

# Çizgi Romanda Dijital Olanaklar

Levent Gönenç

"Dijital üretim çağı"nın çizgi romanları etkilememesi elbette mümkün değil. Gönenç, internet ortamındaki çizgi roman üretimini irdeliyor.

İnsanlar birbirleriyle iletişim kurmayı başardıkları günden beri hikâye anlatır. Hikâye, uyarmak, öğretmek, paylaşmak ya da yalnızca eğlendirmek için anlatılabilir. Hangi amaca hizmet ederse etsin, insanlar için hikâye anlatmak, toplumsallaşmaya paralel olarak gelişen önemli bir ihtiyaçtır. Hikâye anlatma ihtiyacı yüzyıllar boyu toplumsal hayatın tanımlayıcı unsurları arasında yer aldığı halde, hikâyelerin muhataplarına ulaştırılmasında kullanılan araçlar sürekli değişmiştir. Bugün geldiği-

miz noktada, teknolojinin gelişmesine paralel olarak, çok farklı hikâye anlatma biçimlerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Özellikle bilgisayar ve internet teknolojisinin sunduğu olanaklar sayesinde hikâye anlatımının tanımı ve içeriği büyük ölçüde farklılaşmıştır.

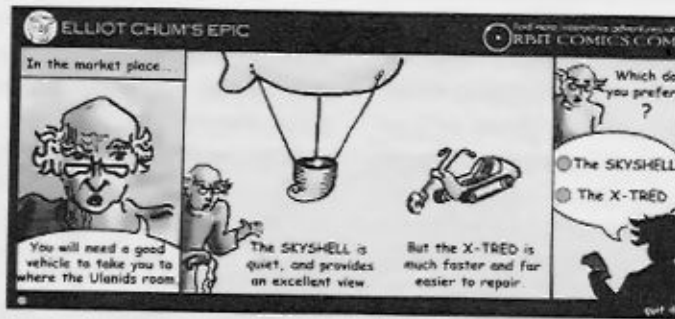
Kuşkusuz çizgi roman da klasik anlamda bir hikâye anlatma aracıdır. Yazınsal ve görsel akrabalarıyla karşılaştırıldığında, zaten daha geniş olanaklara sahip olan çizgi roman, günümüzde dijital çağın sunduğu yeni araçları kullanarak sınırlarını genişletmeye çalışmaktadır.

Biz bu kısa yazıda çizgi romanın kâğıttan bilgisayar ekranına geçiş olanaklarını, bir başka ifadeyle, çizgi romanın dijital potansiyelini tartışmak istiyoruz.<sup>1</sup>

## Çizgi Roman Üretimi ve Dağıtım Açısından Dijital Olanaklar

Bir iletişim faaliyeti olarak hikâye anlatımının (*storytelling*) üç unsuru olduğu söylenebilir: Anlatan, anlatılan ve anlatılanı anlatmak için kullanılan araç. Çizgi romanın üretim ve tüketimini de açıklamak için kullanılabilecek "Anlatan-Araç-Anlatılan" üçlüsü, dijital çağda farklı bir görünüm kazanmış bulunmaktadır.

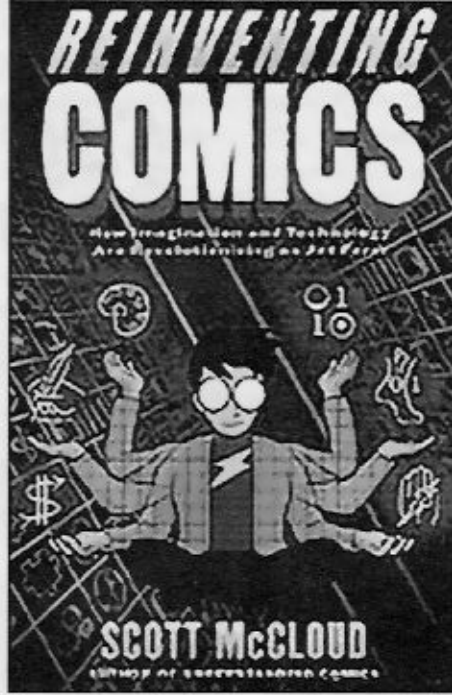
Çizgi roman açısından düşünüldüğünde, dijital olanaklar, özellikle internet teknolojisi, öncelikle hikâye anlatma faaliyetinin iki unsurunu, anlatan ve anlatılan unsurunu radikal bir



biçimde etkilemiştir. Bilindiği gibi çizgi roman baskı teknolojisine dayanan, bu teknolojinin gelişmesiyle birlikte yayılan bir sanat dalıdır. Bu bağlamda, dijital çağ öncesinde, çizgi romancılar yapıtlarını okurlarıyla paylaşmak için basım araçlarına, dolayısıyla da bu araçları ellerinde bulunduran sermayedarlara muhtaç konumdaydı. Hatta bu ortamda bir çizgi romanın okuruyla buluşabilmesi için basılması da yeterli olmamakta, etkili ve yaygın bir biçimde dağıtılması da gerekmektedir. Dijital öncesi çağda ortaya çıkan basım ve yayım tekelleri çizgi ro-

manlıları yönlendirebilmekte, hatta kontrol edebilmekteydi. Bir başka ifadeyle, çizgi roman sermayedarlarının belirlediği temel çizginin dışına çıkan çizgi romancılar eserlerini yayınlama şansı bulamamakta, bu da büyük ölçüde çizgi roman sanatında yaratıcılığı öldürmekte, çeşitliliği engellemekteydi. Buna paralel olarak, çizgi romanda farklı renkler arayan ya da çizgi romanda farklı renklerle karşılaşsa çizgi roman okuru olabilecek bir potansiyel kitle de çizgi roman pazarında göz ardı edilmekteydi.

Özellikle internet teknolojisinin yayılmasıyla birlikte bu tablo bir ölçüde değişti. Matbaanın hâkimiyetinde işlerini geniş kitlelerle paylaşma imkânı bulamayan "bağımsız" çizgi romancılar internet sayesinde okurlarına ulaşmanın yollarını buldu. Dijital ortamda hazırlanan ve sunulan çizgi romanlar baskı teknolojisine göre çok daha ucuz ve hızlı bir biçimde okuyucuya iletili. Bu sunum okuyucu cephesinde de karşılığını bulmakta gecikmedi. Belli bir okur kitlesi bu tür "bağımsız" ya da "alternatif" (hatta "underground") çizgi roman sitelerini düzenli olarak izlemeye ve desteklemeye başladı.<sup>2</sup> Kuşkusuz, henüz internet çizgi romanlarının basılı çizgi romanların yerini aldığı söylemek mümkün değil. Okuyucu açısından düşünüldüğünde, basılı çizgi romanlar internet çizgi romanlarına göre çeşitli avantajlara sahip: Örneğin basılı çizgi romanlar daha kolay okunabilir ve saklanabilir, internet çizgi romanlarını ise bilgisayar ekranında okumak oldukça güç. Ekran kalitesinden internet



Resim 1: Scott McCloud'un Çizgi Romanın Yeniden Keşfi [Reinventing Comics] adlı kitabı bu konuda öncü çalışmalardan biridir.

bağlantısının hızına kadar pek çok faktör internet çizgi romanlarının "okunabilirliğini" etkilemektedir. Öte yandan, çizgi romancı açısından düşünüldüğünde, internet çizgi romanlarının yakın gelecekte çizgi romancılar için bir "ekmek kapısı" olma ihtimali de düşük. Okuyucu internet çizgi romanlarına para ödemeye istekli olmadığı sürece dijital ortam çizgi romancılar için bir çekim merkezi olamayacak. Bütün bu olumsuzluklara ya da engellere rağmen, çizgi roman çalışmalarını açısından dijital çağda çizgi romanın oldukça farklı bir mecrada akmaya başladığının altını çizmek gerekir.

#### Çizgi Romanın İçerik ve Anlatım Teknikleri Açısından Dijital Olanaklar

Genel olarak anlatı (*narrative*) kendi içinde sözsöz (yani sözcükler aracılığıyla hikâye anlatma) ve görsel (yani resimler aracılığıyla hikâye anlatma) anlatı olarak ikiye ayrılır. Sözsöz anlatı ise, sözel (yani hikâyenin anlatıcı tarafından doğrudan doğruya, yüz yüze dinleyicilere aktarılması) ve yazınsal (yani hikâyenin anlatıcı tarafından önce yazıya aktarılması, daha sonra okuyuculara ulaştırılması) olarak iki biçimde karşımıza çıkar. Roman, yazınsal anlatının en klasik ve tipik örneklerinden birini oluşturur. Yazınsal anlatı ile görsel anlatının kesişme noktasında ise çizgi roman yer alır. Çizgi romancı hikâyesini anlatmak, mesajını vermek için hem yazıyı, yani sözcükleri hem çizgiyi, yani resimleri kullandığı için ortaya çıkan eser sözsöz ve görsel anlatının ortak alanında ortaya çıkar. Hem yazınsal anlatı hem görsel anlatı hikâye anlatmak için oldukça güçlü araçlar sunmalarına rağmen her ikisinin de yetersiz kaldığı noktalar olduğu bir gerçektir. İşte "dijital anlatı" (ve bunun tipik bir örneği olan "dijital çizgi roman") teknolojisinin sunduğu yeni olanaklar sayesinde hikâye anlatıcılara, yani çizgi romancılar yeni kapılar aralamakta ve roman ya da çizgi romanın doldurmakta yetersiz kaldığı teknik boşlukları doldurmaya talip olmaktadır. Kuşkusuz dijital çizgi roman, sınırları kesin olarak çizilmiş, içeriği tam olarak tanımlanmış bir alan değildir, ancak bugün gelinen noktada en azından bağımsız bir anlatı tekniği olarak incelenmeyi hak etmektedir.

Bugün için dijital çizgi romanın henüz



Resim 2: www.comics.com sitesi geleneksel yöntemlerle hazırlanmış çizgi romanları dijital kanallarla okuyucuya ulaştırmaktadır.

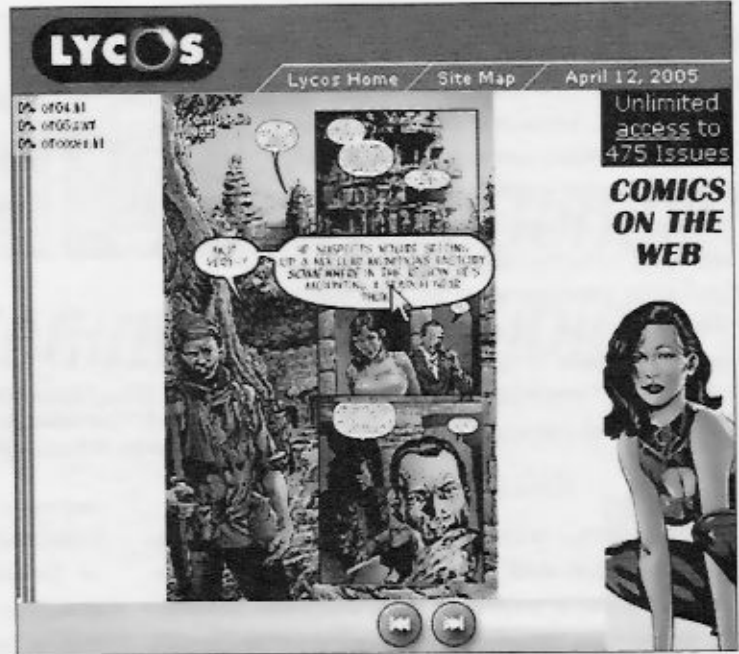
emekleme aşamasında, yeni doğmakta olan bir sanat biçimi olduğunu göz önüne aldığımızda genel kabul gören, üzerinde uzlaşılan bir dijital çizgi roman tanımının olmamasını doğal karşılamak gerekir.<sup>3</sup> [Resim 1] Bugün internet ortamında "dijital çizgi roman" adı altında pek çok farklı çalışmaya yer verilmektedir. Bu çalışmaların interaktivite unsuruna yer verip vermemesine göre iki büyük gruba ayırmak mümkündür:

**İnteraktif olmayan dijital çizgi romanlar:** Bu kategorideki çizgi romanlar okuyucunun ya da izleyicinin hikâyeye katılmasına, hikâyeyi biçimlendirmesine, kısacası hikâyeye ile etkileşime girmesine imkân vermez. Çizgi romancılar tarafından hazırlanan çalışmalar internet ortamında okuyucuya/sevirciye sunulur. Öyleyse bu kategoride yer alan çizgi romanların basılı çizgi romanlardan en büyük farkı çalışmaların sunum biçimi ve ortamıdır. İnteraktif olmayan çizgi romanlar büyük ölçüde basılı çizgi romanlar gibi tasarlanıp hazırlanırlar, ancak okuyucuya/izleyiciye ulaştırma aşamasında baskı yerine dijital kanallar kullanılır. [Resim 2] İnteraktif olmayan çizgi romanların hazırlanışında kullanılan teknik ve yazılıma bağlı olarak basılı romanın yetersiz kaldığı bazı noktalarda yeni açılımlar getirdiği söylenebilir.<sup>4</sup> Ancak esas olarak interaktif olmayan çizgi romanın basılı çizgi romandan çok büyük bir farkı yoktur.

İnteraktif olmayan dijital çizgi romanlar kategorisinde ilk olarak karşımıza bir slayt gösterisi biçiminde sunulmuş çizgi romanlar çıkmaktadır. Bu tür çalışmalar, esas olarak basılı çizgi romanlardaki panel yapısını koruyarak, resimlere yönlendirme düğmeleri eklemektedir.



Resim 4: "Super Shoes" [www.supershoes.com.fr], "The Hungary Horse" [www.little-lit.com] ve "Apocamon" [www.e-sheep.com/apocamon] adlı çalışmalar panel hareketleri, sırtlı animasyon ve ses efektleriyle çizgi romanı zenginleştirmektedir.



Resim 3: Slayt gösterisi biçiminde sunulmuş çizgi romanlar yönlendirme düğmeleri dışında klasik çizgi romanlardan farklı değildir. www.comicsontheweb.com

[Resim 3] Bu çizgi romanlarda birim zamanda tek bir panel (kare) okuyucuya sunulabileceği gibi, birden fazla paneli içeren sayfalar da sunulabilir. Burada "javascript" ya da "actionsript" gibi bilgisayar proglama dilleriyle hareketli ya da içi içe geçen paneller oluşturularak çalışmalara farkı bir boyut kazandırılması da mümkündür.

Slayt gösterilerinden bir adım ötede olan çalışmalar çizgi romana dijital ortamda sınırlı animasyon ekleyen çalışmalardır. Bu tür çalışmalarda panel hareketlerinin ötesinde, panel içindeki resimler de hareket kazanabilir. Kuşkusuz, bu tür çizgi romanlardaki hareket, sınırlı, minimal bir harekettir. Panel içindeki resimlerin, sahnelerin tamamen hareketli olması çalışmayı web animasyonu haline getirecektir. Son olarak şunu da eklemek gerekir

ki, bugün teknolojinin sunduğu olanaklarla -slyat gösterisi ve sınırlı hareketli- çizgi romanlara konuşma ya da ses efekti de eklenebilir. Bu da çizgi roman için oldukça yeni bir açılımdır. [Resim 4]

**İnteraktif dijital çizgi romanlar:** Bu kategoride yer alan çalışmalarda, yukarıdaki kategorinin aksine, okuyucunun ya da izleyicinin hikâyeye katılması, hikâyeyi biçimlendirmesi, kısacası hikâyeye ile etkileşime girmesi mümkündür. Bu kategoride yer alan çalışmaların tipik örneği, okuyucuya seçenekler sunan dallandırılmış hikâyelerdir. [Resim 5] Burada okuyucu, daha önceden hazırlanan seçeneği

senaryolar arasında yönlendirme araçlarını kullanarak bir seçim yapar ve böylece farklı bir hikâyeye ulaşır. Bu tür çizgi romanların uç noktasında artık yazarı-çizeri ortadan kaldıran, yerine okuyucuyu/izleyiciyi koyan ortak yaratı denemeleri bulunur. Burada artık okuyucu/izleyici pasif konumdan çıkıp tamamen aktif konuma geçerek hikâyenin yaratıcısı olma sıfatını kazanır. [Resim 6] Bu iki uç arasında, yani seçeneekli hikâyelerle ortak yaratılar arasında, interaktivite unsurunu çeşitli biçimlerde kullanan farklı çalışmalar yapılabilir.

### Sonuç

Dijital hikâye anlatımı üzerine çalışmalarıyla tanınan iki yazarın ifade ettiği gibi, yüzyıllar boyunca hikâye anlatıcıları bir kamp ateşinin etrafında anlattıkları hikâyelerle dinleyicilerin ilgisini çekmeyi başarmışlardır. Bugün, teknolojinin sunduğu olanaklarla anlatacak bir hikâyesi olan herkes dijital bir kamp ateşinin etrafında dijital hikâyeler anlatma imkânına sahiptir.<sup>5</sup> Herkesin anlatacak bir hikâyesi vardır, önemli olan bu hikâyeyi anlatırken uygun aracı kullanmaktır. Eğer hikâyenizi uygun araçla anlatırsanız hikâyenizi dinleyecek ya da okuyacak olanlara



Resim 5: "Elliot Chum's Epic" [[www.orbitcomics.com](http://www.orbitcomics.com)], "The Bridge" [[www.digital-komix.com](http://www.digital-komix.com)], "Testimony, A Story Machine" [[www.myballoonhead.com](http://www.myballoonhead.com)] adlı dijital çizgi romanlar okuyucuya seçeneekli hikâyeler sunmaktadır.

ulaşmanız kolaylaşır. Dijital çağ, çizgi romancılar dahil bütün hikâye anlatıcılara yepyeni olanaklar sunmaktadır. Bu yeni olanaklar var olan çizgi roman birikimini yaygınlaştıracağı gibi, daha önce girilmemiş alanlara girilmesine de hizmet edecektir. Kuşkusuz bu bağlamda basılı çizgi romanların devrinin kapandığını iddia etmek mümkün değildir, ancak çizgi romanın artık klasik üretim, dağıtım ve anlatım tekniklerinin kalıplarına sığmayacağı da açıktır. Dijital çağın getirdiği olanaklar, özellikle Macromedia şirketi tarafından üretilen Flash ve Director yazılımları ya da bunlara benzer yazılımlar ile internet ortamı çizgi romanda klasik tekniklerle anlatılamayana anlatmanın yollarını açacaktır.<sup>6</sup> Fikrimizce, asıl üzerinde kafa yorulması gereken konu budur. Bu da bir başka yazının konusudur...

Resim 6: "Sax Munro" [[www.dogsounds.com/saxmunro/](http://www.dogsounds.com/saxmunro/)] ve "Oneironaut" [[www.oneironaut.net](http://www.oneironaut.net)] adlı sitelerde okuyucular çizgi romanın oluşturulmasına katkıda bulunmaktadır. "Comixware" adlı Flash-temelli yazılım ise, bir adım öteye giderek, çizgi romanın oluşturulması aşamasını interaktif bir biçimde bilgisayar ortamına taşımaktadır [[www.comixware.com](http://www.comixware.com)].

1- Dijital çizgi romanın teorik ve pratik sorunlarının tartışıldığı bir forum için bkz. [www.zwol.org/forum](http://www.zwol.org/forum)

2- Bugün internette, içerik ve görsel anlatım teknikleri açısından basılı çizgi romanların ana akım (mainstream) çalışmalarından oldukça farklı bir yol izleyen pek çok denemeye karşılaşılabılır.

Birkaç örnek vermek gerekirse, [www.serializer.net](http://www.serializer.net), [www.artbomb.net](http://www.artbomb.net), [www.grafted.net/bd](http://www.grafted.net/bd)

3- İnternet çizgi romanları konusunda öncü çalışmalardan biri yine bir çizgi romancı olan Scott McCloud tarafından yapılmıştır. McCloud, *Çizgi Romanın Yeniden Keşfi* (Reinventing Comics) adlı kitabında dijital çizgi romanın tanımı ve içeriği üzerinde durmaktadır (Reinventing Comics, Scott McCloud, Paradox Press, New York, 2000). Aynı yazarın web sayfası da internet çizgi romanları ve çizgi romancılığı üzerine güncel ve doyurucu bilgi ve tartışmalar içermektedir: [www.scottmcccloud.com](http://www.scottmcccloud.com)

4- İnternet çizgi romanının nasıl hazırlanacağını açıklayan bir sayfa için bkz. [www.between-worlds.com/tutorials](http://www.between-worlds.com/tutorials)

5- "What's Your Digital Story?" Dusti Howell, Dean Howell, Library Media Connection, Vol. 22, Issue 2, October 2003

6- İnternet ve özellikle Flash teknolojisi, basılı çizgi romanlar için geçerli olan "linear" (çizgisel) yani baştan sona, soldan sağa doğru okuma biçimini büyük ölçüde değiştirmiş bulunmaktadır. Bu konuda özellikle Scott McCloud'un ortaya attığı "sonsuz tual" (infinite canvas) kavramı bu değişen okuma biçimini açıklamak için kullanılmaktadır. Bu kavram ve uygulaması için bkz. [www.scottmcccloud.com/comics](http://www.scottmcccloud.com/comics) Sonsuz tual fikrinin Flash teknolojisiyle gerçekleştirilen bir uygulaması için bkz. <http://e-merl.com/24three.htm>. Flash ve internet, çizgi romanda, iç konuşma, alt-metin, bağlantılı hikâye gibi klasik çizgi romana yabancı ya da klasik çizgi romanın yetersiz kaldığı konuların denemelerine imkân sağlamaktadır. Bu konuda, Flash yazılımından yararlanılarak tarafımızdan yapılan "Rüya", "Delik" ve "Tetralog" adlı çalışmalar için bkz. [www.altzine.net](http://www.altzine.net)