

PAPER DETAILS

TITLE: DIJITAL TEKNİKLERLE ÜRETİLEN ÇIZGI ROMANLARIN GERÇEKLIK VE HAYAL GÜCÜ
ALGISI ÜZERINE ETKISI

AUTHORS: Bayram BOZHÜYÜK

PAGES: 1938-1950

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1844452>



GAZİANTEP UNIVERSITY JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

Journal homepage: <http://dergipark.org.tr/tr/pub/jss>



Araştırma Makalesi • Research Article

Dijital Tekniklerle Üretilen Çizgi Romanların Gerçeklik ve Hayal Gücü Algısı Üzerine Etkisi

The Effect of Graphic Novels Produced in Digital Techniques on The Perception of Reality and Imagination

Bayram BOZHÜYÜK^{a*}

^a Öğretim Görevlisi Dr., Gaziantep Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, Gaziantep / TÜRKİYE
ORCID: 0000-0002-3958-5072

MAKALE BİLGİSİ

Makale Geçmişi:

Başvuru tarihi: 26 Haziran 2021

Kabul tarihi: 4 Ekim 2021

Anahtar Kelimeler:

Dijital efekt,

Çizgi roman,

Grafik

ÖZ

Resimli ifade türleri oluşturulduğu dönemin teknik imkânlarını içerisinde barındırmaktadır. Zaman değiştikçe çizgi romanların üretim biçimlerinde de bazı farklılıklar göze çarpmaktadır. Ardışık görsel anlatım şekli olan çizgi romanın tarihsel gelişiminden bahsedilmesi gerekirse; Orta çağ hatta antik dönem Mısır medeniyetindeki resimli papirüs yazmalarındaki görsel imgelerin incelenmesi gerekmektedir. Bazı Orta çağ Avrupa el yazmalarındaki tasvirler incelendiğinde çizgi romanın atası kabul edilecek somut ve geçerli eserler bulunmaktadır. Zaman içerisinde insanlığın endüstrileşmesi basım ve grafik tekniklerini de geliştirmiştir. Zamanla gazetelerde haftalık ya da günlük çizilen illüstratif anlatımlar ve karikatürler zamanla kendine özgün bir yer bularak çizgi roman halini almıştır. Sinemanın gelişmediği ya da her yere uğramadığı 20. Yüzyıl başlarına gelindiğinde ise çizgi romanlar birçok yere ulaşmıştır. O dönemlerde sinemanın yapamadığı olağan üstü ortamlar ya da çılgın fikirler çizgi romanlar sayesinde okuyucuya aktarılmıştır. Sinema ve dijital sanat unsurları günümüzde gelişme de çizgi romanlar hala yapılmakta ve satılmaktadır. Ayrıca dijital dönemin teknik unsurlarından çizgi roman yapımı da hem üretim hem de yayınlama alanında etkilenebilir. 20. Yüzyılın sonlarından itibaren çizgi romanı biçimsel olarak ortaya çıkaran resim ve metin birlikteliği; geleneksel üretimden bilgisayar ortamına taşınmıştır. Dolayısıyla çizgi romanın yapım özellikleri ile görüntü üretimde kullanılan sanal efektler 20. yüzyıl sonrası ve 21. yüzyılda yapılan bazı çizgi romanlarda üretim bakımından iç içe girmiştir. Bu durum çizgi roman üretiminde geleneksel ve teknolojik imkânları karşı karşıya getirilmiştir. Bu durum makalede incelenmiştir ve çizgi romanların imgesel yorumlanmasında dijitalleşmenin etkileri üzerinde örneklerle durulmuştur. Çizgi romanların dijitalleşmesinin, geleneksel çizgi roman üretimine nazaran hayal gücü ve gerçeklik algısı üzerindeki etkileri karşılaştırılmıştır.

ARTICLE INFO

Article History:

Received June 26, 2021

Accepted October 4, 2021

Keywords:

Digital effects,

Graphic novel,

Graphic

ABSTRACT

Pictorial narrative types contain the technical possibilities of the period in which they were created. As time changes, some differences are observed in the production styles of graphic novels. If we need to talk about the historical development of comics, which is a form of sequential visual expression; It is necessary to examine the visual images in the pictorial papyrus manuscripts of medieval and even ancient Egyptian civilization. When the depictions in some medieval European manuscripts are examined, there are concrete and valid works that can be accepted as the ancestors of graphic novels. Over time, the industrialization of mankind has also improved printing and graphic techniques. Weekly or daily illustrative narratives and cartoons in newspapers found a unique place and became comics. By the beginning of the 20th century, when cinema did not develop or go everywhere, comics reached many places. Extraordinary environments or crazy ideas that cinema could not do at that time were conveyed to the reader through graphic novels. Although cinema and digital art elements have developed today, graphic novels are still made and sold. In addition, the production of graphic novels, one of the technical elements of the digital era, has also been affected in both production and publishing. Since the end of the 20th century, the combination of picture and text that has formed the graphic novel; moved from traditional production to computer environment. Therefore, the production features of the graphic novels and the virtual effects used in producing images are intertwined in terms of production in some graphic novels made after the 20th century and in the 21st century. This situation brought the traditional and technological possibilities of graphic novels production against each other. This situation is examined in the article and the effects of digitalization on the imaginative interpretation of graphic novels are emphasized with examples. The effects of digitization of graphic novels on imagination and perception of reality compared to traditional comic book production were compared.

* Sorumlu yazar/Corresponding author.
e-posta: bayramb@gantep.edu.tr

EXTENDED ABSTRACT

Sequential art panel expression is an illustration method that is used to describe many literary texts with pictures. When the history of pictorial texts is considered, it can be said that graphic novels, which are a form of sequential visual expression, first appear on the pages with miniatures in manuscripts. According to some thoughts, it is argued that graphic novels started with the industrial revolution, where modern printing developed. Although there are various opinions about when the comic book appeared and what it actually wanted to tell, one thing is known. Technological advances are transforming comic book production and publishing. Technological development has revealed new tools and inventions to be used in many areas over time. Therefore, developing inventions and tools have contributed to the development of artistic activities in terms of application. In the 20th century, the development of printing techniques and drawing possibilities also revealed some differences in graphic novel production. Sequential expression type; from medieval illuminated manuscripts with miniatures transform to graphic novels during and after the industrial revolution. The 20th century has been the breakthrough era of graphic novels. In the past where there is no television or cinema, graphic novels have fed people's imagery. In this respect, comics are the first visual expression channels that people encounter. However, in the eyes of the readers of the graphic novels produced with the computerized graphic applications that emerged at the end of the 20th century, it brought the loss of some of the features of the comic into the agenda. The blank paper surface is an area of unlimited imagination for those who design comics. This situation, comics are channels that appeal to the imagination of not only designers but also readers. However, when it comes to the 21st century, 3D graphics, photographs, ready-made themes, realistic digital paints added to the comic book panels bring up some problems in the perception and quality of the graphic novels. This article was written to determine the effects of digitalization in the production of graphic novels. In the article, the visual and conceptual problems that arise in the use of the extreme realist and computer effects of the graphic novels are tried to be explained with examples.

There are also positive effects of digital possibilities in the production and printing graphic novels. Graphic applications in computer environment can be welcomed for illustrators due to the convenience in publishing and production. However, the intensive use of graphic applications in the computer environment in the graphic novels reveals some negative situations on the imagination of the readers and the perception of reality created in the mind. The abstraction or simplification of objects in traditional graphic novels production has always opened up a space for interpretation and thinking for the reader. However, the images that exist as a result of excessive digitization in today's comic book production do not leave much space for emotion and interpretation by conveying the direct message to the reader. This is an important situation that should be emphasized and discussed in terms of the style of the comic. While human expressing the visual things he encounters in the outside world pictorially, he uses lines that express that thing "approximately". "Approximately" wording and simplification is also a drawing style of graphic novels. In the article, under the title of "interpretation of design objects in the mind", the effects of simplified plastic elements on the viewer's imagination were examined. It is briefly explained how seeing is a form of communication between man and the outside world, and how the mind ascribes similarities to designed objects, with reference to different sources. Then, under the title of comparison of digital and traditional expressions in graphic novels in the context of style and realism, first the definition and historical development of digital graphic novels are explained. Then, formal and conceptual inferences were made on the digital and traditional aspects of the productions of some comics in the same or the same category under the same title. It is explained with examples that excessive use of digital effects causes weaknesses in both the image and perception. The use of various digital effects and photographic objects in comics, added with the concern of being realistic, has been examined with examples of what kind of dullness, on the contrary, of reality. In addition to this information, it is explained in the article that some comic book designers still use traditional methods in sketching and basic drawing. Also It is explained that today's comic book designers produce graphic novels with the "hybrid production in graphic novels" technique, in which traditional drawing techniques and digital possibilities are used together.

Giriş

Resimsel ardışık anlatım tekniği, insanlığın bir şeyleri ifade etmede geçmişten günümüze kadar kullandığı bir yöntemdir. Ardışık görsel anlatım şekli; ilk el yazmalarından, günümüzde üretilen endüstriyel ürünlerin kullanım kılavuzlarındaki grafiklerden, toplu seyahat araçlarındaki güvenlik kartlarına oradan karikatürlerin yapımına dek kullanılan bir illüstrasyon yöntemidir. Çizgi romanlar da bir olayın paneller yoluyla ardışık şekilde anlatıldığı bir ifade türüdür. İçerik ve teknik bakımdan çizgi romanlar günümüzde sanal teknolojilerdeki, resim ve fotoğraf sanatındaki gelişmelerle iç içe geçmiş bir şekilde sürekliliğini devam ettirmektedir. Çizgi romanın işlevselliği, sanat olup olmaması ve teknik konuların tartışılmasının haricinde içerik bakımından ise eleştirmenlerin gözünde ise çizgi roman “Zehirli mantar” (Sterling North), “konuşan resimler” (David Carrier), “güçlerini ve piyasa üzerindeki denetimlerini genişletmek isteyen birkaç gazete patronunun aleti” (Reinhold Reitberger ve Wolfgang Fuchs) gibi yakıştırmalarda bulunulur. Ama çizgi romanı acımasızca eleştirenlere göre çizgi roman kesinkes sanat değildir (Beaty, 2012, s. 26). Diğer bir yönden sanat eleştirmenleri 1960’larda çizgi romanın saygıyı hak eden geçerli bir “pop olgu” olduğunu ileri sürmüşler (Beaty, 2012, s. 67). Bütün bu fikirlere rağmen çizgi romanın dünyada dokuzuncu sanat dalı olarak da kabul görmektedir (Kaba, Maide, İlhan, 2020, s. 108). Sanat, felsefe ve edebiyat cemiyetleri çizgi romanların içeriği ve ne olduğu konusunda hala hemfikir oldukları söylenemez. Fakat çizgi romanın tarihsel gelişiminde dönemlerin teknolojilerinin içerik ve üretime dahil edilmesiyle yüzyıllardır illüstrasyon ve minyatür yapımında kullanılan teknikler büyük dönüşümler yaşamıştır. 1970’lerin sonlarına gelindiğinde bilgisayar teknolojilerin gelişimi, birçok alanda büyük dönüşümlere sebep olmuştur. 1980’lerde grafik uygulama yazılımlarının ortaya çıkmasıyla görsel sanatlarda da üretim yeni bir hal almıştır. Dolayısıyla çizgi romanlar ve karikatürler de bu gelişmeden etkilenmiştir. 1980’lerden 21. Yüzyılın başlarına kadar çizgi romanın barındırdığı plastik öğeler vektörel ve piksel tabanlı görüntülere dönüşmeye başlamıştır. Bu durum uygulama yönünden çizerlere bazı avantajlar sağlamıştır. Fakat okurlar için bu durum algı ve hayal gücü bakımından tartışılan bir konu haline gelmiştir.

Dijital teknolojilerin kullanımıyla üretilen çizgi romanların, geleneksel çizgi roman üretimine nazaran algı ve hayal gücü anlamında okuyucuda farklı etkiler uyandırdığı düşünülmektedir. Şöyle ki; çok fazla sanal efekt, üç boyutlu modelleme, renk uygulaması, gerçeklik hissinin arttırılması, hatta çizgi romana fotoğrafik imgelerin taşınması okur hayal gücüne katkı anlamında olumsuz etkileri olmuştur. Geleneksel yöntemlerle üretilen çizgi romanlarda ön plana çıkarılan sade yapı ve soyut ifadeler yerini aşırı dijital etkilerle süslenmiş, gerçekçiliğe ve doğrudan anlatıma bırakmıştır. Okuyucunun görsel yorumuna bırakılmadan yapılan görsel ifadeler, gerçekliği yakalamaya çalışma çabası ve olayların çok net ifade edilmesi gibi durumlar okur ya da izleyicinin zihninde yaşatmak istediği gerçeklik duygusuna müdahale etmektedir. Bu müdahale zihnin görsel alanlardaki boşlukları tanımlayıcı yeteneğini geri plana atmaktadır.

Dijital etkiler çizgi roman panellerinin arka planlarına ve figürlerdeki üç boyut algısına kadar yapıyı değiştirmiştir. Bu durum çizgi romanın gerçeklik ve algı bağlamındaki durumunu tartışmaya açmaktadır. Makalede çizgi romanların dijital ortamda üretilmesinde gerçeklik ve hayal gücü algısı üzerine etkisi anlatılmadan önce tasarımların zihinde kavranması ve soyutlama hakkında bilgi verilmiştir. Geleneksel şekillerde (mürekkep, boya, kâğıt, fırça vs. kullanımı) çizgi roman üretimi ve dijital görüntülerle oluşturulan paneller arasında hem görsel estetik zevk anlamında hem de bilişsel anlamda farklar bulunmaktadır. Fakat bütün bu durumlara rağmen geleneksel çizim şekilleriyle dijital ortamdaki etkenlerin aynı panellerde kullanarak birbirini desteklediği çizgi romanlar da bulunmaktadır. Araştırmada bu durum çizgi romanın dijital ve geleneksel örneklerinin karşılaştırılmasıyla anlatılmıştır.

Tasarım Nesnelerinin Zihinde Yorumlanması

İnsan ilk gözünü açtığından itibaren dışarıdan aldığı nesnelerin bilgisini kendinde biriktirmeye ve onlarla etkileşim kurmaya başlamaktadır. İnsan ve dış dünya arasındaki bu hesaplama süreci, doğal olarak insanda gerçekleşir ve gerçekte içgüdü ve akıl arasındaki hesaplaşmadan ibarettir (Worringer, 2017, s. 118). Bu yüzden somut nesnenin biçimsel olarak neye benzediği zihnin bildiği bir şeydir. Kavram oluşturma sürecinin başlangıcı, şeklin algılanmasında yatar (Arnheim, 2012, s. 43). Zihin görüntüleri yorumlarken baktığı şeyin esasını hatırlar. Bu yüzden bir nesnenin görüntüsünü, olduğu gibi hazır bir şekilde yüzeye uygulamak zihnin mesajlara doğrudan ekleme yapmadan algılamasını sağlamaktadır. Soyutlama, resmin betimlediği şeyi yorumlamasının bir aracıdır. Kısaltılmış bir temsil, bakan kişiyi eksik olan gerçekçi ayrıntıyı doldurmaya çağırıyormuş gibi görüldüğünde, bu değerli kazanım göz ardı edilmiş olur (Arnheim, 2012, s. 159). Kâğıt üzerinde tasarlanmış şekillere bakan kişiler o şekillerin gerçek doğadaki isimleriyle tanımlar. Hâlbuki tasarlanmış nesneler ifadesi edilen şeklin kendisi değil sadece temsil ettiği çizimdir. Bu bağlamda çizgi ne kadar esnek belirsiz ya da belirsiz olursa olsun, her zaman bir güce bir yöne gönderme yapar (Barthes, 2017, s. 156). Dolayısıyla insan eliyle üretilmiş kopyalar, bilme yetisi açısından hammadde olarak yararlı olabilirler; gelgelelim en düşük düzeydeki bilişsel edimler tarafından üretilirler ve tek başlarına “anlama” gücüne kılavuzluk edemezler. Paradoksal bir şekilde teşhis etmeyi daha da zorlaştırabilirler, çünkü bir nesnenin teşhis edilmesi, onun göze çarpan kimi yapısal özelliklerinin farkına varılması anlamına gelmektedir. Mekanik olarak üretilen bir kopya, bu özellikleri gizleyebilir ya da bozabilir (Arnheim, 2012, s. 162). Burada üretilen kopyanın izleyiciye nasıl ifade edileceği önemlidir. Bu aşamada resimsel soyutlama, tasarım ilkelerindeki boşluk bırakma teknikleri veya sadeleştirme gibi unsurlar devreye girmektedir.

Soyutlama bir nesne hakkında genel bir görünüş sunmak için genelleme yapmaya başvuru bir tekniktir. Soyutluk, görselin betimlediği şeyi yorumlamasının bir aracıdır. Kısaltılmış temsil bakan kişiyi eksik olan gerçekçi ayrıntıyı doldurmaya çağırıyormuş gibi görülmektedir (Arnheim, 2012, s. 159). Soyutlama sade bir şekilde gerçek nesneye atıf yapmaktadır. Dolayısıyla göstergeler temsil ettiği şeyi anlatır. Bu bağlamda nesnelerin genel soyut görüntüleri izleyiciye zaten o şeyin gerçek halinin zihinde oluşmasını sağlamaktadır. Hatta soyutlama yoluyla anlatılan şey, zihinde bazen salt bir şekilde tanımlanmasının dışına çıkarak hayal gücü yoluyla daha da mükemmel, ideal halini bulmaktadır. Bu yüzden bir şeyi bütün hatlarıyla yüzde yüz ebatlarıyla tanımlamaya gerek yoktur. Bir nesnenin salt temsili o nesneyi anlatmakla kalmaz aynı zamanda zihinde tamamlanması için beyni uyarır. Kişi pasif bakan durumdan aktif bir izleyici düşünen bir birey haline gelir.

Sanat, çoğu kez temel olarak mütalaa edilen başka işlevleri yerine getirmektedir. Görülmez ya da erişilmez olan ya da fanteziden doğan şeyleri görünür hale getirir (Arnheim, 2012, s. 282). Geleneksel çizgi roman tasarımları da sanatın bu özellikleri düşünüldüğünde tam olarak Arnheim’in bahsettiği ifadenin ürünleridir. Çizgi romanda insan yüz ve bedeni çizerken neredeyse tüm çizgi roman sanatçıları az da olsa karikatür nitelikleri kullanırlar. Daha gerçekçi macera çizerleri bile (McCloud, 2019, s. 42). Arka plan ve figürlerin bir kompozisyon içerisinde soyut çizim tekniği, abartı veya sadeleştirme ifade şekli kullanılarak çizilmesi gerçeklik algısını salt görüntüde değil zihinde yaşatılmasına yardımcı olmaktadır. Bu ifade birliktelikleri, okurların karakterin maskesine bürünmesini sağlarken duyuları uyaran bir dünyaya güvenli bir giriş yapmalarına da olanak vermektedir (McCloud, 2019, s. 43). Genel olarak bu bilgiler doğrultusunda bilgisayar tekniklerinin kullanılmadığı geleneksel yöntemlerle üretilen çizgi romanlar algı ve hayal gücü bağlamında okuyucunun düşünce gücünde etkili olmaktadır denilebilir.

Çizgi Romanlardaki Dijital ve Geleneksel Anlatımların Üslup ve Gerçekçilik Bağlamında Karşılaştırılması

Çizgi romanlar, görsel açıdan resim sanatının tarihsel süreç içerisinde kat ettiği aşamaların bir sonucu olarak görülebilir. Çizgi roman sanatı alımlayıcısıyla özel bir bağ kurup kendine has kodlamalarla iletişim kurmaktadır. Bu kodlamaları da resim sanatının ve yazı sanatının özelliklerini bir araya getirerek, kaynaştırarak yapmaktadır (Kireççi, 2018, s. 39). Dolayısıyla çizgi romanlarda anlatılmak istenen konunun soyut sanatın formlarından, resimden ve hayal gücünün tamamlayıcılığından etkilenmesi de böylece açıklanabilir. Buradan yola çıkarak figürlerin ve mekânların tasvirleri gerçeğinin ancak “yaklaşık” bir ifadesinin olacağı bilinmelidir. Yaklaşık bir ifadeyi resimsel olarak ortaya konulmak istendiğinde ise soyutlama ve çizimi yapılacak şeyin ayrıntılarını sadeleştirme yoluyla yapmak mümkündür. Çizgi romanlar da tür özellikleri açısından soyut, sadeleşmiş çizimlerdir. Bu basit kurgu sayesinde okur hikâyeyi okuduğu sırada görsel temsillerde konunun pekişmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda okurun hayal gücü çizgi romanların bütünlüyci bir parçası olmaktadır.

1980’lerde ortaya çıkan bilgisayar destekli görüntü üretme teknikleri ve fotoğrafın daha da aktif kullanılmaya başlaması çizgi romanları da etkilemiştir. Dijital çizgi romanın ilk örneği İngiltere’de “Shatter” isiminde IPC Magazines isimli dergide yayınlanmıştır (Görsel 1). Piksel tabanlı görsellerden meydana gelen bu ilk çizgi romanda geleneksel resimleme yöntemlerinden çok farklıydı. Bu yayında görsel materyallerin artmış olması çizgi romandaki soyut ifadeleri de geri plana atmıştır.



Görsel 1: İngiltere’de yayınlan “Shatter” isimli çizgi roman, dijital etkilerin kullanıldığı ilk yayındır.

Okurun hayal gücü ve biçimlerin algılanmasındaki gerçeklik olgusunun başka bir boyuta taşınması bugüne dek gelişerek devam etmektedir. Ayrıca Amerikalı ya da Avrupalı animasyon şirketlerinde üretilen ve geçmiş yüzyıla mal olan değişik ülkelerdeki çizgi roman ve çizgi film karakterlerinin değişik/karma çizim üslubuyla ifade edilmeye başlanmasıysa ortaya üslup problemini çıkartmaktadır (Görsel 2). Bu durum aynı zamanda küreselleşme sonucu birçok çizerin farklı ülkelerde çalıştığı sırada kendi kültürel kodlarını ve resimsel ifade türünü çizgi romanda yansıtmışından da kaynaklanmaktadır.



Görsel 2: Solda Batman Animated Serisi için yapılmış 1980'lere ait Batman karakteri ve mekânlar. Soldaki görselde Amerikan çizgi romancılığına ait çizgisel özelliklerle art deco unsurları göze çarpmaktadır. Sağdaki ise 2018 yılına ait Batman karakterinin anime formlarıyla yapılmış hali.

Çizgi romanlar bazen gerçek olayların resim yoluyla anlatılmasında bir yöntem olmasının yanında genellikle düşsel olgu ve mekânları içeriklerinde bulundurlar. Bu bağlamda tasarımcıların bildiği şey yapay Dünya'dır, yani insan eliyle yapılmış eserler dünyası. Yapmayı bildikleri şey yapay dünyaya eklemeler ve değişiklikler önermektir. Onların bilgileri yetenekleri ve değerleri yapay olanın tekniklerinde yatar. Demek ki tasarım bilgisi yapay dünyadan çıkar ve bu dünyaya, bu dünyanın yaratılıp sürdürülmesine nasıl katkıda bulunabileceğine dairdir (Cross, 2016, s. 137).

Geleneksel çizgi roman ile teknolojik imkânların ürünü olan çizgi romanlar arasında biçimsel alanda da farklılıklar bulunmaktadır; dijital resimlemenin ya da 3 boyutlu modellemenin aşırı yoğun olduğu figürlerin bakışları, kas ve doku ayrıntıları da çizgisel karalamanın hareket ve yorum gücü karşısında halen istenilen noktada olmadığı düşünülmektedir. Geleneksel çizgi roman üretim yöntemi fırça, boya, kâğıt, kalem vs. gibi araçların el becerisiyle birleşiminden ortaya çıkmaktadır. Günümüzde bazı çizgi romanlar halen elle tasarlanıyor ve elle renklendiriliyor. Baskı ve renklendirme aşamasında ise teknolojik imkânlar devreye girmektedir. Ayrıca sadece baskı olmayıp farklı dijital formatlarda da internet ortamında yayınlanan çizgi romanlar bulunmaktadır. Bu durum çizgi romanı hem üretim aşamasında hem de yayınlanmasında kâğıda baskıya ihtiyaç duyulmaması demektir. Bu üretim şekli çizgi romanlarda ayrıntıların artmış olduğu ve çizgi roman panellerinin muhtelif yerlerinde dijital etkilerin görülmesine sebep olmaktadır. "A place lost in time" isimli çizgi roman bu duruma örneklerden sadece birisidir (Görsel 3). Bu tür çizgi romanlar webcomics, online comics veya Internet comics şeklinde adlandırılmaktadır (Altunoğlu, 2016, s. 178).



Görsel 3: "A place lost in time" isimli internet üzerinden yayınlanan çizgi roman örneği.

21. yüzyılda tablet bilgisayarların yaygınlaşmasıyla internet üzerinden e-kitap ve e-dergi satışlarında gözle görülür bir artış gerçekleşmiştir. 2007 yılında e-kitap satışına başlayan

Amazon, 2010 Nisan ayından itibaren e-kitap satışlarının basılı kitap satışlarını geçtiğini duyurmuştur. Bu durum büyük çizgi roman yayınevlerini de etkilemiş ve kendi internet mağazalarını açmaya başlamıştır. Yakın bir gelecekte çizgi romanları kâğıt üzerinde görmekte güçlük çekilebilir. Öte yandan lcd ekranlar sayesinde grafikleri daha net, renkleri daha parlak görme imkânı ve yeni çıkan sayılara anında ulaşma şansı sayesinde çizgi roman satışlarını olumlu yönde etkileyebilir (Altunoğlu, 2016, s. 178). Bu yaklaşım kâğıt ve materyal tasarrufu konusunda olumlu bir yaklaşım olsa da dokunarak okuma alışkanlıklarımızın yerine geçebilir mi? Bu da üzerinde durulması gereken ayrı bir konudur.

Çizgi romanların üretimindeki geleneksel ve dijital yöntemler izleyicide hayal dünyasının zenginleşmesi bağlamında değişik deneyimler yaşattığı düşünülmektedir. Dijital tasarımların konuyu ve nesneyi direk ve gerçekçi olarak hatta neredeyse fotografik bir ifadeyle yansıtması okuyucu zihninde hareket edecek alan bırakmamaktadır. “Daredevil - 3 Against the Hand” isimli webcomics’in panellerinde görsel efekt kullanımı ve üç boyutlu modellemeler, konuşma balonlarındaki çizgisel ve tipografik farklılık tutarsız bir görüntü ortaya çıkarmaktadır (Görsel 4). Görsel 4’teki paneller incelendiğinden bir yandan fotoğraf bir yandan 3 boyutlu figürler, bir yandan boyanmış alanlar görünmektedir. Bu durum üslup konusunda istikrarsız bir görüntü ortaya çıkarmıştır.

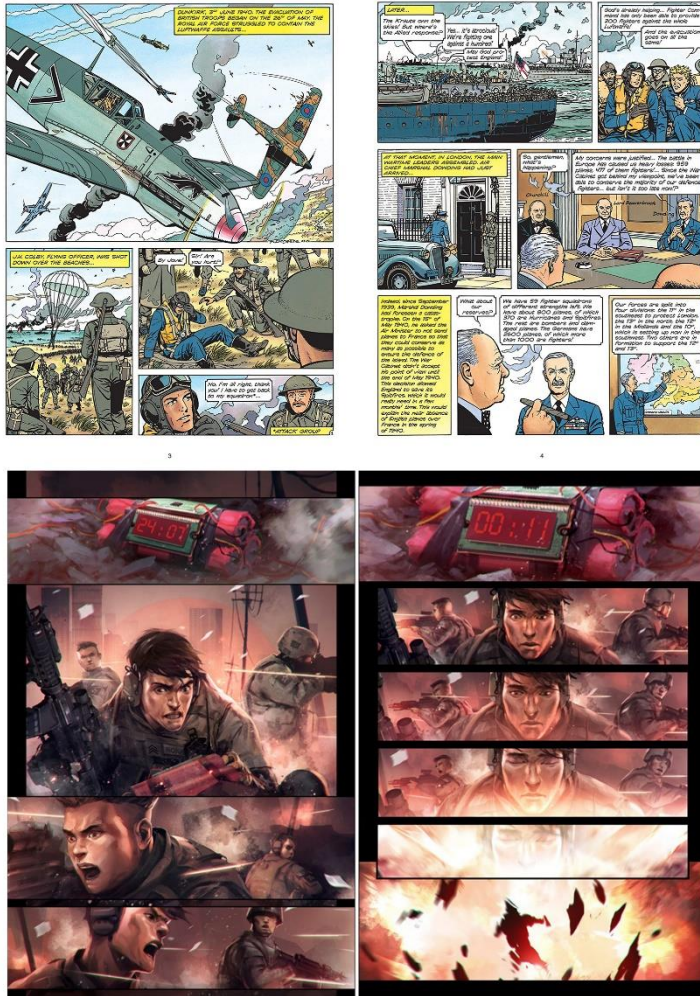


Görsel 4: “Daredevil - 3 Against the Hand” isimli çizgi romanın 3b modelleme ve fotoğraf etkilerinin kullanıldığı çizgi roman panellerine örnek.

Elbette dijital üslupla hazırlanan çizgi romanların tamamını aynı kategoride değerlendirmemek de gerekiyor. Çünkü dijital ortamda da geleneksel çizgi romanın üslup konusunda barındırdığı etkilerle üretim yapmak mümkündür. Hatta 21. yüzyılda her alanda olduğu gibi rekabet şartları çizgi romanlar için de zorlaşmıştır. Rekabet şartları yayıncıları daha kaliteli ürünler sunmaya zorlamıştır. Ek olarak eski çizim üsluplarından edinilen bilgi birikimi ve eğitilmiş çizer sayısı da geçmişe nazaran artmaktadır. Bu nedenle bugünlerde çok daha fazla yayıncı ve çizer vardır. Grafik çalışmanın bilgisayar ortamına entegre olması elbette çizgi

roman üretiminin yararına da olmuştur. Grafik üretmek için kullanılan dijital teknikler sanatçıların daha hatasız çizgiler çizmesine, hataları geri alarak düzeltmesine, kâğıt tüketiminin önüne geçilmesine ve en küçük ölçümlere kadar değişiklikler yapmasına olanak sunmaktadır. Dolayısıyla günümüzde çizgi roman üretimi daha çok geleneksel ve bilgisayar desteğinin bir arada olduğu hibrit bir hal almıştır. Buradaki esas sorun dijital etkilerin kolaycılığa bir kapı açması veya çizgi romanda çok yoğun kullanılması sonucu ortaya çıkan aşırı gerçekliğin görüntüleri bayağılaştırmasıdır. Çizgi romanda gerçeklik algısını arttıracak ayrıntılar, çizgi romanın hayal dünyasına ait olduğu fikrinden de uzaklaştırmaktadır. Zira nesnelerin kesip kopyalanıp yapıştırılması, bilgisayarda üç boyutlu modellemelerin eklenmesi, kolaj gibi parçaların birleştirilip başka bir şeye dönüştürülmesi ya da tasarlanmış objelerin görüntü üretmede şablon görevi görmesi gibi yöntemlerle görüntü üretmek bilgisayar ortamında mümkündür.

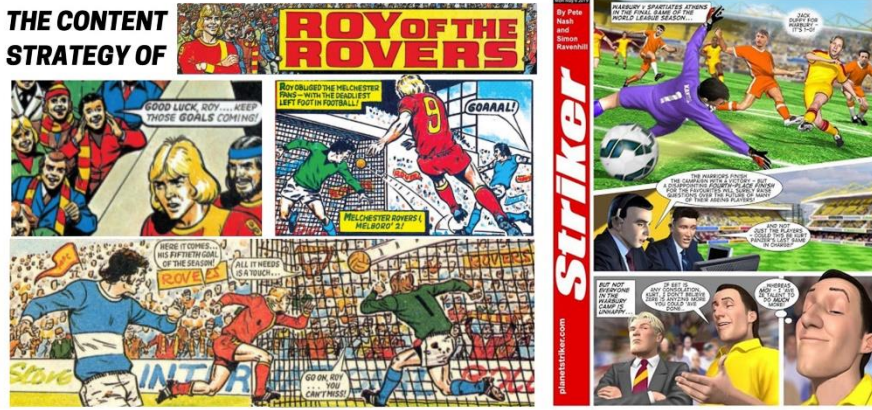
Savaş temalı iki çizgi roman paneli ele alındığında Battle of Britain isimli çizgi romandaki çizim ve renklendirme şekli panellerin bazılarında görünen boş arka plan görüntüye daha plastik bir etki vermiştir. Çizer Bagus Hutomo dijital illüstrasyon tasarımları üretmektedir. Panellerdeki çatışma sahneleri bombanın patlama anı figürlerin ışık gölge etkileri aşırı gerçekçilik sunmaktadır (Görsel 5).



Görsel 5: Savaş temalı iki çizgi roman örneği: Cinebook Recounts ‘ın Battle of Britain isimli çizgi romanı üstte. Alta İllüstrator Bagus Hutomo’nun yapmış olduğu dijital boyamalı paneller ve efekt uygulamaları.

Spor temalı iki çizgi roman paneli ele alındığında “Roy Of The Rovers” isimli çizgi romandaki ışık gölge öğeleri, arka plandaki seyircilerin işleniş üslubu ve topun hareketi Striker

isimli çizgi romandaki 3 boyutlu panellere göre fazla gerçekçi öğeler taşımamaktadır. Ama yapaylık ve plastik algı bağlamında Roy Of The Rovers isimli çizgi roman görsel zenginlik adına daha da ön plandadır. En azından Stirker'daki top, yerde hareket etmesine rağmen durağan bir görünümündedir. Ayrıca Striker'ın panellerindeki nesnelerin işlenişinde renk ve doku bakımından da tutarsızlıklar göze çarpmaktadır (Görsel 6).



Görsel 6: Solda: “Roy Of The Rovers” isimli geleneksel türde üretilen çizgi roman. Sağda “striker” isimli 3 boyutlu etkilerin ve dijital görsellerin olduğu çizgi roman.

Marvel'in “Hulk” karakterinin çizgi romanlarına ait benzer iki tasarım incelendiğinde sağdaki illüstrasyonun ayrıntılarının daha da arttırılmış olduğu ve Hulk'un daha da korkunç bir karaktere büründüğü görülmektedir. Aslında iki kapaktaki imge de aynı olayı ve aynı hissi uyandırmaktadır (Görsel 7).



Görsel 7: Hulk karakteri için üretilmiş iki farklı çizgi roman kapak örneği.

Çizgi romanın en önemli unsurlarından bir tanesi de ses etkileridir. Çizgi romanda kişilere ait konuşmaların yanında nesnelerin, fizik kurallarının ve doğanın da kendisine ait sesleri yazı ile ifade edilmektedir. Bu ifade şekli bütün çizgi romanlarda olayları duyumsamaya yaramaktadır. Fakat görsel 8'deki üstte ve altta olmak üzere iki çizgi romanın görüntülerinde ses çıkaran ya da patlayan araçların çizim şekilleri birbirinden farklıdır. Üstteki geleneksel çizgi roman ürünlerinde silahtan çıkan kurşun izi ya da patlama anı çizgi ve boyamayla ifade edilirken aşağıdaki “Eminem meet the punisher” isimli çizgi romanda patlama etkileri dijital imkânlarla yapılmıştır. Bu sayede ışınma etkisi direk okuyucuya verilmek istenmiştir. Ayrıca “Eminem meet the punisher” isimli çizgi romanda figürlerin boyanması ve dokuları da

bilgisayar ortamında yoğun bir şekilde yapılmıştır (Görsel 8).



Görsel 8: Çizgi romanda ses ve patlama etkilerinin görsel ifade şekilleri.

Dijital efektlerin yoğun kullanıldığı başka bir örnek ise Transformers serisine aittir. Transformers ilk çıktığı 1984 yılından günümüze dek çeşitli mecraların konusu olmuştur. Sinemadan, çizgi filme, animasyonlara ve çizgi romanlara çeşitli türde konular da Transformers evreni işlenmiştir. “Transformers Mosaic: The Last Moments of Sentinel Prime” projesine ait 2009 yılında hazırlanmış panellerde yoğun efekt kullanımı ve üç boyutlu modelleme öğeleri bulunmaktadır. Transformers serisinin 1987 yılındaki geleneksel üslupla hazırlanmış “Ark Duty” bölümünün panellerindeki çizgiler ise daha hareketli ve sade bir görünüm sunmaktadır (Görsel 9).



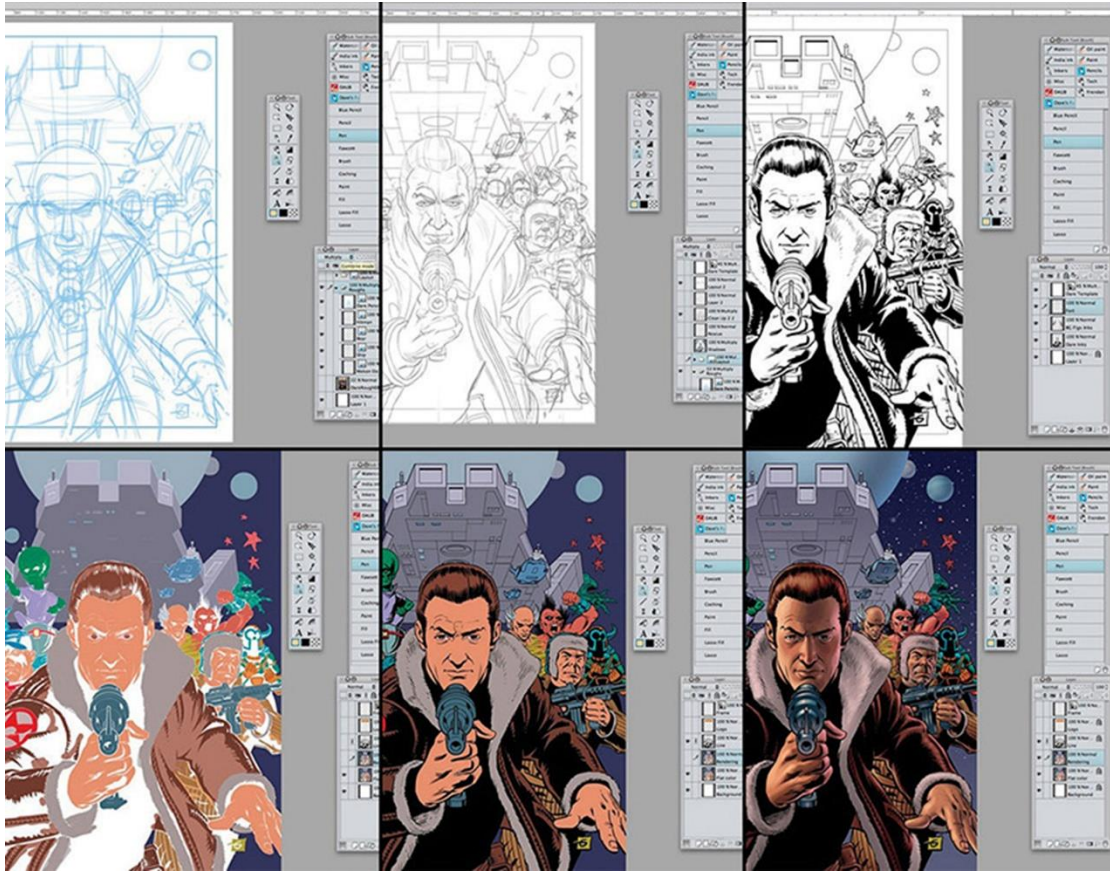
Görsel 9: Transformers karakteri için üretilmiş iki farklı çizgi roman paneli örneği. Soldaki Transformers Mosaic: The Last Moments of Sentinel Prime çizimleri, sağda “Ark Duty” çizimleri

Geleneksel çizgi roman üretmiş Dave Gibbons, günümüzde hem kâğıt kalem ile hem de Clip studio paint, photoshop, illüstrator gibi bilgisayar tekniklerini kullanan bir çizerdur. Clip stüdyo paint programının resmî sitesindeki röportajda Dave Gibbons’a dijital ve geleneksel

tekniklerin kullanımı hakkında sorulan soru karşısında şunları söylemiştir.

Dijital tekniklerin kullanımı çalışma verimimi arttırdı. Binalar ve mekanik arka planlar içeren çizimler yapıyorsanız, perspektif kullanıyorsanız programlar size esneklik kazandırır. Renklendirme söz konusu olduğunda, referans katmanları bu süreci çok daha hızlı hale getirir. Ayrıca, bir şeyleri taramak zorunda kalmıyorsunuz bilgisayarda yaptığınız renklendirmeler muazzam bir zaman tasarrufu sağlıyor. Çizimleri istediğiniz gibi ölçülendirebiliyorsunuz. Son olarak işleri, tamamen bitmiş baskıya hazır olarak elde ediyorsunuz (Dave Gibbons - Comic Book Creator in his own words. <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/2578>).

Ayrıca aynı röportajda Dave Gibbons çalışmalarını günümüzdeki çizgi roman yapımının genel şekli olan hibrit üretim şekli olarak tanımlamaktadır (Görsel 10). Çizimleri veya sadece eskizleri el ile tasarladığını daha sonra bilgisayar ortamında son halini verdiğini söylemektedir (Dave Gibbons - Comic Book Creator in his own words. <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/2578>).



Görsel 10: Dave Gibbons'a ait bir çizgi romanın uygulama aşamalarının örneği. Bu aşamalar incelendiğinde çizgi romanın estetik değerlerini yücelten dış hatlardır.

Teknolojiyi kullanan çizerlerin bazıları hazır efekt veya 3 boyutlu etkiler, fotoğraflar yerine halen kendi çizimlerini geleneksel yöntemlerle hazırlamaktadırlar. Fakat dijital etkilerin çizgi romana yoğun bir şekilde uyumlandırılması 20. Yüzyıl içerisinde üretilmiş çizgi romanları güncelle taşısa da örneklerde görüleceği gibi geleneksel çizgi romanın zihinde bıraktığı gerçeklik algısı arasında farklar mevcuttur. Aynı durum çizgi film klasiklerinin günümüzde üç boyutlu dijital etkilerle animasyona dönüştürülmesi ya da bilgisayar oyunlarındaki gerçekçilik taşıyan efektlerin artması için de söylenebilir.

Sonuç

Çizgi romanların okurların zihninde gerçeklik ve hayal gücüne etkisi çizgilerin ve renklerin gücüyle ilişkili olduğu anlatılmıştır. Bunu yaparken tasarım nesnelerinin zihinde bıraktığı gerçeklik algısı soyutlama üzerinden açıklanmıştır. Edinilen bu bilgi ışığında çizgi roman yapımında dijital etkiler örneklerle anlatılarak geleneksel çizim ile algı ve gerçeklik bağlamında salt dijital etkiye göre farkları karşılaştırılmıştır.

Teknolojik imkânlar günümüzde çizgi romanların üretiminde ve yayınlanmasında büyük rol oynamaktadır. Bu durum haliyle hem çizerlerin nezdinde hem de üretim aşamasında başlıca kolaylıklar sağlamaktadır. Diğer yandan çizgi romanı yüzde yüz dijital etkilerle üretmeyi yöntem olarak belirlemiş yaklaşımlar mevcuttur. Bu durum çizgi roman üretiminde gerçekliğin artırılması için kullanılsa da okurların hayal gücüne doğrudan etki etmemektedir, okurlar imgeleri direk izlemektedirler. Hâlbuki teknolojinin sanal etkilerinin çizgi romana yoğun bir şekilde uyarlanması yerine, çizgi romanların üretimine katkıda bulunacak şekilde kullanılması daha geçerli bir resimsel anlatım üslubunu ortaya koymaktadır. Dolayısıyla hem geleneksel etkilerin olduğu hem de teknolojinin imkânlarından yararlanarak oluşturulan hibrit çizgi roman üretimi, okurlara geçmiş dönemlerdeki çizgi romanın zevkini vererek zihinlerini ve hayal gücünü beslemeye devam edebilir. Bu yüzden geleneksel yöntemler çizgi romanın hem taslak aşamasında hem de çiziminde gelecekte de etkili olmasını gerekli hale getirmektedir.

Kaynakça

- Altunoğlu, S., (2016), “*Türkiye’de Bilimkurgu Çizgi Romanın Geleceği*”, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sanat Yazıları, Sayı 35, Sayfa: 177-193, Ankara.
- Arnheim, R., (2012) “*Görsel Düşünme*”, Çev. :Rahmi Ögdül, Metis Yayınları, İstanbul.
- Beaty, B., (2012), “*Sanat Karşısında Çizgi Roman*”, Çev.:Nurettin Elhüseyni, Yapıkredi Yayınları, İstanbul.
- Worringer, W, (2017). Soyutlama ve Özdeşleşim. Hayalperest yayınevi, İstanbul.
- Kireççi, Ü. (2018). Çizgi Romanın Dili ve Yapısı. Emine Gürsoy Naskali (Ed.). *Çizgi Roman Kitabı*, s. 139-193. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- Barthes, R. (2017). Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik. (Ayşenaz Koş, Ömer Albayrak. Çev.). Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.
- Kaba, G., Şirin, M., İlhan, G. O. (2020). *Eğitimde Dijital Çizgi Roman Tasarımı: Etkin Vatandaş Bilge*. The Journal of Academic Social Science Studies. 107-123
- Cross, N., (2016), “*Bilmenin Tasarımdan Geçen Yolları: Tasarım Disiplini İle Tasarım Bilimi Karşı Karşıya*”, Cogito (Yapı Kredi Yayınları), Sayı: 83, Sayfa: 129-138, İstanbul.
- Eğribel, E . (2012), “*Çizgi Roman Olayı Ve Toplum*”, Sosyoloji Dergisi, Sayı: 3, Sayfa 1-44. İstanbul.
- Mccloud, S. (2019). *Görünmez Sanat Çizgi Romanı Anlamak* (M. C. Ülgen, Çev.). İstanbul: Sırtlan Kitap.
- Kireççi, Ü., (2008), “*Çizgi Roman Senaryosu*”, Crea Yayıncılık, İstanbul.
- Dave Gibbons - Comic Book Creator in his own words. Erişim: 23.06.2021. <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/2578>.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: <https://computerhistory.org/blog/the-dawn-of-computer-comics-shatter/> (Erişim tarihi: 20.06.2020)

Görsel 2: <https://www.theverge.com/2020/12/23/22197413/batman-animated-series-beyond-hbo-max-january-2021-dc-universe-streaming> (Erişim tarihi: 18.07.2020),

<https://nerdsthatgeek.com/film/nerds-that-geek-movie-review-batman-ninja> (Erişim tarihi: 18.07.2020)

Görsel 3: <http://www.thezurvanclub.com/view/view.html> (Erişim tarihi: 14.04.2020)

Görsel 4: Daredevil - 3 Against the Hand isimli çizgi romanın 3b modelleme ve fotoğraf etkilerinin kullanıldığı çizgi roman panellerine örnek. <https://www.actionfigurepics.com/2017/04/daredevil-3-hand-bills-comics> (Erişim tarihi: 01.10.2021)

Görsel 5: <https://www.comixology.com/Cinebook-Recounts-Vol-1-Battle-of-Britain/digital-comic/479554> (Erişim tarihi: 20.06.2021), <http://coolvibe.com/wpcontent/uploads/2011/07/rokki-comic-page.jpg> (Erişim tarihi: 20.06.2021)

Görsel 6: <https://www.mrrichardclarke.com/sportdigitalandsocial/tomlinson> (Erişim tarihi: 20.06.2021),

https://lh3.googleusercontent.com/proxy/GkWRaB0ZLi5bkVjSkIXEzNAU2TSNnEF_yaJ29I rSxyRTyr3RJ67u9xwO2QL4CgDHwm9cTlixB0bHzOCiejOVxJpRn_dmViFZYsycfzAeK1 NVfq4Rt96La8vKNDc (Erişim tarihi: 24.06.2021)

Görsel 7: https://www.reddit.com/r/comicbookcollecting/comments/gsimku/old_school_vs_new_school_the_hulk/ (Erişim tarihi: 14.06.2021)

Görsel 8: <https://box01.comicbookplus.com/viewer/00/006acb5e2b245ef0b24cdedaf454e2ce/0.jpg> (Erişim tarihi: 21.06.2021), https://lh3.googleusercontent.com/proxy/oKU7IFn5Mrk8254vKBtfP86PwN40QvP2oiXR9g8XDvqoKC101eLLQqhHbdx_8_GGN3v7cZX0B1F0yC2NmVyIN5FfPt0 (Erişim tarihi: 20.06.2021), <https://www.trendhunter.com/trends/eminem-the-punisher-marvel-comics> (Erişim tarihi: 20.06.2021)

Görsel 9: Erişim: 25.06.2021, <https://toddmatty.com/2009/06/19/transformers-mosaic-the-last-moments-of-sentinel-prime> (Erişim tarihi: 25.06.2021), <https://transformandrollout.wordpress.com/> (Erişim tarihi: 20.06.2021)

Görsel 10: <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/2578> (Erişim tarihi: 25.06.2021)