

# ÇİZGİ ROMANDA “YENİ” AÇILIMLAR: HAREKETLİ ÇİZGİ ROMAN VE TERMİNOLOJİK BELİRSİZLİK\*

RASİM SARIKAYA, NADİRE ŞULE ATILGAN

## ÖZ

Töpffer tarafından ortaya atılan en erken tanımından bugüne çizgi roman kavramı, medyaya koşut bir tarihi süreci takip ederek tanımını güncel tutmuştur. Öz olarak, yazı-görsel birlikteliği ve ardışıklığı zorunlu kılan bir anlatı türü olarak tanımlanabileceken önce basılı ardından periyodik yayıncılığın konusu, popüler tüketimin nesnesi olarak var olduğu medya tarafından yeniden tanımlanmıştır. Bu tanımlar, yeni medyanın ortaya çıkışınadeğinişlevselliğini korumuş olsa da sonrasında ortaya çıkan yeni formlar (hareketli çizgi roman vd.) tarafından aşındırılmışlardır. Dolayısıyla ki bu süreçte, çizgi roman olduğu iddiasıyla yeni terimler ortaya atılmıştır.

Bu çalışmada, yeni medyaya koşut bir dönüşümün yarattığı tanımlanamaz alanda ortaya çıkan dijital çizgi roman, web çizgi roman, interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman, hareketli çizgi roman formları ve yarattıkları terminolojik belirsizlik ele alınmıştır. Bu terimlerin nitel özellikleri ve örnek eserler üzerinden yürütülecek karşılaştırmalı analiz yoluyla aralarında var olan ilişki ortaya konulmuştur. Bunun yanında, bu belirsizliğin en güncel öznesi olarak hareketli çizgi roman ve diğer terimlerin çizgi roman karşısındaki belirsiz konumu, gerekçeleriyle birlikte incelenmiştir. Çizgi roman üzerine yapılan akademik çalışmalar hız kazanmış olmasına karşın yeni medya sonrasında ortaya çıkan formlar ve kullanılan terminoloji üzerine yürütülen kuramsal araştırma sayısı sınırlıdır. Dolayısıyla çalışmamızın ilişkin literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Medya, Yeni Medya, Sanat, Çizgi Roman, Hareketli Çizgi Roman.

\*Bu makale, Prof. Nadire Şule Atılğan danışmanlığında Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'ne 2021 yılında sunulan “Çizgi Romanda Anlatısal Dönüşüm ve Bir Hareketli Çizgi Roman Önerisi” isimli sanatta yeterlik tezinden hareketle kaleme alınmıştır.

\*\* Araştırmacılar çalışmaya eşit oranda katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

# "NEW" OPENINGS IN THE COMICS: MOTION COMICS AND TERMINOLOGICAL UNCERTAINTY

RASİM SARIKAYA, NADİRE ŞULE ATILGAN

## ABSTRACT

The concept of comics since its earliest definition put forward by Töpffer, it kept its definition up-to-date by following a historical process parallel to the media. In summary, although it can be defined as a narrative type that requires text-visual coexistence and sequencing, it has been redefined by the media, where it exists first as the subject of print and then periodic publishing and popular consumption. Although these definitions remained functional until the advent of new media, they were eroded by the new forms (motion comics etc.) that emerged afterwards. Therefore, in this process, new terms have been put forward with the claim that it is a comic book.

In this study, digital comics, web comics, interactive comics, hypercomics, motion comics forms that emerged in the indefinable space created by a parallel transformation to new media and the terminological ambiguity they create were discussed. The relationship between them has been revealed by the comparative analysis of the qualitative characteristics of these terms and sample works. In addition, the vague position of motion comics which is the most recent example of this ambiguity, and other terms, against comics have been examined together with its reasons. Although academic studies on comics have gained momentum, theoretical research on the forms and terminology used after the new media is limited. Therefore, it is thought that our study will contribute to the relevant literature.

The unidentified space that emerged as a result of a transformation parallel to the new media and the terminological uncertainty that emerged in this area has been the focus of our study.

**Keywords:** Media, New Media, Art, Comics, Motion Comics.

\* This article was written based on the art proficiency thesis titled "Narrative Transformation in Comics and a Motion Comic Proposal" presented to Hacettepe University Fine Arts Institute in 2021 under the supervision of Prof. Nadire Şule Atılğan.

## 1. GİRİŞ

Goethe, Töpffer'in yaratımıyla ilgili olarak "yeni bir sanat formunun doğuşu" ifadesini kullandığında, Töpffer'i çizgi romanın babası olarak gören yaklaşımlara uyumlu olarak "ilk çizgi roman" tartışmasında tarafını seçmiştir. Bu görüş, "ilk" çizgi roman örneğini Trajan Sütunu gibi antik örneklerden "The Yellow Kid"e kadar uzanan geniş bir tarihi yelpazede arayan muhtelif yaklaşıma eşlik etmiştir. Bu tartışmada Töpffer'i öne çıkaran unsurlar, kendi ifadelerinden çıkarılabilir:

Bu küçük kitap karışık bir yapıya sahip. Bir dizi imzalı, çizgisel çizimden oluşur. Bu çizimlerin her birine bir veya iki satırlık metin eşlik ediyor. Bu metin olmadan çizimler anlam olarak, anlaşılmaz olacaktır; çizimler olmadan metin hiçbir şey ifade etmez. Bütün, her şeyden çok, bir romana benzememesi bakımından daha özgün olan bir tür roman oluşturur. Bu küçük dikdörtgen cildin yazarı ismini duyurmadi. Eğer, ressamsa çizimi zayıftır, ancak belirli bir yazma pratiği vardır; eğer edebiyatçı ise, yazıları vasattır, ancak diğer yandan çizim konusunda oldukça amatör bir yeteneği vardır. Eğer ciddi bir adamsa, bazı tuhaf komik fikirleri vardır; komik bir adamsa, ciddi tarafında eksik değildir (Aktaran Kunzle, 2007, s.60-61).

Bu ifadelerle Töpffer, ortaya koyduğu eserin ne görsel ne de yazıdan ibaret olduğunu vurgularken kendisine de adını koyamadığı bir kimlik biçmektedir ki bu kimse ne yazar ne de çizerdir. Dolayısıyla Töpffer, öncülü isimlerden (William Hogarth gibi) farklı olarak "yeni" bir şey yaratığının farkındadır. Kullandığı ifadeler, yazı-görsel birlikteliği ve ardışıklık kıstaslarını, gerek koşul olarak belirleyen bir tanım sunmaktadır ki bu; çizgi romanı ilk tanımlama girişimidir. Bu yaratım Töpffer'i çizgi romanın babası, ortaya koyduğu kıstaslar ise ilk çizgi roman kuramcısı yapmıştır. Hogan's Alley'den sarı kıyafetli küçük bir çocuk ortaya çıkana değin çizgi romanın bu erken formu ve tanımı geçerliliğini korumuştur. Çizgi roman tarihine "The Yellow Kid" adıyla geçen bu eser, periyodik olarak süreli yayınlarda yayınlanan ilk örnek olması bakımından pek çok çizgi roman araştırmacısı tarafından "ilk" çizgi roman olarak nitelenecektir (Ceran, 1997, s.18). Böylelikle Töpffer'in ardından, çizgi roman açısından yeni bir kıstas ortaya atılmış durumdadır: Periyodik yayın. Tarihsel seyri içinde çizgi romanın tanımının yeni kıstaslar eklenerek olgunlaştığı düşünülse de üretilen tanımları daima tartışılır olmuştur. Nitekim "grafik roman" teriminin ortaya çıkması, periyodik yayın kıstasını yok sayacaktır. Diğer yandan, tarihi süreçte çizgi roman kavramının, "comics", "comic strip" ve "comic book" gibi farklı terimlerle karşılandığı görülmektedir. Dolayısıyla kavramsal dönüşüme, terimsel karmaşa eşlik etmiştir.

Doğal gelişimi sürecinin gereği olarak meşrulaştırılabilen bu durumun bir benzeri, yeni medyanın etkisini hissettirmeye başladığı 1990'lı yıllardan itibaren, yeni formlar ve terimlerin ortaya çıkmasıyla tekrar yaşanmaktadır. Bu süreçte, dijital çizgi roman,ardılı olarak web (ya da online) çizgi roman, interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman (hiper comics) ve hareketli çizgi roman (motion comics) terimleri ortaya çıkmıştır. Bu terimler, çizgi roman olma iddiasını taşıırken, geleneksel, aynı zamanda kavramsal olarak elzem kıstasları aşındırmaları hatta yok saymaları ve bazı örneklerde de yeni bir takım yabancı unsurları çizgi romana eklememeleri yönünden eleştirilmektedirler. Zira bu durum başka bir şeye dönüştükleri anlamı taşıyacaktır ki bu iddianın en tartışmalı örneği "hareketli çizgi roman"dır. Hareketli çizgi romanın dışında kalan terimlerin kavramsal bir farklılık içermedikleri ve ilişkin literatürde yer alan tanımlamaların büyük oranda örtüştüğü gözlemlenmektedir.

Dolayısıyla yeni medyayla birlikte ortaya çıkan bu terimlerin gerek çizgi romanla gerekse kendi aralarında var olan ilişkinin niteliği belirsizdir. Dolayısıyla yeni medyanın ortaya çıkışından günümüze uzanan bu tarihsel kesitin, çizgi roman tarihinin bir evresi mi yoksa yeni tür ya da türlerin tarihinin başlangıcı mı olduğu sorusu sorulmaya değer olduğu kadar yanıtlanmaya da muhtaçtır.

Bu itibarla çalışmamızın amacı; bu yanıtın üretilip üretilmediğine ilişkin bir sorgulama yürütmektir. Bu bağlamda, benzer tartışmaların yaşandığı çizgi roman tarihine yer yer referansta bulunularak halihazırda etraflıca ortaya konulmuş olan yeni medya tarihine koşut, ortaya çıkan terminoloji ve yarattığı belirsiz alan tanımlanmaya çalışılacaktır. Bu bağlamda, hareketli çizgi roman başta olmak üzere yeni medyayla birlikte ortaya çıkan dijital çizgi roman, web (ya da online) çizgi roman, interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman (hiper comics) terimleri, çizgi roman kavramı ve içerdiği kıstaslar üzerinden, nitel bir denetime tabi tutulacaktır. Bu denetim; terminolojik belirsizliğin varlığına dair iddiayı delillendirmek üzere, ilgili terimleri içine alan literatürdeki tanımlamalar, nitelgeler ve ilişkin örnekler üzerinden karşılaştırmalı analiz yöntemiyle yürütülecektir. Çizgi roman tarih yazımı tarafından kayda alınmış olmasına karşın, ülkemizde çizgi romana ve genel literatürde yeni medya sonrası döneme ilişkin kuramsal araştırma sayısı oldukça sınırlıdır. Çalışmamızın, bu ve benzeri terimlerin, çizgi roman karşısındaki konumuna ilişkin olarak halihazırda hareketli çizgi romanı içine alan literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## 2. YENİ MEDYADA "YENİ"

İletişimde demokratik bir devrimin ifadesi olarak bilgisayar, internet teknolojisi ve akabinde mobil teknolojiler ki bu bağlamda ortaya "rich media", "hyper media" gibi farklı terimler çıkmıştır, aracılığıyla var olan "yeni medya", geleneksel medyanın aksine yaratıcı-kullanıcı etkileşimi ve bu bağlamda kullanıcıya sunulan müdahale yetkisi, dahası bireyi etkin olarak üretim süreçlerine dahil etme vaadini taşımaktadır. Bu müdahale elbette ki imalata konu tüketimle ilişkili olarak düşünülmemeli, mallar yerine hizmetlerin hükmettiği bir üretim ve tüketim kültürüne dönük olarak açıklanmalıdır. Bu bağlamda yeni medya, modernite ve post-modernite arasındaki geçiş dönemine rastlayan bir evrede ortaya çıkmıştır. İmalata dayalı sanayi devrimiyle ilişkili olarak düşünülen modernizmin ki bu bağlamda Fordizm'le eş anlamlı kullanılabilir, yerini sanayi devrimi sonrası gelişmelerle daha yakından ilintili olan, hizmet üretimi öncelikli postmodernizme bırakmaktadır. Öyle ki günümüz üretim ve tüketim endüstrisi, ne ürettiğinden tam olarak emin olamadığımız dev şirketler tarafından yönlendirilmektedir. Bu yeni ekonomik model uyarınca elle tutulur olmayana dönük bir tüketim kültürünün geliştiğine şahit olunmaktadır. Bilgi teknolojilerinin yükselişi, finansal piyasaların küreselleşmesi, hizmetin ve beyaz yakalı emeğinin büyümesi, ağır sanayinin gerilemesiyle belirlenen bir toplum tarafından üretilen bu kültür ve politikaların, modernizmin endüstriyel bağlamında egemen olandan, belirgin şekilde farklı olacağı görülmektedir. Creeber'in ifadesiyle:

Bu kültürel değişimler, tüketim ve boş zamanların iş ve üretimden ziyade, deneyimlerimizi belirlediği tüketici toplumunun kaçınılmaz yan ürünü olarak anlaşılabilir. Bu, "tüketici kültürü" nün kültürel alana egemen olduğu anlamına gelir; pazar, günlük hayatımızın dokusunu ve deneyimlerini belirler. Bu "postmodern" dünyada, emtianın ötesinde bir referans noktası yoktur ve teknolojinin kendisinin, deneyimden ayrı bir şey olduğu hissi yavaş yavaş yok olmaktadır (2009, s. 15).

Barınma, beslenme, ulaşım, iletişim gibi insan ihtiyaçlarını gidermeye dönük olarak üretilen malın yerini, bizzat teknolojisini deneyimsel tüketime sunan mallar almaktadır. Örneğin; mobil cihazlar yalnızca iletişim kurma amacına hizmet etmemekte aynı zamanda teknolojisinin deneyimlenmesine dönük bir fonksiyon da yüklenmektedir. İletişimin kurulabiliyor oluşunun yanında, biçimi biza-tihi bir tüketime dönüşmüştür. Bu bağlamda “yeni medya” geleneksel medyadan farklı olarak ileti-şimden ziyade, deneyime aracılık etmek üzere ortaya çıkmıştır. Bu ortaya çıkış büyük oranda, bilgi teknolojilerinin gelişimine bağlıdır ki “yeni medya” hali hazırda, bilgisayar ve internet teknoloji-sinin gelişimiyle ilişkilendirilmektedir. Kavramsal varoluşu daha geriye tarihlenebilse de etkin olarak 1990’larda, yayıncılık sektöründe yaşanan gelişmelerle ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda, etkileşimli CD-DVD’ler ve web siteleri gibi yeni araçları gazete, radyo, TV gibi, nispeten daha geleneksel plat-formlardan ayırt etmek üzere ortaya atılmıştır. Böylelikle “yeni medya” ifadesi, dijital medyaya ya-kından bağlı, daha spesifik bir anlama sahip olmuştur (Quaranta, 2013, s. 27). Geleneksel medyayı da kısmen içeren, çoklu bir model oluşturmasına bağlı olarak ortaya çıkan gri alan, sahip olduğu bu spesifik anlam tarafından kristalize edilmiş, böylelikle yeni medya selefinden ayrıştırılmıştır. Dolayısıyla sonrasında ortaya çıkan dijital medya, zengin medya (rich-media), hiper medya (hyper-media) gibi kavramlarla çakışan bir tanıma doğru evrilmiştir. Örneğin zengin medya (rich-media); deneyimi iyileştirmeye dönük olarak gerek statik gerek hareketli grafikler, ses ve video, etkileşim ve diğer multimedya biçimlerini kullanarak tüketiciyi sanal ağa çekmeye çalışmaktadır. Ayer’e atıfla; “Çoklu algı kanallarına hitap eden mesajların, tek veya daha az algısal bir sisteme çağrı yapanlar-dan daha iyi algılandığı ve yüksek kaliteli mesajların düşük kaliteli mesajlardan daha etkili olduğu varsayımıyla çalışmaktadır” (Aktaran Ayer, 2014, s. 44).

Medya ve kültür arasındaki karşılıklı bağımlılık, “yeni”nin göreceliğine de bağlı olarak “yeni med-ya”nın tanımını sürekli güncel tutarken tartışılır da kılmaktadır. Böylelikle zengin medya ve yeni medya arasındaki tek ayrıma “daha yeni” üzerinden gidilebilmektedir. Her ne kadar araçsal varlı-ğını büyük oranda dijital olanaklardan devşiren ve bunları geliştirerek etki alanını genişleten bir kavram olarak ortaya çıksa da zengin medya yine de “yeni” sıfatının içinde kalmak durumundadır. Hiper medya terimi ise kendisini “dijital” kavramıyla sınırlandırarak yeni medya şemsiyesinin al-tında kalmaktadır. Diğer yandan, iletişim ve medya devriminin merkezine oturan, radikal yeni bir medya olarak nitelenmiştir. Baştan sona, yeni yollarla iletişim kurmak ve heyecan verici olanaklar yaratmak için basım, film ve televizyondan alınmış pek çok elementi kullanan dijital bir ortamdır (medium) (Cotton ve Oliver, 1993, s. 7). Bu yönüyle dijital medya ile arasında bir ayrım yapmak zordur ve yeni medya - zengin medya arasındaki ayrıma benzer türden bir yorumla gidilebilmektedir. “Dijital medya”ya bakıldığında ise bütün medya ekolojisinin bir parçası olduğu görülmekte-dir ki kitaplar, gazeteler, televizyon, film ve radyo gibi “geleneksel” medya da dönüşüm geçirmiş olsa da günlük yaşamın bir parçası olmaya devam etmektedir. Bu dönüşümün merkezine oturan dijital medya, geleneksel medyaları da içine alan çoklu bir medya biçimi olarak görülmektedir (Dena, 2008, s. 1). Ancak Dena tarafından yapılan tespitlerin gerek yeni medya gerek hiper medya ve gerekse diğer terimler için de kullanılabilir olduğu anlaşılmaktadır. Bu terimlerin tamamı, her halükarda yeni medyanın türevleri olarak işlev yüklenilmektedirler ki aynı tartışmalar “sanat” kavramı üzerinden de yürütülmektedir. Örneğin:

“Yeni Medya Sanatı” terimi, neredeyse Darwinist bir doğal seçim sürecinin ürünüdür ancak yine de “Dijital Sanat” ve “Medya Sanatı” gibi terimlerin varlığını engellememiştir...Aslında,

bu terimle ilgili karışıklık, aynı metinde bile, aynı şey olmasalar bile farklı terimlerin sıklıkla eşanlamlı olarak kullanıldığı bir duruma yol açmıştır. Örneğin; "Dijital Sanat" ifadesi, alanı dijital ortama daraltırken, özellikle Alman akademik literatüründe popüler olan Medya Sanatı ifadesi, tüm medyaya erişimi genişletmektedir...Altmışlı ve doksanlı yıllar arasında öne çıkan pek çok alternatif için de durum farklı değildir: Electronic Art, Computer Art, Multimedia Art, Interactive Art, Virtual Art, Cyberart, v.b. (Quaranta, 2013, s. 23-24).

"Medya" kavramı üzerinden medya sanatının, bütün bir insanlık tarihini içine alabilen geniş yelpazesi, yeni medya ve sanatını yalnızca bir evrim sürecine indirgemek durumundadır. Dolayısıyla medya ve yeni medya arasında, bir bitiş ve bir başlangıç noktası belirlemek olanaksızlaşmaktadır. Bu bağlamda yeni medyanın, medyayı sonlandırandan ziyade dönüştüren doğası ortaya çıkar. Ancak bu doğa, medya kavramının dışında bir kavramsallaştırmaya ihtiyaç duymamaktadır. Dolayısıyla Gutenberg'i ya da Nicéphore Niépce'yi dışlayan bir "yeni"den bahsedilmiş olunmamaktadır. Bilgisayar teknolojisi var olduğunda "yeni"nin gereksinimini karşılayacak düzeyde değildir zira bir takım matematiksel hesapların yapımını hızlandıran bir hesap makinesinden öte değildir. Ancak cihazın evrime yatkın doğası, medyayı işleyebilir hale geldiğinde, "yeni"nin başlangıç noktasını oluşturmaktadır: "Bilgisayar artık sadece rakamları işlemeye uygun bir analitik motor değil, bir medya sentezleyici ve manipülatör olan Jacquard'un (Joseph Marie Jacquard) tezgahı olmuştur" (Manovich, 2001, s.26). Bu bağlamda bilgisayar teknolojisi, medyanın "yeni"sini imlerken ironik şekilde ortaya koyduğu çoklu model sayesinde bütün medyayı, yeni medyanın evreninde yeniden inşa etmiş ve medya ile yeni medya arasındaki gri alanı da yaratmıştır. Ancak bu inşa yetisi bilgisayara, medya işlemenin veya bir tezgahın ötesinde "medya" olma niteliği kazandırmamaktadır ve bir şekilde bu teknolojinin başka bir teknolojiyle çarpıştırılması gerekir: Kitle iletişim araçları. Quaranta, Manovich'e atıfla yeni medyanın; bilgisayarların bir üretim aracı olmasının ötesinde, içerikleri depolamak ve dağıtmak için kullanılan birer araca dönüştüğü noktada, kavramsal olarak var olduğunu savunmuştur ki bu da internet teknolojisi ve bu kavram arasındaki bağlantıyı ifade etmektedir. Dolayısıyla kitle iletişim araçları ve veri işleme teknolojisi karşılaştığında, medyanın kimliği, tıpkı hesap makinesinden bir "medya işlemcisine" dönüşen bilgisayarın kimliği kadar değişmiştir (Quaranta, 2013, s. 27-28). Bu çarpışmanın sonucu olarak bilgisayar, medyanın tamamının işlendiği, depolandığı ve dağıtıldığı kombine bir platforma dönüşmüştür. Diskler ve sonrasında CD-ROM veya DVD gibi maddi depolama ve dağıtım kanalları, görece inanılmaz bir hızla yerini kablolarla dahi ihtiyaç duymayan, tamamen sanal bir iletim ve depolama ağına bırakacaktır: İnternet.

İnternetin şu andaki gelişimi, bilgisayar bilimi, yeni bilgi ve iletişim teknolojileri, ekranın dijital görsel-işitsel medya için bir ekran aracı olarak kullanılması dijital içeriğin oluşturulmasını ve dağıtımını kolaylaştırmıştır. İnternetin yaratıldığı 60'lardan bu yana, bu teknoloji kitlesele bir yayılma aracı haline geldiğinde daha fazla büyümeyle bilginin yayılması konusunda bir evrim aşaması geçirdik. Bilgisayar, her türlü bilgiye, özellikle de multimedya içeriğine erişmek için çok yönlü bir ortam haline gelecektir (Curiel, 2013, s. 26).

1994'te Netscape Communications Corporation, web tarayıcısı Netscape Navigatör'ü piyasaya sürerek kopyalarının, internette ücretsiz olarak indirilmesine izin verdiğinde hypermedia devrimini başlatmış oluyordu (Cotton ve Oliver, 1993, s. 29). Bu dönüm noktası esasen yeni medyanın "hiper medya" adı altında, altın çağına girmiş olduğu şeklinde de yorumlanabilmektedir. Terimler arasın-

daki karşılaştırma ve tartışmaların uzağında kalarak bu andan itibaren "web" in, "world wide" niteliği kazandığı ve yeni medyanın küreselleşeceği görülecektir. Yeni teknolojiler her zaman, yaratılmış eski teknolojilerin sınırlılıklarından kurtulmak üzere var edilmişlerdir. Dolayısıyla insan, yeni bir teknolojinin ortaya çıktığı anda, yarattığı sınırları aşmak üzere tekrar iş başındadır (Dena, 2008, s. 4). Dena'nın ifadelerinden hareketle DVD gibi izole ve sınırlı bir evrende hapsolan medya, sonsuz gibi görünen, sanal bir evrende internet sayesinde yol almaya başlamıştır ki şüphesiz bu medya tarihinin en büyük devrimidir. Manovich'in ifadesiyle;

Matbaanın icadı, kültürel iletişimin sadece bir aşamasını etkilemiştir; dağıtım. Fotoğrafın icadı ise yalnızca bir tür kültürel iletişimi etkilemiştir: İmgesel. Buna karşılık, bilgisayar medya devrimi, satın alma, manipülasyon, depolama ve dağıtım dahil olmak üzere iletişimin tüm aşamalarını; ayrıca tüm medya türlerini etkilemiştir: Metin, hareketsiz imge, hareketli imge, ses ve uzamsal yapılar (2001, s. 19).

Böylelikle bütün iletişimsel edim, anlatı yapıları ve sanat, yeni medya içinde var olmuştur. Yeni medyayla birlikte var olan ve zaman zaman eş anlamlı kullanılan dijital, hiper, zengin medya gibi terimler, bu varoluş sürecinde ortaya çıkan ve medyaya eklenen yeni teknik, biçim ve yöntemleri imlemektedirler. Dolayısıyla bu terimler üzerinden yapılabilecek herhangi bir okuma, yeni medya bağlamında yapılabilecektir. Bahsi geçen yenilik gerek geleneksel gerekse yeni araçların tamamını kullanan çoklu (multimodal) ve geçişken (intermodal) bir modeldir. Cotton ve Oliver'in hiper medyaya dönük olarak paylaştıkları; "sanat, film, televizyon, telekomünikasyon ve bilgisayar biliminin gelişimine paralel olarak genişleyen hibrit bir ortamdır" ifadesi bu bağlamda açıklayıcıdır (Cotton ve Oliver, 1993, s. 11). Genel olarak internet bazlı bir evrim olarak nitelenebilecek bu terim ve ifade ettiğimiz diğer terimler, yeni medyayla iç içe geçmektedir ve onun şemsiyesi altına girmektedirler. Dolayısıyla pek çok benzeri terimin daha ortaya çıkacağı varsayımında bulunulabilir. "Yakın bir gelecekte, medyanın farklı teknolojik platformlarda, farklı medya formatlarında ve farklı ağlarda özgürce hareket edeceğini varsayabiliriz. Medya bu anlamda katıdan daha fazla sıvı gibi görünecektir" (Dena, 2008, s. 8). Öz olarak denilebilmektedir ki yeni medyanın yarattığı yeniliğin ayırıcı niteliği, küresel, aynı zamanda sanal bir ağ üzerinde, iletişime dair üretim ve tüketimi kolektif ve küresel boyuta taşımış olmasına bağlı olarak ortaya çıkmıştır. Tüketiciyi etken bir paydaş olarak üretim sürecine dahil eden yapısıyla yeni medyanın hedefi; üretici-tüketici ya da kaynak-hedef paradigmasının olumsuz çağrışımlarından kurtularak her bir bireyi oyuna dahil etmeyi içermektedir.

### 3. SANAL GERÇEKLIK OLARAK SANAT VE ÇİZGİ ROMAN

Yeni medya vaadi öz olarak; kitlesel iletişimi iki yönlü bir yapıya kavuşturmaktadır. Öyle ki bu ortamın, izler veya hedef kitleyi edilgen konumunun ötesinde, katılımcı hatta kaynak ya da üretici konumuna yükselttiği varsayılmaktadır. Levinson'un, Digital McLuhan'da belirttiği gibi; "çalışmalarının çoğu yeni medya'nın; bir kitlenin elektronik bilgi ile etkileşimini bir bütün olarak güçlendirmesini ve hepimizi "röntgenciden katılımcılara" dönüştürmesini bekliyordu" (Aktaran Creeber, 2009, s. 15). Geleneksel medyanın hedef olarak konumlandığı birey, bu devrimin ardından kolektif bir üretim sürecinin tarafı olacak hatta kaynak ya da gönderen konumuna yükselebilecektir. Etkileşim yoluyla mevcut içeriklerin, tüketici tarafından -belirlenen nispetle de olsa- şekillendirilebiliyor oluşu ve bunun yanında tüketicinin, üretebilmesi ve üretimini paylaşabiliyor olması fikri, kendi



başına bir devrim olarak nitelenebilecektir. Bu dönüşümün tam olarak her yönüyle gerçekleştirilebildiğini söylemek mümkün olmasa da yeni medyanın bu olanağı potansiyel olarak sağladığı tezi savunulabilir. Ardevol, "web siteleri" üzerinden yeni medyanın, kitle iletişim araçlarının klasik yayın modeline bir meydan okuma oluşturduğunu ve bunun iki ana nedeni olduğunu ifade etmiştir. İlk neden; kullanıcı konfigürasyonlarıdır ki bunun sağladığı etkileşim ortamı, merkezi olmayan ve/veya yöneticiden bağımsız yönetilebilir işlem deneyiminin sunulmasıdır. Diğer neden ise; dijital teknolojiler yoluyla insanlara tahsis edilen alana dayanmaktadır ki böylelikle bireyler, kendi içeriklerini üretebilmekte ve dağıtabilmektedirler (Ardevol vd., 2009, s. 259-260). Bu iki gerekçeye ek olarak çoklu ve geçişken modalite (multymodal, intermodal) maddesi de eklendiğinde karşımıza, farklı medya türlerini bünyesine katan, kolektif, çok farklı biçimlerde görünür olan dolayısıyla öz biçimden yoksun, tanımlanması zor yeni bir medya formu çıkacaktır ki bu, "rich media", "hyper media" gibi terimlerin ortaya çıkmasıyla doğrulanmaktadır. Dena'ya atıfla bu; katıdan ziyade sıvı gibi görünen ya da diğer bir ifadeyle akışkan nitelikli bir medyaya doğru yürüyen evrim sürecinin ifadesidir. Bu itibarla yeni medya içinde var olan ve iletilen her türden mesaj bu yapıya uyarlanma gereksinimi duyacak, tabiri caizse sıvılaşacaktır. Çizgi romanın da dahil olduğu her bir medyatik tür bu süreçten olumlu veya olumsuz etkilenecektir.

Ardevol ve diğerlerinin belirttiği ikinci gerekçe esasen yeni medyanın bireysel üretime yönelik demokrasi vaadini içermektedir. Her ne kadar geleneksel medyanın güç odakları hakim konumunu yeni medyaya taşımak üzere dönüşüyor ve kolluk kuvvetlerinin yerini algoritmalar alıyor olsa da yeni medya evreninin sonsuzmuş gibi görünen hacmi içinde karanlık alanlar mutlaka var olacaktır. Sınırsız ve denetlenemez bir özgürlük ortamı kuşkusuz denetlenemeyen sayısız odağın varlığına işaret edecektir ancak aynı nispetle iletişim ve paylaşımı sınırsız kılacaktır ki bu bağlamda, genel olarak sanat ve özel olarak çizgi roman açısından yeni medya, "underground"un mirasını taşıyacaktır. Marks'a atıfla internet (yeni medya da denilebilir); "düşüncelerimizi, ifade etme biçimimizi değiştirmiş, yazma ve yayınlama fırsatını, her zamankinden daha büyük oranda genişletmiştir. Web siteleri, bloglar, videolar ve podcastler dahil sesin bu şekilde demokratikleşmesi, bireysel üretim için bir pazar yaratmıştır" (Marks, 2009, s. 83). Underground'un mutlak zaferi veya endüstriyle rekabet edebileceği bir ortam fikri kaçınılmaz olarak gerek sanatsal gerekse endüstriyel bir devrimi de beraberinde getirecektir ve bu devrim her iki açıdan da çizgi romanı ilgilendirmektedir. "Bu yeni ortam, yalnızca kurumsal kültürel ürünleri değil aynı zamanda çeşitli ve karmaşık -ve eğlenceli - ev üretimi ve kendi kendine dağıtım örneklerini göz önünde bulundurarak, medya tüketim uygulamalarının yeniden tanımlanmasını gerektirmektedir" (Ardevol vd., 2009, s. 260). Zira yeni medya uygulamaları, gündelik yaşamın tamamını kuşatan bir boş zaman etkinliğine dönüşerek kültürel dönüşümü tetiklemektedir. İlk adım medyanın, yeni medyaya adaptasyon sürecini kapsayacaktır. Bu bağlam ise Ardevol ve diğerleri tarafından sunulan ilk gerekçeye tekabül eder. Bu süreç, basılı yayının yok olacağı, sanat dahil her türlü insan ediminin dijitalleşeceği sanal bir evreni öngörmektedir. Mobil cihazların insanın birer uzvuna dönüşeceği öngörüsü ise günümüzde, rahatsız edici olmaktan çıkmıştır ki bu öngörünün kaynağı McLuhan'a kadar dayanmaktadır. Dijital teknoloji, sanat dahil pek çok edimi daha hızlı daha kolay daha çeşitli ve daha yaygın kılma potansiyelini kuşkusuz taşımaktadır. Gherman; dijital sanatın, çağdaş sanatın vazgeçilmez bir parçası haline geldiğini ve sunduğu araçlarla, sanatçıların, düşünce ve yaratma biçimlerinde devrim yarattığını ifade etmekte ve eklemektedir; geleneksek olarak üretilmesi mümkün olmayan sanatsal üretim, bilgisayarlı



arayüzler aracılığıyla mümkün olmuştur. Sanal müzelerin ve sanat galerilerinin ortaya çıkmasıyla sınırlar ortadan kalkmakta, sanat eserleri, dünyanın her köşesine hızla nüfuz etmekte ve izleyiciler tarafından anında erişilebilir olmaktadır (Gherman, 2018, s. 14).

Yaratım sürecinin tamamının geleneksel gerçeklik algımızın dışında yürüdüğü yani sanal evrende üretilip sanal evrende iletilen ve maddeten hiç var olmayan sanat, böylelikle dünyanın atmosferinde serbestçe seyahat ederek tüm yerküreyi çevrelemektedir. Bu sanatın niteliği ve değerinin ne olacağı sorusuna verilecek yanıt, bu bağlam üzerinden çizgi romanı da etkileyecektir. Tartışma yalnızca, sanatın sanal ortama taşınıyor ve orada sergileniyor oluşuna değil aynı zamanda sanal ortamda, dijital olanaklarla üretiliyor ve vücut buluyor oluşu ya da esasen hiç vücut bulmuyor oluşuna dayanmaktadır. Dijital veya yeni medya sanatında sanat eseri “ağlar” olarak adlandırdığımız yapının içine eklenmektedir dolayısıyla eser artık uydulardan, kablolardan, uydu çanaklarından, optik fiberlerden geçen ve bu ağa yayılmış “birler” ve “sıfırlar”dır. Doğrudan maddesiz “tuval” için tasarlanmış, “her yerde” oldukları için “konumsuz” bu yeni yapımların etkisi ne olabilir? Her şey sanki görüntünün kendisi, etini, pigmentlerini, doku ve yoğunluğunu kaybedecekmiş gibi gerçekleşmektedir. Görüntü bir hayalet olmaktadır (Aktaran Gherman, 2018, s. 14). Kuşkusuz sanatta, malzeme veya sergilemeye dair herhangi bir kısıtlama söz konusu değildir ve yeni medya sonrasında, araçsal olarak “geleneksel” ve “yeni” ayrımı yapılabilmektedir. Yanıtlanması gereken soru, bu “yeni”nin kavramsal bir değişime neden olup olmadığı ve sanatçı ile eseri arasındaki ilişkidir. Bu bağlamda, yeni medya ve/veya eş anlamlı diğer terimleri, sanat olmağı yönünden tartışmak zordur. Tartışılabilir olan, günümüzde sayısız alternatif ve varyasyonu an içinde karşımıza koyabilen ve ileri düzeyde otomasyon yetisiyle kullanıcıya minimum düzeyde ihtiyaç duyan “sanal zeka” olgusudur. Bu olgu, edebiyat jargonuna atıfla bir tür “hayalet yazar” olarak nitelenebilir mi? En sorulabilir soru budur.

Walter Benjamin, “Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat” adlı makalesinde, başlıkta ifade edildiği bağlamda sanat yapıtının işlevi ve varoluşsal niteliğini yeniden tanımlamıştır. Teknik olarak çoğaltılabilen ve yeniden üretilebilen yapıt kitleleşerek biricikliğini yani “aura”sını kaybeder. Bunun ise iki sonucu olacaktır: Gelenegın parçalanması ve insanlığın yenilenişi. Benjamin bu iki sürecin, kitlesel hareketlerle yakından ilişkili olduğunu ifade etmiştir ki sanat bu bağlamda, hiç olmadığı kadar kitlesel ve politik etki yaratma kapasitesine sahip olmuştur (Benjamin, 2020, s.14-15). Bu ifadeler sinemanın yarattığı etki altında dillendirilmiş olsa da Pop Art’a ilişkin bir öngörü barındırmaktadır. Andy Warhol, satın alınmak istenen şeyin ürettikleri değil, bizzat Warhol’un “aurası” olduğunu söylerken Benjamin’i anıyor gibidir (Warhol, 2010, s. 89). Yeniden üretilebilirlik çağında aura yer değiştirmiştir. Yapıtın değeri, mübadele değerine indirgenmiş ve aurası yapıtı terk ederek yaratıcısı ya da bu bağlamda üreticisine taşınmıştır. Bu tespitlerin tamamı yeni medya çağında sanatın durumuna ilişkin olarak da işlevseldir. Bahsi geçen kitlesel ve siyasal etki, world wide web (www), bilgisayar yazılımları ve otomasyonun, yeniden üretilebilirlik ve çoğaltılabilirliği taşıdığı nokta itibarıyla küreselleşmiş ve ana indirgenmiştir. Aynı anda, her yerde üretilebilen, gösterilebilen ve görülebilen sanat, tekilliğine bağlı değerini yitirmiştir.

Fotoğraf ve/veya sinemanın ardından, yeni medya sanatı ya da dijital sanat vb. türlerin sanat olmağı tartışmasına bir yanıt olarak alınabilecek bu yaklaşım, çizgi roman bağlamında da kullanılabilir ancak ele alınması gereken yegane bağlam bu değildir. Çizgi roman, geleneksel olarak

kitlesel bir niteliğe sahiptir ki sanat olma iddiasından önce, bir popüler tüketim nesnesi olarak vardır. Bu itibarla medyaya yönelik aşırı duyarlılık ve kavramsal bağımlılık içerir. Çizgi roman, Hogart ve Töpffer'den yeni medya devrimine kadar uzanan süreçte, basılı medyayla özdeşleşmiştir. Dahası, yaşadığı bütün kavramsal dönüşümler bu medya üzerinden okunmaktadır ki yeni medyanın çizgi roman üzerindeki etkisi de bu bağlamda tartışılmaktadır. Ele alındığı üzere yeni medya ve basılı medya arasındaki ilişki, yalnızca aktarıma veya iletme değil aynı zamanda uyarlamaya dayalıdır ki bu da bizi yeni medyanın öngördüğü çoklu ve geçişken (ya da akışkan) medya bağlamına geri getirmektedir. Yeni medyayla birlikte, basılı yayının konusu üretimin neredeyse tamamı hızla sanal ortama taşınmış, üretim ve dağıtım aktiviteleri büyük oranda dijitalleşmiştir. Bunun altında, sanal evrenin üretim ve iletme dönük potansiyelinin yanında, zamanın ruhunun dayattığı zorunluluklar da yatmaktadır. Böyle bir ortamda internetin gelişimine dönük öngörüler, basılı yayının bu süreçte yok olacağı fikirleriyle birlikte dillendirilmiştir. Görme yetisi ve körlük üzerine araştırma yürüten bilim insanı Ray Kurzweil, 2030 yılına kadar molekül boyutundaki beyin implantlarının, metne olan bağımlılığımızı sonlandıracağını iddia etmiştir ki yakın geçmişte Elon Musk, beyine yerleştirilmesi planlanan bir tür çip teknolojisini tanıttığını yapmıştır. Bagdikian'ın paylaştığı bir diğer örnekte, Image Source Company CEO'su Ted Padover, 2001'e dönük öngörüsünde: "Çoğumuzun yaşamındaki basılı eserlerin neslinin tükenmesinin yakın olacağına inanıyorum" ifadesini kullanmıştır (Bagdikian, 2004, s. 114). Ted Padover'ın iddiasının üstünden uzunca bir zaman geçmesine karşın henüz basılı yayın yok olmuş değildir ancak basılı olan her eserin dijital muadilini bulmak mümkündür ve bu eserlerin üretim aşaması da neredeyse tamamen dijitalleşmiştir. Basılı yayını ayakta tutan unsurun, x-y kuşaklarının nostaljik alışkanlıklarına ve okuma ediminin basılı sayfaya olan yatkınlığına kadar indirgenmediği söylenilebilmektedir ki bu da bir tür doğal seçim süreci tarafından aşılabilecektir. Çizgi roman özelinde de basılı yayıncılığın devam ettiği fakat üretimin büyük oranda sanal ortama taşındığı ve buna ek, sanal ortam uyarlama faaliyetlerinin sürekli artış gösterdiği gözlemlenmektedir. Bu itibarla temeli iletişime dayalı bütün disiplin ve sektörlerde olduğu üzere çizgi roman endüstrisinde de yeni medyanın dayattığı sonuçlar görülmektedir. 1980'lerin ortalarından itibaren, masaüstü yayıncılığın ortaya çıkması ve buna dönük yazılım ve donanım teknolojilerinin gelişmesi yeni bir tasarımcı kuşağı yaratmıştır. Öyle ki mevcut teknolojiler, klavye ve mouse dışında herhangi bir araca ihtiyaç duyulmaksızın tasarım üretmeyi mümkün kılmaktadır. Bu teknoloji sadece geleneksel tasarım sürecini kolaylaştırmakla kalmayıp aynı zamanda tasarımcıların bir iş kavramının sayısız çeşitliliğini yaratmalarına olanak tanıyan fikir, çizme ve oluşturma aşamalarına yepyeni bir boyut kazandırmıştır (Gherman, 2018, s.14).

Bugünün teknolojilerinin çok uzağında, basılı yayının ötesinde bir etkileşimi mümkün kılan yeni medya (ya da elektronik veya dijital) yayıncılığının emekleme dönemi, yazılı türün elle tutulabilir sayfalar yerine bir bilgisayar ekranında görünür olmasından ibarettir. Bu noktada tüketiciye sağlanan en büyük fayda, düşük maliyet ve kolay ulaşılabilirliktir. Johannes Gutenberg'in yarattığı devrimin bir uzantısı olarak var olduğu bu bağlamda savunulabilir. Bütün unsurlarıyla basılı yayıncılığa dair eserler zaman içinde bu mecraaya taşınmışlardır ki buna bireysel üretim de dahil edilmelidir. Underground'ın çizgi roman dünyasında yarattığı çeşitlilik de bu bağlamda yeniden gözlemlenmektedir. Ana akım çizgi roman cephesinde ise ikinci bir underground vakasına karşılık ikinci bir "The DC Implosion"dan kaçınmak üzere yeni medya devrimine tepki vermiştir. Bu tepkinin geleneksel çizgi roman yaratımı üzerinde yaratacağı etkiye ilişkin olarak Gönenç'e atıf

yapılabilir: "Anlatan, anlatılan, ve anlatılanı anlatmak için kullanılan araç. Çizgi romanın üretim ve tüketimini de açıklamak için kullanılacak "anlatan - araç - anlatılan" üçlüsü, dijital çağda farklı bir görünüm kazanmış bulunmaktadır" (Gönenç, 2005, s. 52). Bu ifadeyi "pek çok farklı görünüm" şeklinde düzeltmek de mümkündür. "Önce" ve "sonra" ifadelerini kullanmanın zorluğundan hareketle bu görünümler şu şekilde sıralanabilmektedir: Dijital çizgi roman, web çizgi roman (web comics), interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman (hyper comics) ve hareketli çizgi roman. Bu terimlerin taşıdıkları sıfatlar itibarıyla, yeni medya sonrasında ortaya çıkan terimlerle kurdukları ilişkileri dikkat çekmek gerekir ki bu durum bir anlatı türü olarak çizgi romanın medya kavramıyla olan sıkı bağını ortaya koymaktadır.

Bu listeye dahasının da (yeni medyada olduğu üzere) ekleneceğini öngörmek zor değildir fakat bu öngörü aynı zamanda, halihazırda sonlandırılmamış bir tartışmanın, daha da içinden çıkılmaz hale gelebileceği anlamını da taşıyacaktır. Yazı ve görsel birlikteliğinden doğan melez (hibrit) bir form olarak nitelenen bu anlatı türünün, çoklu bir medya modeline (multimodality) karşı bağımsızlığının olması beklenilebilir ancak yeni medyanın sıvı ve sıvılaştırıcı niteliği türler arasında ortaya çıkacak sızıntıları öngörmektedir ki bu da kaçınılmaz olarak kavramsal veya terimsel belirsizliklerin ya da tanımlanamayan alanların ortaya çıkacağı anlamına gelmektedir. Çizgi roman türüyle ilişkili olarak ortaya çıkan yeni medya kaynaklı terimlerin varlığı da bu bağlam üzerinden okunabilecektir.

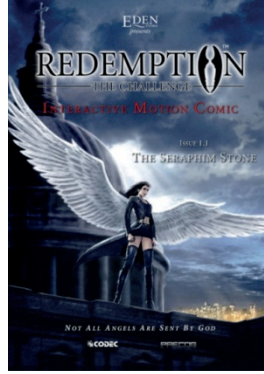
#### 4. TERMİNOLOJİK BELİRSİZLİK VE HAREKETLİ ÇİZGİ ROMAN

Dijital ya da sanal ortam üzerinden birbirine bağlanan yeni medya üretimi bu terimlerin tamamı için sıralanabilecek olanakların pek çoğu internet sayesinde var olmuştur. Bu sayede çizimleri video, ses ve animasyonlarla birleştiren multimedya kompozisyonları daha yaygın hale gelmiştir. Dijital ve basılı çizgi roman arasındaki temel farklardan biri sayfa düzenine dayanmaktadır ki dijital çizgi romanlar artık fiziksel sayfalarda sunulmamakta ve yeni hikaye anlatımı biçimlerine (form) yol açmaktadır (Dittmar, 2012, s. 83). Böylelikle McCloud'un "sonsuz tuval"inin işlevsel boyutu ortaya çıkmaktadır. Öngörülemez bir evrende olasılıklar sınırsızdır ki bu ifade, yeni medya ve çizgi roman ilişkisi üzerinden ortaya atılan ve geleneksel çizgi roman formunun dayattığı fiziksel sınırların yok olmasının, yaratıcı edim açısından yeni fırsat sunacağı öngörüsünü içeren "sonsuz tuval (infinite canvas)" kavramına atıf yapmaktadır (McCloud, 2000, s. 222). Dijital çizgi roman, web (online) çizgi roman, interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman ve hareketli çizgi roman terimleri, öngörülen olasılıkların güncel örneklemini oluşturmuştur. Bu formların ortaya çıkışı çizgi roman bağlamında iki türlü belirsizlik yaratmıştır. Bunlardan ilki; bu terimlerin birbirleriyle olan nitel farklılıkları ya da aynılıklarına, diğeri ise; -büyük oranda "hareket" olgusu dolayısıyla hareketli çizgi roman üzerinden yürüyen- bu formların çizgi roman olup olmadığı sorusuna ilişkindir.

Yeni medyada çizgi romanların ilk olarak elektronik kitap formatında ortaya çıktığı bilinmektedir ki bu örnekler dijital çizgi romanın da ilk örnekleridir. Dolayısıyla dijital çizgi roman terimi geleneksel çizgi roman formunun dijital medya aktarımına gönderme yapmaktadır. Çizgi romanların ilk yeni medya deneyimleri her haliyle basılı çizgi romanın geleneksel niteliğini korumaktayken dijital çizgi roman olarak adlandırılmışlardır. Fakat bu terime dair olgun bir tanımlama dolayısıyla bir sınır tayini yapılmış değildir. Bu belirsizliğin tezahürü olarak dijital çizgi roman sıfatı taşıyan pek çok farklı formun varlığından söz edilebilir. Çizgi romanın geleneksel formunun dışarıda bıraktığı unsurlar, sanal ortamda çizgi romana eklemlenmiş ve çizgi romanın yapısına ilişkin kıstaslar geçer-

liliğini yitirmiştir. Scott McCloud'un çizgi roman kavramı üzerine en kapsamlı çalışmalardan biri olan "Understanding Comics: The Invisible Art" adlı kitabında çizgi romanı, yazı ve görsel birlikteliğinden doğan anlatsal bir yapı olarak tanımlar ki bu yapı yazı-görselin uzamda ardışık olarak dizilmesiyle oluşmaktadır. Sadece iki resimden oluşuyor olsa bile, dizi oluşturuyor olması yönünden, resim vb. türlerden başka bir şeye yani çizgi romana (comics) dönüşmektedir (McCloud, 1994, s. 4-5). Diğer yandan Dittmar, dijital çizgi romanlara ilişkin olarak; "hareketli görüntüler içerebilirler, ses eşlik edebilir veya hatta gerçek multimedyaşal anlatılar olabilirler yani bir öykü anlatmak için bir tür medya dayanışması kullanırlar" ifadelerini kullanmıştır ki bu bahsi geçen yeni medya vaadinin bir parçasıdır (Dittmar, 2012, s. 83).

Dijital forma dair unsurların açıkça çizgi roman yapısıyla çeliştiği görülmektedir ki bu durum kullanılan diğer terimler için de geçerlidir. Etkileşimli çizgi roman (interactive comics), "etkileşim" kavramı üzerinden diğer sayısal formlardan ayrıştırılabilir gibi görünse de dijital çizgi romanların etkileşim içermesinin önünde bir engel bulunmamaktadır. Bu bağlamda, bütün etkileşimli çizgi romanlar birer dijital çizgi romandır ancak bu ifadenin tersi doğru değildir. Örneğin, Batinic tarafından dijital çizgi roman örneği olarak paylaşılan "Redemption: The Challenge" çizgi romana özgü hareketsiz panel yapısının yanında ses efektleri, dublaj ve animasyon gibi pek çok farklı unsuru bir arada sunmaktadır.



Şekil 1: David Burns, Nathan McCree, Rolf Mohr, 2016,  
Kaynak: <https://www.redemptionthecomix.com/> [Erişim tarihi, 21.07.2021]

Redemption: The Challenge, "interaktif hareketli çizgi roman" başlığıyla yayınlanmış olmasına karşın Batinic tarafından "dijital çizgi roman" olarak nitelenmiştir. Çelişkili görünen bu durumun izahı, Batinic'in kendi ifadelerinden çıkarılabilmektedir: "bir dijital çizgi roman, animasyonlu gif görüntüleri kullanıyorsa bunlar çizgi romanın genel hissine ve anlamına katkıda bulunmalıdır" (Batinic, 2016). Anlaşıldığı üzere Batinic, dijital medyalite ve teknik vurgusu üzerinden interaktif veya hareketli çizgi roman formunu dijital çizgi roman olarak nitelemektedir ki bu durum konuya ilişkin tespitimizle uyumludur. Bu tespitten hareketle André Bergs tarafından 2017'de yayınlanan "Protopia" etkileşimli (interaktif) çizgi romanından bahis açılabilir.



Şekil 2: André Bergs, Protanopia, Etkileşimli çizgi roman, 2017.

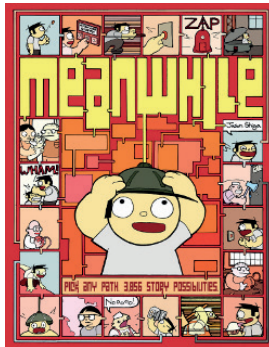
Kaynak: <http://andrebergs.com/protanopia/> [Erişim tarihi, 21.07.2021]

D-Day olarak bilinen 1944 Normandiya çıkarmasını konu alan, iOS ve Android cihazlar için üretilen bu interaktif çizgi romana ilişkin web sitesinde yer alan açıklamada benzersiz bir çizgi roman yaratmak için 2D ve 3D animasyon, çizgi roman ve oyunları birleştirdiği ifade edilmiştir. İfade edildiği üzere Protanopia, etkileşime dayalı olarak video oyunu özellikleri taşıyan yoğun bir animasyon içeriğine de sahiptir ki bu yönüyle Redemption: The Challenge “örneğiyle benzer nitelikler taşımaktadır. Dolayısıyla bu örneğin dijital ve/veya hareketli çizgi roman olarak isimlendirilmesi de mümkündür.

Hiper çizgi romanlar (hypercomics) için de benzeri nitelemeler yapılabilmektedir. Goodbrey hiper çizgi romanları şu şekilde tanımlamıştır:

Bir hiper çizgi roman, bir çizgi romanın yan yana koymaya dayalı görsel dilini, bir hiper kurgunun çok yönlü anlatı yapısıyla birleştirir. Bir öyküde karşılaşılan olayların sırası, olayların sonucu veya olaylara bakış açısı gibi unsurları etkileyen okuyucunun yaptığı seçimlerle, okuyucu etkileşiminin önemini ön plana çıkaran bir biçimdir (2013, s. 291).

Dolayısıyla bir hiper çizgi romanın interaktif çizgi romanlardan ayrılabilmesi yalnızca etkileşimin düzeyine bağlanmıştır. Smith’in “etkileşimli dijital çizgi roman” olarak da adlandırdığı hiper çizgi roman ki bu adlandırma ve yukardaki örnekler arasındaki örtüşmeye dikkat edilmelidir; “geleneksel medya biçimleriyle elde edilmesi zor olan bir dizi kontrol ve anlatı karmaşıklığını kolaylaştırmaktadır. Hiper çizgi roman (hypercomic) terimi, hipermetin (hypertext) veya hipermedia (hypermedia) ile ilişkilendirilebilir” (Smith, 2015, s. 20). Görüldüğü üzere hiper çizgi roman hem etkileşimli hem de interaktif bir yapı oluşturmaktadır. Bu formun en erken örneklerinden birisi olan Jason Shiga tarafından yaratılan “Meanwhile” basılı çizgi roman formunda tasarlanmış olmasına karşın Shiga tarafından web teknolojisinin hiper bağlantılı yapısından yararlanan bir web uyarlaması yayınlanmıştır (Goodbrey, 2013, s.294).

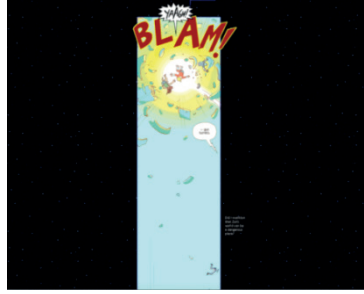


Şekil 3: Jason Shiga, Meanwhile, Hiper çizgi roman, 2011,

Kaynak: <https://zarfhome.com/meanwhile/> [Erişim tarihi, 21.07.2021]

Bu örnek, geleneksel çizgi romanın statik yapısını, panel sistemini taşıyor olmasına karşın bir çizgi romandan ziyade sunulan seçenekler arasında yapılan tercihler uyarıncı ilerleyen web tabanlı bir bulmaca deneyimi sunmaktadır. Eserin tanıtım sayfasında "Scott McCloud'un sonsuz tuval ilkesi üzerine inşa edilmiştir" ifadesi yer almaktadır zira web tabanlı bu çalışmada sayfalar her yöne doğru uzanmaktadır. Yönlendirme komutları sayesinde okur, dört yönde yer alan paneller arasında tercih yaparak öykünün gidişatına müdahale edebilmektedir. Bu özellik okuru üretim sürecinin parçası haline getirerek etkileşimi yüksek bir düzeye taşımaktadır. Goosebrey tarafından hiper çizgi roman olarak ele alınmış olmasına karşın "Meanwhile", yaratıcısı tarafından interaktif çizgi roman olarak başlıklandırılmıştır. Diğer yandan Shiga'nın Scott McCloud'un "sonsuz tuval"ine yaptığı atıftan hareketle ilk web (veya online) çizgi roman denemesinin McCloud tarafından yapıldığı belirtilmelidir. İronik olarak Shiga'nın interaktif çizgi roman olarak nitelendiği ve "sonsuz tuval"e atfettiği çalışmasının aksine McCloud'un çalışması "Zot", web çizgi roman olarak adlandırılmıştır.

Bu fütüristik destanın her bölümü, her ikisi de kullanıcının kendi hızına göre ekrandaki boşlukta dikey olarak akan çizgilerle ('izler') bağlantılı ayrı panellerle tek bir tarayıcı penceresinde görünür. Yaptığı birçok öneriden biri olan bu yapılandırma, bağlama ve kaydırma gibi en bilinen çevrimiçi okuma stratejilerini çoğaltma avantajına sahiptir (Bukatman, 2002, s. 139).

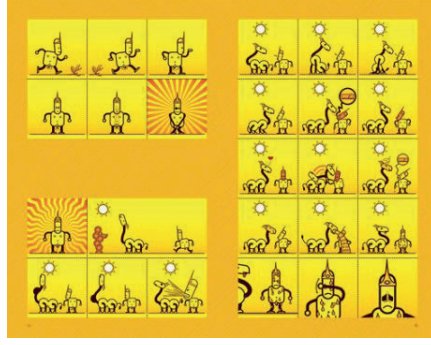


Şekil 4: Scott McCloud, *Zot*, Sayfa:3 (bölüm), Web çizgi roman, 2004.

Kaynak: <https://bit.ly/2RuoH91> [Erişim tarihi, 22.07.2021]

Zot, McCloud'un kesintisiz okuma alanı ifadesinin en net örneğidir. Zot'un üçüncü kısmında yer alan yukarıdaki panel "sonsuz tuval"i örnekliyor gibidir. Zot'un eriklerinin, basılı sayfada gösterilemeyecek kadar uzun bir 'panel' boyunca gökten dünyaya doğru düştüğü görülmektedir. Kaydırma çubukları kullanılarak panelin tamamı ancak görülebilmektedir. Ekranın boyutu sınırlı olsa da açıldığı evren sınırsızmış gibi algılanmaktadır ancak kaydırma ve tıklama fonksiyonunun ötesinde "Zot" yine de basılı çizgi romanların biçimsel dilini korumaktadır. Hareket, ses veya paralaks gibi geleneğe uymayan unsurlar eserin dışında tutulmuştur. Dittmar bu durum üzerinden, web çizgi romanlarına ilişkin bir genellemede bulunmaktadır. Ona göre; "web çizgi romanları; dijital olarak yürütülüp dağıtılan, ancak genellikle basılı çizgi romanlardan farklı olmayan içerikler sunan örneklerdir" (Dittmar, 2012, s. 85). Dolayısıyla Dittmar'ın web çizgi romanlarını genel olarak internet üzerinden erişilebilen geleneksel formda dijital çizgi roman örnekleriyle sınırlandırdığı yargısına varılabilmektedir ancak günümüzde etkileşimli, hareketli veya değil, bütün çizgi roman içeriklerinin internet teknolojisi üzerinden var olduğu dikkate alınmalıdır. Örneğin, Morton (2015), "çevrimiçi çizgi romanların sınırlı animasyonu, izleyiciyi içine çekmede başarısız olsa da, ortamın (medium), kitabın hakimiyetinin başlangıcından bu yana daha az erişilebilir okuma protokollerini geri yükleme potansiyeli ve fırsatı sunabileceğini" ifade etmektedir (s. 349). Dolayısıyla çevrimiçi ya da web çizgi roman, animasyon içeriği barındırabilmektedir ki bir diğer web çizgi roman bu durumu örneklemektedir.





Şekil 5: Demian.5, When I Am King, Web çizgi roman, 2002.

Kaynak: <https://demian5.com/king-original/default.htm> [Erişim tarihi, 22.07.2021]

“When I Am King”, “Zot”dan farklı olarak döngüsel animasyonlar barındırmaktadır. Animasyonlar, herhangi bir müdahale olmaksızın hareketsiz olan eşit ölçülerdeki paneller içinde, etkileşime dayalı olarak harekete geçmektedir.

Genişçe bir örnekleme sahip olmasının yanında “web comics”, terim olarak literatürde sıklıkla kullanılıyor olsa da dijital çizgi roman karşısındaki konumunun ne olduğu belirlenmemiştir. Belirsizliği artırır biçimde bu terimin muadili olarak çevrimiçi çizgi roman (online comics) terimi de ayrıca kullanılmaktadır ki “When I Am King” online çizgi roman olarak adlandırılmıştır. Bu terim, internet ortamına bağımlı olması yönünden diğerlerinden ayrıştırılmaktadır.

Dijital çizgi roman tartışması, web çizgi roman ve dijital çizgi roman arasında ayırım yapmak zorundadır çünkü tüm web çizgi romanlar dijital çizgi romandır ancak tüm dijital çizgi romanlar web çizgi roman değildir. Kesinlikle dijital çizgi romanın alt biçimleri vardır ancak bir kural öne sürmek gerekirse: web çizgi romanları doğrudan internette yani çevrimiçi olarak okunan çizgi romanlardır. İndirilmeleri gerekmez ve indirilmeleri bile amaçlanmayabilir... Bununla birlikte, şu anki baskın ve dar tanımlara göre, dijital çizgi romanlar dijital olarak dağıtılan ve taranan ama genellikle çevrimiçi olarak okunmayan çizgi romanlardır (Dittmar, 2012, s. 85).

Dittmar’ın düşmüş olduğu “genellikle” şerhi esasen kavramsal bir farklılığın olmadığı şeklinde açıklanmalıdır ki kavramsal düzeyde bütün web çizgi romanlar “dijital” başlığı altında kalmak durumundadır. Diğer yandan “etkileşim (interaktivite)”, dijital veya web çizgi romanlarını dışlamamaktadır ve çoğu zaman her üç teriminde eş anlamlı olarak kullanıldığı görülmektedir. Gönenç (2005), “dijital anlatı” önerisi üzerinden, dijital çizgi romanlarla ilgili şu ifadeleri kullanmaktadır:

“Dijital anlatı” (ve bunun tipik bir örneği olan dijital çizgi roman) teknolojinin sunduğu yeni olanaklar sayesinde, çizgi romancılara yeni kapılar aralamakta ve roman ya da çizgi romanın dolduramadığı boşlukları doldurmaya talip olmaktadır. Kuşkusuz dijital çizgi roman sınırları tam olarak çizilmiş, içeriği tam olarak tanımlanmış bir alan değildir (s. 52).

Gönenç’in ifadelerinde yerini bulan tanımlanamayan ve sınırsız alan, bahsi geçen bütün terimleri içerme kabiliyetine sahiptir. Diğer yandan Dittmar’ın web çizgi romanları dijital çizgi romandan ayıran unsuru “dar” tanımlamalara bağlaması dikkat çekicidir ki bu dar tanımın dışına çıkıldığında, “dijital” kavramının yeni medyaya özgü bütün çizgi roman formlarını kapsar niteliği ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla dijital çizgi roman, web (ya da online) çizgi roman, interaktif çizgi roman ve hiper



çizgi roman üzerine yapılabilecek tanımlamaların tamamı birbiriyle kesişmek durumundadır.

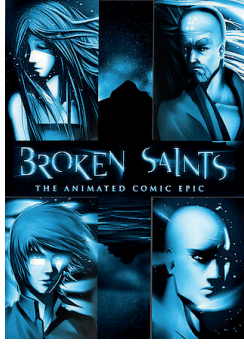
Yeni medyasal çizgi roman formlarının son halkası ve bahsedilen ikinci tür belirsizliğin konusu olarak hareketli çizgi roman özeline dönüldüğünde bu form, dijital, web, hiper veya interaktif çizgi romanlardan, "hareket" olgusunun varlığına bağlı olarak ayrıştırılabilmektedir. Fakat diğer yandan dijital çizgi roman ve diğer formların hareket içermesini engelleyen bir durum söz konusu değildir ki çoğunlukla da içermektedirler. Abellan Mancheño'nun (2019) aşağıdaki ifadeleri hareketli çizgi romanın nitel özellikleriyle birebir örtüşmektedir:

Dijital çizgi roman okurları, fare ile tıklayarak bir hikayenin parçaları (ya da sayfaları) arasında geçiş yapabilirler. Okuyucuların bu parçalardaki boşlukları doldurma biçimleri de değişmektedir çünkü çerçeveler arasındaki boş alanlar sıklıkla okuma deneyimlerini zenginleştirmeye yardımcı olan multimedya elemanları ile değiştirilmektedir. Metinler, resimler ve videolar veya sesler gibi diğer multimedya bileşenleri, duygularını kaybetmeden birlikte veya ayrı ayrı keşfedilebilecek bağımsız anlam birimleridir (s. 28).

Bu durumda hareketli çizgi roman da yeni dijital formlar arasındaki terminolojik belirsizliğin öznesi haline gelmekteyken hareket, ses, müzik olgularının varlığı üzerinden "çizgi roman" kavramıyla benzer bir belirsizlik göstermektedirler. Bu durumda, bu terimler altında yer alan ve bahsi geçen çizgi romana yabancı-unsurları barındırmayan eserler çizgi roman kavramı içinde kalmaktayken diğerleri bu sınırın dışına itilmektedir. O halde belirsizliğin temelinde hareket, ses, müzik gibi çizgi romana yabancı unsurlar bulunmaktadır. Hareketin varlığını bir kıstas olarak gerektirmesi bakımından "hareketli çizgi roman" ikinci tür belirsizliğin konusu olmuş ve topyekun, çizgi roman kavramının dışına itilmiştir. Bukatman (2002), McCloud'a atıfla şu ifadeleri kullanmıştır:

McCloud'un Understanding Comics'inin devamı niteliğindeki Reinventing Comics, yalnızca siber uzayda ekonomik eşitlikçilik vizyonu için değil, aynı zamanda çevrimiçi ortamın sunduğu yaratıcı olanaklarla ilgili iddiaları dolayısıyla, çizgi roman camiasından sürekli ateş altına alındı. Saldırıları, McCloud'un genel olarak medyada olduğu gibi spesifik önermelerine daha az odaklandı ve en büyük şüpheli ve aşağılayıcı ifadeler, hareketli görüntülerin çizgi roman tarzı anlatımlara dahil edilmesi fikrine yöneltildi (s. 137).

1994 yılında CD-Romix'le dijital üretim-dağıtımın başladığı sürece Marvel, 1996 yılında, American Online (AOL) ile bir anlaşma yapıp, Cybercomics adlı tamamen dijital bir dağıtım platformu oluşturarak dahil olmuştur. 1997'de Marvel, Webisodes olarak platformu yeniden adlandırmış ve yayını tüm internet kullanıcılarına açarak web sitesine taşımıştır. 2001 ve sonrasında, Broke Burgess, Ian Kirby ve Andrew West'in "Broken Saints" gibi bağımsız çalışmaları kayda değerdir. Bu eser, tamamen canlandırılmış ve çevrimiçi olarak dağıtılmıştır. 2003'e gelindiğinde, Intec Interactive şirketi "Digital Comic Book Series" adıyla, Marvel ve CrossGen ortaklığıyla hareketli çizgi roman üretimine başlamıştır. Bu içeriklerin tamamı herhangi bir dijital donanımda oynatılabilmektedir (Curiel, 2013, s. 13-14).



Şekil 6: Brooke Burgess, Ian Kirby ve Andrew West, Broken Saints, Hareketli çizgi roman, 2001.

Kaynak: <https://bit.ly/3kljkVV> [Erişim tarihi, 22.07.2021]

Dave Gibbons ve Alan Moore'un Watchmen'in (2008) iTunes mağaza ve DVD çizgi roman uyarlama sürümü, çizgi roman alanını o zamana kadar herhangi bir başlığın ötesinde halkın dikkatine sunmuştur (Smith, 2015, s. 2). Özellikle Watchman gibi yüksek üne sahip bir eserin hareketli çizgi romana uyarlanması endüstrinin ve okurların dikkatinden kaçmamıştır.



Şekil 7: Alan Moore, Dave Gibbons, The Watchmen: Motion Comic, 2008.

Kaynak <https://bit.ly/3molfen> [Erişim tarihi, 22.07.2021]

Ne var ki The Watchmen: Motion Comic, panel yapısı gibi geleneksel çizgi romana özgü unsurların yanında, karakter animasyon, sesli diyaloglar gibi özellikleriyle hareketli çizgi romanın da ötesinde bir animasyon videosunu andırmaktadır. Bu örneklem, hareketli çizgi roman adıyla piyasaya çıkmış olsa da unutulmamalıdır ki diğer terimler de bu örneklemde kendine yer bulabilmektedir. Görüldüğü üzere, ortaya çıktıkları andan itibaren, içiçe geçmiş bir yapı gösteren terim haznesi, bu üretimin tamamını, çoklu medya temelinde birbirine bağlamaktadır. Dolayısıyla hareketli çizgi romana ilişkin tanımlama çabaları ve terimi imleyen araçsal varlıktan hareketle diğer terimler üzerine üretilmiş literatürün, hareketli çizgi roman özelinde de işlevsel olduğu görülmektedir.

McClouda yöneltilen eleştirilerin altında, Watchman örneğinde de görüldüğü üzere, hareketli çizgi romanda okurun seyirciye dönüştüğü tezi bulunmaktadır. Gerek görsel gerekse yazılı unsurlarıyla çizgi romanının geleneksel formu, okunmaya dönükken seyretmek sinemaya ve animasyona dönük bir edimdir. Bu durumda hareketli çizgi romanın, çizgi roman olma iddiası sorgulanmaktadır ki Curiel, Craig Smith (2011)'e atıfla hareketli çizgi romanları; ekran tabanlı, canlandırılmalı (animated) bir anlatım içinde var olan bir çizgi roman anlatısı ve sanatını temel alan ve yeni ortaya çıkan bir dijital animasyon biçimi olarak tanımlamaktadır (Aktaran Curiel, 2013, s. 9-10). Bunun yanında, hareketli çizgi roman (motion comics) teriminin muadili olarak internet kaynaklarında "animated comics" teriminin de kullanılıyor oluşu, hareketli çizgi romanın türüne ilişkin belirsizliğin açık bir

yansımadır; çizgi roman ve animasyon arasında.

Dolayısıyla okunmaya dönük statik bir tür, hareketlenmiş ve seyredilmeye dönük bir forma bürünmüştür. McCloud, çizgi romanların dijital dünyaya sızmasını veya tersine dijital dünyanın, çizgi romana sızmasını şu şekilde tartışmaktadır: Teorik olarak baskıdan dijital çizgi romanlara geçiş, çizgi roman oluşturma, üretme ve tüketme şeklini kökten değiştirecektir. Özellikle sayfa, yalnızca basılı ortama bağlı bir bileşendir ki dijital veya web çizgi romanlar bu bileşenden tamamen bağımsızdır (Aktaran Kirchoff ve Cook, 2019, s. 2). Dolayısıyla sayfalar ekrana dönüşmektedir. Bu ekran, McCloud'un "sonsuz tuval" olarak nitelediği, sınırları olmayan bir uzaydır ve sonsuz sayıda ve kombinasyonda paneller, metinler, imgeler barındırabilme potansiyeline sahiptir.

Çizgi romanın basılı sayfalar yerine monitörlerden veya ekranlardan okunabiliyor olması, çizgi roman açısından yapısal dolayısıyla kavramsal bir sorun teşkil etmemektedir. Sorunun kaynağı; yeni medyanın yarattığı rekabet ortamının, çizgi romanın kavramsal sınırlarını zorlayan formların yolunu açmış olmasıdır. Bu bağlamda çizgi roman, yeni medya adaptasyonlarının bir parçası olarak başka bir şeye dönüşme riskiyle yüzleşecektir. Dittmar'ın çizgi romana ilişkin ifadeleri bu bağlamda iyi bir öngörü sunmaktadır:

Yeni medya her zaman, yerleşik formlardan saptırır ve yeni anlatım biçimlerine yol açar (eğer bunlar belirlenmiş formlara uyacaksa). Kendi dramaturjik sınırlamalarını, tercihlerini ve olanaklarını ve kendilerine en uygun anlatı stratejilerinin geliştirilmesi için, taleplerini tanımlarlar. Bazıları, McCloud tarafından önerilen uzun yan yana ya da dolambaçlı dizilerle çizgi roman olacak, diğerleri anlatı unsurlarından biri olarak çizgi roman içerebilecek yeni bir resimsel ortam türünü oluşturacak ve bazıları, okurların farklı etkinlik biçimlerini ve okurların katılımını gerektiren, nesirleri, şiirleri, filmi ve oyun öğelerini çizgi romana harmanlayan, gerçekten çok dilli bir hikaye anlatımı sunacak. Bunlar şu anda dijital çizgi roman olarak adlandırığımız hikayelerden çok farklı olacaktır (Dittmar, 2012, s. 90).

Bu tartışmadan hareketle denilebilir ki tarihi boyunca, medya ve bugün çok daha fazla bir etkileşim ve kullanıcı merkezliliği vadeden yeni medyaya karşı belirgin bir duyarlılık sergileyen ve bu bağlamda pek çok defa yeniden tanımlanan çizgi roman, yeniden bir dönüşümün ya da parçalanmanın eşiğindedir. Bu durum, çizgi romanda halihazırda bitmemiş olan "tür" ve "tanım" tartışmalarını güncel tutmaktadır. Medyaya dayalı olarak süregelen sorulara ek yeni medyanın yarattığı yeni sorular yanıt beklemektedir: Hareketli çizgi roman nedir? Hareketli çizgi roman bir çizgi roman türümü yoksa animasyon türümüdür? Ya da tıpkı çizgi roman gibi eşsiz bir melez yapı mı oluşturmaktadır? Benzeri soruları muadili diğer terimler için de sorumak mümkündür. Bu soruların yanıtı genel olarak anlatı türlerinin yeni medya karşısındaki durumu üzerinden verilebilir. Bu bağlamda, tarihi boyunca yaşanan dönüşümlere benzer fakat çok daha büyük bir dönüşüm süreci genel olarak "anlatı"yı ve özel olarak çizgi romanı yeniden şekillendirmekte ya da yeni anlatı türlerinin önünü açmaktadır.

Yalnızca çizgi roman değil, anlatının tamamı, görsel, işitsel ve kinestetik duyuları kapsayan sözlü bir gelenekten, yazılı ve görsel biçimlere doğru genişlemiştir. Yazarlar, hikayeler yaratmak için sözcükler örüyor, dansçılar bedenlerini, ifade için tuval olarak kullanıyor, fotoğrafçılar zaman içinde hikayeleri ve anları donduruyor, film görsel bir deneyim yaratıyor ve müzik

soyut bir işitsel yolculuk uyandırıyor. Her medya kendi haklarında güçlü olsa da, medyaları birleştiren aşkın bir etkiye şahit oluyoruz. Bu sözlü gelenekler tamamen ortadan kalkmamıştır, bunun yerine, gelişmiş ve diğer sanat formlarıyla işbirliğine girmiştir (Fenemore, 2017, s. 13).

Anlatının tamamında doğal olarak görülen işbirliğinin yeni medya evreninde disiplinlerin tamamı arasında var olduğu görülmektedir. Bu bağlamda türler, yeni medyanın akışkan evrenine uyumlu olarak modüler yapılar kazanmakta ve her türden tüketiciyi yakalamak adına çeşitli biçimlerde karşılımlarına çıkarılmaktadır. “Multimedya firmaları, diğer medyaları arasında tekrar kullanılmak üzere kolayca dönüştürülebilir mülkleri tercih etmektedirler; filme dönüştürülebilir romanlar ve videoya dönüştürülen filmler gibi” (Bagdikian, 2004, s. 115). Edebiyat ve sinema veya çizgi roman arasında uyarlamaların tarihi yeni değildir ancak burada bahsedilen, her bir yapının önceden planlanarak dönüştürülebilir üretimidir: Film olmak üzere üretilen edebi eserler, video oyunu olarak pazarlanmak üzere üretilen filmler. Bu durum çizgi romanın da dahil olduğu anlatı yelpazesinde pek çok yeni türün ve bu türler arasında melez türlerin ortaya çıkacağı öngörüsünü desteklemektedir.

## 5. SONUÇ

Çizgi romanın tarihi, doğası gereği her daim popüler kültürün bir parçası olarak okunageldiğini göstermiştir. Yazılı türün daima yüksek kültürel bir tüketimin konusu olması, günümüze gelinceye kadar çizgi romanı bu yönüyle kullanılabilir ve dolayısıyla popüler kılmıştır. Mağara resimlerinden Roma dönemi Trajan Stununa, Ortaçağ resimli anlatılarından Töpffer’in yaratımına ve The Yellow Kid’e kadar çizgi roman popüler tüketimin konusu olmuştur ki bu yönüyle de aşağı kültür söyleminden kurtulamamıştır. Bu tutum, yüksek sanatın hakimiyetini popüler sanata bıraktığı zaman dilimine kadar sürdürür. Diğer yandan popüler kültürün yayılımına etki eden tarihi dönemeçler de çizgi romanı şekillendirmiştir: Matbaanın icadı, kitapları daha ulaşılabilir kılmaktayken, yazılı dili daha anlaşılır kılmamıştır. Hareketli görüntü icat edildiğinde bu durum yazılı olan açısından pek bir fayda getirmemiştir. Yeni medya ve sanal ortamlarla birlikte yaşanan değişimler, yazılı türün gelişimi açısından kolay ulaşılabilirliğin dışında bir getiriye işaret etmese de çizgi roman ve benzeri türlerin (görsel içeren türler) popüler niteliğini pekiştirmiştir. Böylelikle çizgi roman, iletişimde dikkat çekici bir potansiyeli ortaya koyarken büyük oranda hareketli resimler tarafından domine edilen günümüz görsel kültürünün bir parçası olma yolunda dönüşüm geçirerek pek çok farklı biçimde görünür olmuştur ki bu sürecin devam edeceği yargısına varılabilmektedir. Dijital, web (online), interaktif, hiper ve son olarak hareketli çizgi roman, yeni medya tarihiyle eşzamanlılık bir gelişim evresinde ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla bu tarih, çizgi roman tarihinde görüldüğü üzere, form ya da formların ortaya çıkışının hikayesi olarak değerlendirilmelidir. Kişiselleştirilebilirlik, etkileşim, daha demokratik bir üretim-tüketim ve iletişim vaadini taşıyan yeni medya, çizgi roman özelinde de endüstriyi değişime zorlamıştır. Bu yeni paradigma bağımsız çizgi roman üretimini desteklerken ana akımda da hareketli-görsel kültür tarafından işgal edilen pazarda yerini alma çabasıdadır. Bu bağlamda ortaya çıkan ve yeni medyaya atıfla “yeni çizgi roman” olarak ifade edilebilecek formlar yaratılmıştır.

Çalışmamız kapsamında, yeni medyanın, özel olarak çizgi roman türü ve genel olarak anlatı üzerindeki dönüştürücü etkisi, çoklu (multimodality) ve geçişken (intermodality) medyatik özellikleri üzerinden ortaya konulmuştur. Bu etki sonucunda, gerek sanat gerekse çizgi roman türünde orta-

ya çıkan, sanal ortamda var olma biçimleri ve kullanılan terminoloji ortaya konulmuştur. Yapılan literatür araştırması sonucunda elde edilen tarihsel ve kuramsal veriler ışığında, geleneksel çizgi roman formu ve yeni medya sonrası ortaya çıkan formlar, ilişkin örnekler üzerinden karşılaştırmalı bir analize tabi tutulmuştur.

Bu araştırmanın sonucunda anlaşılmıştır ki; literatürde kendisine yer bulan dijital çizgi roman, web (online) çizgi roman, interaktif çizgi roman, hiper çizgi roman ve hareketli çizgi roman terimlerinin tanımlanmasına ilişkin çabaların yetersiz olduğu, bu çabaların ortaya koyduğu niteliklerin ise birbirleriyle büyük oranda örtüşen nitelikte olduğu anlaşılmıştır. Her bir terim altında yer alan tek tek eserler arasında farklılıklar olabilmekteyse de potansiyel olarak her bir terimin birbirine atıf yaptığı anlaşılmıştır. Örneğin, dijital çizgi roman terimi, şemsiye bir terim olarak diğer formların tamamını içine alabilmekteyken hiper çizgi roman interaktif-dijital çizgi roman olarak nitelenmektedir. Terimlerin tamamı hareket, ses, müzik, etkileşim (interaktivite) gibi özellikleri barındırabilmesine rağmen ayrı terimlerle karşılanmaktadır. Öyle ki internet kaynaklarında, "interactive web comics", "interactive motion comic", "animated GIF comic", "instagram comic" vb. çalışmamız örnekleminin dışında kalan pek çok terime de rastlanılmaktadır ki akademik çalışmalarda yer almadıklarından bahse konu edilmemişlerdir. Bu itibarla ilgili terimler üzerinden üretilen literatürün, tamamı üzerinde bağlayıcı nitelikte olduğu, her ne kadar özgül tanımlara sahip olmasalar da nitel yönden büyük oranda örtüştükleri ve kapsar kümeler oluşturdukları görülmektedir ki bu da tartışmaların kavramsal düzeyde olmadığı ve terimsel olduğu anlamına gelmektedir.

Terminolojik belirsizliğin bir diğer boyutunda, hareket, ses, müzik olgularını çizgi romana dahil etmeleri bakımından, bahsi geçen formlar ve çizgi roman arasında oluşan çelişki yer almaktadır. Hareketli çizgi roman, taşıdığı sıfat itibariyle bu çelişkinin gerçek öznesi durumundadır. Zira hareketli çizgi roman dışında kalan yeni medya kaynaklı formlar, hareket, ses, müzik v.b. unsurları barındırmak zorunda değildirler. Dolayısıyla bu unsurları barındırmayan örnekleri bağlamında çizgi roman tanımının içinde yer almaktadırlar. Ancak hareketli çizgi roman her şekilde çizgi roman tanımının dışında bırakılmaktadır. O halde hareket içeren her türlü örnek, çizgi roman adını kullanıyor olması bakımından terminolojik belirsizliğin konusu olmaktadır. Hareketli çizgi roman yeni tip hedef kitleyi yakalamak adına, çizgi romanın sınırlarını zorlamak -belki de aşmak- anlamına gelen çabaların ulaştığı son noktayı ifade etmektedir. Hareketin varlığı koşuluyla bu terimler, çizgi romana atıfta bulunmalarının ve öyle görünüyor olmalarının ötesinde, çizgi romanın geleneksel yapısını taşımamaktadırlar. Çalışmamız, var olduğu savunulan terminolojik belirsizliği, gerekçeleriyle birlikte ortaya koymuştur. Hareketli çizgi romanın, çizgi roman olup olmadığı ve/veya türünün ne olduğuna dair yargıya -bir anlatı türü olduğu bilgisinden hareketle- ancak anlatıbilime dayalı bir analiz metoduyla varılabilecektir ki bu da çalışmamızın kapsamını aşmaktadır. Çizgi romanın güncel tarihi ve yeni medyaya koşut bu tarihin ortaya koyduğu terminolojik çeşitlilik ve belirsizlik, bu konu üzerine yapılan araştırmaların yeterli düzeyde olmadığı ve sürdürülmesi gerektiği anlamında da açıklanabilmektedir.

## KAYNAKÇA

Abellan Mancheño, A. (2019). *Drawings that speak more than words, A study on digital comics journalism*, Utrecht University: Faculty of Humanities.

Ardevol, E. Roig, A. San Cornelio, G. Pages, R. ve Alsine, P. (2009). *Playful media practices; theorising new media cultural production*, Brauchler, B ve Postill, J. (Ed.), *Theorising Media And Practice*, New York: Berghahn.

Ayer, M. (2014). Interactive Graphic Novels: A Hybrid Advertising Technique, *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Vol. 5, No. 2, s. 42-50.

Bagdikian, B. H. (2004). *The new media monopoly*, Boston: Beacon Press.

Batinic, J. (2016). Digital comics: harder, better, faster, stronger? Webpublication/site, Institute of Network Cultures, <http://networkcultures.org/longform/2016/11/21/digital-comics-harder-better-faster-stronger/>

Benjamin, W. (2020). *Teknik olarak yeniden üretilebilirlik çağında sanat*, İstanbul: Zeplin Kitap.

Bukatman, S. (2002). *Online comics and the reframing of the moving image*, D. Harries (ed), *The New Media Book*, s. 133-143, London: BFI Publishing,

Ceran, K. (1997). Dünyada Çizgi Roman, *Sanat Dünyamız*, 64, s. 5-40.

Cotton, B. ve Oliver, R. (1993). *Understanding hypermedia: from multimedia to virtual reality*, London: Phaidon Press.

Creeber, G. (2009). *Digital theory: theorizing new media*, Glen Creeber ve Royston Martin (Ed.). *Digital Cultures*, s. 11-22, New York: Open University Press.

Curiel, J. C. A. (2013). *Motion Comic: el nuevo soporte del cómic*, Universidad Politecnica De Valencia, Escuela Politecnica Superior De Gandia. Valencia/Spain.

Dena, C. (2008). The Future of Digital Media Culture is All in Your Head: An Argument for Integration Cultures. *Leonardo Electronic Almanac*, Vol 16, Issue 2-3, s. 1-10. <http://leoalmanac.org/>

Dittmar, J. F. (2012). Digital Comics. *Scandinavian Journal Of Comic Art (Sjoca)*, Vol. 1:2, s. 82-91.

Fenemore, R. (2017). *Tarinointi, visual storytelling*, Iceland Academy of the Arts, Music Department Masters of Music (NAIP), Iceland.

Gherman, I. (2018). Text and Image in the Digital Age - The Digital Revolution, *Open Journal for Information Technology*, 1(1), s. 13-24, ISSN (Online) 2620-0627.

Goodbrey, D. (2013). *From comic to hypercomic*, J. C. Evans & T. Giddens (Ed.), *Cultural Excavation*

and Formal Expression in the Graphic Novel, Oxford: Inter-Disciplinary Press, s. 291-302.

Gönenç, L. (2005). Çizgi Romanda Dijital Olanaklar, *Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi*, 6, s. 51-54.

Kirchoff, J.S.J. ve Cook, M.P. (2019). Introduction, Digital Comics - Savior or Destroyer of a Medium? J S. J. Kirchoff ve M.P. Cook (Ed.), *Perspectives on Digital Comics: Theoretical, Critical and Pedagogical Essays*, s. 1-7. USA: McFarland & Company, Inc.

Kunzle, D. (2007). *Father of the comic strip Rodolphe Töpffer*, USA: University Press of Mississippi.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*, USA: The MIT Press.

Marks, A. (2009). *Writing for visual thinkers a guide for artists and designers*, USA: AIGA Design Press.

McCloud, S. (1994). *Understanding comics the invisible art*, New York: Harper Collins Publishers.

McCloud, S. (2000). *Reinventing comics*, New York: Harper Collins Publishers.

Morton, Drew. (2015). The Unfortunates: Towards A History and Definition of The Motion Comic., *Journal of Graphic Novels and Comics*, 6:4, s. 347-366. DOI:10.1080/21504857.2015.1039142.

Quaranta, D. (2013). *Beyond new media art*, Brescia: LINK Editions.

Smith, C. (2015). Motion Comics: The Emergence of a Hybrid Medium, *Writing Visual Culture*, 7. s. 35-55. ISSN 2049-7180.

Warhol, A. (2010). *Andy Warhol felsefesi*, İstanbul: Sel Yayıncılık.