captain Universe** adlı karakterden gelmektedir. **Captain America** deyim kullanarak "What in the earth happened?" diye sorunca **Iron Man** "Not World, Cap… Universe." Yanıtını vermektedir.

Resim 71[89]



Türkçe çevirisinde bu karedeki "What in the earth happened?" sorusu "Neler oluyor… Bu da ne?" olarak karşılık bulurken "Not World, Cap… Universe." yanıtı tam karşılığı olan "Dünya değil, Cap… Kainat" olarak yer almıştır. Deyimin

[88] Yazarlar-Joel Rose/Amos Poe, Çizen-Tayyar Özkan, Otel Pasifik, Çeviren-Sinan Ural, Arkabahçe Yayıncılık, 2017
[89] Yazan-Jonathan Hickman, Çizen-Jerome Opena, Avengers, "Avengers World", Marvel Comics, 2015, sayı 3

çevirisinde yaşanan sorun kelime oyununun ve ironik mizahın aktarılamamasıyla son bulmuştur.

Resim 72[90]



Yerelleştirmenin yoğun olduğu dönemlerde ise isimlerin her daim değiştiği gözlenmektedir. Batman örneğinde görüleceği üzere bir dönem çizgi roman Türkçe telaffuzuyla yazılmış, bir dönem telaffuzla orijinal karışmış, bir başkasında ise belli bir bölümü çevrilmiştir:

Resim 73[91]



[90] Yazan-Jonathan Hickman, Çizen-Jerome Opena, Avengers, "Avengers Dünyası", Çeviren-Burç Üner, Gerekli Şeyler Yayıncılık, 2015, Cilt 1
[91] Farklı yıllardan çeşitli Batman kapakları

Yerelleştirmede isimlerin değişimine bir örnek de Red Kit'tir;

> "Ferdi Sayışman'ın, daha sonra isim babası olacağı Red Kit ile tanışması 1954-56 arasında rastlıyor. 'O zaman Lucky Luke'un maceraları Fransız **Spirou** dergisinde çıkıyordu. Burada da yayınlamaya karar verince, Türkçe ne isim koyalım, diye düşünmeye başladık. Bir arkadaşın çıkarmak istediği Red Rider (Kızıl Sürücü) diye bir dergi vardı. Ben de Bil Kit diye başka bir derginin kopyasını yapıyordum. Red kısmını Red Rider'dan Kit kısmını da Bil Kit'ten aldık, Red Kit oldu.' Ferdi Bey'in Red Kit'e katkısı sadece isim babalığı değil. 'Red Kit'te daima bir kenarda ellerini ovuşturan ve tabut hazırlayan bir mezarcı vardı. Adını Mezarcı Kamil yaptım. Gerçek hayatta, Kasımpaşa'da Kulaksız Mezarlığı'nın mezarcısıydı Kamil. Ona 'kefen soyucu' derlerdi çünkü yeni gömülen ölülerden kefeni çıkartıp başkasına satıyordu.'" (Ayten, Hürriyet Gazetesi: 2005).

Yine hakkında belki de en çok tez yazılan, çeviri araştırmaları yapılan **Asterix** ülkemizdeki yerelleştirmede fazlaca değişiklik yaşamış karakterlerdendir:

> Şilliler Yayınevi tarafından eserin yayınlanırken adı 1965 yılında Aster, 1967 yılında ise Bücür olarak geçerken karakterin ismi her iki yayında da Serteriks olarak değiştirilmiştir. Kopya çizgiler Ayten Oflaz imzası taşımaktadır. Daha sonraki yıllarda Asteriks olan isim yıllar sonra **Asterix** olabilmiştir (Stark, 2002: 456).

Asterix'de yer alan karakterlerin tümü yerelleştirmeden nasibini alarak hemen her dilde farklı adla çağırılmışlardır. Örnek olarak dizideki kabile şefinin adını kullanabiliriz. Fransızca'da adı **Abraracourcix** olan şefin diğer dillerdeki ismi Almanca'da **Majestix**, Flemenkçe'de **Heroïx**, İspanyolca'da **Abraracúrcix**, İtalyanca'da **Abraracourcix,** Portekizce'de **Matasétix**, Türkçe'de **Toptoriks**tir. [92]

[92] The Official Website, (Çevrimiçi)
http://www.asterix.com/the-a-to-z-of-asterix/characters/vitalstatistix.html

Resim 74[93]



İsim çevirilerinde sorun olarak ortaya konan "çevirmenin çizgi romanı tanıması sorunu" kimi zaman örneklerde kendini göstermektedir. Bu örneklerden çevirmenlerin koşut metinlere bakmadıkları sonucu ortaya çıkmaktadır.

Örnekte çevirmenin **Captain America** ismini Kaptan Amerika olarak çevirdiği görülmektedir. Burada sözü edilen **Captain** deniz kaptanı değil askeri rütbe olan yüzbaşıdır. Kaldı ki **Captain**'in Türkçeye çevirisi amaçlanmış olmakla birlikte America'nın "c" harfi aynen korunmuştur. Üstelik kapaktaki **Falcon** "Şahin" kod isminin çevirisi yapılmamıştır.

Resim 75[94]



[93] Aster, sayı 5, s. 18
[94] Captain America, Alfa Yayınları, 1. fasikül, 1987

Bu örnekteyse Kaptan Amerika'da "c" harfi "k" olmuştur ancak **Captain**'in gemi kaptanı değil yüzbaşı anlamında kullanılmış olduğu anlaşılmamaktadır.

Resim 76[95]



S. Emre Yavuz isimlerin ve kod isimlerinin çevirisi konusunda görüşlerini şu şekilde belirtmektedir:

> "Bu çok sıkıntılı konulardan biri. Bu lakap kullanan kahramanların çoğunun ismi artık "**Trade Mark**" yani TM logolu olduğu için, dokunamıyoruz. Yani bin yıllık Örümcek Adam, artık tescilli bir marka olduğu için Spider-Man olmak zorunda. Aynı şekilde **Captain America** da öyle. Zamanında dilimize Yüzbaşı Amerika olarak girmemiş olması da ayrı bir sıkıntı. Yani unvanı, ismi gibi oldu artık bizde. **Batman**'in hiçbir zaman Yarasa Adam olarak dilimize girmeyip de **Spider-Man**'in Örümcek Adam olarak girmesi, bambaşka bir tartışmanın konusu. Bunun gibi bir sürü örnek verilebilir. Bunlar ilk aklıma gelenler. Kendi adıma, bütün kahraman isimlerini orijinal dilinde bırakıyorum artık: **Spider-Man**, **Captain America**, **Rocket Raccoon** vs."

[95] Süper Kahramanlar, sayı 38, Panini, Haziran-Temmuz 2015, s. 6

Resim 77[96]



Bir çocuk çizgi romanı dergisinde de bir başka ismin çevirisinde yaşanan sorunu görmekteyiz. Kahramanın adı "**Silver Surfer**" – Gümüş Sörfçü. Çevirmen ismin bir kısmını çevirirken diğer yarısını aynen bırakmıştır: Gümüş Surfer. Bu arada sözü geçen **Silver Surfer** bilimkurgusal bir evrende yaşamaktadır ve bir sörf tahtası üzerinde evreni gezerek kahramanlıklar yapmaktadır.

Bu kahramanın ismi yayınlanan çizgi romanla birlikte içerikle ilgili bilgi veren sayfalara ve bilmece-bulmaca sayfalarına da aynı hatayla taşınmıştır. Çevirmenin koşut metin araması halinde çok önceden basılan örneklerden yararlanabilme şansı bulunmaktadır.

[96] Gümüş Kayakçı, Alfa Yayınları, Cilt 1, 1987

Resim 78[97]



Surfer sözcüğündeki "u"nun "ö" olarak yazılmamasıyla birlikte Türkçe başlayan okumada yaşanan zorluk okurun bütün dikkatini dağıtacaktır. Bu hata kapaktan başlamaktadır: Yıldızlara Surf.

Resim 79[98]



[97] Spider-Man, sayı 12, Çeviren-Gökçen Ezber, DE, 2005, s.3
[98] Spider-Man, sayı 12, Çeviren-Gökçen Ezber, DE, 2005

Egemen Görçek ise bu soruna dair yaşadığı deneyimlerini "Bu tarz isimlerin geçtiği öykülerde eğer öykü yeterince evrensel ve bir ülkeden bağımsızsa bu isimlerin yerine benzer bir şekilde okuyucuya hitap edecek isimlerin getirilmesi taraftarıyım. Fakat öykü çok belirgin bir yer ve zamanda geçiyor ise ve geçtiği yer ve zamandan bağımsız düşünülemiyorsa maalesef bu isimleri aynen bırakıyor, çok gerekli görürsek dipnot vb. ekliyoruz" sözleriyle aktarıyor.

Hümeyra Özcan, **manga** ekolü çevirilerinde yaşadığı bir karmaşayla örneklemektedir bu soruna dair deneyimini: "Şimdiye kadar çoğu anlaşılırdı. Tek sorunumuz bir **manga**da geçen "**Okama**" kelimesinde oldu. Karşılığı "Travesti" olmasına rağmen, Japon kültüründeki anlamıyla Türk kültüründeki anlamı çok farklıydı. Kelimeyi orijinalindeki gibi bırakıp, açıklamasını dipnotta yaptık" diyerek aktarmaktadır.

Uzun yıllara dayanan çizgi roman çevrisinde bu sorunla sık sık karşılaşan Ay Barka bulduğu çözümlerin çoğunlukla isimleri erek dile çevirmekte bulduğunu belirtmektedir:

> "Gerçek kişilerin adları ya da kahramanların senaryodaki rollerine uygun takma adları orijinaline yakın şekilde Türkçeleştiriyoruz. Örneğin "**dinging bill**= kazmakürek bill" gibi. Bazen de Avrupa kültürüne dayanan ve kaynak okuyucuya hitap eden takma adlar oluyor. O zaman biraz zorlanıyorsam da bir şekilde çözüyorum. Örneğin **Jeriko** dizisinin orinal adı Jesus'du. İsa anlamına geldiği için değiştirmeyi uygun bulmuştuk (yayınevi yetkilileri olarak). Kulağa aykırı gelmeyen **Jeriko** adını önerdiğimde kabul görmüştü. **Ken Parker** adı ise dolmakalem markasını çağrıştırdığı için **Alaska** olarak değiştirildi. **Martin Mystere** yerine taktığımız Atlantis adı da benim önerimdi."

Holz-Mänttäri'nin orkestra şefi olarak çevirmeni merkezine yerleştirdiği "iş bölümüne dayalı toplum" modeli alanında uzman olan kişilerin çeviri metninin işlev ve amacına uyun olarak üretilebilmesi için işbirliğini zorunlu kılmaktadır. Çizgi roman çevirisinde karşılaşılan sorunların aşılması için alınması gereken kararlarda ve uygulamalarda her uzman önemli bir görevi yerine getirmektedir.

5.2. TEKNİK SORUNLAR

Çizgi romanda konuşma balonlarıyla yazı kutularının sağladıkları alanların değişkenlik göstermesi çizgi roman çevirisinde yaşanan en büyük teknik sorun olarak gösterilmektedir.

Alanın sağladığı imkanların değişkenliği, dillerin yazım farklılıkları, basılan çizgi romanın boyutunda değişiklik yapılması, örneğin okurun yaşının içeriğe uygun olmaması nedeniyle değişikliğe gidilmesi, görsel içinde farklı tipolojilerle yer alan yazılı efektlerin ve art alan yazılarının değiştirilmeleri gibi zorunluluklar birçok sorunu beraberinde getirmektedir.

Konuşma balonlarıyla yazı kutularının sağladıkları alanların değişkenlik göstermesinin başlıca sebebi kaynak metnin baskı öncesinde iki şekilde yayıncıya ulaştırılmasıdır: 1. Yazı kutuları ve balonların boyutları değiştirilebilmektedir. 2. Eski usul, yazı kutuları ve balonlar görselle iç içedir ve boyutları sabittir. İlk maddeye uygun gelen belgeler çevirmene olduğu kadar kaligrafiste ve grafikere kolaylık sağlamaktadır. Yazı alanının boyutunda değişiklik yapılabilmesi rahatlık sağlamaktadır. Buna karşın özellikle üretilme safhalarında dijital ortama aktarılmamış eski tarihli yayınlar ikinci maddede yer alarak bazı çözüm arayan sorunları beraberinde getirmektedir. Sabit boyutlu yazılı metin alanı çevirmeni kısıtlamaktadır. Çeviri kararları alana uygun alınmak durumunda kalmaktadır. Veya tam tersine boş kalan balonlar ve yazı kutuları ortaya çıkmaktadır. Bu durumda da alanın fazla olmasından dolayı çevirmen balon doldurmak için yazılı metin uydurmaktadır.

İlk maddeye uygun belgeler özellikle Amerika'dan gelmektedir. Bu sayede en azından **comics** türü çizgi roman çevirisinde balon ve kutu yazı alanında yaşanan sorun yakın zamanda azalmaya başlamıştır. Yayınevi grafikeri balonun ve kutunun boyutunu ihtiyaca göre oluşturmakta ve sayfaya uygulamaktadır. Bu yöntem çevirmeni rahatlatmaktadır.

Egemen Görçek son dönemlerde ortaya çıkan teknik gelişmeler çerçevesinde artık bu sorunun bazı yayınlarda aşılmaya başlandığını ifade etmektedir:

> “Balon boyutu eskiden bir problemdi. Dizgiden sonra yapılan okumada gerekirse cümle yapılarını değiştirir, bazen kelime atar bazen de bambaşka kelimelerle ifade ederdik söylenmek isteneni. Fakat artık yeni çizgi romanlarda balonlar ayrı bir katman olarak geldiğinden balon boyutu değiştirilebiliyor ve gerekirse balonlar büyütülüp küçültülebiliyor. Böylece çevirmen de çeviriyi istediği gibi yapmakta özgür oluyor.”

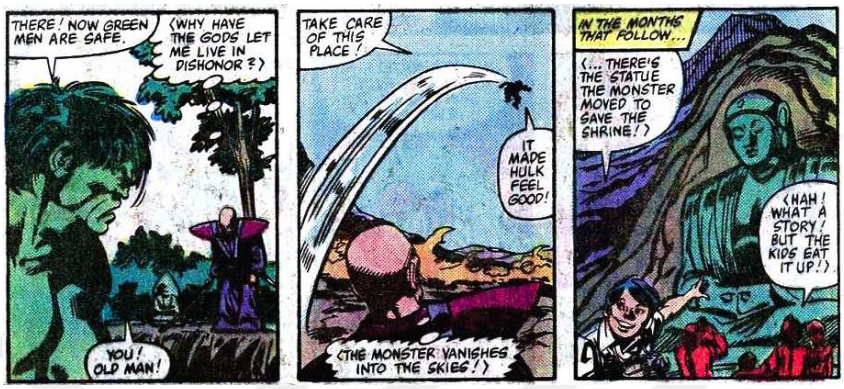
Buna karşın ikinci maddede yer alan ve çevirmenin kararlarını etkileyen kısıtlı alan konusunda S. Emre Yavuz’un görüşleri şu şekildedir:

> “Aslında bu röportajın başında bahsettiğim zorluklardan biriydi bu. Eğer kelime çıktığı zaman anlam kaybolmuyorsa, kelime çıkartılabiliyor. Font ayırt edilemeyecek ama balona sığacak şekilde ufaltılabiliyor çok zor durumda kalınırsa. Bu konuda en doğrusu, editör ve çevirmenin ortak çalışması. Editörlük yaptığım kitaplarda da buna çok dikkat ediyorum. Kafama takılan her cümleyi, çevirmenle tartışıp ortak bir sonuç bulmaya çalışıyorum. Aynı şeyi, benim çevirimi kontrol eden editörlerden de bekliyorum. Ama maalesef çevirmenin adını bilmeyen editörlerin çalıştığı yayınevleri var çizgi roman dünyasında. Çevirmene hiç danışılmadan yapılan değişiklikler vs. de cabası. Çevirmene sorulmadan kitap ismi değiştirildiğine bile şahit oldum diyebilirim.”

Aşağıda kısıtlı balon ve yazı kutusu sorununa uygun bir örnek yer almaktadır. Kaynak metnin İngilizce, erek metinlerin Türkçe ve Almanca olduğu örnekte iki farklı çeviriye tanıklık etmekteyiz. Bunlardan erek dilin Türkçe olduğu metinde çeviriye sadık kalma kaygısıyla görsel üzerinde yapılan değişiklikler görülürken erek dilin Almanca olduğu metinde metne sadık kalınmadığı görülmektedir:

Kaynak metin:

Resim 80[99]



Hikâyede kahraman **Hulk** Budha'nın yeşil heykelinin zarar görmesini engellemiştir. İlk karede sinema yönetmeni ve samuray olan yönetmen ona şükranlarını selamla sunmaktadır. İkinci karede **Hulk** gitmektedir. Üçüncü karede turistler olayı efsane şeklinde anlatırken heykeli heyecan içinde ziyaret etmektedirler. Burada dikkat çekici nokta Japonca konuşmaların İngilizceye çevrildiğinin göstergesi olarak "< >" tırnak işaretinin kullanılmış olmasıdır.

Türkçe çevirisi:

Resim 81[100]



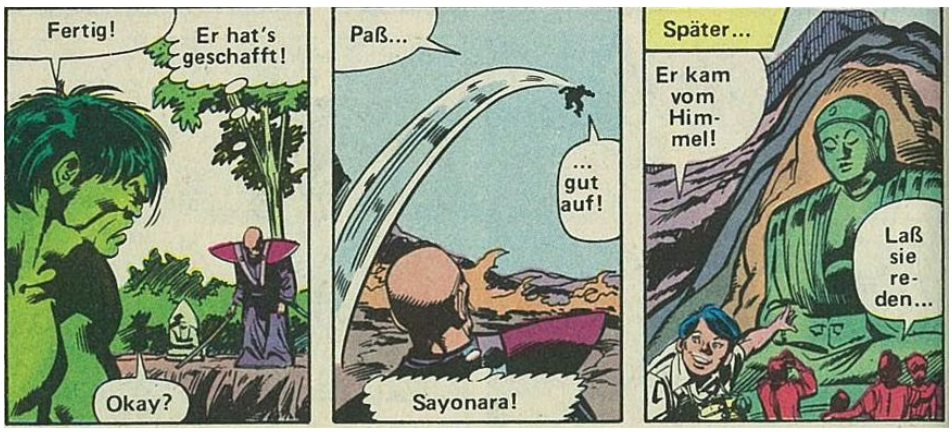
[99] Incredible HULK, "Sunset of a Samurai", Marvel Comics, 1984, sayı 266, s. 32
[100] Örümcek Adam Süper, "Büyük Tehlike", Cilt 84, B Yayınları

Türkçe çeviride ilk dikkat çeken konu künyede çevirmenin adının yer almamış olmasıdır. Adı belirtilmemiş olan çevirmen kaynak metne sadık kalmıştır. Hatta balonun sunduğu alanın az olmasına da aldırmamıştır. İlk karede çizim farkı bunun kanıtıdır. Kaynak metne göre erek metnin uzun olması yer darlığı yaşanmasına sebep olmuştur. Bunun üzerine ilk kare genişletilmiştir. Karenin genişletilmesi sırasında **Hulk** adlı karakterin kafasının orijinal metindeki gibi bırakılmayacağı görülmüştür. Kaynak görselde **Hulk**'un kafasının üçte biri karenin dışında kalmaktadır. Karenin genişlemesiyle kafa yarım ve çirkin görüneceğinden çizim yapılarak kafatası tamamlanmıştır. Ancak Japoncadan çeviri olduğunu gösteren tırnak işaretleri kullanılmamıştır.

Balonlarda yer alan sözcük sayısı eşit görünebilir ancak, orijinal comicsin boyutu büyükken Türkçesi cep kitabı boyutundadır. Bu da okumada güçlük çıkmaması için hassas davranıldığını ortaya koymaktadır. B Yayınları okurun rahat okuması için yazıyı küçültme yoluna gitmemiştir.

Almanca Çevirisi:

Resim 82[101]



Almanca baskının boyutuyla Türkçe baskının boyutu aynıdır. Balon ve kutu alanları da aynıdır. Almanca çeviride kaynak metne sadık kalınmadığı görülmektedir. Japonca diyalogların İngilizce'ye çevrildiğini imleyen tırnak işaretleri de

[101] Der Unglaubliche Hulk, "Die Wiedergeburt des Samurai", Condor Verlag, NR. 11

gözetilmemiştir. Çevirmen adı yazılmamıştır. Redaktör olarak ise Helga Biehler, Dr. Klaus Strzyz ve Robert Mann isimleri verilmiştir.

Kısıtlı alan sorunu sadece batı kültüründen gelen çizgi romanlarda yer almamaktadır. Doğudan gelen **manga** türü bir başka kısıtlı alan sorununu taşımaktadır çizgi roman çevirmenine: Japoncada yazı yukarıdan aşağı okunmaktadır. Bundan dolayı balonlar dik duran dikdörtgen veya eliptik biçim özelliği göstermektedir. Balonun şeklinin bu olması soldan sağa okunan bir erek dil çevirmeni için sorun teşkil etmektedir. Çevirisi yapılan sözcüğün balona yerleştirilmesi de bir başka sorun yaratmaktadır. Bu aşamada sözcüklerin kesme işaretleriyle ayrıldığı görülmektedir. Batı kültüründe yetişmiş biri için **manga**larda sayfaların sağdan sola çevrilerek okunması zorluğuna yukarıdan aşağı kare takibi eklenirken buna bir de kesik kesik sözcük okunması eşlik etmektedir.

Resim 83[102]



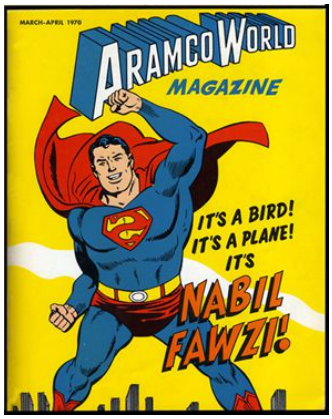
[102] Isayama, Hajime, Attack On Titan, Carlsen, 2014, s. 5

Manga'nın batı kültüründe yaşatabileceği sorunun tersi de geçerlidir. Kaynak dilin soldan sağa doğru yazılmasından dolayı ortaya çıkan balon modeli daha geniş ve yanlara doğru genişlemektedir. Böylece erek dilin Japonca olduğu bir çeviride balonun yapısına uygun bir çözüm bulunması gerekmektedir.

Arapça ve Farsçaya yapılan çizgi roman çevirileri de bu başlık altında bir araya gelebilir. Sıradaki örnekler bir bakıma çizgi romana gerekli özenin gösterilemediğinin göstergesi olarak ele alınabilir. Veya çizgi roman çevirisinde çevirmenin dışındaki uzmanların da önemli rol oynadığının anlaşılmaması olarak görülebilir:

1970 yılında **ARAMCO** adlı petrol firmasının Ortadoğu ve Kuzey Afrika ülkeleri için Arapça **Superman** (Arapça adı **Nabil Fawzi-Soylu Zafer**) çizgi romanı basılmıştır. Arapçanın sağdan sola doğru yazılmasından dolayı yayıncı çizgi roman sayfalarını ters çevirerek okunmada doğacak kurgusal sorunu ortadan kaldırmayı hedeflemiştir. Böylece kitap sayfalarının sağdan sola değil, soldan sağa da çevrilmesi hesaplanmıştır. Sayfaların ters basılması beraberinde ayna efekti yapmıştır. Sayfalarda yer alan görsellerin tamamı ters görünmektedir. Beden dili üzerinde ayırt edici bir sorun ortaya çıkmadıysa da yansıma seslerle **Superman**'in göğsünde yer alan "S" harfinin ters çıkması kaynak metnin anlamını yitirmesine neden olmuştur. Arapçada "S" harfinin düz veya ters görünümüyle bir anlam taşımamasının yanı sıra **Superman** isminin **Nabil Fawzi** olarak değişmesindeki baş harf tutarsızlığı görülmektedir.

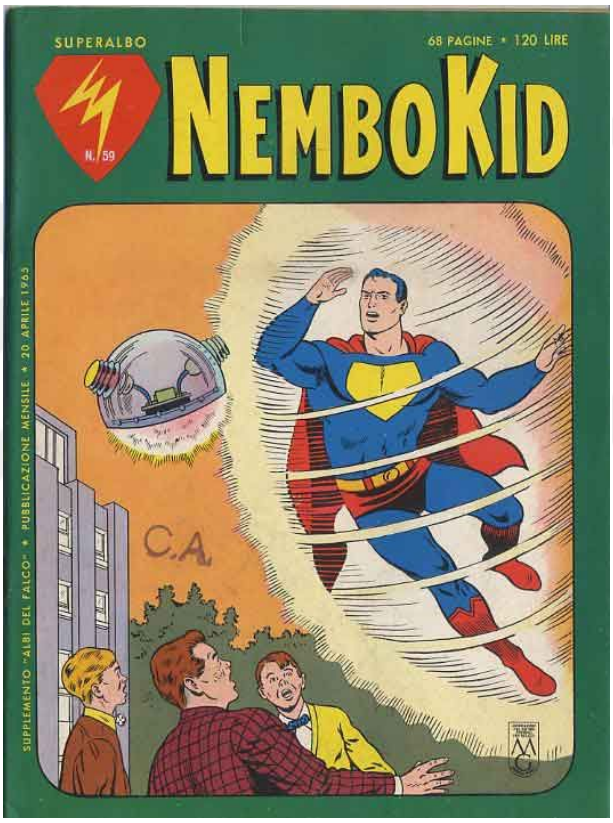
Resim 84[103]



[103] Arapça basılan Superman, Nabil Fawzi, Aramco World,1970

Buna karşın aynı harf sistemini kullanıyor olmasına rağmen İtalyan **Arnoldo Mondadori Editore** yayıncılık benzer sorunu aşma konusunda bir yol bulmuş. 1954-1966 arasında yayınladığı **Superman** yayınında isim değişikliğini tercih eden yayın evi yayının adını **Nembo Kid** yapmış ve **Superman**'in göğsündeki "S" harfini silmeyi gerekli bulmuştur.

Resim 85[104]



Aynı sorunu içeren bir diğer örnek 2008 yılında **American Islamic Congress**'in (AIC) Kahire müdürünün bastırdığı **Martin Luther King and The Montgomery Story** adlı 16 sayfalık biyografik çizgi romanda da yer almaktadır. Arapça ve Farsçaya çevrilen çizgi roman 2.500 adet basılmış, Cezayir, Bahreyn, Irak, Kuveyt, Lübnan, Fas, Suudi Arabistan, Tunus ve Yemen'de dağıtılmıştır. Sayfaların ters çevrilerek basılmasından kaynaklı sorunlar burada da aynen yaşanmıştır:

[104] Nembo Kid, Arnoldo Mondadori Editore

Resim 86[105]



Kaynak dil – İngilizce Erek dil – Farsça Erek dil – Arapça

Görüldüğü üzere Farsça baskıda yazılar balonun dışına taşmıştır. Bununla birlikte her iki çevirinin baskısında da karakterin elinde tuttuğu İncil'in kapak yazısı terstir ve Latin alfabesi olarak bırakılmıştır.

Yansıma seslerde de ters baskıdan kaynaklı sorun yaşanmaktadır:

Resim 87[106]



Kaynak dil – İngilizce Erek dil – Arapça Erek dil – Farsça

[105] Yazanlar - Alfred Hassler ve Benton Resnik, Çizer - Belirsiz, Martin Luther King and The Montgomery Story, Fellowship of Reconciliation (FOR) Yayını, 1957, s. 2
[106] Yansıma ses hatası, A.g.e.

Vaner Alper, "Çeviride Grafolojik Ögelerin Aktarımı" başlıklı makalesinde okulda gerçekleştirdikleri **manga** çevirisini örnek göstererek farklı alfabe kullanılan metinlerde uyumsuzluklar olacağını dile getirerek dramatik etkinin kaybolabileceğini iddia etmektedir:

> "Grafoloji" kavramını el yazısından kişilik belirleme anlamında değil metinlerdeki yazı biçim ve düzeni anlamında kullanmakta olduğunu not düşen, Alper, saptamasını "Tartışma konumuzun metnin düz çevisi değil, grafolojik dizimi olduğunu hatırlarsak, grafolojik dizim ile anlam arasındaki ara aşamanın yalnız çizgi roman için değil, öbür yazın türleri için de düşünülebileceği ortaya çıkar." sözleriyle dile getirmektedir (1991: 91).

Kısıtlı alanların görsellerden silinememesi durumunda yaşanan sorunlarda çevirmenin alacağı karara uygun bir örnek olarak çizgi roman kaligrafisti Ferdi Sayışman'ın çözümü örnek gösterilebilir. Bu örnek aynı zamanda çizgi roman çevirisinde uzman kişilerin işbirliğinde kaligrafistin ne derece önemli bir rol oynadığının da göstergesidir: "Bazen bant kenarlarında boşluklar kalıyordu, onları da ben dolduruyordum. 'Kızılmaske herkese anladığı lisanla konuşur', 'Fantom ormanda on kaplan gücündedir' gibi lafları hep böyle ekledim." (Serin, 2005).

Erek okur kitlesinin basılan çizgi romana uygun olmaması sebebiyle çizgi roman üzerinde oynamalar yapılabilmektedir. Yazılı metin üzerinde çeşitli çeviri kararları alınmıştır. Buna karşın görsel metinle iligili değişiklik çok göze çarpmamaktadır. Peter A. Schmitt "Ben çizgilerin de çevirisinin yapılabileceğine inanıyorum" diyerek özellikle kültürler arası farklılıklardan dolayı ortaya çıkabilecek yazı-resim uyuşmazlığında resmin de çevirisinin yapılmasını önermektedir (1999: 268). Aşağıdaki örnekte bu görüşün hedef kitle bağlamında gerçekleştiği görülmektedir. Yaş grubunu gözeten yayınevi üç karede çizgisel çeviri hakkını kullanmıştır. İlk karede kılıcın bir uzaylı bedenini delip geçmesi kılıcın ucunun silinmesiyle engellenmiş. İkinci karede aslında kılıç darbesiyle kopan kol yerine yapıştırılmış, üçüncü karede ikiye bölünen uzaylı bedeni birleştirilmiştir. Metne bu müdahale sansür olarak yorumlanabilir. Ancak yayınevinin hedef kitlesi ve yayıncılık sorumluluğuyla hareket ettiği de söylenebilir. Bununla birlikte resmin çizgisel çevirisinin yapılabileceği de görülmektedir.

Resim 88[107]



[107] Yazan-Mike W. Barr, Çizen-Brian Bolland, Camelot 3000, DC Comics, 1983, sayı 7, s. 19, Almanca görsel – Ehapa Verlag, 1984

Resim 89[108]



Buna bir başka örnek de İspanya'da basılan **Iron Man**'dir. Çizgi roman cep kitabı boyutunda basılmıştır. Ancak Türkiye ve Almanya'daki örneklerden farklı olarak sayfa kare sayısı korunmamış, her sayfaya iki-üç kare olarak aktarılmıştır. Böyle bir tercihten dolayı dar veya küçük olan karelerin genişletilmiş olduğunu görmekteyiz. Bunun için de karelerde yer alan karakterlerin özgün metinde kare dışı bırakılan kol ve omuz gibi uzuvları sonradan çizilerek yeni kare genişliğine uyumlu hale getirilmiştir. Ayrıca birinci karenin fonunda görülen duvar gibi görseller de çizilirken ikinci karenin genişletilmesi sırasında fon siyaha boyanmıştır. Kaynak metnin ilk karesinde yer alan balon anlaşılabilirlik ve vurgu kaygısıyla üç parçaya bölünmüşken İspanyolca çevirisinde tüm konuşma tek balon içine toplanmıştır. İkinci karede ise düşünce balonu değiştirilmiş, kutu yazısı üstten aşağı indirilmiştir.

[108] Yazan-Mike W. Barr, Çizen-Brian Bolland, Camelot 3000, DC Comics, 1983, sayı 7, s. 20, Almanca görsel – Ehapa Verlag, 1984

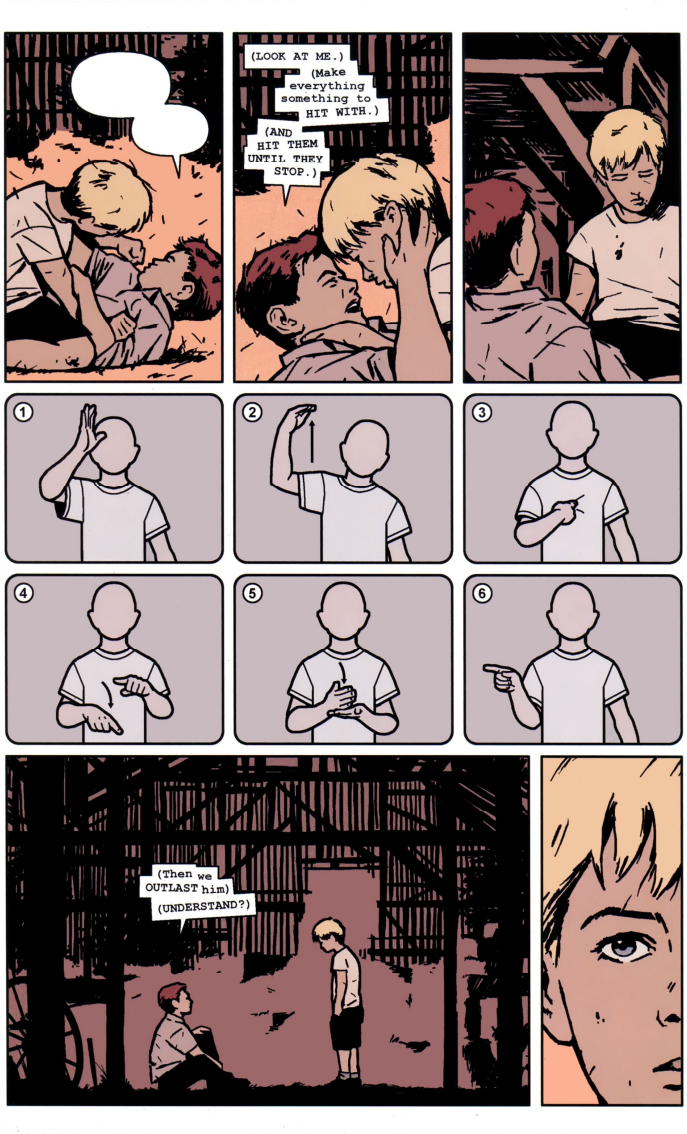
Resim 90[109]



Bu içeriğe uygun bir başka örneğe Hawkeye veya Batgirl tarzı çizgi romanlar da eklenebilir. Bu çizgi romanlarda bazı çizgi karakterler işitme engellilerin iletişim yolu olan işaret dilini kullanmaktadırlar. Ozan Cantimur, Amerikan Sign Language (ASL) ile Türk İşaret Dili (TİD) arasında farkı şu şekilde aktarmaktadır: "Amerikan işaret dili tek elle kullanılır. Bir elin boşta kalması önemlidir. Böylece bir elle işaret yaparken diğer elle iş yaparlarmış. TİD'de ise iki el kullanılmaktadır.". Buna göre çizgi romanda ortaya çıkan bu tip örneklerde ortaya iki çeviri olasılığı çıkmaktadır. Bunların ilki ASL'nin yazılı çevirisi, diğeri çizgilerin çevirisi yani tekrar çizdirilmesi olasılığıdır.

[109] Yazan- Archie Goodwin, Çizen-George Tuska, Iron Man, Marvel Comics, 1969, sayı 19, s. 3 – İkinci Görsel: El Hombre De Hierro, Ediciones Vertice, 1969, sayı 8, s. 6

Resim 91[110]



Çevrilen çizgi romanın boyutunun küçülmesi gibi büyümesi de anlatının amaçlanan etkiyi yaratmasında sorun yaratmaktadır. Bu sorunu aşmak için grafik müdahaleyle çizgi romanın görsel dilinin çevirisi yapılabilir. Aşağıdaki örnekte kaynak metnin karakterlerinin silahının ateş efektinin sayfa dışına taştığı, aksiyonun ve gerilimin etkisinin arttırıldığı görülmektedir. Almanca metinde ise silahlardan çıkan ateş efektinin sayfa dışında değil sağ ve sol boşluklarda sonlandığı görülmektedir:

[110] Yazan-Matt Frastion, Çizen-David Aja, Hawkeye, Marvel Comics, 2014, s. 21

Resim 92[111]



Ses efektlerinin çevirisi birçok açından sorun yaratmaktadır. Bunların başında yayın evinin eser üzerinde grafik düzenlemeye izin verip vermeyeceği gelmektedir. Çeviride kaynak dildeki betimleyici ve yansıma seslerin karşılığının bulunması gerekmektedir. Aynı harfleri kullanan ama başka diller konuşulan kültürlerde çevirinin bu aşamasının çoğunlukla gerçekleşmediği görülmektedir. Yayınevi grafik düzenlemeyle uğraşmamak için kendi kültürüne ait olmayan sesi aynen bırakmaktadır. Günümüze kadar süren aşamada artık bu sesler baskın kültürün sesleri olarak kabul görmektedir. Örneğin "Bang" sesinin patlama sesi olduğu artık hemen anlaşılmaktadır. Fransız ekolü, İtalyan ekolü ve Amerikan ekolü yaklaşık aynı sesleri kullanmaktadır. Bununla birlikte "Bang" örneğinde görüleceği üzere bu sözcük her üç dilde de gündelik hayatta yaklaşık aynı anlamda kullanılmaktadır. Türkçe çevirilerde ise bu

[111] Yazan-Mike W. Barr, Çizen-Brian Bolland, Camelot 3000, DC Comics, 1983, sayı 7, s. 19, Almanca görsel – Ehapa Verlag, 1984

seslerin çevrilmediği ve bu seslerin Türk çizgi roman okurlarınca çizgi romanın parçası olarak kabul edildiği görülmektedir.

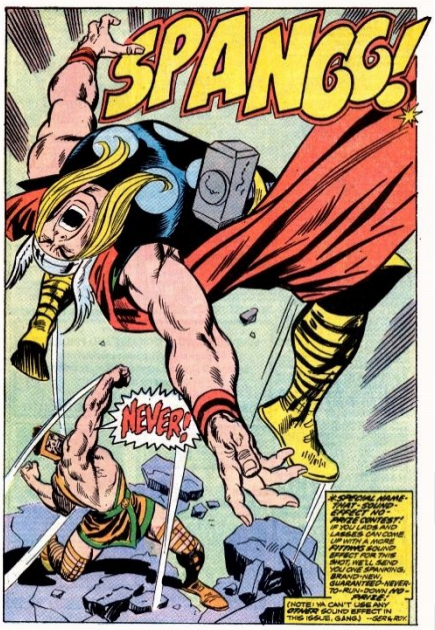
Emre Taşıran, Sabri Gürses, Egemen Görçek, Nükhet Polat, Canan Maraşlıgil, S. Emre Yavuz, Ay Barka, Gönül Öztopuz, Hümeyra Özcan temel olarak ses efektlerinin çevirisine özen gösterdiklerini belirtirken farklı kararlar aldıklarını da eklemektedirler.

Ancak açıklamalarından yansıdığı üzere bu çevirmenlerin ortak yönleri ses efektlerinin kare içindeki konumlandırılışlarını resmin parçası olarak gördükleri yönündedir. Çevirmenler özellikle Amerikan, Fransız ve İtalyan ekolü çizgi romanın ses efektlerinin artık hayatımızın bir parçası haline gelmesinden dolayı bu seslerin okur tarafından yadırganmadığını, içselleştirildiğini, bu ses efektlerinin çizgi romanın özgün anlatı dilinin bir parçası olduğunu eklemektedirler.

Sabri Gürses'le Nükhet Polat kişisel gayretleriyle başladıkları ancak yarım kalan "ses efekti sözlüğü" hazırlama girişiminden söz ederken Egemen Görçek yıllardır okunan ve alışılan ses efektlerinin dilimize çevirisi noktasında okurlardan olumsuz eleştiri gelebileceğini söylemektedir: "Efektleri çevirmek biraz karmaşık bir konu. Maalesef İngilizce efektlere çok alışıldığından Türkçe efektler okuyucudan negatif tepkiler alabiliyor. Ben aslında bu konuda riske girilmesi taraftarıyım ama, son karar editör ve yayın yönetmeninin oluyor."

Bazı ses efektleri duruma göre uydurulmaktadır. Bazı fantastik ortamlarda çıkacak olan sesi tanımlamak son derece güçtür. Çevirisi de aynı oranda güç olacaktır. Aşağıdaki örnekte biri Yunan yarı tanrısal güçleri olan Herkül, kuzey tanrısı olan Thor'a yumruk atmaktadır. Tepede kırmızı çerçeve içinde "Spang!" yazısı yer almaktadır. Bu ses bu tanrısal yumruğun karşılığı mıdır? Sanatçılar da aynı soruyu kendilerine sormuşlar ve dip not kutusunda okurlara seslenerek "Ödülsüz efekt bulma yarışması" açtıklarını duyurmuşlar.

Resim 93[112]



Sabri Gürses ses efektlerinin kare içinde özel görsel bir etkisi olduğunu vurgulayarak çevirisinin yapılması halinde bir grafikerle çalışmanın zorunluluğuna dikkat çekmektedir:

> "Efektleri çevirip baskıya sokabilmek için iyi bir grafiker olması, hatta çizgi romanın daha en baştan buna uygun olarak tasarlanmış olması gerektiği anlaşılıyor. Görsel efekt-yazıların çevirisini eğer dipnot atarak yapmıyorsak (ki artık belki de daha doğru yöntem bu olabilir gibi geliyor), herhalde çizgi roman çizeriyle birlikte çalışabilmek en ideal yöntem, ama bu elbette mümkün olmuyor çoğu durumdu. Neyse ki benim yaptığım çevirilerde yayınevi birlikte çalışabildiğimiz grafikerler sağlayabildi ve elden gelenin en iyisini yapmaya çalıştık."

Gürses'in ele aldığı örnekler Latin alfabesini kullanan farklı diller arasındadır. Bu örneğe göre, aynı yazı karakteri kullanılan çizgi romanlarda yazı çevirmeninin dışında bir de "grafik/görsel çevirmene" ihtiyaç duyulduğu iddiası dile getirilmektedir.

Ses efektlerinin çevirisinin yapıldığı ancak grafik çevirisinin uygulanmadığına da rastlanmaktadır. Örnekte görüldüğü üzere çevirmen balon içinde "pat" sesini

[112] Yazan-Gerry Conway, Çizen-John Buscema, Thor, Marvel Comics, 1974, s. 14

yazarak avuca vuran elin sesini konuşmaya taşımıştır. Oysa grafik düzenleme yapılmadığı için elin avuca vuran sesi kaynak metindeki haliyle "paf" olarak bırakılmıştır.

Resim 94[113]



Farklı yazı karakteri kullanılan dillerde yer alan ses efektlerinin çevirisinde ise sorunlar artmaktadır. İki açıdan sorun gözlemlenmektedir. Bunlardan biri teknik bir hadisedir. Ses'e koşut bir ses bulunması gerekmektedir. İkincisi ise grafik olarak düzenlemede sorun yaratmaktadır.

Gerekli Şeyler Yayıncılık genel yayın yönetmeni Alişan Cengiz 26 Mayıs 2012 tarihinde 2. İstanbulles, İstanbul Uluslarası Çizgi Roman Festivali kapsamında gerçekleştirilen "Türkiye'de Çizgi Roman Çevirisi" panelinde bu sorunu şöyle dile getirmiştir:

> "**Manga**larda ses efektleri batı örneklerinden ayrılmaktadır. Ses efekti kare ve sayfa tasarımının bir parçası olarak yerleştirilmektedir."

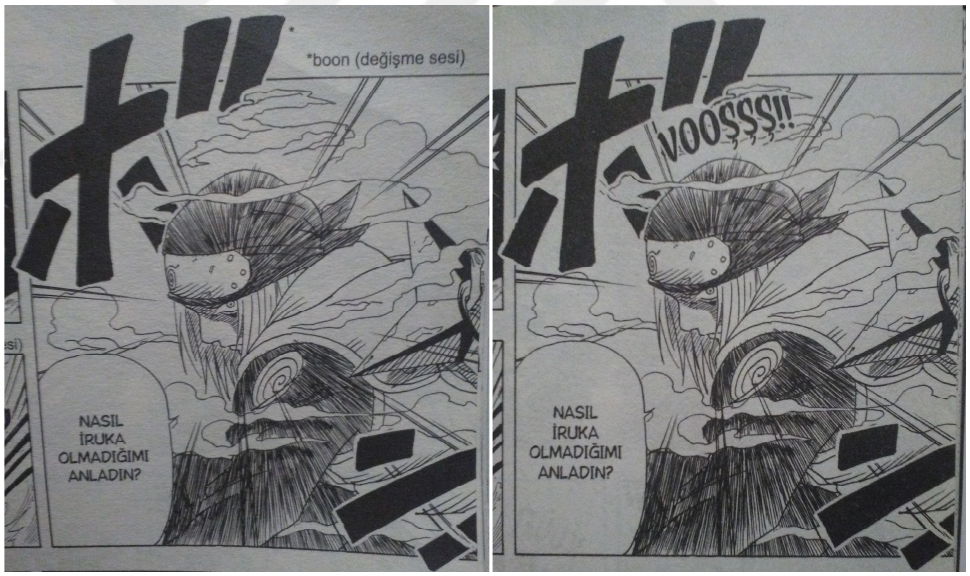
Bununla birlikte, Cengiz kendileri için özel bir ses efekti sözlüğü hazırladıklarını belirtirken bastıkları **manga**lardan birindeki grafik düzeni bozmamak için ses efektlerini kare dışına yazdıkları notunu düşmüştür. Ancak Japon yayınevinin uyarısıyla ikinci baskıdan itibaren farklı iki tekniği bir arada kullanmak durumunda kalmışlar. Bunlardan birinde **Naruto** adlı çizgi roman dizisindeki karelerde kareyi kaplayan ve görselle bütünleşen ses efektleri aynen bırakılmış, her ses efektinin altına küçük harfle Türkçesi yazılmıştır. İkinci teknikte ise ses efekti karedeki görselden

[113] Enoch, Luca, Lilith, Çeviren-Emel Altan Ege, Çizgi Düşler, Cilt 4, s. 19

bağımsız olarak eklenmişse silinmiş, yerine Türkçesi yerleştirilmiştir. O dönem Gerekli Şeyler'in çevirmeni olan Hümeyra Özcan **manga** çevirisi sırasında ses efektlerinin çevirisi sonucu gerekli olan grafik değişiklikleri yapmanın zorluğunu görmeleri üzerine uyguladıkları yöntemi şu şekilde açıklamaktadır:

> "Bu, Japonca çizgi romanları çevirirken epeyce üzerinde düşündüğümüz bir konuydu. Çevirmeye karar vermemizin sebebi; Japon **manga**larının özgün bir efekt dilinin olması ve bunun **manga**dan okurken alınan zevki çok etkilemesi. İlk çevrilen **manga**larda * işareti koyarak altta açıklamayı denesek de göze hitap etmesi ve okuma kolaylığı açısından Japonca efektlerin altına aynı fontla Türkçeleştirilmiş efektleri yerleştirmenin daha iyi olduğuna karar verdik. Aslında Türkçeleştirmek de kolay olmadı. Sessizlik ses efekti bile var Japonca'da..."

Resim 94[114]



S. Emre Yavuz, ses efektleri çevirisinde aldığı kararları şu şekilde aktarmaktadır:

> "Efektlerde efektin türüne ve çizgi romanın ne olduğuna göre değişiyor. Amerikan çizgi romanında birçok efekti olduğu gibi bırakıyoruz ama içinde "W", "X" gibi bizim alfabemizde bulunmayan harfler olduğu zaman, bir şekilde Türkçeleştirmeyi tercih ediyorum. Ama mesela Bone adlı çizgi romanı çevirirken, efektlerin aslında anlamlı

[114] Masaşi Kişimoto, Naruto, Çeviren-Taifun Nitahara Haksöyliyen ve Mine Erkmen, 1. ve 3. Baskı, Gerekli Şeyler Yayıncılık, Cilt 1, s. 46

kelimeler olduğunu görüp, doğrudan Türkçe'ye çevirmeyi tercih ettim. Mesela "Sıvışş", "Kayyy" vs."

Gönül Öztopuz da benzer bir kaygıyı eklemektedir:

"Yazının ve efektlerin dışında bir de yalnızca bir hareketin yer aldığı paneller oluyor **manga**larda. O bir tek panelde kahraman çakmağını çıkarıyor ya da kolunu çeviriyor. İşte böyle bir durumda, metin ve efekt fontlarından farklı üçüncü bir fontla bu hareketi betimliyorum. Efekt, ses olduğu için (örneğin: Güm!), bu hareket bir emir kipi ile betimlenebiliyor (örnek: Çevir, Kıvır vs.)".

Efektler kadar görselde yer alan ve metni destekleyen art alan yazılarının çevirisi gerçekleşebilmektedir. Grafik düzenlemeyle afiş, gazete, kitap adı, tabela gibi yazıların çevirisi erek metne yansıtılabilmektedir. Buna karşın kimi örnekte bunların çevirisinin yapılmadığı gözlenir. Az sayıdaki örnekte ise çevirinin yapıldığı, ancak kare içinde grafik düzenleme yapılmadığı, çevirinin açıklama şeklinde karenin altına düşülen dipnotla okura sunulduğu görülmektedir. **Manga** olmakla birlikte batı dillerine uygun olması için ters basılan çizgi romanlardan olan Yalınayak Gen çizgi romanının çevirisinde metnin tamamında bu yola başvurulduğu görülmektedir.

Resim 96[115]



[115] Nakazawa, Keiji, Yalınayak Gen, Çeviren–Levent Türer, Tudem, 2007, cilt 1, s. 49

Hümeyra Özcan art alan metinleri konusunda şu yolu izlediğini belirtmektedir:

> "Evet, çeviri yaparken okurların olay örgüsünü benim kadar anlamalarını ve benim kadar zevk almalarını istiyorum. O nedenle, çizgi romandaki karelerde okur için anlaşılması önemli, kitap adı, dükkân adı ve şekillerin çevirisini yaptım. Bundan sonra da Japonya'nın popüler kültürüne ait işaret ve mimiğe denk gelirsem, çeviririm veya dip not olarak bilgilendiririm."

Özcan'ın okurun çizgi roman okurken kendisiyle aynı zevki almaları isteği ve kaygısına aşağıdaki örneği ekleyebiliriz. Fondaki yazıların çevirisinin grafik uygulamayla bütünleşmesi sonucu ortaya çıkan etkinin bu yolla daha kolay anlaşılması mümkün olacaktır. Bu etkinin oluşum süreci çevirmenin "god" sözcüğünü "tanrı" olarak çevirerek grafikere ulaştırması, grafikerin yayıncıdan onay alarak görsel içindeki yazının dokusuna uygun kaya motifini bulması, daha sonra görsel içindeki yazıyı silerek resmin bütünlüğünü bozmadan yerine Türkçesini yerleştirmesi sonucu gerçekleşmiştir.

Resim 97[116]



[116] Yazan-Jim Starlin, çizen-George Perez, Infinity Gauntlet, çeviren-Egemen Görçek, grafik-Oğulcan Gündüz ve Mehmet Büyükturna, Gerekli Şeyler Yayıncılık, Kasım 2016, s. 6-7

SONUÇ

Çizgi romanın çeşitli ve birbirinden farklı bileşenlerden oluşan anlatım yapısı göz önüne alındığında çizgi roman çevirmeninin alanında "uzman" bir kişi olması gerektiği sonucu ortaya çıkmaktadır. Ancak, kültürler arası farklılıklardan dolayı, görsel ve yazınsal metinlerin çevirisinde her bileşenin farklı bir uygulamaya ihtiyaç duyduğu görülmektedir. Bu nedenle de çizgi roman çevirmeninin, bu iş bölümü isteyen uğraşta tek başına iş görmesi olası görünmemektedir.

Bu tez çalışması boyunca vurgulamaya çalıştığımız gibi, çizgi romanda yer alan her imgenin bir işlevi ve mesajı bulunmaktadır. Yazının, rengin, yazı biçiminin, çizimin, karenin, konuşma balonunun şeklinin, balon içinde ve dışında yer alan ve alabilen pintogramların, çizilen karakterlerin beden dilinin, hız çizgilerinin yeri geldiğinde her birinin çevirisinin yapılması zorunluluk haline gelmektedir. Böylesi bileşenlerin olduğu bir çeviriyi ve o çevirinin uygulanmasını da ancak ya çizgi roman çevirisinin pek çok farklı bileşeni konusunda da uzmanlaşmış çok yetkin bir çevirmen yalnız başına gerçekleştirebilir ya da grafikerinden çevirmenine geniş bir ekip tamamlayabilir. Bu tezde özellikle üzerinde durulan konu çizgi roman çevirisinin bir ekip çalışması olduğudur. Bu tür bir ekibin sağlanamadığı durumlarda, çeviride uzmanlık meselesi bağlamında konu ele alınırsa, her ne kadar ülkemiz koşullarında çok zor görünse de uzman elinden çıkan bir çizgi roman çevirisi, çizgi roman çevirisini başarılı kılacak tüm bileşenlerle baş edebilecek donanımda biri olmalı ya da öyle olacak şekilde kendini yetiştirmelidir.

Çizgi roman çevirisi, bir ekip tarafından gerçekleştiriliyorsa, söz konusu ekibin başında yer alması gereken başlıca kişi çevirmen gibi görünse de aslında yayıncı kimliğinin de önemli rolüne dikkat çekmek gerekir. Çünkü yayıncının çizgi romana bakış açısının çeviri sürecini tümden etkilediği ve yönlendirildiği de görülmektedir. Yayıncının baskı niteliğine, kağıda, çizgi romanın boyutuna, grafikere ödeyeceği ücrete yönelik vereceği karar doğrudan çizgi roman çevirisinin tüm yönlerini etkilemektedir. Böylece ekonomik ve sosyo kültürel bileşenlerin etkisiyle şekillenen yayıncı davranışının son ürünün niteliği üzerindeki belirleyici rolü de ortaya çıkar. Örneğin çevirmen, grafikerden alacağı desteğe göre çeşitli çeviri kararları

alabilmektedir. Çizgi romanın balon içlerinin ve resim üzerindeki yazıların dönüşebilmesi, çevirmenin çeşitli çeviri kararları alabilmesine olanak sağlayan eylemlerdir. Çevirmen bu tür dönüştürmeler için grafiker yardımına ihtiyaç duyduğunda, bu uzman iş birliğini sağlaması gereken kişi yayıncıdır. Uzman grafikerin bulunması, ödemelerin zamanında yapılması, gerekli teknik desteğin sağlanması vb. konularda yayıncıya büyük rol düşmektedir. Bu iki uzman kişinin birlikte ne gibi bir uyumla çalışacağına da, ödeyeceği ücrete göre, yayıncı karar vermektedir.

Bu iş birliği sürecinde editör de çok önemli bir etmendir. Ne yazık ki ülkemizde, pek çok çeviri alanında olduğu gibi çizgi roman çevirisi alanında da yetkin bir editörün eksikliğine tanık olmaktayız. Ülkemizde çizgi roman çevirisi piyasasında bilmediği yabancı bir dilin, ekolün, türün, karakterin, dizinin çevirisini yayına hazırlayan, tek meziyeti çizgi roman okuru olmak olduğu için sadece bazı teknik unsurlara bakabilen ve hatta çizgi roman okuma alışkanlığı olmadan editörlük yapan onlarca kişi olduğunu görüyoruz. Çizgi roman editörlüğü de, tıpkı çevirmen ve grafiker seçimi gibi yine yayıncının hassasiyeti ölçeğinde seçtiği ve ödeme yaptığı kişinin uzmanlığına emanet edilmektedir. Bu da beraberinde birçok aksaklığı getirdiği gibi çizgi roman çevirisinde ekipleşmenin önünü kesmektedir. Dahası kimi örneklerden gördüğümüz üzere yetkin editör eksikliği çevirmenin kendi kendini denetleyen editör olması kolaycılığına yol açmaktadır. Çevirmenin kendi editörü olması çizgi roman çevirisinde ekipleşmesi koşuluna uymadığından hataların gözden kaçmasına neden olmaktadır.

Çizgi roman yayıncılığında uzman çevirmenin azlığı da bu bağlamda birçok sorunun kaynağı gibi görünmektedir. Günümüze kadar her ekolden ve türden onlarca çeşit çizgi roman dizisi basılmışken bu alanda ismi bilinen, hayatını bu yolla kazanan çevirmen sayısının bir elin parmağını geçmediğine şahit olunmaktadır. Çizgi roman basmak pahalı bir iştir. Yayıncı yakın zamana kadar kalıpları çıkarılan ve saklanması zorunlu olan görsel materyalle yazılı materyal için ayrı paralar ödemek durumunda kalmıştır. Bu maliyet fazlalığı her zaman ki gibi, yani ülkemizde bütün kültür ürünlerinde karşımıza çıktığı gibi, çevirmen seçimini etkilemiş, en az ücretin ödeneceği bu nedenle de deneyimsiz ve alan bilgisi olmayan kişilerle çalışılması

yeğlenmiştir. Nitekim yakın zamana kadar çizgi romanların künyelerinde herhangi bir çevirmen adı yer almamıştır. Yabancı dil bilen birisi, kısa süreli iş arayan öğrenciler, sevdiği çizgi romanı çevirmek isteyenler, yabancı dil bilen ve bu işi üstlenen yayıncılar, yayıncının yabancı bir dil bilip çizgi romanı seven ortakları, yayıncıya destek olmak için ücret almadan çeviri yapanlar, çeviri yeterliği eş-dost statüsüyle sınırlı olanlar hayatını çeviri yoluyla kazanan uzman bir çevirmenden çok tercih edilmektedir. Buna bir de grafikere ödenecek saat ücreti eklenince çeviri niteliği tümden etkilenmektedir.

Çizgi romanda çeviri niteliği çevirmenin niteliğinin yanı sıra bir tür "görsel çevirmeni" olarak adlandırabileceğimiz grafikerin niteliğine paralel olarak gelişim göstermektedir. Görsel içinde yer alan yazılardan bizzat çizimlerin kendisine kadar çevirisinin yapılmasının zorunlu olduğu birçok durum grafikerin niteliğine göre işlev kazanmaktadır. Bugün dilimize çevrilen onlarca çizgi roman örneğinde görsel içinde yer alan yazılı metinlerin çoğunlukla sadece balon ve yazı kutularının çevrildiğine şahit oluruz. Bunun sebebinin kaynak metne sadık kalma endişesi taşınmasından çok grafikere gerekli ödemenin yapılmaması, grafik uygulamaya zaman ayrılmaması ve efektlerin karşılığının bulunmasına çaba sarf edilmemesi gibi gerekçeler gösterilebilir. Buna karşın eski ve bazı güncel olumsuz örnekler bir yana bırakılırsa yakın zamanda bu sorunun aşılması için grafikere daha geniş imkanlar tanındığı görülmektedir. Ayrıca tutarlı olmak adına özel efekt sözlüklerinin hazırlandığı da bilinmektedir.

Özellikle efektlerin çevirisinde ve grafik uygulamasında yaşanan eksikliğin bir dönem çizgi romanı etkisi altına alan bir alışkanlığın devamı olduğunu söylemek mümkün. "Bang, swing, swiss, bom" gibi yansıma ses yazımlarının dilimize yerleşmesine neden olan bu alışkanlık kimi okurların beklentisi olduğu gibi yayıncılarca yadırganmamaktadır. Bir bakıma batı kökenli çizgi romanlar için çizgi romanın kendi dilsel özelliği gibi algılanmıştır. Uzak doğu çizgi romanlarının ülkemizde yayınlanmasıyla birlikte ise bunun kendi içinde bir sorun olduğu ortaya çıkmıştır. Dikkatli bakıldığında **manga** çevirisinin hız kazanmasına kadar bu konunun bir sorun olduğu hiç fark edilmediği gibi bu konuda harekete geçilmemiştir. Yine yakın zamanda bu konuda hassasiyetin arttığı görülmektedir.

Çizgi romanda çeviri başlığı çerçevesinde ilk bölümde çizgi roman tarihinin bilgileri ışığında çizgi romanın görsel ve yazılı sanatlardan ayrışması, anlatım yapısının ortaya çıkışı ve dizgedeki yeri saptanmıştır. Bu saptamalarla birlikte ortaya çıkan dil yapısının özgünlüğü vurgulanmıştır.

İkinci bölüm, kendine özgü dil yapısı olduğu saptanan çizgi romanın türleri ve alt türleri farklı ekollerin farklı bakış açılarıyla karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırmayla çizgi romanın dil yapısını oluşturan unsurların işlevinin türlerle ilişkisi gösterilmiştir.

Üçüncü bölümde çizgi roman dil yapısını oluşturan tüm unsurlar sıralanmıştır. Bu sıralamayla birlikte çizgi roman unsurlarının bütünselliği ve tamamlayıcılığı incelenmiş olup çeviriye giden yolda çevirmeni bekleyen uzmanlık alanına dair bilgiler açıklanmıştır. Çizgi romanda yazılı ve görsel unsurların tamamının anlatımda payı olduğu, bu payların etkisi, gerekli etkinin sağlanması noktasında da uzmanlık gerektiğina dikkat çekilmiştir.

Dördüncü bölüm, çizgi romanın dil yapısı ve çevirisiyle ilgili yapılan kuramsal çalışmalar ele alınmıtır. Çizgi roman çevirisinin bir uzmanlık alanı olduğu, bu uzmanlığın da uzmanların iş birliğiyle tamamlanabileceği görüşü Holz-Mänttäri'nin "iş bölümüne dayalı toplum" tezi ışığında dile getirilmiştir. Yazılı metinle görsel metnin başarılı çevirisinin ancak uzmanlık alanları çevirmenlik, grafikerlik, çizerlik, editörlük olan uzmanların iş bölümüyle gerçekleşebileceği tezi örneklerle ve editör, yayıncı, çevirmen röportajlarıyla ıspat edilmiştir.

Beşinci bölümde ise alandaki deneyimlerini paylaşan çevirmenlerle Holz-Mänttäri'nin "iş bölümüne dayalı toplum" tezi yol göstericiliğinde çizgi roman çevirisinde karşılaşılan kültürel ve teknik sorunlar masaya yatırılmıştır. Böylece çizgi romanda çevirinin, eseri okura ulaştırmaktaki başarısı için farklı çeviri kararları alınmasına yolunda örnekler sunulmuş, uzmanlar arası iş birliğinin sorunları aşmakta nasıl işleyebileği gösterilmiştir.

Bu tezde varılan sonuç, batı kaynaklı çizgi romanlarla oluşan çizgi roman çevirisi dilinin mangaların da etkisiyle değişmeye başladığı ve bu değişimin çizgi romanın bazı bileşenleri konusunda hassasiyet gösterilmesine neden olduğudur. Çizgi roman çevirisi artık dilimizde hak ettiği saygıyı görmeye başlamış, bu işin sadece yazılı metin çevirmekten ibaret bir eylem olmadığı anlaşılmış ve yayıncı bu sanat dalına gerekli özeni göstermeye başlamıştır. Bundan dolayı çevirmenin adı künyelerde yer almakta, çevirmene eser üzerinde daha çok söz söyleme hakkı tanınmakta ve yeri geldiğinde çevirmenin çizgi roman çevirisinde pay sahibi olan kişilerle ekip çalışması yaparak yönlendirici olmasına izin verilmektedir.

KAYNAKÇA

AHMAD, Hafiz Aziz: "Silent Scenes in Manga as the Powerful and Universal Visual Languages", Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. Vol.04 Tahun, 2012.

ALSAÇ, Üstün: **Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film**, İstanbul, İletişim Yayınları, 1994.

ALTAŞ, Cansu: "Çizgi Romanın İlk Karakteri Yellow Kid" **Birgün Gazetesi**, 25 Ekim 2012.

ALPER, Vaner: "Çeviride Grafolojik Öğelerin Aktarımı" **Metis Çeviri**, Sayı 15, Bahar 1991, 87

AMMAN, Margret: **Akademik Çeviri Eğitimine Giriş**, çev. E. Deniz Ekeman, İstanbul, Multilingual, 2008.

ANİTORYUM: 2014 Yılı En Çok Satan Mangalar, (Çevrimdışı) http://www.anitoryum.com/site/2014-yili-en-cok-satan-mangalar/

ASTERIX: **The Official Website**, (Çevrimiçi) http://www.asterix.com/the-a-to-z-of-asterix/characters/vitalstatistix.html

BHATİA, Tej K.: **Super-Heroes To Super Languages: American Popular Culture Through South Asian Language Comics**, Blackwell Publishing Ltd, 2006

BIÇKICI, Tuğba: Çeviri Kuramları Işığında Edebi Çeviri Eleştirisi, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Sayı 24, Mart 2016

BOLAN, Burhan: Çizgi Roman Sanatı, Engin Yayıncılık, 2000

CANTEK, Levent: Türkiye'de Çizgi Roman, İstanbul, İletişim, 1996.

CARRİER, David: **The Aesthetics of Comics**, The Pennsylvania University Press, 2000

COHN, Neil: **A Different Kind Of Cultural Frame: An Analysis Of Panels İn American Comics And Japanese Manga**, (Çevrimiçi) http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/128, 2011

COHN, Neil: **Comics, Linguistics and Visual Language**, (Çevrimiçi) http://www.academia.edu/2003787/Comics_linguistics_and_visual_language_The_past_and_future_of_a_field, 2012

COMICRAFT: (Çevrimiçi) http://www.balloontales.com/

COVEY, Suzanne: **Beyond the Balloon: Sound Effects and Background Text in Lynn Johnston's For Better or For Worse**, (Çevrimiçi) http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2_2/covey/, 2006

DOOLEY, Michael, HELLER, Steven: The Education of a Comics Artist, Allworth Press, 2005

DORFMAN, Ariel, MATTELART, Armand: Emperyalist Kültür Sanayii ve Walt Disney, Gözlem Yayınları, 1977

EĞRİBEL, Ertan: Çizgi Roman Olayı ve Toplum, Sosyoloji Dergisi, sayı 3, 1992, 1-44

EISNER, Will: **Comics and Sequental Art**, Poorhouse Press, 1985

ERUZ, Sakine: Akademik Çeviri Eğitimi, Multilingual, 2008

ERUZ, F. Sakine: Çeviriden Çeviribilime, Multilingual, 2003

ERUZ, Sakine: Çeviride ve Çeviri Eğitiminde Koşut Metinler, İstanbul Ü., 2000

FRAHM, Ole: **Die Sprache der Comics**, Fundus, 2010

FİSCHER, Craig: **Worlds within Worlds: Audiences, Jargon, and North American Comics, Discourse**, (Çevrimiçi) Transatlantica 1, American Shakespeare / Comic Books, https://transatlantica.revues.org/4919, 2010

FUCHS, Wolfgang J., "Comics. Anatomie eines Massenmediums",

REİTBERGER, Reinhold C.: Rowohlt Taschenbuch Verlag GMBH, 1973

GARFİELD, Simon: Tam Benim Tipim, çev. Sabri Gürses, Domingo Yayınları, 2012

GÜNAY, V. Doğan: Görsel Okur Yazarlık ve İmgenin Anlamlandırılması, SDÜ Arte-Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, 2008, Cilt 1, Sayı , 2008, (Çevrimiçi) http://dergipark.gov.tr/download/article-file/193366

GORRİDGE, Gérald: **Creéer Une BD Pour Les Nuls**, First Editions, 2010

GÖKTÜRK, Akşit: Sözün Ötesi, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2006

GRASSEGGER, Hans: **Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comic-Serie Asterix,** Tübingen: Stauffenburg-Verlag, 1985

GROENSTEEN, Thierry: **The System of Comics**, University Press of Mississipi, 2007

GRÜNEWALD, Dietrich: **Vom Umgang Mit Comics**, Volk und Wissen Verlag, 1991

GÜNDÜZ, Uğur: Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Çizgi Romanın Kültürel, Toplumsal ve Siyasal İşlevleri, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2004

GÜRELİ, Talat: Türkiye'de Çizgi Romanlar, çizgi roman: çizgi roman, YKY, 1997

HOFMANN, Werner: **Zu kunsthistorischen Problemen der Comic Strips**, ed. by Zimmermann, Hans Dieter: Vom Geist der Superhelden. Comic Strips. Zur Theorie der Bildergeschicht, Deutscher Taschenbuch Verlag, 1970

INGE, M. Thomas: Çizgi Romanlar, çizgi roman: çizgi roman, YKY, 1997

İZGÖREN, Ahmet Şerif: Dikkat Vücudunuz Konuşuyor, Ankara, Academyplus yayınevi, 2000

KAİNDL, Klaus: **Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog. Am Beispiel der Comicübersetzung**, Tübingen: Stauffenburg Verlag, 2004

KAİNDL, Klaus: **Visuelle Komik: Sprache, Bild und Typographie in der Übersetzung von Comics**, Meta: Translators' Journal, (Çevrimiçi) http://www.erudit.org/revue/meta/2008/v53/n1/017978ar.html?vue=resume, 2008

KOVACS, George, MARSHALL, C. W.: **Classics and Comics**, Oxford University Press, 2011

KUBERT, Joe: **Superheroes**, Watson-Guptill Publications, 1999

LINDQVIST, Christer: **Interjektionen In Comics – Eine Schwedische Fallstudie**, (Çevrimiçi) https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/bitstream/10593/1709/1/129-141.pdf, 2011

MCKENZIE, Alan: **How To Draw And Sell Comic Strips**, Quarto Publishing, 1987

MARX, Christy: **Writing for Animation**, **Comics, and Games,** Focal Press, 2006

MCCLOUD, Scott: **Understanding Comics**, Reinventing Comics, 1993

MEGEP: Fotoğraf ve Grafik, Tipografi, Ankara, 2006

MOELLER, Michael Lukas: **Vom Geist Der Superhelden Comic Strips**, Deutscher Taschenbuch Verlag, 1973

MOGHAZY, Azza: **Marvel's Thor in Arabic - Not a God**, (Çevrimiçi) http://sciencefictionobserver.blogspot.com.tr/2012/09/marvels-thor-in-arabic-not-god.html

MOUNIN, Georges: **Die Übersetzung. Geschichte, Theorie, Anwendung**, München: Nymphenburger Verlagshandlung GmbH, 1967

MORRISON, Grant: **Supergods**, Spiegel & Grau, 2011

NEBILIO, Gino: **Das Mädchen Aus Der Volkskommune**, Rowolth Taschenbuch Verlag GMBH, 1972

ÖNSAL, Başak: **Çizgi Romanı Anlamak**, Serüven Çizgi, Roman Araştırmaları Dergisi, İstanbul, Maceraperst, 2004

ÖZAKMAN, Turgut: **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği**, Bilgi Yayınevi, 2001

PARLAK, Betül: **"Yazınsal Çeviride Kaynak Metnin Okuru/Erek Metnin Yazarı Olarak Çevirmen Kimliğinin Çeviri Kararlarına Etkisi"**, VIII. Uluslararası Dil, Yazın, Deyişbilim Sempozyumu, İZMİR, TÜRKİYE, 14-16 Mayıs 2008

PHILLIPS, Suzanne: **Manga Für Ein Deutschsprachiges Publikum**, 193-210, (Çevrimiçi) http://www.dijtokyo.org/doc/JS8_Phillipps.pdf, 1996

PICOUT, Sabine: **Spezifika der Translation von Comics, Französisch - Deutsch: Am Beispiel von Asterix**, Grin, 2005

POLAT, Nihat Ali: Süreç Odaklı Bir Bakışla Türkiye'de Çizgi Roman Çevirileri, İstanbul Ü., Yüksek Linsans Tezi, 2006

RİFAT, Mehmet: Çeviri Seçkisi, Sel Yayıncılık, 2008

RİFAT, Mehmet: Dilbilim ve Göstergebilimin Çağdaş Kuramları, Düzlem Yayınları, 1990

SANTANA, Belén: **Humor verstehen vs. Humor übersetzen – Vom Regen in die „Taufe“,** Hermes, Journal of Linguistics no 33, 44-70, (Çevrimiçi) http://download2.hermes.asb.dk/archive/download/H33_03-santana.pdf, 2004

SARACENİ, Mario: **The Language of Comics**, İnter Text, 2001

SCHWARZ, Alexander: **COMICS übersetzen- besonders ins Deutsche und besonders in der Schweiz**, Lausanne: CTL, 1989

SCHMİTT, Peter A.: **Graphishe Literatur, Comics**, Handbuch Translation, Stauffenburg Verlag, 1999

SCOGNOMİLLO, Giovanni: Korkunun Sanatları, İnkılap Yayınevi, 1996

SERİN, Ayten: Hürriyet Gazetesi Röportaj, Baba-oğul, işleri balon doldurmak, (Çevrimiçi) http://www.hurriyet.com.tr/index/ArsivNews.aspx?id=314028

SMITH, Barry Windsdor: (Çevrimiçi)

http://barrywindsor-smith.com/storyteller/sttcovgall.html

SNELL-HORNBY, Mary: **Written To Be Spoken: The Auto Medial Text In Translation, Anna Trasbourg, Text Typology and Translation**, John Benjamins Publishing Company, 1997

STARK, Linda: Çizgi Romanda Çeviri Üstüne ya da 'Gitti Güzelim Atmosfer', Çizgili Hayat Kılavuzu, Kahramanlar, Dergiler ve Türler, İletişim Yayınları, 2002

STOLL, André: **Astérix. Das Trivialepos Frankreichs**, Köln: Verlag M. DuMont Schauberg, 1975

STOLZE, Radegundis: Çeviri Kuramları, çev. Dr. Emre Durukan, değişim, 2013

ŞENYAPILI, Önder: Neyi, Neden, Nasıl Anlatıyor Karikatür, Kim, Niye Çiziyor!?, Ankara, ODTÜ Yayıncılık, 2003

TDK: (Çevrimiçi) http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts

TERESCENKO, Vineta: **Translating Comics**, Lulu Enterprises UK Ltd, 2010

The Comic Books: **1954 - The year that changed comic boks**, (Çevrimiçi) http://www.thecomicbooks.com/nsp1-27.html

TOPUZ, Hıfzı: Başlangıcından Bugüne Dünya Karikatürü, İnkılap Kitabevi, 1997

TOSUN, Muharrem: Dil Edincini Aşan Bir Edim Olarak Çeviri Eylemi, İstanbul Ü., 2002

TUNCER, Nilüfer: Çizgi Roman ve Çocuk, Çocuk Vakfı Yayınları, 1993

VANER, Alper: Çeviride Grafolojik Ögelerin Aktarımı, Metis Çeviri, sayı 15, 87-92, Bahar 1991

WITTY, Sara: **Transformed Words And The Language Of Comics**, (Çevrimiçi) http://www.willeisner.com/will_eisner_week/2010/03/will-eisner-week-educational-m-2.html, Mart 2010

YEMENİCİ, Alev: Labov'un Anlatı Çözümleme Yöntemi ve Bir Uygulama, Dilbilim Araştırmaları, 39-55, 1995

ZANETTIN, Federico: Comics in Translation, St. Jerome Publishing, 2008