

PAPER DETAILS

TITLE: izgi Romanlara Yansitilan Cografi Mekânların Genel Kùltùre Katkisi

AUTHORS: Bayram Bozhüyùk

PAGES: 230-244

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/4066940>

Çizgi Romanlara Yansıtılan Coğrafi Mekânların Genel Kültüre Katkısı

Bayram Bozhüyük¹

ÖZET

Çizgi romanın senaryo bağlamında yapısını oluşturan en önemli unsur çizerin hayal gücüdür. Hayal gücünün desteklendiği unsurlardan birisi de dış dünyayı izlemektir. Dolayısıyla çizerin gördüğü veya gözlemlediği yerler çizgi romanın senaryosunu ve mekânını oluşturmaktadır. Mekânların çizgi romanlarda oluşturulması diğer sanat dallarına göre daha kolay olmaktadır. Çünkü bir kâğıt ve bir kalem, çizeri ve okuru başka diyarlara götürmek için yeterlidir. Bu bağlamda kıtalararası seyahatlerin az veya maliyetli olduğu eski dönemlere ait çizgi romanlar kültürel görev üstlenmiştir. Dolayısıyla çizgi romanlar sayesinde okurlar kabaca da olsa bir yerdeki yaşamı tecrübe edebilmektedirler. Bu fikirleri desteklemek ve ortaya koymak bağlamında makalede önce genel kültür ve görsel okuryazarlık üzerinde durulmuş, sonrasında ise 20. yüzyıla ait çizgi roman klasiklerinden seçilmiş örnekler ortaya konulmuştur. Çalışmanın sonuç kısmında çizgi romanlardaki coğrafi betimlemelerin genel kültüre katkısının olduğu gözlemlenmiş ve değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Çizgi Roman, Genel Kültür.

The Contribution of Geographical Locations Reflected in Comics to General Culture

ABSTRACT

The most important factor that creates the structure of the comic book in the context of the scenario is the imagination of the illustrator. One of the factor that supports imagination is monitoring the outside world. Therefore, the places seen or observed by the illustrator constitute the scenario and setting of the comic book. Creating locations in comics is easier than in other branches of art. Because a piece of paper and a pen are enough to take the illustrator and the reader to other lands. In this context, comic books from ancient times, when intercontinental travel was few or costly, took on a cultural role. Therefore, thanks to comic books, readers can experience life in a place, even if only roughly. In the context of supporting and revealing these ideas, the article first focuses on general culture and visual literacy. Then, examples selected from the comic book classics of the 20th century were presented, and in the conclusion, the contribution of geographical descriptions in comics to general culture has to be evaluated.

Keywords: Art, Graphic Novel, General Culture.

¹ bayramb@gantep.edu.tr, Doç. Dr., Gaziantep Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Gaziantep, ORCID: 0000-0002-3958-5072.

(Makale Gönderim Tarihi: 12.07.2024 / Yayın Tarihi: 29.12.2024)

Doi Number: [10.18026/cbayarsos.1515360](https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1515360)

Makale Türü: Araştırma Makalesi

1. GİRİŞ

Fotoğrafın icadından önce yapılan keşifler ve görülen yeni kültürler resimleme yoluyla betimlenmiştir. Betimlenen yerlerin tasvirleri başta gravür veya kromolitografi olmak üzere çeşitli baskı teknikleriyle çoğaltılmıştır. Eskiden toplu halde yapılan sivil yolculukların teknolojik imkân dâhilinde az olmasından dolayı insanlar dünyadaki farklı yerleri basılı yayınlar aracılığıyla görsel açıdan tanıma fırsatı bulmuşlardır. Bu bağlamda insanların farklı coğrafyalarla etkileşimlerini çizgi roman, posta kartı, resimli kitaplar, karton maket, dergi vs. gibi görsel araçlar yoluyla gerçekleştirdikleri düşünülebilir.

Görsel ve yazıların olduğu yayınların matbaanın icadından, yirminci yüzyıl başlarına kadar olan artışı yeni bir terimi gündeme getirmiştir. “Görsel okuryazarlık” terimi görsel ve yazınsal araçlar arasında yer alan resimli kitaplarla ilişkilendirilmektedir. İhtimal dâhilinde, kitap okuyan kişiler genellikle kitaplardaki resimlerden çok metinlere odaklanabilirler. Fakat çizgi roman için aynı durum söz konusu değildir. Çizgi romanlar sözlü ve resimli anlatımların iç içe geçtiği yayınlardır. Aynı zamanda çizgi romanlar çok fazla alandan beslenen medya üstü bir anlatı gücüne sahiptir. Resmin içerisinde ardışık ilerleyen bir süreç ve bu süreçler içerisinde yazılı anlatılar iç içe geçmiştir. Bu sayede görsel okuryazarlık çizgi romanda tam anlamıyla karşılık bulmaktadır. Çizgi roman okurları çizgi romanın senaryosu gereği olayların geçtiği mekânlara da dikkat etmek ve izlemek zorundadırlar. Bu sayede çizgi roman okuma süreci içerisinde okur bir mekân veya kültür hakkında kabaca da olsa fikir sahibi olmaktadır. Dolayısıyla çizgi romanlar coğrafi, sosyolojik ve kültürel alanlarda insanları bilgilendirmek anlamında katkılar sunmaktadır. Bu durum çizgi romanı fotoğraf öncesi zamanlardan fotoğraflı baskıların olduğu zamanlara kadar coğrafyalar arası kültürel bağ oluşturan bir nesne haline dönüştürmüştür. Özellikle İkinci Dünya Savaşı’nın ardından soğuk savaş döneminde üretilmiş ya da İkinci Dünya Savaşı döneminin öncesine öykünen çizgi romanlar da görülmektedir. Çünkü 20. yüzyılın sonlarına kadar kıtalar arası etkileşimin az ve batı medeniyetinin kolonileştirme sonucu dünyanın her yerinde etkilerinin olmasından dolayı bazı çizgi romanların konuları sosyo/kültürel özelliklerin tanınmasında etkili olmuştur. Ayrıca dünya coğrafyasının tanıtıldığı özellikle batılı çizgi romanlar; hem dünyadaki okuyucular tarafından bilinirliği artarak kültür endüstrisinin aracı olmuş, hem de karakterlerin etrafında gelişen olayların geçtiği çizgi romanlar farklı coğrafyaları okuyucuya sunan kültürel birer araç görevi görmüştür. Dolayısıyla çizgi roman, genel kültürü geliştirmesi bakımında her yaştan insana katkı sunmaktadır. Jonathan C. Evans ve Thomas Giddens’in *Cultural Excavation and Formal Expression in the Graphic Novel* (2013) isimli kitabında belirttiği gibi çizgi roman, kültürel anlayış ve umudun felsefi keşfi bağlamında insanın kendini ifade etmesine ve kişisel kimliğinin oluşmasına katkı sağlayan bir araçtır. Çünkü çizgi romanlar kahramanlık, kimlik, felsefe, cinsiyet, tarih ve sömürgecilik gibi temaları ele alır (Ross, 2022, s. 1). Bu bağlamda makalenin temel amacı çizgi romanın dünyanın farklı coğrafyalarındaki sosyo/kültürel yapıyı anlattığını vurgulamaktır.

Çizgi romanlar, 20. yüzyılın çağdaş kültür ve sanat tarihinde çeşitli ve çok yönlü bir bölümünü oluşturmaktadır. Bu yüzden çizgi roman konusu plastik sanatların en çok incelenmesi gereken alanlarından birisidir. Çizgi roman ister teknik, ister içerik, ister iktisadi veya sosyal bilimler olsun her açıdan inceleme yapılması gereken bir alandır. Bu önermeden yola çıkarak çizgi romanın dünyanın farklı coğrafyalarını konu edinmesi fikri ve kültürel tanıtımda bulunmasının araştırılması, akademik açıdan önemli bir eksikliği giderecektir. Bu makalede önce genel kültür ve çizgi romanın genel kültür ile olan ilişkisi anlatılmıştır. Daha sonra popüler kültür nesnesi haline gelmiş önemli çizgi romanların içerik ve kapakları sunulmuş örneklerle anlatılmıştır. Örneklerin değerlendirilmesinden ortaya çıkan somut veriler makalenin sonuç kısmında açıklanmıştır.

2. ÇİZGİ ROMANIN GENEL KÜLTÜRE KATKISI

Kültür, iletişim şekli, değerler vb. gibi herhangi bir toplulukta bulunabilen genel özelliklerin bütünüdür. Daha da farklı bir tanımla kültür, toplum, insanoğlu, eğitim süreci ve kültürel muhteva gibi değişkenlerin ve bunlar arasındaki karmaşık ilişkilerin bir işlevidir (Güvenç, 1994, s. 101). Genel kültür ise kişinin farklı alanlarda farklı yöntemlerle sahip olduğu bilgi birikimi olarak düşünülebilir. Genel kültür, bireyin kendi hayat ölçütlerini oluşturmaya, çeşitli konuları analiz etmesine ve günlük yaşamın farklı yönlerine başarılı bir şekilde yanıt vermesine olanak tanıyan bilgilerden oluşmaktadır. Dolayısıyla genel kültürün gelişimi yaşamsal anlamda bireye katkı sağlamaktadır. Genel kültür; bir taraftan dil, din, gelenek ve görenek, ahlâk kuralları, yemek vb. milli kültüre ait unsurları, diğer yandan küreselleşmenin etkisi altında şekillenen ve tüm insanları etkileyen genel bilgileri içine almaktadır. Böyle olunca genel kültür bilgisi, bir insanın yaşantısında gerekli yerel ve küresel boyutları olan bilgilerin tamamını kapsamaktadır (Sağdıç, 2020, s.2). Genel kültür; kültürün ve iletişimin tüm birey veya topluluklar için önemli olan yönlerini ele alan kültürlerarası iletişimi de ölçmek için bir yöntemdir (Handbook for International Education Administrators, 2010, s. 277). Kültürlerarası etkileşim spor, sanat, bilim, turizm vs. gibi birçok alanda gerçekleşmektedir. Kültürlerarası etkileşim sayesinde bir toplum veya insan başka bir toplum veya insanın yaşadığı coğrafya ve coğrafyanın getirdiği etnografik davranış hakkında bilgi sahibi olmaktadır. Bu sayede kişi çevreyi tanıırken çok yönlü bilgi sahibi olurken etrafını algılama becerisi kazanmakta, olay ya da olgular hakkında doğru çıkarımlar yapabilmektedir.

Genel kültürün ediniminde değişik yayın mecralarının ve gezilerin katkısı bulunmaktadır. İletişim, popüler kültür araçları veya gezilerden elde edilen bilgi aynı zamanda kültürleşme kavramı denen durumu da ortaya çıkarmaktadır. Bireyin ya da toplumun başka kültürlerle karşılıklı olarak etkileşimine "Kültürleşme" denmektedir. (Uygunkan, 2005, s. 206). Etkileşim sonucu ortaya çıkan kültürleşmenin bireyler üzerinde bazı olumsuz yönleri olsa da alternatif kültürel normlar bağlamında bireye kimliğini geliştirilmesi; dünyayı tanıması ve uluslararası nitelikte düşünebilmesi yetenekleri de kazandırmaktadır. Kültürleşme ve genel kültürün edinimine katkı sağlaması bağlamında ve maliyetinin düşük olmasından dolayı yayın mecralarını satın almak gezilere nazaran

daha ulaşılabilir ve tercih edilir olmaktadır. Bu yöntem 21. yüzyıl küreselleşme öncesi toplumları için daha tercih edilebilir bir yol olmuştur. Çünkü seyahat etme ciddi bir maliyet ve teknik imkân işidir. Özellikle de baskı teknolojilerinin geliştiği 19. yüzyıl sanayi devrimi toplumundan ve 20. yüzyılın sonlarına kadar ulaşım araçlarının az olması kültürel etkileşimi görsel okuryazarlık seviyesinde tutmuştur. Görsel okuryazarlık, “içeriği eleştirel bir şekilde okuma, yorumlama ve görseller veya görsel mesajlar aracılığıyla ikna edici bir şekilde aktarma yeteneği” olarak anlaşılabılır (Føreland, 2024, s. 217). Yine de yirminci yüzyılda kitle iletişim araçlarında görselin artan kullanımı bu araçlar yardımıyla ulusal sınırları aşarak küresel bir kültürün oluşmasına katkıda bulunmaktadır (Erdoğan, 2021, s. 111).

Metinli ardışık illüstrasyon şekli olan çizgi roman, okuyucunun dünya hakkındaki bilgilerini geliştirmesini sağlamaktadır. Bu sayede çizgi romanlar bize toplum ve kültür hakkında belirli bir bakış açısı sunar (Groot, 2024, s.4). Dolayısıyla metin bir hikâyeyi anlatırken, illüstrasyonların metni tamamlamak, güçlendirmek ve süslemek amacıyla dünyanın görsel bir tasvirini sunduğu ve okuyucuya belirli miktarda bilgi sunduğu söylenebilir (Jodar, 2006, s. 97). Gösterge bilimsel yaklaşıma göre çizgi roman; kelimelerden ve resimlerden oluşan ayrı incelenmesi gereken iki dilli kodlardır (Rippl & Etter, 2013, s. 195). Bu yüzden çizgi roman içerikleri görsel okuryazarlık, eleştirel ve yaratıcı düşünme, problem çözme, iletişimsel yeterlilik, kültürlerarası farkındalık ve duyarlılık gibi becerilerin geliştirilmesi için geniş fırsatlar sunmaktadır (Savic, 2022, s. 257). Ayrıca bilgi ve eğitim açısından çizgi romanlar, bilim gibi yüksek bir amaca hizmet etmesi beklenen bir alan olarak ele alınma eğilimindedir (Berndt, 2017, s. 57). Hem yazı hem de görsel anlatıların olduğu çizgi romanlar hazırlık ve senaryoların oluşturulması aşamasında dünyanın farklı yerlerindeki yaşam şekillerinden faydalanmaktadır. Dolayısıyla görsel okuryazarlığın popüler kültürde yer etmiş bir türü olan çizgi romanlar bu bağlamda küreselleşme öncesi toplumlar için önemli bir kültürleşme aracı olmuştur. Özellikle ilk sanayi devriminden günümüze kadar batı kültürünün çeşitli mecralarla popülerleşmesi farklı kültürleri batının gözünden görmek anlamında da önemli bilgiler taşımaktadır. Birinci Dünya Savaşı öncesi dünya, Avrupa’nın koloni ve sömürge sistemi ile şekillendirdiği bir dünyadır. Batı, diğer yaşamlara ve coğrafyalara görsel açıdan egzotik bir gözle bakmayı tercih etmiştir. Bu durum coğrafi keşiflerin ilk zamanlarından günümüze kadar batı menşeli üretilmiş baskılı görsel ürünler incelendiğinde açıkça görülmektedir. Çizgi romandaki etno-kurgusal alıntılar sayesinde okuyucular coğrafi düşünceye anlatsal bir perspektiften erişebilir ve içselleştirebilirler (Peterle 2021, s. 2). Egzotik ya da oryantalist yaklaşım bilgi vermenin haricinde farklı anlatımlara yol açabilmektedir. Örneğin mekânsal görsellerin ön planda olduğu çizgi romanlarda uygarlık açısından gelişmemiş toplumlar anlatılırken tek tip fiziksel yapının ve sosyal yaşamın olduğu gösterilmektedir. Ya da batılı çizgi romanlarda batı için öteki olan milletler (mesela Asya toplumlarının tutucu gelenekçi bir yapıda işlenmesi) farklı kültürlerin yanlış anlaşılmasına da sebep olabilmektedir. Bu durumun aslında masum bir çıkış noktası olmadığını savunan çizgi romana politika ve kültürel eleştiride bulunan bazı yazarlar bulunmaktadır. Katherine Kelp-Stebbins’in "How Comics Travel Publication,

Translation, Radical Literacies" isimli kitabında Frankofon'un geleneksel çizgi dili olan Ligne Claire (Yalın çizgi) farklı olanı çizmede etkili bir teknik olduğunu ifade etmektedir. Tenten'deki yalın görsel dili evrensel olarak göstermenin emperyalizmi daha da güçlendirebileceği yönündeki argümanına göre; beyaz Avrupalı farklı kültürleri sıklıkla eleştiren hikâye anlatımına hizmet edecek şekilde basitleştirilmiştir. Ona göre bu çizgi modeli ile sömürgeciliği ve diğer devlet temelli ayrımcılığı meşrulaştıran görüntüleri yayarak farklı kültürler üzerinde hakimiyet alanı kurulabilir (Kelp-Stebbins 2022, s. 29–31'den akt. Liu, 2022, s. 3). Dolayısıyla Ligne Claire'in Tenten'den sonraki popülaritesi masum bir estetik tercih olarak okunamaz ve potansiyel kültürel farklılıklar göz ardı edildiğinde muhtemelen doğası gereği emperyaldir (Liu, 2022, s. 3). Bu durum İkinci Dünya Savaşı zamanı ve hemen sonrasında batılı çizerlerin Uzak Doğu'lu tasvirleri incelendiğinde ırkçı bakış açısı ile anlaşılabilir. Batı'nın dünyayı çizgi romanlarda nasıl tasvir ettiği bir yana dursun Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki gelişiminin kültür üzerine yansımalarıyla ırkçı etki azalmıştır. Japonya'da animasyon, çizgi roman, film, müzik ve televizyon (yerelleştirme) dâhil olmak üzere, iç tüketim için bir dizi popüler kültürel ürünü yaratılmıştır. Japon popüler kültür ürünlerinin Avrupa ve Kuzey Amerika'ya artan ihracatı, küreselleşmenin yalnızca Batı'nın hegemonyası altında olmadığı, aynı zamanda Japonya'yı da kapsadığını göstermektedir (Peter 2004, s. 7). Hatta Tokyo Setagaya'daki Machiko Hasegawa Müzesi gibi ünlü manga sanatçıların onurlandırmak için Japonya'da sanat müzeleri inşa edilmiş ve bunlar üzerinden turizm amaçlı bir kültür endüstrisinin ortaya konulması hedeflenmiştir (Peter 2004, s. 26). Bu bağlamda Japon kültür endüstrisinin Asya'yı farklı bir bakış açısına büründürmek için de bir misyon yürüttüğü söylenebilir. Dolayısıyla Batının Uzak Doğu hakkındaki görsel algısı değişmiştir. Fakat Orta Doğu imajının aynı kaldığı çizgi romanlarda anlaşılmaktadır. Çünkü Orta Doğu, Uzak Doğu'nun başarmış olduğu kültür hareketlerinin gerisinde kalarak görsel imaj bağlamında kendini ifade edememiştir. Çizgi romanlarda Orta Doğu toplumlarının hepsini (Orta Doğu terimi de batının dünyaya bakış şeklinin coğrafi bir açıklamasıdır) gelişmemiş, tek tip kıyafetli, fesli, koyu tenli, çöllerin olduğu yerlerde yaşayan insanlar olarak ele alınmaktadır. "Tenten" gibi Batı Avrupa ekolü çizgi romanlarda siyahi insanlar dudakları abartılı çıplak dolaşan insanlar olarak çizilmiştir. Bu duruma ek olarak Uzak Doğu'da coğrafya ve gezi hakkında görsel bilgilerin edinileceği Toriyama Akira'nın mangası "Dragon Ball" gibi fantastik mangalar bulunmaktadır. Yine de bu bakış açılarına rağmen çizgi romanlar doğru ya da yanlış okurlara küresel bir bakış açısı sunmaktadır. Soğuk savaş dönemi çizgi romanların konuları incelendiğinde Anglo-Amerikan dünyasının 20. yüzyıldaki sosyal değişimleri ve tarihsel gelişimi Birinci ve İkinci Dünya Savaşları, Vietnam ve Kore, Soğuk Savaş gibi olayların yanı sıra bilim, sosyo-ekonomi vs. alanındaki) aynı zamanda çizgi romanları da konu ve içerik anlamında etkilemiştir (Jodar, 2006, s. 100).

Çizgi romanlarda bir coğrafyadaki sosyal yaşamın çizgi romanın üretildiği dönemdeki hali olmayabilir. Aynı zamanda çizgi romanın konusu bir coğrafyanın tarihi geçmişi hakkında da bilgi verebilir. Çizgi romanlar bahsedilen coğrafyadaki yaşamın kültürel ve mimari geçmişini yansıtabilir. Bu özelliği ile çizgi romanlar sosyal bilgilerde ve popüler

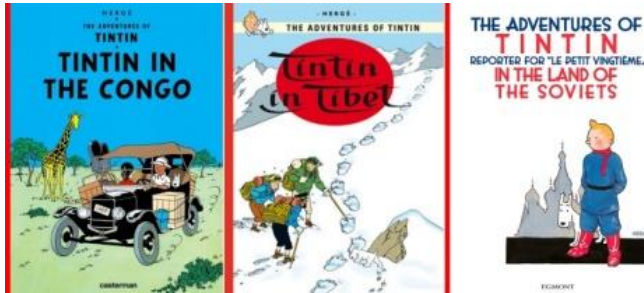
kültür algısı bağlamında tarihsel alana önemli bilgiler sunabilmektedir. “Seduction of the innocent” gibi romanların çizgi romana uyarlanarak okuyuculara sunulması zaman içindeki değişimler, bağlam, nedensellik, beklenmedik durum ve karmaşıklık gibi tarihsel kavramlarla hızlı ve derinlemesine ilgilenmelerine olanak tanıyan bir kaynaktır (Barbre, vd., 2022, s. 14). Fransız çizgi roman tarihindeki önemli karakterlerden birisi olan “Asterix”, her ne kadar mizahi alanda anılsa da hem antik dönem Avrupa’sı hem de yakın doğu antik dönemi ve Roma Uygarlığı konusunda görsel açıdan bilgilendirici bir niteliğe sahiptir. Türkiye’de yayımlanan “Köroğlu” ve “Tarkan” gibi karakterler içinde yaşadığı coğrafya ve tarih hakkında görsel okuyuculara bilgi verici içerikler sunmaktadır. Bu örneklerden yola çıkarak çizgi romanın tarihselliğe katkısı da önemli bir çalışma konusu olabilir.

Genel kültüre katkı sunduğu ve farklı bir okuma kültürünü (görsel okuryazarlık) temsil ettiğinden çizgi romanlar bilimsel ve sanatsal anlamda incelemeyi hak etmektedir. Dolayısıyla çizgi romanların sadece popüler kültür mecrası olarak değil, aynı zamanda sosyal bilimler ve eğitimlik bağlamında değerlendirilmesi gerekmektedir. Çizgi romanlara disiplinler arası geniş bir bakış açısıyla incelendiğinde coğrafi yerler, farklı kültürler hakkında okurlara bilgi sunan mecralar olduğu görülebilir.

3. COĞRAFİ YAŞAMIN ÖN PLANDA ANLATILDIĞI BAZI ÇİZGİ ROMAN ÖRNEKLERİ

Çizgi romanda coğrafi mekânlar içinde geçen olayların genel kültüre katkısı bulunmaktadır. Özellikle protagonist çizgi romanlarda kahramanın karşılaştığı olaylar bir ülke veya şehirde geçtiğinde anlatılan bölge hakkında görsel açıdan fikir sahibi olmak mümkündür. Bu tür çizgi romanların en bilindik örneği Tinten karakteridir. Bir gazete muhabiri ve gözü pek meraklı bir gezgin olan Tinten’in serüvenlerinin gerçek ve sanal coğrafyası çok geniştir (Görsel 1). Panellerdeki konuşma balonlarının içindeki anlatımların kültürel, sosyal ve siyasal gündeminin çok zengin olduğu görülebilir (İnal & Kaya, 2014, s. 472). Ayrıca Hergé’in çizmiş olduğu Tinten karakterindeki yerler ve insanlar genelde üretildiği 1929 ve 30’lu yılların dönem özelliklerini taşımaktadır.

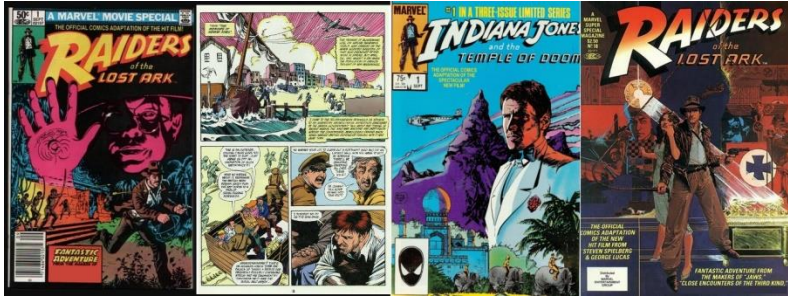
Görsel 1. Tinten çizgi roman serisinden örnekler.



Kaynak: <https://www.tintin.com/en/albums>, Erişim Tarihi: 11.11.2023

Arkeolog olan Indiana Jones'ın maceraları öncelikle sinemaya aktarılmış ardından çizgi romanlarla serileri sürdürülmüştür. Kurgusal bir karakter olan Indiana Jones daha çok eski uygarlıkların yaşamış olduğu yerlere fantastik yolculuklar yapar. Indiana Jones'un en çok bilinen maceralarından olan ve sinemaya da aktarılmıştır. Kutsal Hazine Avcıları'nda özellikle Doğu Akdeniz ve Orta Doğu Coğrafyası oryantalist bir bakış açısıyla ele alınmıştır (Görsel 2).

Görsel 2. Indiana Jones çizgi roman serilerine örnekler.



Kaynak: https://marvel.fandom.com/wiki/Indiana_Jones_Comic_Books, Erişim Tarihi: 11.11.2023

The Phantom, ilk kez Şubat 1936'da Lee Falk tarafından yayınlanan bir Amerikan macera çizgi romanıdır. Ana karakter Phantom, kurgusal Afrika ülkesi Bangalla'da faaliyet gösteren, kurgusal bir suç savaşçısıdır ("The Phantom", 2023). Çizgi romanları ile Türkiye'de de bir dönem popüler olmuş The Phantom'un başından geçen maceralarda dünyanın egzotik yerleri hakkında görseller ve etnik yaşam şekilleri görülebilmektedir (Görsel 3).

Görsel 3. Phantom isimli çizgi romanın kapak ve sayfaları.

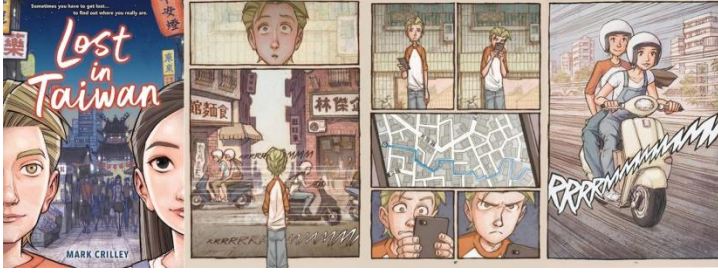


Kaynak: <https://www.phantomcomic.com.au/products/issue-1485-100-page-special-2007>, Erişim Tarihi: 14.01.2024

2023 yılında çıkan "Lost in Taiwan" isimli çizgi romanda iki kardeşin macerası anlatılır. Tayvan'da bir elektronik mağazasına kısa bir gezi yapan Paul, Tayvan'ın dar sokaklarında

umutsuzca kaybolur ve kaldığı daireye geri dönüş yolunu bulmak için bu yeni yeri keşfetmekten başka seçeneği yoktur. Kardeşini bulmanın hiçbir yolunu bulamayan gezgin de kendisini Tayvan'da kaybolmuş halde bulur. Çizgi romanın anlatısında senaryonun haricinde Tayvan hakkında görsellerin olduğu ve bu yolla ülkedeki yaşam tarzının işlendiği yerler izleyiciye sunulmaktadır (Görsel4).

Görsel 4. Lost in Taiwan.



Kaynak: <https://www.amazon.com/Lost-Taiwan-Graphic-Novel-Crilley/dp/1368040993>, Erişim Tarihi: 14.01.2024

Suç ve polisiye alanında eserler yazmış Agatha Christie'nin romanları çizgi romanın da konusu olmuştur. Özellikle 1960 öncesi dünyasının otantik bir şekilde anlatıldığı yerler romanlarının konusunun geçtiği mekânlardır. "Murder in Mesopotamia" isimli romanın dışında Agatha Christie'nin "Death on the Nile" ve "Murder on the Orient Express" gibi romanları da çizgi roman haline getirilmiştir (Görsel 5).

Görsel 5. Agatha Christie'nin çizgi romana uyarlanmış şekillerinden Murder in Mesopotamia isimli romanı



Kaynak: <https://www.amazon.com/Mesopotamia-Christie-Chandre-Francois-Riviere/dp/0007275307>, Erişim Tarihi: 14.01.2024

"The Venice Chronicles" isimli çizgi roman illüstrayon bağlamında Sketchcrawl ismi verilen suluboya ağırlıklı ve dijital olmayan geleneksel diğer teknikleri içermektedir. Enrico Casarosa tarafından çizilen bu çizgi romanın karikatür özellikleriyle de teknik bağlamında incelenmesi gerekmektedir. Bu çizgi romanda Casarosa İtalya'ya kız arkadaşı

ile birlikte hem kökenlerini araştırmak, hem de birbirlerinin aileleri ile tanışmak için İtalya'ya yaptığı yolculuğu anlatmaktadır. Çizgi romanda Venedik sokakları ve kanalları dinamik bir çizgi diliyle anlatılmaktadır (Görsel 6).

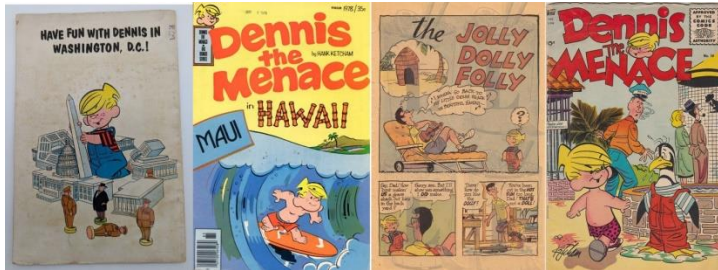
Görsel 6. The Venice Chronicles isimli çizgi romanın kapağı ve sayfa örnekleri



Kaynak: <https://www.adhousebooks.com/books/images/previews/TheVeniceChroniclespreview.pdf>, Erişim Tarihi: 10.04.2023

1951 yılında Hank Ketcham tarafından yapılmış çizgi roman haline uyarlanmış “Dennis the Menace” isimli çizgi roman serisi ortaya çıktığı ilk dönemlerde gazetelerde bant çizgi roman olarak yayınlanmıştır. Daha sonra 1950'lerden 1980'lere kadar çeşitli yayıncılar tarafından çizgi romanlarda ve çizgi roman özetlerinde yayımlanmıştır. En sonunda da sinemaya da uyarlanmıştır. Konu bakımından Dennis ailesi ile beraber yaşamış olduğu ortamın yanında dünyanın birçok yerindeki yaşadığı maceralar da bulunmaktadır (Görsel 7).

Görsel 7. Dennis the Menace in Hawai isimli çizgi roman.



Kaynak: <https://i.pinimg.com/736x/1a/28/63/1a286304e14480535215962b79fbc2f.jpg>, Erişim Tarihi: 11.04.2024
https://i.etsystatic.com/11440715/r/il/8696cb/2166514600/il_570xN.2166514600_jsm.jpg Erişim Tarihi: 11.04.2024
<https://ia601807.us.archive.org/26/items/dennis-the-menace-issue-14/Dennis14-01.jpeg> Erişim Tarihi: 11.04.2024

Ian Fleming tarafından yazılan James Bond karakteri çizgi roman olarak yansıtılmasının yanı sıra sinemaya da uyarlanmıştır. James Bond soğuk savaş döneminin popüler siyasi

ve maceracı karakterlerinden birisi olmuştur. James Bond'un popüler zekâ anlayışı üzerinde orantısız olmasa da büyük bir etkisi olmuştur (McCracken, & Moran, 2018, s. 4). James Bond'un maceralarında senaryo içerisindeki dünya gezileri, ilişkileri ve kullandığı teknoloji üzerinden ilgi çekmiştir. James Bond çizgi roman serilerinde, İngiliz istihbaratının dünyanın her yerinde olduğu mesajı okurlara iletilmektedir (Görsel 8). Özellikle 1962'de ve Dr. No bölümünün ortaya çıkmasından bu yana turizm ve turistler, James Bond destanında izleyicilere bir miktar kaçış olanağı sağlaması açısından önemli bir rol oynamıştır (Chevrier & Huvet, 2018, s. 1).

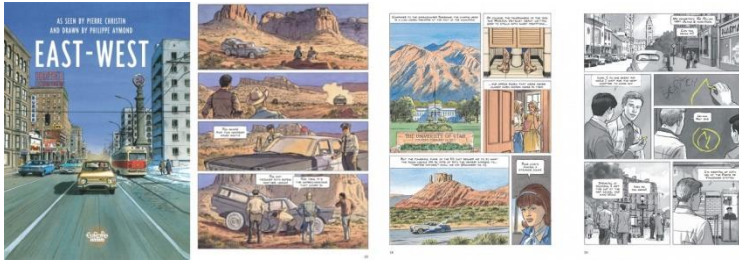
Görsel 8. James Bond çizgi roman serilerine örnek kapaklar ve içerik sayfası.



Kaynak: <https://toysofbond.co.uk/Printed/james-bond-comics.html>, Erişim Tarihi: 11.04.2024

Çizgi roman yazarı Pierre Christin, birbirinden çok farklı iki ülkenin soğuk savaş sırasındaki Amerika ve Doğu blokundaki sivil haklar hareketlerini düşündürücü, aydınlatıcı öyküsünü bir yolculuk hikâyesi üzerinden sunmaktadır. Seyahate, entelektüel sorgulamaya, çingenelere ve caza tutkun, meraklı bir Fransız sanatçı ve onun sadık yol arkadaşı üzerinden karşı-kültür olgusu işlenmektedir. Ayrıca karakterler, her biri bir diğerinden daha harap olan bir dizi arabayla Utah'tan, Bulgaristan'a kadar uzanan manzaralarla yolculuk yapıyor ("East-West", 2023). Bu senaryonun bir parçası olarak seyahate katılan kişiler iki ideolojide de (Doğu ve Batı) her türden insanlarla ve maceralarla karşılaşmaktadır (Görsel 9).

Görsel 9. East and West isimli çizgi roman.



Kaynak: <https://www.europecomics.com/album/east-west/>, Erişim Tarihi: 10.26.2023

Geronimo Stilton, İtalyan çizgi romanının önemli karakterleri arasına girmiş bir faredir. Çizgi romanda kahraman ve arkadaşları dünyanın farklı yerlerine veya farklı zaman dilimlerine seyahat yaparak çocuklara eğlendirici ve bilgilendirici bir yolla genel kültür aktarımı yapmaktadır (Görsel 10). Geronimo Stilton ayrıca günümüzde çizgi film olarak da sunulmaktadır.

Görsel 10. Geronimo Stilton çizgi roman serisi örneklerinden.



Kaynak: <https://www.simonandschuster.com/series/Geronimo-Stilton-Graphic-Novels> Erişim Tarihi: 11.11.2023

Hugo Pratt tarafından çizilen "Corto Maltese'nin Maceraları" kısmının bir bölümünde Maltese isimli denizcinin Akdeniz'den Orta Doğu'ya yapmış olduğu yolculuğu anlatılmaktadır (Görsel 11). "The Golden House of Samarkand" (Corto Maltese: Semerkant'taki Altın Yıldızlı Ev) isimli eser 1920'li yılların Yakın Doğu'sunda yaşanan olaylara da değinmektedir. Yunanistan'da bulmuş olduğu hazine mektubu kendisini Özbekistan'da bulmasını anlatmaktadır. Bu çizgi romanda Corto Maltese'nin yolu Türkiye'den de geçmektedir. Türkiye'nin Kurtuluş Savaşı dönemi ve Anadolu Türk kültürüne ait göstergeler bu çizgi romanda işlenmektedir.

Görsel 11. Corto Maltese çizgi romanından örnekler.



Kaynak: https://i0.wp.com/www.comiclist.com/media/blogs/previews/CortoMaltese_v9_Samarkand-pr-5.jpg?w=1170
https://i0.wp.com/www.comiclist.com/media/blogs/previews/CortoMaltese_v9_Samarkand-pr-3.jpg?w=1170 Erişim Tarihi: 11.11.2023

Seyahat çizgi romanları çoğunlukla çizirlerin yolculukları sırasında deneyimledikleri gerçeğe dayalı olabildiği gibi kurguya da dayalı olabilmektedir. Hatta bu tür çizgi romanların yanında birçok kişi fotoğrafın yanında gittikleri yerleri çizerek albümler oluşturmaktadır. Bu albümlere (Carnet de Voyage) gezilen yerlerin müze veya yolculuk biletleri gibi şeyler de yapıştırılıyor. Craig Thompson, Carnet de Voyage'ı 2003 yılında Avrupa ve Kuzey Afrika'yı dolaşırken çıkaracağı kitap için bazı görsel araştırmalar yaparken ortaya koymuştur (Davies, 2016, s. 117). Yani “Carnet de Voyage”, yazarın seyahatlerinin eskiz defterinden oluşan günlüğüdür. Çöl manzaraları, kalabalık sokak manzaralarının olduğu eskiz defterinde yazar, seyyahlar ve yolculuk sırasında edinilen arkadaşlarının karikatürize edilmiş çizimleri siyah beyaz olarak yansıtılmıştır (Görsel 12).

Görsel 12. Carnet de Voyage çizgi roman serisi örneklerinden.



Kaynak: <https://www.publishersweekly.com/9781891830600>, <https://www.nytimes.com/2018/07/06/books/review/craig-thompson-carnet-de-voyage.html>, <https://www.theguardian.com/books/2018/jun/26/carnet-de-voyage-craig-thompson-review>, <https://i.pinimg.com/originals/b6/e7/8f/b6e78f22c76cc543b83cb6e4677f2d2e.jpg> Erişim Tarihi: 11.11.2023

Yukarıdaki örneklerden görüleceği üzere çizgi romanlardaki seyahatlerde görsel açıdan mimari ve etnografik kültürel göndermeler bulunmaktadır. Farklı türlerde ve ekollerde ele alınmış birçok çizgi romanda kahramanın başından geçen olaylar anlatılırken yerel temelli motifler okuyuculara sunulmaktadır. Bu ve benzeri daha birçok çizgi roman örnekleri bulmak mümkündür. Bu örnekler çizgi romanların, sadece eğlence ve hikâye anlatımı değil, aynı zamanda kültürel temsiller ve coğrafi bilgiler sunarak genel kültüre katkı sunabileceğinin somut halleridir. Bu sayede çizgi romanlar, coğrafi mekânları ve kültürel temsilleri aracılığıyla geniş bir kültürel etki yaratabilir. Ayrıca çizgi romanlarda dünyadaki yapılar, kültürler, coğrafyalar aynı zamanda birer kültür endüstrisi kavramı içerisinde de işlev görmektedir. Dolayısıyla çizgi romanlar, içerisinde çizilerek anlatılan mekânlardaki çeşitli coğrafi ve kültürel imgelerin daha geniş bir kitleye tanıtılması açısından önemli bir araçtır. Çizgi romanlarda işlenen mekânlardaki bulunan anıtsal yerler bu sayede belli bir zaman sonra insanların ilgisini çeken önemli turizm merkezleri haline gelebilmektedir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu makalede, çizgi romanların yetişkin okuyucularının okumaktan edinmiş olduğu genel kültür bilgisi örneklerle incelenmesinin sonucunda çizgi romanın eğitici ve öğretici özelliklerine dikkat çekilmek istenmiştir. Bu bağlamda denilebilir ki; coğrafya, seyahat ve kültürler hakkında genel bir şeyler öğrenmek için çizgi romanlar özellikle 20. yüzyılın en erişilebilir ve talep edilen mecraları arasında olmuştur. Kâğıt, kalem ve boyalar çizenlerin elinde zamanı ve mekânı aşmak için birer araç olmuştur. Çizerlerin ister kendi gezi ve günlüklerindeki biriktirmiş olduğu çizimle isterse farklı mecralar vasıtasıyla incelediği mekânlar olsun çizgi romanların atmosferini oluşturmuştur. Ayrıca çizgi romanlar bir coğrafi alanın güncel gösteriminin yanında o yerin tarihsel devirleri hakkında da herhangi bir maliyet ya da ileri teknolojik olanaklar olmaksızın bilgi sunmaktadır. Çizerin kullandığı illüstrasyon malzemeleri okuyucuyu başka diyarlara götürmekte hatta zaman makinesi bile olabilmektedir. Bütün bu durumların yanında çizgi romanlardaki işlenen mekânları okuyan kişilerde yolculuk tutkusunun uyandırılmasında çizgi romanın önemli bir rolü olduğu da düşünülebilir. Dolayısıyla görsel okuryazarların kültürlenmesinde çizgi roman etken bir unsur olmuştur. Bu durum araştırmada farklı çizgi roman ekollerine uygun eserlerin görsel örnekleriyle anlatılmıştır. Örneklerin incelenmesinde görülmektedir ki çizgi romanın kahramanının(larının) başından geçen olaylar yaşamış olduğu çevrede değil farklı coğrafyalarda gerçekleşmektedir. Çizgi romanlarda mekanlara ait yapılar ve yaşamlar otantik veya sıradışı olarak çizilebilmektedir. Bu durum aynı zamanda çizgi romanın senaryosuna merak ve çekicilik katan görsel unsurdur.

Genel kültürün ediniminde bireylerin yaşam içerisinde karşılaşmış olduğu olaylar, yerler, izlenceler ve okumalar etkili olmaktadır. Dolayısıyla bir görsel okuryazar takip ettiği mecranın içeriğiyle iletişime geçerken aslında bilgi edinimi de sağlamaktadır. Birçok görsel yayın arasında çizgi romanın eğitici ve öğretici yönü bulunmaktadır. Bu bağlamda çizgi romanlarda konunun mekânını oluşturan yerlerin genel kültür açısından eğitici olduğu makalede verilen örneklerden anlaşılabilir. Çizgi romanlar aracılığıyla okur dünya üzerindeki farklı kültürler hakkında derin bilgi sahibi olarak hiç görmediği fakat kendince fikir sahibi olduğu bir toplum hakkında önyargılarını değiştirebilir. Bu yönüyle çizgi romanların kültürler arasındaki sınırları yakınlaştırması bağlamında ilham verici yönü de düşünülmesi gereken bir durumdur. Elbette fiziksel seyahat, bir kültürü derinlemesine anlamının en etkili yollarından biridir. Ancak, seyahat edemeyen ya da belirli bir kültürü yerinde deneyimleme şansı bulamayan bireyler için çizgi romanlar ve diğer görsel medya araçları, alternatif ve değerli bir bilgi kaynağı olabilir. Çizgi romanlar, okuyucunun zihninde kültürel bir bağ kurarak, uzak coğrafyalar ve topluluklar hakkında bilgi edinme fırsatı sunar. Ayrıca bireysel anlamda ve popüler kültür kapsamında seyahatler hakkında bilgi edinimi öncelikle edebi betimleme ve görsel yayım organlarıyla mümkündür. Bu bağlamda günümüzde her ne kadar ulaşım araçlarına erişim kolaylaşsa ya da hareketli görsel medya (özellikle sinema sanatı) araçları gelişse de çizgi roman her zaman, hem onu çizen için hem de okuru için etkili ve eğitici bir genel kültür aracı olmaya devam edecek gibi görünmektedir.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Makalenin tüm süreçlerinde Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi'nin araştırma ve yayın etiği ilkelerine uygun olarak hareket edilmiştir.

Yazarların Makaleye Katkı Oranları

Makalenin tamamı Bayram Bozhüyük tarafından kaleme alınmıştır.

Çıkar Beyanı

Yazarların herhangi bir kişi ya da kuruluş ile çıkar çatışması yoktur.

Kaynakça

- Barbre, J., Carroll, J. & Tolbert, J. (2022). Comic literature and graphic novel uses in history, literature, math, and science. *Sane Journal: Sequential Art Narrative In Education*, 2(7), 1-35.
- Berndt, J. (2017). Manga meets science: Going beyond the education-entertainment divide, Reinhold Leinfelder, Alexandra Hamann, Jens Kirstein And Marc Schleunitz (Ed.) içinde, *Science Meets Comics Proceedings Of The Symposium On Communicating And Designing The Future Of Food In The Anthropocene* (s. 41-59).
- Bilginer, E., Ş. (2021). Görsel kültürün küresel kültüre dönüşmesinde kitle iletişim araçlarının rolü. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25(3), 109-126.
- Culture. <https://www2.pacific.esdu/sis/culture/File/sec1-1-3h1.htm> (Erişim Tarihi: 08.26.2023).
- Davies, P., F. (2016). Representing experience in comics: carnet de voyage. *Journal Of Graphic Novels And Comics*, 7 (2), 117-133. <https://doi.org/10.1080/21504857.2015.1131173>.
- East-West. <https://www.europecomics.com/album/east-west/> (Erişim tarihi: 10.26.2023).
- Førelund, L., R.(2024). Amar Chitra Katha as an educational comic series edited by comics, Kees De Groot (Ed.) içinde, *Culture, And Religion Faith Imagined* (s. 275 – 218), Bloomsbury: Bloomsbury Academic.
- Groot, K. D. (2024). Comics and religion in liquid modernity, Kees De Groot (Ed.) içinde, *Culture, And Religion Faith Imagined* (s. 1 – 10), Bloomsbury: Bloomsbury Academic.
- Güvenç, B. (1994), *İnsan ve Kültür*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Handbook for International Education Administrators. (2010). *Glossary*. Alberta: Alberta Education.
- İnal. T. & Kaya, M. (2014). Tenten albümleri: yansımalar. *Frankofoni*, 26(1), 471-481.
- Jodar, A., R. (2006). The quest for a place in culture: the verbal-iconical production and the evolution of comic-books towards graphic novels. *Estudios Ingleses De La Universidad Complutense*, 14(14), 93-110.
- Liu, C. (2022). Mapping world comics: a review of how comics travel: publication, translation, radical literacies. *The Comics Grid: Journal Of Comics Scholarship*, 12(1), 1 - 8. <https://doi.org/10.16995/Cg.9708>.
- Marie-Hélène, C. & Chloé, H. (2018). From James Bond with love: tourism and tourists in the Bond saga. *Via Tourism Review*. 14(14), 1-17. <https://doi.org/10.4000/Viatourism.3083>
- McCracken, T. & Moran, C., R. (2018) James Bond, Ian Fleming and intelligence: Breaking down the boundary between the 'real' and the 'imagined'. *Intelligence And National Security*, 33(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/02684527.2018.1468648>

- Peterle, G. (2021). *Comics as a research practice*. London: Routledge Research.
- Rimmer, P. (2004). Manga world: globalization theory revisited. *Human Geography*, 56(6), 7 - 28. <https://doi.org/10.4200/Jhg1948.56.565>
- Rippl, G. & E. Lukas. (2013). Intermediality, transmediality, and graphic narrative, Daniel Stein And Jan-Noel Thon, (Ed.) *Narratologia: Contributions To Narrative Theory* (s. 191–217), Walter De Gruyter GmbH.
- Ross, C. (2022). Graphic Novels As Cultural Artifacts At Nemla. <https://call-for-papers.sas.upenn.edu/cfp/2022/06/16/graphic-novels-as-cultural-artifacts-at-nemla> (Erişim Tarihi: 08.10.2023).
- Sağdıç, M. (2020). Türkiye’de Öğretmen Yetiştirmenin Genel Kültür Meselesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 43, 1-15.
- Savic, V. (2022). Graphic novels as a teaching tool for raising intercultural sensitivity in primary english classroom 1. *Children’s Literature In Science And Teaching*. 257-271. <https://doi.org/10.46793/Kdnn21.257>
- The Phantom. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Phantom (Erişim Tarihi: 10.16.2023).
- Uygunkan, S., B. (2005). Kültürleme kavramı ve televizyon. *Kurgu Dergisi*, 21(1), 205-213.