

ULUSLARARASI BAKALORYA DİPLOMA PROGRAMI  
DİL: TÜRKÇE A DERSLERİ KAPSAMINDA GRAFİK ROMANLARIN  
İNCELENMESİ:  
*PUSLU KITALAR ATLASI* ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GİZEM SEVİNÇ ÖKMEN

EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI  
İHSAN DOĞRAMACI BİLKENT ÜNİVERSİTESİ  
ANKARA

OCAK 2017



ULUSLARARASI BAKALORYA DİPLOMA PROGRAMI  
DİL: TÜRKÇE A DERSLERİ KAPSAMINDA GRAFİK ROMANLARIN  
İNCELENMESİ:  
*PUSLU KITALAR ATLASI* ÖRNEĞİ

Eğitim Bilimleri Enstitüsü  
Bilkent Üniversitesi

Gizem Sevinç Ökmen

Yüksek Lisans Derecesi

Eğitim Programları ve Öğretim Yüksek Lisans Programı  
İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi  
Ankara

OCAK 2017

İHSAN DOĞRAMACI BİLKENT ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ULUSLARARASI BAKALORYA DİPLOMA PROGRAMI DİL: TÜRKÇE A  
DERSLERİ KAPSAMINDA GRAFİK ROMANLARIN İNCELENMESİ:  
*PUSLU KITALAR ATLASI ÖRNEĞİ*

Gizem Sevinç Ökmen

Ocak 2017

Bu tezi okuduğumu, kapsam ve nitelik bakımından Eğitim Programları ve Öğretim Yüksek Lisans derecesi için yeterli olduğunu beyan ederim.

.....

Yrd. Doç. Dr. Rasim Özyürek (Danışman)

Bu tezi okuduğumu, kapsam ve nitelik bakımından Eğitim Programları ve Öğretim Yüksek Lisans derecesi için yeterli olduğunu beyan ederim.

.....

Yrd. Doç. Dr. Armağan Ateşkan

Bu tezi okuduğumu, kapsam ve nitelik bakımından Eğitim Programları ve Öğretim Yüksek Lisans derecesi için yeterli olduğunu beyan ederim.

.....

Prof. Dr. Abide Doğan

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Onayı

.....

Prof. Dr. Margaret Sands

## ÖZET

ULUSLARARASI BAKALORYA DİPLOMA PROGRAMI  
DİL: TÜRKÇE A DERSLERİ KAPSAMINDA GRAFİK ROMANLARIN  
İNCELENMESİ: *PUSLU KITALAR ATLASI* ÖRNEĞİ  
Gizem Sevinç Ökmen

Yüksek Lisans, Eğitim Programları ve Öğretim

Tez Yöneticisi: Yrd. Doç. Dr. Rasim Özyürek

OCAK 2017

Bu çalışmanın amacı Uluslararası Bakalorya Diploma Programı'ndaki (UBDP) Dil: Türkçe A dersleri kapsamında grafik romanların okutulmasına yönelik bir araştırma ortaya koymaktadır. Bu amaçla İlban Ertem'in çizmiş olduğu *Puslu Kitalar Atlası* grafik romanı, grafik roman öğeleri çerçevesinde incelenmiş ve bu öğelerin hangi edebî unsurların öğretilmesinde işlevsel olabileceğine yönelik betimsel bir analiz yapılmıştır. Sonuç olarak grafik romana ait geçiş, panel ve balon unsurlarından hareketle kurmaca metinlerde karşılaşılan kişiler, zaman, mekân, olay örgüsü, tema, çatışma, ileri gönderme, metinlerarasılık, geri dönüş, bakış açısı ve anlatıcı gibi edebî unsurların incelenmesinin mümkün olduğu görülmüştür. Çalışma kapsamında grafik romanların, öğrencilerin görsel okuryazarlık becerilerini geliştirmede yararlı türler olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar sözcükler: Uluslararası Bakalorya Diploma Programı Dil: Türkçe A dersi, Grafik roman, Grafik Roman Öğeleri, Edebî Unsurlar, Görsel Okuryazarlık

## ABSTRACT

USING GRAPHIC NOVELS at LANGUAGE: TURKISH A LESSONS in  
INTERNATIONAL BACCALAUREATE DIPLOMMA PROGRAM: The SAMPLE  
OF *PUSLU KITALAR ATLASI*

Gizem Sevinç Ökmen

MA in Curriculum and Instruction

Supervisor: Asst. Prof. Dr. Rasim Özyürek

JANUARY 2017

The aim of this study was to conduct research that focuses on using graphic novels in the context of International Baccalaureate Diplomma Programme (IBDP) Language: Turkish A classes. For this purpose, the graphic novel named *Puslu Kitalar Atlası*, written by İlban Ertem, was examined in the context of graphic novel components. A descriptive analysis was made to determine how these components were functional to teach literary devices. As a result, the study showed it is possible to examine the literary devices such as time, space, plot, theme, conflict, foreshadowing, intertextuality, flashback, point of view and narrator by analyzing the graphic novel components; gutters, panels and balloons. The study concluded that graphic novels are beneficial literary genres for improving students' visual literacy skills.

Key Words: International Baccalaurate Diplomma Programme, Language: Turkish A, Graphic Novel, Graphic Novel Components, Literary Devices, Visual Literacy

## TEŞEKKÜR

Keyifli ancak bir o kadar da zorlu geçen bu süreçte desteklerini yakından hissettiğim, bu yolda beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan ve destek olan sevgili ailem... Yaptığım işe inanmamı sağladığınız ve değerini hissettirdiğiniz için en büyük teşekkürüm sizlere.

Bu çalışmanın ortaya çıkabilmesinde akademik anlamda her zaman bana yardımcı ve yol gösterici olan danışman hocam Yrd. Doç Dr. Rasim Özyürek'e, tezimi büyük bir titizlikle okuyarak bana yol gösteren değerli hocalarım Yrd. Doç. Dr. Armağan Ateşkan'a, Prof. Dr. Abide Doğan'a ve Yrd. Doç. Dr. Necmi Akşit'e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Ayrıca, tüm akademik çalışmalarım süresince yol göstericilikleri ile bana yardımcı olan ve ilham veren, İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünde bulunan tüm hocalarıma çok teşekkür ediyorum.

Eğitim Bilimleri Enstitüsünde geçirdiğim her anı çok keyifli, eğlenceli ve verimli kılan çalışma arkadaşlarım başta Aysun Barut, Büşra Demir olmak üzere, tüm CITE'15 ekibine varlıkları için minnettarım.

Bu süreçte bana her daim moral veren ve bana inanan başta sevgili hocalarım Serap Irkörüçü, Şaban Kahraman, Sevda Arkan, Nuray Bayülgen, Mehtap Kasap, Murat Akkuş ve Ebru Bekil olmak üzere tüm TED Bursa Koleji ailesine, gösterdikleri anlayış ve destek için sonsuz teşekkürler.

Bu yolu benimle yürüyen, sevincime, heyecanıma, stresime ortak olan sevgili Gülhan Can Baş, arkadaşlığın için çok teşekkür ederim.

Bu çalışmanın kahve ve muhabbet sponsorluğunu yapan sevgili Pelin İğret, her zaman hayatımda ve yanımda olman bana güç veriyor, çok teşekkür ederim.

Son olarak, bana en çok güç veren yol arkadaşım sevgili Yunus Ökmen; uzaktayken bile yakın hissettirdiğin, beni dinlediğin, bana inandığın, bana güvendiğin ve yanımda olduğun için sonsuz teşekkürler. İyi ki varsın.



## İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLOLAR LİSTESİ.....	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	x
BÖLÜM 1: GİRİŞ.....	1
Araştırma konusu.....	3
Problem durumu.....	6
Araştırmanın amacı.....	6
Araştırma soruları.....	7
Araştırmanın önemi.....	8
Tanımlar.....	8
BÖLÜM 2: İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR.....	10
Uluslararası Bakalorya Organizasyonu ve Dil: Türkçe A Dersi.....	10
Uluslararası Bakalorya Organizasyonu.....	10
Dil: Türkçe A dersi.....	12
UBDP Dil: Türkçe A dersi bölüm 4: Seçenekler.....	14
Grafik roman.....	16
Grafik romanın özellikleri.....	16
Çizgi romanlar ve grafik romanların farklılıkları.....	18
Türkiye’de grafik roman.....	22
Grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılması.....	23
BÖLÜM 3: YÖNTEM.....	29
Giriş.....	29
Araştırma yöntemi.....	29
Evren ve örneklem.....	30
Veri toplama yöntemi.....	31
Veri analiz yöntemi.....	33
BÖLÜM 4: BULGULAR.....	36

Grafik romanın ögeleri .....	36
Andan ana geçiş.....	39
Hareketten harekete geçiş .....	42
Öznenen özneye geçiş.....	45
Sahneden sahneye geçiş.....	53
Açıdan açığa geçiş .....	60
Konu dışı geçişler .....	62
Paneller.....	62
Balonlar .....	75
BÖLÜM 5: SONUÇ VE ÖNERİLER.....	82
Sonuçlar.....	82
Öneriler.....	95
Uygulama önerileri .....	95
Araştırma önerileri.....	96
Sınırlılıklar.....	98
KAYNAKÇA.....	99

## TABLULAR LİSTESİ

Tablo		Sayfa
1	Grafik roman öğeleri.....	32
2	Geçişlerin incelenmesi sonucu tespit edilen edebî unsurlar.....	39
3	Karakterleri tanıtan paneller.....	67
4	Grafik roman öğeleri ve tanımları.....	84
5	Grafik roman öğeleri - edebi unsurlar çaprazlaması.....	85

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil	Sayfa
1 Grafik romanların bünyesinde hem görsel hem yazılı iletiler taşıdığını gösteren bir örnek.....	17
2 Renkli ve siyah-beyaz grafik roman örnekleri.....	17
3 Grafik roman çeşitleri.....	18
4 Çizgi roman-Grafik roman ilişkisi.....	21
5 Veri toplama yöntemi.....	32
6 Veri analizi yöntemi.....	35
7 Geçişler.....	37
8 Andan ana geçiş, zaman unsuru I.....	40
9 Andan ana geçiş, zaman unsuru II.....	41
10 Hareketten hareket geçiş, olay örgüsü I.....	42
11 Hareketten harekete geçiş, olay örgüsü II.....	44
12 Hareketten harekete geçiş, zaman unsuru.....	44
13 Öznedenden özneye geçiş, olay örgüsü unsuru.....	46
14 Öznedenden özneye geçiş, tema unsuru I.....	48
15 Öznedenden özneye geçiş, tema unsuru II.....	48
16 Öznedenden özneye geçiş, çatışma unsuru II.....	49
17 Öznedenden özneye geçiş, ileri gönderme unsuru.....	51
18 Öznedenden özneye geçiş, mekân unsuru.....	52
19 Sahneden sahneye geçiş, tema unsuru.....	54

20	Sahneden sahneye geiş, metinlerarasılık unsuru.....	55
21	Sahneden sahneye geiş, geri dönüş unsuru.....	57
22	Sahneden sahneye geiş, mekân unsuru.....	59
23	Açıdan açıya geiş, bakış açısı unsuru.....	61
24	İkon hiyerarşisi.....	65
25	Panel, karakter unsuru: Arap İhsan Efendi.....	68
26	Panel, karakter unsuru: Alibaz.....	69
27	Panel, çete elemanı tipi / yeniçeri tipi.....	71
28	Panel, mekân unsuru.....	72
29	<i>Puslu Kıtalar Atlası</i> romanında birinci bölümün olay örgüsü.....	73
30	Panel, zaman unsuru.....	75
31	Balon, anlatıcı ve bakış açısı unsuru I.....	78
32	Balon, anlatıcı ve bakış açısı unsuru II.....	79
33	Balon, anlatıcı ve bakış açısı unsuru III.....	80
34	Balonlar.....	81

## BÖLÜM 1: GİRİŞ

Grafik roman terimi 1990'lı yılların başında literatüre girmiştir. 2000'li yıllara gelindiğinde, insanların, özellikle de genç neslin günlük hayatlarında çok fazla görsel ürünle karşı karşıya kalmasının bir getirisi ve sonucu olarak yayın dünyasında kendisine yer bulmuş ve hızla gelişmiştir. Carter (2007), grafik romanların, gelişen çağın öğretiminde en önemli ürünlerden biri olduğunu dile getirmektedir. Bugün bakıldığında, eğitimin hedef kitlesini oluşturan genç neslin, kendilerinden önceki nesillere oranla, gündelik hayatlarında TV, sosyal medya, bilgisayar oyunları ve akıllı telefonlar aracılığı ile çok daha fazla görsel ileti ile karşı karşıya kaldıkları görülmektedir. Buna bağlı olarak, öğrencilerin karşılaştıkları bu metinleri sağlıklı bir biçimde anlayıp yorumlayabilmesi ve bunun da ötesinde görsel öğeleri kullanarak anlamlı mesajlar üretebilmeleri, öğrencilerden beklenen 21. yüzyıl çoklu okuryazarlık becerilerinden biridir (P21, 2016). Medya mesajlarının nasıl üretildiği, hangi amaçla kurgulandığı, bireylerin bu mesajları nasıl farklı algıladıkları gibi soruların günlük hayatla ilişkisinin kurularak verimli bir biçimde cevaplanabilmesi için öğrencilerden görsel okuryazarlık becerilerini geliştirmeleri beklenmektedir. Yoğun olarak karşılaşılan bu görsel iletiler, öğrencilerin kendilerini bu alanda geliştirmeleri gerekliliğini de beraberinde getirmektedir. Öyle ki Carter (2007) yeni yetişen neslin görsel metinleri okumada yazılı metinleri okumadan daha başarılı olduğunu öne sürmektedir. Bucher ve Manning (2004), günümüzde çocukların, görsel iletilerle dolu ve hızlı akan televizyon ve video oyunları ile çok fazla iç içe olduğunu bu nedenle okudukları materyallerde de buna benzer karakter özellikleri aradıklarını ileri sürmektedirler. Buna paralel olarak, grafik romanlar, yeni neslin gün

içerisinde karşılaştıkları iletilerle benzerlik gösterdikleri için onlara, geleneksel metinlerden daha çekici gelmektedir (Gavigan, 2012). Yang (2008), grafik romanların yazılı ve görsel unsurları bir araya getiren yapıları sayesinde, öğrencilerin günlük hayatlarında çokça tükettiği görsel medya araçları ile okullarda okudukları geleneksel yazılı metinlerin arasında bir köprü görevi gördüğünü ileri sürmektedir. Bunun yanı sıra grafik romanlar, içeriğinde hem görsel hem de yazılı metinlerin olması sebebiyle çoklu zekâ türlerinin bir arada bulunduğu sınıf ortamında daha fazla öğrenciye hitap etmesi sebebiyle verimli birer eğitim aracı olarak düşünülebilirler. Edebiyat dersleri özelinde, görsel zekâsı daha yüksek olan bir öğrencinin, metnin yetersiz kaldığı bir noktada görsellerden yararlanarak bu açığı kapatması, edebiyat derslerinin öğretiminde faydalı bir nokta olarak görülmektedir.

Akademik başarının yanı sıra, değişen ve gelişen dünyaya ayak uydurabilen, onun gerekliliklerini yerine getirebilen, bunun da ötesinde gelişen dünyanın şekillenmesinde rol oynayacak öğrencilerin yetiştirilmesi eğitim programlarının hedeflerinden biridir. Bu amacı güden eğitim programlarından biri, ülkemizde de pek çok okulda uygulanan ve öğrencilerin uluslararası düzeyde eğitim almalarını sağlayan Uluslararası Bakalorya Organizasyonu (IBO) tarafından oluşturulan Uluslararası Bakalorya Programı'dır. Programın genel amacı, dünya çapında bir anlayış ve saygı ile daha iyi ve daha barışçıl bir dünyanın yaratılmasında rol oynayacak araştıran, sorgulayan, bilgili ve duyarlı gençler yetiştirmektir (IBO, 2015a). Uluslararası Bakalorya Programı kapsamında, lise düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin Türk Dili ve Edebiyatı ile ilgili yaptıkları çalışmalar Uluslararası Bakalorya Diploma Programı'nın (UBDP) içerisinde, Dil: Türkçe A dersi kapsamında yürütülmektedir. Dersin genel amaçları arasında öğrencilerin farklı dönem ve türden edebî metinleri tanıması, sözlü ve yazılı iletişim becerilerini geliştirmesi, okuduğu metnin bağlamını

değerlendirebilmesi, edebî öğeleri tanınması ve bunları tespit edip yorumlayabilmesi, kalıcı bir edebî zevk oluřturması, yeni karřılařılan metinleri tanıyıp takdir etmesi (IBO, 2011) gibi unsurlar bulunmaktadır. Ders kapsamında, öğrenciler dil gelişimlerine göre hazırlanmış edebî metinleri okurlar, bu metinlerin konu ve tema ve tekniklerini daha iyi anlayabilmek adına çeřitli okuma ve dinleme etkinlikleri yaparlar, elde ettikleri verileri ve yapmış oldukları analizleri sözlü sunumlar ve yazmış oldukları edebî eleřtiriler aracılıđı ile aktarırlar. Görüldüğü üzere UBDP’de öğrenciler, okuma, dinleme, konuşma ve yazma becerilerini geliřtirmek üzere çalışmalar yapılırken aynı zamanda bu metinlerin incelenmesi sırasında dil becerilerini de geliřtirmektedirler.

### **Arařtırma konusu**

Uluslararası Bakalorya Organizasyonu, gelişen ve deđişen dünyada öğrencilerin başarılı olabilmesi için gereken becerilerin geliřtirilmesine çok önem vermektedir. Çalışmanın başında da bahsedildiđi üzere, artık öğrenciler gerek günlük hayatlarında gerekse akademik hayatlarında sık sık görsel metinlerle karřılařmaktadırlar. NCTE (National Council of Teachers of English – *Ulusal İngilizce Öğretmenleri Konseyi*), grafik romanların eleřtirel ve etkili düşünceyi ve görsel okuryazarlıđı geliřtirdiđini bu nedenle de 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasında önemli bir araç olduđunu savunmaktadır (Barack, 2008). Uluslararası Bakalorya Organizasyonu, görsel okuryazarlıđı bir 21. yüzyıl becerisi olarak görmekte ve öğrencilerin bu becerilerinin de gelişmesi konusuna önem vermektedir (IBO, 2011). Organizasyon, UBDP dâhilinde, bu hedefin destelenmesine yönelik çalışmaların yapılması için Dil: Türkçe A dersi kapsamında bir bölüm sunmaktadır. “Seçenekler” (*options*) kısmı olarak adlandırılan bu kısımda program, öğrencilerin görsel yönü ağır basan ürünleri de geleneksel yazılı metinleri olduđu gibi biçim, anlam ve içerik bakımından



inceleyebilmesini beklemekte ve desteklemektedir (IBO, 2011). UBDP bu bölümü özellikle, öğrencilerin, değişen ve yeni gelişen metin çeşitlerini tanımaları için bir fırsat olarak sunmakta ve bu tarz yeni türlerin öğrencilere tanıtılması noktasında eğitimcileri cesaretlendirmektedir. UBDP, bu çalışmanın temel konusu olan grafik romanların da, bu bölüm kapsamında ele alınıp incelenmesini ön görmektedir. Grafik romanlar hem görsel hem de yazılı unsurları bir araya getirerek yeni bir anlatım biçimi oluşturmaktadır. Öğrencilerin bu yeni anlatım türünü tanımaları ve bu alandaki okuma yetkinliklerini artırabilmeleri için bu kitapların okuma listelerine eklenmesi gerekli görülmektedir.

Bu dersler kapsamında grafik romanların okunup incelenmesi, öğrencilerin gündelik hayatlarında çokça karşılaştıkları görsel iletileri daha sağlıklı ve verimli bir biçimde anlayıp yorumlamalarına olanak sağlayacak becerilerini geliştirmesi açısından önem arz etmektedir.

Yapılan araştırmalar, grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılması durumunda öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerinin (Chun, 2009), görsel okuryazarlık becerilerinin (Hammond, 2009; Hassett ve Schieble, 2007; Schwarz, 2002.), okuma becerilerinin (Leckbee, 2005; Mallia, 2007), dil becerilerinin (Emery, 2011; Frey ve Fisher, 2004), edebî unsurları tanıma, anlama ve yorumlama becerilerinin (Leckbee, 2005; Sabeti, 2012) gelişeceğini ortaya koymaktadır.

Araştırmaların ortaya koymuş olduğu tüm bu olumlu görüşlere rağmen Dil: Türkçe A dersi kapsamında nasıl işlenebileceği, sınıf ortamına uygun grafik romanların nasıl belirlenebileceği ve bu romanların okutulması durumunda öğrencilerin hangi kazanımları edinebileceği ile ilgili bir çalışma olmadığı görülmektedir. Bunun yanı sıra, UBDP uygulayan okullarda yapılan stajlar sırasında ve sonrasında edinilen

öğretmenlik deneyimi sırasında “seçenekler” bölümü için grafik roman seçen ve okutan bir okul olmadığı görülmüştür.

Yapılan literatür taramasından sonra tespit edilen bu eksiklikten yola çıkarak, öğrencilerin görsel okuryazarlıklarını destekleyebilecek aynı zamanda da edebiyat öğretiminde yararlı birer kaynak olarak kullanılabilir bir tür olan grafik romanın UBDP kapsamında Dil: Türkçe A dersleri bağlamında kullanılması konusunda bir araştırma yürütülecektir. Çalışmanın sağlam temeller üzerine oturabilmesi adına öncelikle grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılmasına olanak tanıyan UBDP tanıtılacak ve Dil: Türkçe A dersinin gereklilikleri ortaya konacaktır. Ardından grafik romanın ne olduğu, çizgi romandan farklılıkları, edebî değeri üzerine bir tanımlamaya gidilecek ve grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılması durumunda ne gibi çıktılar elde edilebileceği üzerine yapılmış araştırmalara yer verilecektir.

Yapılan araştırmalar sonucunda, grafik roman türüne ait teknik unsurlara yer veren Türkçe bir çalışma olmadığı görülmüştür. Bu romanların, sınıflarda okutulurken türe ait özel terimlerin öğrenciye sunulması ve bu unsurların analiz edilmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Literatürde bulunan bu boşluğu doldurmak adına, söz konusu unsurlara yer verilecek ve son olarak da sınıfta okutulması uygun olan bir grafik roman üzerinden bu unsurların incelenmesi yapılarak söz konusu inceleme sırasında hangi edebiyat kazanımlarının edinilebileceğine dair bir çıkarımda bulunulacaktır.

Bu çalışmanın öncelikli amacı, literatürde bulunan bu boşluğu doldurmaya yönelik bir araştırma ortaya koymaktır. Bu doğrultuda, bir grafik romanın derslerde nasıl okutulabileceğine ve dersin kazanımları ile nasıl ilişkilendirilebileceğine yönelik öneri niteliği taşıyan bir çalışma ortaya konmaya çalışılacaktır.

## **Problem durumu**

Yüksek Öğrenim Kurumu'nun Ulusal Tez Merkezi veri tabanında, grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılmasına yönelik yapılan çalışmaların varlığı incelendiğinde, bu romanların fen bilimleri dersinde ve yabancı dil olarak İngilizce öğrenimi (*ESL*) derslerinde kullanılmasına yönelik dört adet çalışma ile karşılaşmıştır. Bunlar, Sidal Öner (2013), Emine Ekinci Efecioglu (2013), Hasan Çağlar Başol (2011) ve Gonca Babadağ'a (2016) ait çalışmalardır. Bu çalışmalardan yalnızca Efecioglu'nun (2013) çalışması, UB programına ve bu programda öğrenim gören öğrencilere yönelik sonuçlar içermektedir.

UBDP'nin, grafik roman gibi görsel iletiler yönünden zengin yeni edebî türlerin müfredata dâhil edilmesi ve incelenmesi yönündeki teşviklerine karşın, staj yapılan UB okullarında ve sonrasında edinilen öğretmenlik deneyimi sırasında, grafik romanları müfredatına dâhil eden bir okul olmadığı görülmüştür.

Grafik romanların eğitim öğretim bağlamında kullanılması durumunda ortaya çıkabilecek olumlu durumları gösteren araştırmaların varlığına karşılık, grafik romanların Dil: Türkçe A dersi kapsamında kullanılmasına yönelik bir araştırma bulunmadığı tespit edilmiştir. Grafik romanların, Dil: Türkçe A dersi kapsamında okutulması durumunda, bu romanlardan hareketle, geleneksel romanlar yoluyla öğretilen edebî unsurların öğretilebileceğine yönelik bir araştırma bulunmamaktadır.

## **Araştırmanın amacı**

Bu çalışmanın öncelikli amacı, Uluslararası Bakalorya Diploma Programı'nın genel amaçları doğrultusunda grafik romanların Dil: Türkçe A dersi kapsamında işlendiği takdirde hangi edebî unsurların öğretilebileceğini ortaya koymak, bu alanda görülen

boşluğu doldurmak ve literatüre katkıda bulunmaktır. Bu doğrultuda, grafik romanın türe ait karakteristik özelliklerinin ortaya konması, grafik roman öğelerini ve tanımlarını içeren Türkçe bir terminoloji oluşturulması ve bu öğelerden yola çıkılarak grafik roman öğelerinin edebî unsurların öğretilmesinde nasıl kullanılabilceğini inceleyen bir çalışma yapılması hedeflenmektedir.

Çalışmanın hipotezini “grafik romanlar, edebî unsurları öğretmede kullanılabilir” yargısı oluşturmaktadır. Bu yargıdan yola çıkarak, *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanının, grafik roman öğeleri bakımından incelenmesi ve bu öğelerin hangi edebî unsurları öğretmede kullanılabilceği ile ilgili tutarlı bir sonuca ulaşmak amaçlanmaktadır. Bunun yanı sıra, grafik romanların, geleneksel romanlarda var olan edebî unsurları içerdiğini ortaya koymak, buradan hareketle de grafik romanların, Dil: Türkçe A derslerinde amaçlanan gerekli edebî kazanımların edinilmesine ortam sağlayabilceğini ortaya koymaktır.

Çalışmanın bir diğer amacı, UBDP uygulayan ve uygulayacak olan okullarda “seçenekler” bölümünün tasarlanması aşamasında, okulların seçici kurullarına grafik roman seçtikleri takdirde, grafik romanın incelenmesi aşamasında hangi öğelere yer verilebilceğini ve bu öğelerden yola çıkarak hangi edebî unsurların incelenebilceğini gösteren öneri niteliğinde yardımcı olacak bir örnek sunmaktır.

### **Araştırma soruları**

1. Grafik roman öğeleri nelerdir?
2. İlban Ertem’in çizmiş olduğu *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanının içerdiği grafik roman öğeleri, Dil: Türkçe A dersleri kapsamında incelenen edebî unsurların öğretilmesinde nasıl kullanılabilir?

## **Araştırmanın önemi**

Bu araştırma Uluslararası Bakalorya Diploma Programı, Dil: Türkçe A dersi kapsamında okutulabilecek bir grafik romanın, grafik roman öğeleri bakımından nasıl incelenebileceğini ortaya koymak ve bu öğeler üzerinden edebî unsurların nasıl öğretilebileceğini ortaya koyan Türkçe bir çalışma olması bakımından önemlidir.

Eğitim alanında yapılan çalışmalar incelendiğinde, grafik romanların Dil: Türkçe A dersleri kapsamında öğretilmesi üzerine çalışma yapılmamış olduğu gözlemlenmiştir. UBDP uygulayan ve uygulayacak okullar için, okuma listelerini oluşturmada grafik romanlara yer verilmesi aşamasında yol gösterici kaynakların sayısının azlığı bu çalışmanın önemini artırmaktadır.

## **Tanımlar**

**Grafik roman:** Grafik roman, hem görsel hem de yazınsal iletiler içeren, kitap uzunluğunda ve edebî değeri olan kurgusal ya da kurgusal olmayan metin. (Cornell, 2013)

**Çizgi roman:** Belirli periyotlar halinde yayınlanan, elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde art arda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan, çok hacimli olmayan anlatım biçimi. (Cantek, 2014)

**Görsel okuryazarlık:** Bir bireyin, diğer bireyler ile olan iletişimde görselleri kullanmasını ve kullanılanları anlamasını sağlayan beceriler bütünü. (Kurudayıoğlu ve Tüzel, 2010)

**Uluslararası Bakalorya Diploma Programı (UBDP):** Uluslararası Bakalorya Organizasyonu tarafından, 16-19 yaş grubu öğrencilerinin fiziksel, zihinsel, duygusal

ve etik aıdan geniř ve derin bir bilgi ve anlayıřa sahip genler olarak yetiřtirilmesi hedefiyle hazırlanan eęitim-ęretim programı. (IBO, 2016a)

## **BÖLÜM 2: İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR**

Bu çalışma kapsamında, Dil: Türkçe A dersi içerisinde, öğrencilere yeni bir tür olan grafik romanı tanıtmının, grafik romanın öğelerini açıklayarak bu romanların teknik okuma detaylarının aktarılmasının ve grafik romanlar üzerinde de, geleneksel edebî romanları incelerken yararlanılan ve metnin edebî değerine saptamada yardımcı olan edebî araçları incelemenin, seçilen eser aracılığı ile sağlanabileceği ortaya konmaya çalışılacaktır.

Hedeflenen çalışmanın ortaya konabilmesi için öncelikle çalışmanın temelini oluşturan konularda yayın ve araştırma taraması yapılmıştır. Daha önce de söz edildiği üzere grafik romanlar geleneksel yollarla oluşturulmuş edebî türlerin dışında, yeni bir tür olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda öncelikle bu tür eserlerin Uluslararası Bakalorya Diploma Programı kapsamında Dil: Türkçe A derslerinin neresinde işlenebileceğini temellendirmek adına UBDP Dil: Türkçe A dersleri incelenmiştir. Bu temellendirmenin ardından, grafik romanın ne olduğunu ve özelliklerini inceleyen çalışmalar taranmış ve bu metinlerin eğitim-öğretim bağlamında kullanılması durumunda ne gibi sonuçlarla karşılaşılabileceğini gösteren araştırmaların sonuçlarına yer verilmiştir.

### **Uluslararası Bakalorya Organizasyonu ve Dil: Türkçe A Dersi**

#### **Uluslararası Bakalorya Organizasyonu**

Uluslararası Bakalorya Organizasyonu, 1968’te İsviçre’nin Cenevre kentinde, “eğitim sayesinde daha iyi bir dünya” anlayışıyla kurulan kâr amacı gütmeyen bir eğitim organizasyonudur (IBO, 2015a). Programın genel amacı, dünya çapında bir

anlayış ve saygı ile daha iyi ve daha barışçıl bir dünyanın yaratılmasında rol oynayacak araştıran, sorgulayan, bilgili ve duyarlı gençler yetiştirmektir (IBO, 2015b).

Uluslararası Bakalorya Organizasyonu bu anlayış ve amaç çerçevesinde, okul öncesinden lise sonuna kadar, her yaş grubundan öğrencinin kayıt olup öğrenim görebileceği 4 farklı program sunmaktadır. Yaş gruplarına göre bu programlar şu şekilde sıralanabilir:

- İlk Yıllar Programı (*Primary Years Programme, PYP*): 3-12 yaş grubu öğrencilerinin yararlanabileceği program ilk kez 1997 yılında uygulanmaya başlanmıştır. Programın genel amacı, öğrencilerin hayat boyu öğrenme becerilerini oluşturmalarına ve içinde buldukları dünyanın aktif birer üyesi olmalarına yardım etmektir (IBO, 2016a).
- Orta Yıllar Programı (*Middle Years Programme, MYP*): 11-16 yaş grubu öğrencilerinin yararlanabileceği program ilk kez 1994 yılında uygulanmaya başlanmıştır. Programın genel amacı, öğrencilerin, dış dünyada karşılaştıkları durumlarla okulda öğrendikleri arasında pratik bağlantılar kurabilecekleri bir eğitim çerçevesi çizmektir (IBO,2016a).
- Diploma Programı (*Diploma Programme, DP*): 16-19 yaş grubu öğrencilerinin yararlanabileceği Diploma Programı ilk kez 1968 yılında uygulanmaya başlamıştır. Programın genel amacı, fiziksel, zihinsel, duygusal ve etik açıdan geniş ve derin bir bilgi ve anlayışa sahip gençler yetiştirmektir (IBO, 2016a).
- Kariyer Programı (*Career Related Programme*): 16-19 yaş grubu öğrencilerinin yararlanabileceği program ilk kez 2012 yılında uygulanmaya başlamıştır. Programın genel amacı, kariyer odaklı çalışmak isteyen öğrencilere uluslararası bir anlayışla mesleki eğitim vermektir (IBO, 2016a).



Uluslararası Bakalorya Organizasyonu'nun resmi kaynaklarından alınan bu bilgiler doğrultusunda, programların genel amacının, hayat boyu öğrenme becerilerini geliştirmiş, yaşadıkları dünyanın gerçeklerine ve ihtiyaçlarına hâkim olan, kültürler arası bir anlayış ve sağduyu ile bu gerçekleri kavrayan ve sorunlara çözüm arayıp üretebilecek bilgi ve etik düzeyine sahip öğrenciler yetiştirmek olduğunu söylemek mümkündür. 2014 yılı itibariyle dünya çapında 4.000'den fazla okulda, yaklaşık 1.250.000 IB öğrencisi bulunmaktadır (IBO, 2015b). Türkiye'de ise, 2016 yılı itibariyle IB programlarından en az birini sunan 63 tane okul bulunmaktadır (IBO, 2016b). 2013 yılında Türkiye'de bulunan IB okullarının sayısının 34 olduğu (Keleş, 2013) göz önüne alındığında, Türkiye genelinde IB programlarına olan ilginin hızla arttığı söylenebilir. Bu nedenle, alanla ilgili yapılan çalışmalar, programın en verimli şekilde uygulanması açısından önem arz etmektedir.

### **Dil: Türkçe A dersi**

Bu çalışmada, grafik romanların Uluslararası Bakalorya Diploma Programı kapsamında okutulması incelenmektedir. Bu nedenle, Diploma Programı ve Türk Edebiyatı derslerinin bu program içindeki yeri hakkında bilgi edinmek önemli görünmektedir.

Uluslararası Bakalorya Diploma Programı, üç temel çalışma (*core elements*) ve altı dersten (*studies in language and literature, language acquisition, individuals and societies, sciences, mathematics, arts*) oluşmaktadır. Uluslararası Bakalorya Diploma Programı'ndan öğrencilerin başarıyla mezun olup diplomalarını alabilmeleri için, iki veya üç tanesi yüksek düzeyde (*high level*), üç veya dört tanesi standart düzeyde (*standard level*) altı ana dersi, bu derslerden biri üzerine yazılmış uzun makaleyi (*Extended Essay*), bilgi kuramları üzerine yazılmış bir makaleyi (*Theory of*

*Knowledge*) ve yaratıcılık-aktivite-sosyal hizmet (*Creativity- Activity-Service*) çalışmalarını başarıyla tamamlamaları gerekmektedir (IBO,2015a).

Öğrencilerin UBDP kapsamında tamamlamaları gereken derslerden biri, dil ve edebiyat ile ilgili çalışmalarını tamamladıkları Dil: Türkçe A (*Language A: Literature*) dersi. Öğrencilerin ana dilini kullanma yetkinliklerini üst seviyelere çıkarmak üzere tasarlanmış olan bu ders Türkiye’de, Türkçe okutulmaktadır ve Dil: Türkçe A dersi adı ile işlenmektedir. UBDP’de okutulan Dil: Türkçe A dersinin temel kazanımlarını şu şekilde sıralamak mümkündür:

1. Öğrenci farklı dönem, stil ve türden edebi eserleri tanır.
2. Öğrenci, bir edebî metni incelerken gereken uygun bağlantıları kurar.
3. Öğrenci, yazılı ve sözlü ifade becerilerini geliştirir.
4. Öğrenci, okuduğu ve algıladığı metindeki bağlamı değerlendirir ve bu bağlamın önemini anlar.
5. Öğrenci, edebi metinler aracılığı ile farklı kültürlerdeki insanların bakış açılarını değerlendirir ve bu bakış açılarını nasıl anlamlandıracağını kavrar.
6. Öğrenci, edebi metinlerin estetik değerini anlar ve takdir eder.
7. Öğrenci, dil ve edebiyat alanında hayat boyu öğrenme yeteneği kazanır ve bu alandan zevk almayı öğrenir.
8. Öğrenci, edebi eleştiride kullanılan teknikleri tanır.
9. Öğrenci, bireysel olarak edebi eleştiri yapabilir ve eleştirilerini destekleyebilmek konusunda. (IBO, 2011, s. 9)

*Language A: Literature* (2011) kitapçığı incelendiğinde, UBDP dâhilinde okutulan Dil: Türkçe A dersinin esasında, edebî eserlerin bilinmesi ve anlaşılması, edebî eserlerin kültürel değerlerin bağlam içerisinde değerlendirilmesi, metinde bulunan edebî tekniklerin analizi, metinle ilgili değişik edebî yaklaşımların değerlendirilmesi, verili ve verili olmayan (alt metin) metnin edebî eleştirisi, edebî eserler arasındaki ilişkinin anlaşılması, edebî kuramların tanınması (öğrencinin değişik eleştirel yaklaşımları tanınması, farklı zamanlarda ortaya çıkan farklı kuramların farkına

varması, bir metni okumanın yalnızca bir tane “doğru” yolu olmadığını anlaması), sözlü ve yazılı olarak organizasyon, sunum ve dil becerilerinin geliştirilmesi, fikirlerin ve çıkarımların temellendirilebilmesi, görsel becerilerinin geliştirilmesi gibi kazanımların bulunduğunu görülmektedir.

Dil: Türkçe A dersi, çeviri eserler (*work in translation*), detaylı çalışma (*detailed study*), edebî türler (*literary genres*) ve seçenekler (*options*) olmak üzere dört bölüm olarak tasarlanmıştır. Programın ilk üç bölümünde okutulabilecek eserler UBDP tarafından önceden belirlenmiş olan yazar ve kitap listesinden (*prescribed books list*) okullarca seçilmektedir. Üç tane eserin okutulduğu seçenekler (*options*) bölümünde ise uygulayıcı okulun, özellikle de alan öğretmenlerinin belirlemiş olduğu eserler müfredata dâhil edilmektedir. Bu tez kapsamında grafik romanların UBDP dâhilinde okutulması araştırılmaktadır. UBDP bağlamında bu tür eserlerin okutulabileceği bölüm, Dil: Türkçe A dersi müfredatının dördüncü yani “seçenekler” bölümüdür. Bu nedenle, bu bölüm için UBDP’nin öngördüğü beklenti ve çalışmalara detaylı olarak bakmak, çalışma kapsamında önem arz etmektedir.

#### **UBDP Dil: Türkçe A dersi bölüm 4: Seçenekler**

UBDP’ye göre görmek (*viewing*), çoklu okuryazarlığın (*multimodel literacy*) bir parçasıdır (IBO, 2011, s. 16). Yazılı metinler, durağan ve hareket eden görüntülerle birlikte kullanılmaktadır. Öğrencilerin okuma, yazma, dinleme ve konuşma becerilerinin yanı sıra, görsel metinleri anlama ve yorumlama becerilerini geliştirmeleri de programın esaslarından biridir. Bu görsel okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi ve diğer becerilerle birlikte kullanılması adına “seçenekler” kısmı, grafik roman okuma, film-edebiyat ilişkisini inceleme gibi görsel yönü ağır basan ürünlerin incelenmesini teşvik edecek biçimde tasarlanmıştır. Bu bölümde

öğrencilerden, görsel yönü ağır basan ürünlerin de geleneksel yazılı metinlerde olduğu gibi biçim, anlam ve içerik bakımından incelenebileceğini kavramaları ve uygulamaları beklenmektedir (IBO, 2011). UBDP bu bölümü özellikle, öğrencilerin, değişen ve yeni gelişen metin çeşitlerini tanımaları için bir fırsat olarak sunmakta ve bu tarz yeni türlerin öğrencilere tanıtılması noktasında eğitimcileri cesaretlendirmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde grafik romanların seçenekler bölümü altında okutulması, UBDP'nin de amaçladığı üzere, öğrencilerin yeni gelişen bir edebî türü tanımaları ve takdir etmeleri için bir fırsat sunmakta ve bu çalışmanın pratik temellerini sağlamlaştırmaktadır. Öte yandan yapılan araştırma sonucunda, UBDP kapsamında, Dil: Türkçe A derslerinde grafik romanların okutulması ile ilgili bilimsel bir çalışmaya rastlanmamış olması da bu çalışmanın gerekliliğini arttırmaktadır. Bu bilimsel gerekliliğin dışında, Türkiye'de, iletişime geçilen IB okullarından hiçbirinin “seçenekler” kısmında grafik roman okuma uygulamasını kullanmadığı görülmüştür. Bu durum da çalışmanın pratik faydalılığını ve gerekliliğini arttırmaktadır.

UBDP'de de önemi vurgulandığı üzere, görsel okuryazarlık 21. yy öğrenme becerileri arasında yer almaktadır ve program dâhilinde işlenen Dil: Türkçe A derslerinde öğrencilerin bu kazanımı edinmeleri amaçlanmaktadır. M. Sait Tüzel, görsel okuryazarlığı şu şekilde tanımlamaktadır: “İletişim sürecinde, görsel mesajlardan anlam üretebilme ve bilinçli görsel mesajlar oluşturabilme becerisi” (Tüzel, 2010, s. 693). Resimlerin zihinde, kelimelere oranla 60.000 kat daha hızlı bir şekilde işlendiği (Tüzel, 2010) ve içinde yaşanan çağda görsel iletilere ne kadar sık ve çok maruz kalındığı düşünüldüğünde, okullarda öğrencilerin görsel okuryazarlık becerilerinin desteklenmesi için gereken çalışmaların yapılmasının gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Grafik romanlar, yazılı metinlerin yanı sıra görsel iletiler içerdiği için

görsel okuryazarlık becerisini desteklemede önemli birer araç olarak kullanılabilirler.

### **Grafik roman**

Grafik romanın ne olduğuna dair pek çok tanım yapılmıştır. Cornell'in (2013) tanımlamasına göre grafik roman, hem görsel hem de yazınsal iletiler içeren, kitap uzunluğunda ve edebî değeri olan kurgusal ya da kurgusal olmayan metinlerdir. Bu kitaplar siyah-beyaz ya da renkli olabilir (Schwarz, 2006). Carry (2004), grafik romanı çizgi romanın "uzun kuzeni" (s.10) olarak tanımlar. Carry'nin tanımına göre grafik romanlar, birden çok edebî türü kapsayan ve içeriğinde roman gibi geleneksel edebî metinlerin barındırdığı pek çok unsuru barındıran tek ve hacimli metinlerdir. Bu romanlar kendilerine ait birer ISBN (*International Standard Book Number*) numarası ile basılmakta ve satılmaktadırlar (Hammond, 2009, s.4). Gorman'ın (2003) tanımına göre grafik romanlar, içinde yazılar ve resimler barındıran kitap uzunluğunda metinlerdir. Bu kitaplar orijinal bir hikâyeye sahip olabileceği gibi önceden yazılmış bir metnin grafik haline getirilmiş biçimi de olabilirler. Görüldüğü üzere araştırmacılar öncelikle grafik romanın edebî birer üretim olduğu kabulü ile bu türün özelliklerini incelemektedirler. Araştırmacıların yapmış olduğu tanımlardan yola çıkarak grafik romanın özelliklerini çalışmanın devamında verildiği şekilde belirlemek mümkündür.

### **Grafik romanın özellikleri**

1. Grafik romanlar, Şekil 1'de görüldüğü gibi, bünyesinde hem sözel hem de görsel iletiler taşıyan metinlerdir.
2. Grafik romanlar, geleneksel edebî metinlerin barındırdığı edebî unsurları ve araçları barındıran metinlerdir.

3. Grafik romanlar, Şekil 2’de görüldüğü üzere renkli ya da siyah-beyaz olabilirler.
4. Grafik romanlar, Şekil 3’te bir örneği görüldüğü üzere, orijinal bir hikâyeye sahip olabilirler ya da daha önce geleneksel bir metin olarak yayınlanmış eserlerin adaptasyonu olabilirler.



Şekil 1. Grafik romanların bünyesinde hem görsel hem yazılı iletiler taşıdığını gösteren bir örnek. Cantek ve Pekmezci (2014), *Emanet Şehir*, s.32.

5. Grafik romanlar, maliyeti yüksek üretimlerdir.
6. Grafik romanların birer ISBN numaraları vardır.



Şekil 2: Renkli ve siyah-beyaz grafik roman örnekleri  
Sırasıyla: Ertem (2015), *Puslu Kıtalar Atlası*, s.35 / Cantek (2013), *Dumankara*, s.45

7. Grafik romanlar, kurgusal ya da kurgusal olmayan metinler olarak üretilebilirler.
8. Grafik romanlar estetik kaygı taşırlar.
9. Birinci hamur veya düşük gramajlı parlak lüks kâğıtlara basılırlar.



Şekil 3: Grafik roman çeşitleri. Sırasıyla: *Araba Sevdası* grafik romanı-*Araba Sevdası* geleneksel metin-*Dumankara* özgün grafik roman örneği.

Alınan kaynaklar, sırasıyla: <http://www.pandora.com.tr/urun/araba-sevdasi-cizgi-roman/212841> <http://www.liseedebiyat.com/metn-ncelemes/4492-araba-sevdasi-inceleme.html> <http://www.iletisim.com.tr/kitap/dumankara/8703#.WFbjthLwoq4>

### Çizgi romanlar ve grafik romanların farklılıkları

Grafik roman olarak adlandırılan ve incelenen metinlerin kökeni çizgi romanlara dayanmaktadır. Bugün grafik roman denince akıllara ilk gelen şeyin *Teksa*s & *Tommiks*, *Zagor* ya da *Süpermen* gibi çizgi romanlar olması, bu bağlantıya dayanmaktadır. Her ne kadar grafik romanların tarihi geçmişi çizgi romanlara dayansa da incelendiğinde bu iki tür arasında hem biçimsel hem de içerik olarak belirgin farklar bulunduğu görülmektedir. Cantek'e (2012) göre grafik roman, çizgi romanın ulaştığı ve geri dönülemez bir noktadır. Bu geçişin izlenmesi ve grafik romanla çizgi roman arasındaki ayrımın tam olarak yapılması, grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılması aşamasında hak ettikleri takdiri görebilmeleri açısından önemli görülmektedir.

Çizgi roman kavramı literatüre, Amerika'da 1930'lu yıllardan bu yana görülen, karikatürlerin art arda bir hikâye oluşturacak biçimde dizilmesi ve bir dergi formatına getirilerek satılmaya başlaması ile girmiştir (Cantek, 2014). Cantek (2014), çizgi romanların, elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde art arda gelen, bir metinle

bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan anlatım biçimi olduğuna, karakterlerin bir maceradan diğerine süregelen serüvenlerinin yer aldığına ve düzenli aralıklarla yayımlandıklarına dikkat çekmektedir.

Cantek (2014), *Türkiye’de Çizgi Roman* isimli kitabında başlangıcından bu yana dünyada ve Türkiye’de çizgi roman tarihinin nasıl şekillendiğini anlatmaktadır.

Cantek (2014), çizgi romanın ilk yayımlanmaya başladığı yıllarda her şeyden önce bir popüler kültür ürünü olarak görüldüğünü ileri sürmektedir. Popüler kültür ürünleri dönemin sanatsal akımları tarafından eleştirilirken öncelikle bu ürünlerin sanatsal bir amacı olmadığı, tek amaçlarının çok satmak ve çok fazla insana ulaşmak olduğu öne sürülmektedir. Cantek (2014), bu durumun çizgi roman algısına olan yansımalarını şu şekilde anlatmaktadır:

Bugün de popüler kültür örnekleri için aynı eleştirileri görebiliriz. Bir popüler kültür ürünü olarak çizgi roman bu eleştirilerden payına düşeni fazlasıyla alır. “Yüksek kültür” ehline beğenilmez. Az okumanın-okumamanın sebeplerinden biri olarak gösterilir. Toplumun kültürsüzlüğünü belgelemek için kullanılan günah keçilerindedir. (Cantek, 2014, s.21)

Cantek’in de vurguladığı üzere çizgi romanlar yüksek birer edebî üretim olarak görülmemiştir. Modernist edebiyat kuramlarının baskın olduğu dönemlerde yalnızca çizgi romanların değil, polisiye ve macera gibi roman türlerinin de değerli birer edebî üretim olarak görülmediği bu noktada hatırlanabilir. İnsanlar, çizgi romanları çok uzun süre sadece çok satılmak üzere tasarlanmış, hiçbir edebî değeri olmayan çalışmalar olarak görmüşlerdir (McCloud, 1994). Daha önce de değinildiği üzere, bugün grafik roman dendiğinde insanların aklına ilk gelen şeyin, periyodik sürelerde seriler halinde yayımlanan, bütün içeriğin bir kahramanın maceralarına dayanan, çoğunlukla saman kâğıda basılmış, maliyeti ve satış fiyatları herkesin alabilmesi için oldukça düşük tutulan dergiler olması, uzun süre eğitim-öğretim bağlamında grafik romanların kullanılmasına karşı oluşan olumsuz tavrın temeli olarak görülebilir.



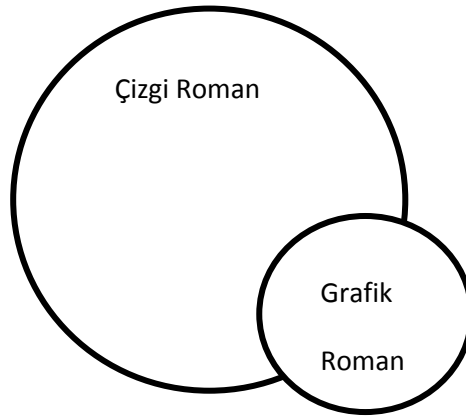
Eğitimciler çoğunlukla çizgi roman-grafik roman ayrımının yapılması noktasında zorluk yaşadığı için (Ward ve Young, 2011), çizgi romanlar zaman zaman eğitimciler tarafından sınıfta okutulmaya uygun bulunmamış ve öğrencilerin okuma becerilerine katkısı olmayan birer eğlence aracı olarak görülmüştür.

Çizgi romanın 1930'lardan bu yana takip edilebilen varlığına karşın grafik roman terimi ilk kez 1992 yılında Art Spiegelman'ın *Maus* isimli çalışması ile Pulitzer ödülünü almasından sonra duyulmuştur (Ward ve Young, 2011, s. 283). *Maus*'un özgün içeriği ve karakteristik özellikleri, çizgi romanla grafik roman arasındaki farkı belirleyen faktörler olmuştur. Grafik roman üretimlerinde görülen artış ve türün popülerleşmesi bu tarihten sonra daha belirgin bir şekilde izlenebilmektedir. Cantek (2012), bu durumu şu şekilde anlatmaktadır:

Grafik romanın asıl popülerleşmesini büyük çizerlerin alternatif çalışmaları sağladı. Crumb, underground dünyasının çok bilinen ustasıydı, ahlakın ve çizgi romanın sınırlarını zorlayan, kişiliğini ve zaafalarını ortaya koyan çalışmalar yapıyordu. Will Eisner, çizgi roman duayenlerinden ve underground akımıyla çizgi romanlar arasında duran *Contract With God* adlı bir çalışma yayınladı. Sayfa tasarımı, kareler arası devamlılığı, hikâyesinin tınısı yeni ve şaşırtıcıydı. Harvey Parker, gündelik yaşamını *American Splendor*'da yazıyordu, mizahi değildi: acılı, öfkeli, muhalif bir kaybeden adamın günlerini anlatıyordu. En önemli kırılma Spiegelman'ın *Maus*'uyla yaşandı. *Maus*, çizgi romanın, çizgi roman çevreleri dışında, edebiyat çevrelerinde konuşulmasını sağladı. Crumb, Eisner, Pekar ve Spiegelman sonraki kuşaklara ilham veren provakatif açılımlar yaptılar. Çizgi romana itibar kazandıran, sanat formuna dikkat çeken, tanım yapan ve yön gösteren röportajlar ve dersler verdiler. Bugün grafik romandan söz ediliyorsa, onların enerjisi ve çabası göz ardı edilmez, yıllarca misyoner gibi didindiler. (Cantek, 2012, s.2-3)

Bir yandan değişik edebî üretimleri destekleyen postmodernist görüşlerin yaygınlaşması bir yandan çizgi romanların türsel içeriğinde meydana gelen bu niteliksel değişimle birlikte grafik romanların hem nicel hem de nitel olarak gelişme gösterdiğini söylemek mümkündür. Araştırmacıların yapmış olduğu tanımlara ve ortaya çıkan tür özelliklerine dayanarak şu tespiti yapılabilir: Grafik roman, çizgi

romandan evrilmiş ayrı bir türdür. Bugün, sıralı resimler ve yazılarla oluşturulan tüm ürünlerin çizgi roman olarak adlandırılması, tüm kâğıt mendil çeşitlerinin selpak olarak adlandırılması gibi metonimik bir durumdur. Fakat bu türler yakından incelendiğinde, aralarında biçimsel ve içerik olarak çeşitli farklar olduğu görülebilir. Bu bilgiden yola çıkarak, her grafik roman aslında çizgi roman formatında basılmış bir kitaptır ama her çizgi roman bir grafik roman değildir, demek mümkündür. Şekil 4, bu ilişkiyi göstermek amacıyla çizilmiştir.



Şekil 4. Çizgi roman-grafik roman ilişkisi

Cantek (2015), grafik romanla çizgi roman arasındaki farkları şu şekilde ifade etmektedir:

Grafik roman, çizgi romandan farklı olarak kahramanların ölebildiği ve değişim geçirdiği insani hikâyeler içeriyorlar. Her şeyi başaran, daima kazanan kahramanların hâkimiyetindedir çizgi romanlar. Erkek anlatısıdır, kırılmanlığı ve krizi yoktur, çoğunluk değerlerine hitap eder, edebilir ya da sanat gibi bir iddiası yoktur, piyasanın belirlediği kodlara göre yazılır ve çizilir. (s.1)

Yukarıda ortaya konmaya çalışılan bilgilerden yola çıkarak çizgi romanlar ve grafik romanlar arasındaki farkları şu şekilde ortaya koymak mümkündür:

1. Grafik romanlar, maliyeti yüksek üretimlerdir. Çizgi romanlar, daha az maliyetle üretilmektedirler.

2. Grafik romanların birer ISBN numaraları vardır. Çizgi romanlar ISBN numaraları olmayan, belirli aralıklarla seri halinde sunulan süreli yayınlar olarak karşımıza çıkmaktadır.
3. Grafik romanlar edebî estetik kaygı taşırlar. Çizgi romanlar edebî kaygısı olmayan daha çok maceraya ve tüketime dayalı üretimlerdir.
4. Grafik romanlar orijinal bir hikâyeye sahip olabilirler ya da daha önce geleneksel bir metin olarak yayınlamış eserlerin adaptasyonu olabilirler. Çizgi romanlar bölümler halinde ve dergi formatında sunulurlar.
5. Grafik romanlar birinci hamur veya düşük gramajlı parlak lüks kâğıtlara basılırlar. Çizgi romanlar maliyeti düşürmek amacıyla saman kâğıt gibi daha düşük kalitede kâğıtlara basılırlar.
6. Grafik romanların yaratıcısı olan sanatçılar eserini estetik kaygılar taşıyarak ve bir sanat üretimi olarak oluştururlar. Çizgi romanlarda sanatçının estetik kaygısından çok hikâyede yer alan kahramanın maceraları ön plandadır.

### **Türkiye’de grafik roman**

Grafik roman, özellikle Türkiye’de yeni tanışılan bir edebî üretimdir. Türkiye’de grafik roman üretimi incelendiğinde çok eski tarihlere ulaşmak mümkün görünmemektedir. Çeşitli yayın evlerinin, yabancı klasik eserlerden grafik roman olarak uyarladığı sınırlı sayıdaki esere ulaşmak mümkündür. NTV Yayınları 2009 yılından bu yana *Madame Bovary*, *Hamlet*, *Dava*, *Suç ve Ceza*, *Dorian Gray’in Portresi*, *Dr. Jekyll ve Bay Hyde*, *İki Şehrin Hikâyesi*, *Don Kişot* gibi klasik kitapların grafik roman versiyonlarını piyasaya sunmuştur. Yabancı metinlerden yapılmış olan bu çevirilerin yanı sıra Türkçe eserlerden bazılarının grafik roman sürümlerini bulmak da mümkündür. Örneğin, Orhan Kemal’in *Kötü Yol* (2011), Ayşe Kulin’in *Veda* (2010), Buket Uzuner’in *İstanbulcular* (2010), Recaizade Mahmut

Ekrem'in *Araba Sevdası* (2010), Hüseyin Rahmi Gürpınar'ın *Gulyabani* (2010), İhsan Oktay Anar'ın *Puslu Kıtalar Atlası* (2015) romanlarının grafik roman sürümleri bulunmaktadır. Bu çeviri eserlerin yanı sıra Türkçe telif grafik romanların ilk üretimini de 2010'lu yıllardan itibaren görmek mümkündür. Ender Özkahraman'ın 2012'de yayımlanan *Yıldız Tutulması* başlıklı grafik romanı bu alandaki ilk örneklerden biri olarak değerlendirilebilir. Levent Cantek, grafik romanın Türkiye'de gözlemlenemeyen üretimi işaret eden ilk araştırmacılardan biri olmakla birlikte, bu yönde bir üretimin olması yönünde çalışmalarını da sürdürmektedir. Türkçe telif yayımlanan bir grafik roman olma özelliği taşıyan *Dumankara: Hayat Bir Yangındı* (2013), *Emanet Şehir* (2014) ve *Uzak Şehir* (2015) kitaplarının yazınsal üretimi Cantek'e aittir. Kitaplar, bu alanda Türkiye'de üretilen ilk grafik romanlar olma özelliği göstermektedirler.

### **Grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılması**

Daha önce de üzerinde durulduğu üzere grafik romanlar, geleneksel yazılı metinlerden farklı olarak içinde hem yazılı hem de görsel iletiler barındıran edebî metinlerdir. Dünyada, 1960'lı yıllardan itibaren örneklerine rastlanan grafik romanlar (Bezci, 2013) son yıllarda, özellikle görsel medyanın yaygınlık kazanmasına paralel olarak daha fazla gündeme gelmekte ve araştırmalara konu olmaktadır. Son yıllarda, grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılması durumunda nasıl avantajlar sağlayabileceği ve sonuçlarının neler olabileceği ile ilgili pek çok araştırma ortaya konmuştur (Chun, 2009; Emery, 2011; Frey ve Fisher; Hammond, 2009; Hassett ve Schieble, 2007; Jenkins, 2007; Leckbee, 2005; Mallia, 2007; Sabeti, 2012; Schwarz, 2002). Söz konusu çalışmalar, grafik romanların özellikle çoklu okuryazarlığı olumlu yönde nasıl desteklediği, tarih öğretiminde, sanat öğretiminde ve yabancı dil özellikle de İngilizce öğretiminde nasıl yararlı kaynaklar olabileceği,

öğrencilerin okuma motivasyonunu artıracak ve okuma becerilerini geliştirebileceği üzerine derin araştırmalar ortaya koymaktadır. Araştırmaların ortak çıkarımı ise, tek bir yöntemin her öğrenci için yeterli olmayacağı felsefesinden yola çıkarak, bu metinlerin farklı öğrenme becerilerine sahip öğrencilerin dikkatini çekmede başarılı birer araç olduğu yönündedir. Bu alanda yapılan araştırmalar, grafik romanların eğitim bağlamında, sınıfta etkili ve verimli bir öğretimin gerçekleştirilebilmesi için imkân yarattığını ortaya koymaktadır.

Schwarz (2002), yapmış olduğu çalışmada öğrencilerin, grafik roman okurken geleneksel metinleri okumada kullandıklarından çok daha fazla bilişsel becerilerini kullanmaları gerektiğine bu nedenle de çoklu okuryazarlık becerilerinin desteklenmesinde sınıf ortamında yararlı birer araç olabileceklerine dikkat çekmektedir. Schwarz, grafik romanların her ders kapsamında sınıfa getirilebileceğini ve getirilmesi durumunda, çoklu okuryazarlık becerilerinin gelişmesine yönelik çalışmaların doğal olarak müfredata dâhil edilmiş olacağını ileri sürmektedir. Bu metinler aracılığı ile öğrencilerin, “renkler duyguları nasıl etkiler, resimler tiplerin ve karakterlerin yansıtılmasında nasıl rol oynar, bakış açıları insanların algılarını nasıl değiştirir, gerçeklik/realizm (*realism*) ya da az gerçeklik (*lack of realism*) metinde resimler aracılığı ile nasıl yansıtılır” (s.288) gibi soruları cevaplarken söz konusu becerilerini pekiştirebileceklerini savunmaktadır.

Fred ve Fisher (2004), İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerle yaptığı araştırmasında, sınıfta yapılan bir aylık grafik roman okuma ve inceleme çalışmalarının ardından öğrencilerin yazma becerilerinde olumlu bir değişim olduğunu, çalışmaya dâhil olan öğrencilerin kendi yazdıkları yazılarda daha karmaşık cümleler kurabildiğini, kitapla ilgili daha çok içeriği hatırlayabildiğini gözlemlemiştir.

Leckbee (2005), grafik romanların öğrencilerin okuma becerilerini geliştirmelerinde önemli birer araç olarak kullanılabilceğini savunmaktadır. Araştırmacı, bu metinler aracılığı ile öğrencilerin, Bloom taksonomisinde üst düzey bir beceri olarak tanımlanan tümdengelsel çıkarım yapma becerilerini (*deductive reasoning abilities*) geliştirebileceklerini öne sürmektedir.

Mallia (2007), otuzar öğrenciden oluşan üç grup öğrenci ile yapmış olduğu nicel çalışmada ilk grup öğrenciye yazılı bir metin, ikinci grup öğrenciye aynı konuyu anlatan 7 siyah beyaz çizim ve 3 siyah beyaz resimden oluşan bir metin, üçüncü grup öğrenciye de yine aynı konuyu işleyen 36 grafik çizimden oluşan metinler dağıtmış ve sonrasında uyguladığı sınavda üç grubun birbirine yakın sonuçlar almasına karşın üçüncü grubun daha başarılı olduğunu, öğrencilerin özellikle bilgiyi hatırlama ve okuma düzeylerinin daha yüksek olduğunu saptamıştır. Araştırmacı, grafik romanların özellikle daha kalıcı bir öğrenme gerçekleştirmede olumlu sonuç yarattığını ortaya koymuştur.

Jenkins (2007), Howard Gardner'ın (1983) bundan otuz yıl önce yayınladığı *Frames of Mind* çalışmasında işaret ettiği çoklu öğrenme becerilerine gönderme yaparak – görsel (*visual*) ve işitsel (*spatial*)-, grafik romanların, geleneksel metinlerden farklı olarak, içinde hem yazınsal hem de görsel iletiler bulundurması sebebiyle, bir sınıfın içinde farklı öğrenme becerileriyle hazır bulunan öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamada iyi birer öğrenim materyali olabileceğini savunmaktadır.

Chun (2009) çalışmasında grafik romanların, öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştiren bir tür olduğuna dikkat çekmektedir. Araştırmacıya göre, grafik romanlar içerdikleri zengin görsel malzeme nedeniyle öğrencilerin derse olan ilgisini arttırmakta ve eleştirel becerilerini geliştirmede geleneksel metinlerin sağlayamadığı

çeşitli avantajlar sağlamaktadır. Benzer şekilde, öğrencilerin eleştirel düşünme becerileri üzerine çalışma yapan Emery (2011), İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerle yapmış olduğu çalışmasında, bir grup öğrenciye grafik roman okutmuş, bir grup öğrenciye de yazılı bir roman okutmuş ve sonrasında öğrencilerin sözlü ve yazılı tartışmalar sırasında eleştirel düşünme becerilerinin ne şekilde değiştiğini gözlemlemiştir. Bu gözlem sonucunda araştırmacı, grafik roman okuyan grubun daha yüksek düzeyde eleştirel düşünme gerektiren cevaplar verdiğini kaydetmiştir.

Hammond (2009), yapmış olduğu nicel araştırmada, grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılması durumunda öğrencilerin çoklu okuryazarlık becerilerini olumlu yönde etkilediği sonucuna varmıştır.

Sabeti (2012), grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanımının uygun ve verimli olduğunu vurgulamaktadır. Araştırmacı grafik romanların da tıpkı geleneksel romanlar gibi çeşitli okuma ve yorumlama becerileri gerektirdiğini belirtmektedir. Araştırmaya göre öğrenciler grafik romanları okurken geleneksel formattaki romanlarda kullanmadıkları çeşitli okuma stratejilerini de kullanmak durumunda kalmaktadırlar. Bu araştırmalardan da anlaşılacağı üzere öğrenciler, aynı anda hem görsel hem de yazınsal malzemeyi dikkate alarak yaptıkları bu okuma biçiminde, birden fazla beceriyi aynı anda kullanarak verimli bir okuma gerçekleştirebilmektedirler.

Hassett ve Schieble (2007), yapmış oldukları çalışmada, *Persapolis* grafik romanının ana karakterlerinin yalnızca mimiklerini inceleyerek roman hakkında çok daha derin bir kavrayışa ulaşmanın mümkün olduğunu tartışmışlardır. Araştırmacılar, genç

grafik roman okurlarının yalnızca resimlere bakarak hikâyenin %60-70'ini anlayabildiklerini ortaya koymuşlardır.

Yukarıda da sunulmaya çalışıldığı üzere, grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılması durumunda öğrencilerin dil becerilerinin, eleştirel düşünce becerilerinin, okuma becerilerinin olumlu yönde değiştirdiği görülmektedir.

Grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılması durumunda pek çok olumlu çıktısının olabileceğinin ortaya koyan bu çalışmaların varlığına karşılık, Türkiye’de bu romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılmasına yönelik araştırmaların oldukça az sayıda olduğu görülmüştür. Buna ek olarak, grafik romanların Türk Dili ve Edebiyatı derslerinde kullanılmasına yönelik bir araştırma bulunmadığı tespit edilmiştir. 2016 yılı Kasım ayı itibariyle Ulusal Tez Merkezi veri tabanında grafik romanların eğitim-öğretim bağlamında kullanılması konusu ile ilgili 4 adet tez tespit edilmiştir.

Hasan Çağlar Başol (2011), nicel çalışmasını, “İleri Okuma ve Yazma” dersi alan 67 üniversite öğrencisi ile gerçekleştirmiştir. Araştırmacı, bir deney ve bir kontrol grubu kurmuş, kontrol grubuna Paul Auster’in *City of Glass* romanını geleneksel metin olarak, deney grubuna aynı romanın grafik roman versiyonunu okutmuştur.

Araştırmacı, deneyin başlangıcında her iki gruba da okuma ve anlama becerilerini ölçen bir test uygulamış ve seviyelerinin aynı olduğunu tespit etmiştir. Sekiz haftalık bir çalışmanın sonunda aynı testi ve kitapla ilgili ikinci bir testi uygulamış ve sonuçları değerlendirmiştir. Araştırmacı, çalışmanın sonucunda her iki grubun da okuma ve anlama becerilerinin geliştiğini, deney grubunda bu gelişmenin daha fazla olduğunu ancak istatistiksel olarak önemli bir fark bulunmadığını kaydetmiştir. Sidal Öner (2013), yapmış olduğu çalışmada İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen 18



Türk öğrenci ile yaptığı araştırmada öğrencilerin birer grafik roman birer de öykü okumalarını sağlamış ve sonrasında bu eserleri okuma-anlama düzeyleri ile ilgili olarak çeşitli sorular sormuştur. Çalışmanın sonucunda Öner, iki metnin okuyup anlaşılmasında istatistiksel olarak önemli bir fark olmadığını ortaya koymuştur.

Emine Efecioğlu (2013), 30 kişilik bir kontrol ve 26 kişilik bir deney grubu ile yürüttüğü çalışmada, kontrol grubuna *Macbeth* oyununun geleneksel yazılı metnini, deney grubuna ise aynı metnin grafik roman versiyonunu okutmuştur.

Deneyin sonrasında araştırmacı şu sonuçlara varmıştır:

1. Grafik roman, anlamada önemli rol oynadı.
2. Grafik roman, öğrencilerin okuma ve yazma becerilerini geliştirmede geleneksel metinlerden istatistiksel olarak önemli bir değişme yaratmamıştır. Ancak sonuçlar, grafik roman okuyan öğrencilerin bu becerileri geliştirmede olumlu gelişme gösterdiklerini işaret etmektedir.
3. Sonuçlar, yabancı dil öğreniminde grafik roman kullanımının olumlu olduğunu göstermiştir.
4. Grafik roman, kelime öğreniminde olumlu rol oynamıştır.
5. Sonuçlar, grafik romanların, öğrencilerin motivasyonlarını artırdığını göstermektedir. (s. 140-141)

Gonca Babadağ (2016), yapmış olduğu yüksek lisans tezi kapsamında, 62 öğrenci ile gerçekleştirdiği nicel araştırmasının sonuç kısmını şu şekilde vermektedir:

Grafik roman tarzı geliştirilen eğitim materyalinin öğrenci motivasyonunu ve akademik başarısını artırdığı bilgisine ulaşılmıştır. Grafik roman tarzı geliştirilen eğitim materyaline yönelik öğretmen ve öğrenci görüşleri olumlu yöndedir.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Araştırmacı, Ulusal Tez Merkezi'ne yüklemiş olduğu çalışmasını 23.08.2019 tarihine kadar okuyuculara kapattığı için metnin yalnızca özet kısmına ulaşılabilmiştir. Babadağ (2016), tezinin özet kısmında araştırmasının yöntemini ve sonuçlarını yukarıda alıntılanan şekilde sunmuştur. Alınan kaynak: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>. Erişim tarihi: 17.11.2016

## **BÖLÜM 3: YÖNTEM**

### **Giriş**

Çalışmanın bu bölümünde, araştırmada kullanılan yöntemlerden bahsedilmiş, araştırma boyunca verilerin nasıl elde edildiği ortaya konmuş ve son olarak elde edilen verilerin nasıl analiz edildiği belirtilerek araştırma boyunca takip edilen süreç ortaya konmuştur.

### **Araştırma yöntemi**

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan betimsel analiz yönteminden yararlanılmıştır. Betimsel analiz, farklı veri toplama teknikleri ile elde edilen verilerin belirlenen temalar doğrultusunda özetlenip yorumlanmasını sağlayan bir nitel veri analiz yöntemidir. Betimsel analizin dört aşaması vardır. Birinci aşamada araştırmacı, araştırma sorularından ve kavramsal çerçeveden yola çıkarak veri analizi için bir çerçeve oluşturur. Böylece verilerin hangi başlıklar altında sunulacağı düzenlenmiş olur. İkinci basamakta araştırmacı, önceden belirlemiş olduğu çerçeve dâhilinde verilerini okur ve düzenler. Üçüncü aşamada araştırmacı, düzenlemiş olduğu verileri tanımlar, gereken noktalarda doğrudan ya da dolaylı alıntılar yapar. Son aşamada ise bulduğu verileri açıklar, bunlar arasında ilişki kurar, karşılaştırma yapar ve bunları yorumlar. Bu analiz türünde temel amaç, elde edilmiş olan bulguların okuyucuya özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2003).

Bu tez kapsamında öncelikle araştırmanın temellerini belirlemek için, grafik roman alanında yapılmış olan çalışmalar taranmıştır. Araştırmanın devamı ve anlamlılığı için grafik roman kavramı tanımlanmış ve geleneksel çizgilerin dışından kalan bu edebî tür için sınırlar çizilmeye çalışılmış, özellikleri belirlenmiş ve bu özellikler yorumlanmıştır. Ardından bu tanımlar üzerinden gruplamaya gidilerek grafik romanın üç temel ögesi olarak geçiş, panel ve balon kavramları belirlenmiştir.

Araştırmanın ikinci aşaması için seçilen grafik romanın, belirlenen grafik öğeleri bakımından çözümlemesi yapılmıştır. Stone, Dunphy ve Ogilvie (1966) içerik analizi yöntemini, bir metinde özelleştirilmiş karakteristiklerin nesnel ve sistemli bir şekilde tanımlanmasıyla çıkarımlarda bulunma şeklinde tanımlamaktadır. İçerik analizi yöntemi, grafik romanın türe ait karakteristik özelliklerini ortaya koymak ve bu özelliklerden yola çıkarak edebî unsurların öğretilmesinde nasıl kullanılabileceğini araştırmayı amaçlayan bu tez doğrultusunda uygun yöntem olarak belirlenmiştir. Bu doğrultuda, grafik roman öğelerinin tanımlarından yola çıkarak belirlenen üç temel kategorinin altında, içeriği tematik olarak temsil ettiği düşünülen alt kategoriler oluşturulmuştur ve *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı bu kategoriler doğrultusunda incelenmiştir. Çalışmanın üçüncü kısmında ise *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında, bu kategorilerde bulunan öğelerin hangi edebî unsurları öğretmede kullanılabileceği ile ilgili betimsel bir analiz yapılmıştır. Bu aşamada edebî unsurların tanımlarına ve içeriklerine yer verilmiş ve grafik roman öğeleri bu unsurlar çerçevesinde değerlendirilmiştir.

### **Evren ve örneklem**

Bu çalışmanın temelini, grafik roman öğelerinin belirlenmesi ve belirlenen grafik roman öğelerinin bir metin üzerinde incelemesinin yapılarak, bu öğelerin hangi edebî

unsurların öğretilmesinde kullanılabileceğinin belirlenmesi oluşturmaktadır. Bu bağlamda, çalışmanın evrenini grafik roman öğeleri üzerine yapılmış çalışmalar ve Türkçe yayımlanmış grafik romanlar oluşturmaktadır. Tez kapsamında, grafik roman öğeleri akımından incelenmek üzere seçilen örneklem ise, İlban Ertem'in 2015 yılında İletişim Yayınları'ndan çıkarmış olduğu *Puslu Kıtalar Atlası*<sup>2</sup> grafik romanıdır.

### **Veri toplama yöntemi**

Çalışmanın ilk kısmında yapılan literatür taramasında konu ile ilgili daha önce yazılmış kitaplar, makaleler, tezler ve internet kaynakları çizgi roman ve grafik roman kavramlarının tanımlarının yapılabilmesi ve grafik romanın türe ait öğelerinin belirlenebilmesi için incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda çizgi roman ile grafik romanın farklılıkları ve benzerlikleri ortaya konmuş ve grafik romanın türsel özellikleri belirlenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda McCloud (1993) ve Monnin (2010) gibi çizgi roman ve grafik roman konusunda akademik incelemeler yapan araştırmacıların tanımlarından yola çıkılarak grafik romanın üç temel ögesi olarak panel, geçiş ve balon kavramlarına ulaşılmıştır.

Çalışmanın bir diğer amacı edebî birer metin olarak grafik romanların sınıflarda okutulmasının temellendirilmesini sağlamaktır. Bu amaçla Uluslararası Bakalorya Diploma Programı Dil: Türkçe A dersi, internet kaynakları (IBO, 2011, 2015a, 2015b, 2016a, 2016b) ve yazılı materyaller (makaleler, tezler) temel alınarak incelenmiştir. Grafik romanların, UBDP dâhilinde Dil: Türkçe A dersi kapsamında

---

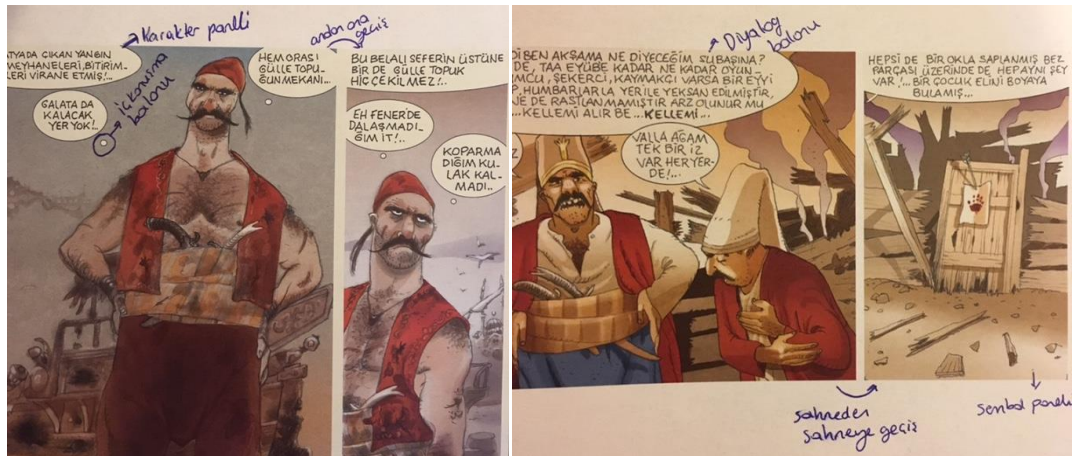
<sup>2</sup>*Puslu Kıtalar Atlası*, İhsan Oktay Anar'ın 1995 yılında yazmış olduğu romanıdır. Kitap, 2015 yılında İlban Ertem tarafından grafik roman versiyonu ile tekrardan yayınlanmıştır. Bu çalışma kapsamında incelenen versiyonu İlban Ertem'e aittir. Çalışma dâhilinde zaman zaman metnin orijinal versiyonuna göndermeler yapılmıştır. Bu noktalarda (Anar, 2009) alıntılanması yapılmıştır.

planlanan “seçenekler” bölümünde okutulmasının teşvik edildiği sonucuna ulaşılmış ve seçilen grafik romanla ilgili içerik analizi aşamasına geçilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünü oluşturan grafik roman analizi için öncelikle daha önce tanımı yapılmış grafik romana ait öğelerin alt kategorileri Tablo 1’deki gibi belirlenmiştir. Daha sonra çalışma kapsamında seçilen *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı belirlenen kategoriler dâhilinde, grafik roman öğeleri bakımından baştan sona detaylı bir şekilde taranmıştır. Şekil 5’te görüldüğü üzere, roman üzerinde bu unsurların tespiti yapılmıştır.

Tablo 1  
Grafik roman öğeleri

Geçişler
<ul style="list-style-type: none"><li>• Andan ana geçiş</li><li>• Hareketten harekete geçiş</li><li>• Özneden özneye geçiş</li><li>• Sahneden sahneye geçiş</li><li>• Açıdan açığa geçiş</li><li>• Konu dışı geçişler</li></ul>
Paneller
Balonlar



Şekil 5. Veri toplama yöntemi (Ertem, 2015, s.17, s. 89)

## Veri analiz yöntemi

Romandan elde edilen veriler nitel şekilde anlamlandırılmış ver yorumlanmıştır.

McCloud (1993), *Understanding Comics* adlı kitabında geçişlerin (*gutters*) grafik romanın en önemli öğeleri olduğunu belirterek, geçiş türlerini tanımlamıştır. Buna göre;

- Andan ana geçişler, aynı sahneyi ve aynı özneyi içeren paneller arasında gerçekleşir ve panelden panele geçişte yalnızca ufak hareket değişimleri vardır.
- Harekete geçişler aynı sahnede gerçekleşmektedir. Geçişlerin yaşandığı panellerde aynı özne vardır. Özne, farklı bir hareket içerisinde resmedilir.
- Öznenen özneye geçişler, aynı sahnenin ya da aynı temanın işlendiği paneller arasında gerçekleşmektedir. Bunlar, aynı sahne veya temanın işlenmesi sırasında öznenin ya da olaya konu olan şeyin değişmesi ile oluşan geçişlerdir.
- Sahneden sahneye geçişler, iki farklı sahne arasındaki geçişlerdir. Sahnelerde sunulan unsurlardan biri ya da birden fazlası birbirinden tamamen farklıdır. Ancak sahneler arasında konu bakımından mutlaka bir bağlantı vardır.
- Bakış açısı geçişlerinde, aynı sahne farklı panellerde farklı bakış açılarından görünmektedir.
- Konu dışı geçişler, birbiriyle konu, mekân, kişi bakımından hiçbir bağlantısı olmayan geçişlerdir.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı geçişler bakımından incelenirken yukarıdaki tanımlardan yola çıkılmıştır. Roman dâhilinde, geçişler bu tanımlara göre taranmıştır. Şekil 5’te görüldüğü gibi geçişlerin türleri tespit edilmiştir. İkinci aşamada ise aynı başlık altında toplanan geçişler taranmış ve edebî unsurları taşıması bakımından ortaklıkları belirlenmiştir. Örneğin Şekil 5’te görülen ikinci resimde, iki panelde de

farklı mekânlar sahnelenmektedir. İki panel arasında mekân veya kişiler açısından bir ortaklık bulunmasa da konu bakımından ortaklık bulunmaktadır. Bu nedenle bu geçiş, “sahneden sahneye geçiş” olarak belirlenmiştir. Ardından Şekil 6’da görüldüğü gibi, bu tür geçişlerin romanda hangi edebî unsurları öğretmede kullanılabileceğini gösteren tablolar oluşturulmuştur.

McCloud’un (1993) tanımına göre panel, grafik romanda sınırları bir çerçeve ile belirlenmiş olan her resim unsurudur. Bu tanımdan yola çıkılarak, *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı paneller bakımından incelenmiş ve işlevsel olarak ortak özellikler belirlenmiştir. Ortak özellikler gösteren panellerin, hangi edebî unsurları öğretmede kullanılabileceğine dair çıkarımlarda bulunulmuştur. Örneğin, Şekil 5’te yer alan ilk resimde görülen ilk panelin romanda önemli bir karakter olan Arap İhsan’ı tanımak için önemli olduğu görülmüş ve karakterleri tanıtmada kullanılan bu panellerin kurmaca metinlerdeki edebî unsurlardan biri olan “kişiler”i öğretmede kullanılabileceği ortaya konmuştur.

Grafik romanda yazılı iletilerin taşındığı her bölüme ise balon denmektedir. Bu tanımdan yola çıkılarak seçilen roman balonlar bakımından incelenmiş ve ortak özellikler ortaya konmuştur. Örneğin, *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında, iç konuşmaların, Şekil 5’te görüldüğü gibi, küçük yuvarlak baloncuklarla karaktere bağlandığı tespit edilmiştir. Bu balonların, kurmaca metinlerde kullanılan bakış açısı öğretmede kullanılabileceği ortaya konmuş ve buna göre yorumlanmıştır.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanda bulunan öğelerinin tespit edilmesinin ardından, bu öğelerin hangi edebî unsurların öğretilmesinde kullanılabileceğini gösteren çıkarımlarda bulunulmuş ve Şekil 6’da görüldüğü gibi, roman incelenmesinden elde

edilen veriler tablolar halinde not edilmiştir. Bu incelemeden elde edilen veriler nitel şekilde anlamlandırılıp yorumlanmıştır.

andan ana geçiş	hareketler hareketle geçiş	öneriden öneriye geçiş	istihardan istihama geçiş	başlıca ana geçiş
10-11-12 → zaman	21. (1-2) = zaman	14. (5-6) metan - gemi -	21. (2-3) izlek	13 → 1-2-3
11. (1-2-3) = zaman (yatlama) yatlama bir anda gerçekleşmediği için zaman aldığı için.	22. (3-4) = zaman	25. (1-2) olay örgüsü - Ataplıklar + ihmal	22. (1-2) izlek	metana başlıca için okuyucu
16. (1-2-3) = zaman	70. (1-2-3) olay örgüsü - meşhur olma	76. (2-3) izlek - atlatma	23. (1-2) izlek	67 → 2-3 Büyümenin sözünden
17. (5-6) = zaman	71. (1-2-3) olay örgüsü - sürülece	86. (3-4-7) çatışma ev utanı, Anapik	62. (2-3) metan	3. izlek başlıca ana
137. (1-2-3) zaman Buna ki önce yerine için paradede anlatımı. Bekleme eğiliminin için zamanda gerçekleşir	114. (1-2-3) olay örgüsü - vurulma	106. (1-2) olay örgüsü	53. (1-2-3-4-5-6-7-8-9) olay örgüsü	Cicci giren Büyümenin başlıca anaına geçiş
	116. (6-7) olay örgüsü - yorulma	112. (7-7) olay örgüsü	72. (2-3-4) izlek	107 → 7-7 başlıca ana
	117. (6-7-8) olay örgüsü - ayıklama	97. (1-2) çatışma	81. (1-2) metanla-rasülük - etimoloji	(dizi alıp matlortek)
	35. (1-2) olay örgüsü	107 (1-2) veri içinde	108 (2-3) metan	29 → 1-2-3-4 metana (yatlama)
			134 (6-7-8-9) geçiş (Büyük Zaman)	214 → metana yatlama (Büyük yerine giriz)
			148 (2-3) metan	
			103 (1-2) geçiş	

Şekil 6. Veri analizi yöntemi

Çalışmanın son kısmında, elde edilen veriler özetlenip yorumlanmış ve çalışmanın sınırlılıkları ortaya konmuştur. Son bölümde, grafik romanları eğitim öğretim bağlamında kullanmak isteyen eğitimcilere yönelik olarak bazı önerilerde bulunulmuştur.

Çalışmanın geçerliliğini ve güvenilirliğini ölçmek için, geçişlerin tanımları ve *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanından rastgele alınmış çeşitli paneller ve geçişler tez danışmanına verilmiş ve panellerde yer alan geçişlerin türlerinin belirlenmesi istenmiştir. Elde edilen sonuçlar tez yazarının kendi sonuçları ile karşılaştırılmış ve iki sonucun tutarlı olduğu tespit edilmiştir.



## BÖLÜM 4: BULGULAR

### Grafik romanın öğeleri

Grafik romanlar, geleneksel metin türlerinden farklı olarak, kendilerine ait unsurları olan ve ancak bu unsurların doğru biçimde okunup yorumlanabilmesi ile iletilerini tam olarak okuyucuya aktarabilen türlerdir. Bu nedenle grafik romanların, türe ait unsurlarının belirlenmesi ve ortaya konması, bu ürünlerin okutulması, incelenmesi ve öğretilmesi durumunda tam verimlilik alınabilmesi açısından önemlidir. Grafik roman konusunda geniş çapta incelemeler yapan araştırmacılardan biri olan Katie Monnin (2010), grafik romanın en önemli üç unsurunun paneller (*panels*), geçişler<sup>3</sup> (*gutters*) ve balonlar (*balloons*) olduğunu ortaya koymaktadır. Daha önce de ifade edildiği üzere grafik roman, bünyesinde hem görsel hem de yazılı iletileri barındıran bir tür durumundadır. Araştırmacıların (McCloud, 1994, Monnin, 2010) yapmış oldukları tanımlardan yola çıkılarak, grafik romanın öğelerini belirli kategoriler altında inceleyebilmek amacıyla Tablo 1<sup>4</sup> oluşturulmuştur.

#### Geçişler (*Gutters*)

McCloud (1993), geçişleri “grafik romanın kalbi” (s. 63) olarak tanımlamaktadır. Araştırmacıya göre, grafik romanlarda okuyucunun metni anladığı, olaylar arasında bağlantı kurduğu yerler bu geçişlerdir. Monnin (2010), okuyucunun bu geçiş

---

<sup>3</sup> McCloud (1993) ve Monnin (2010), grafik romanın en önemli unsurlarından birinin paneller arasındaki boşluklar (*gutters*) olduğunu ileri sürmektedir. “Gutter”ın kelime anlamı sözlüklerde “boşluk” olarak verilmektedir. Ancak, araştırmacıların bu terim ile anlatmak istedikleri paneller arasında fiziki boşluklar değil, paneller arasında oluşan “geçişler”dir. Bu nedenle, çalışma kapsamında “gutter” teriminin karşılığı olarak “boşluk” değil “geçiş” terimi önerilmekte ve kullanılmaktadır.

<sup>4</sup> Tablo 1, tezin 31. sayfasında verildiği için bu sayfada tekrardan verilmemiştir.

noktalarında, hikâyede neler olup bittiği ile ilgili çıkarımlarda bulunduğunu ileri sürmektedir.



Şekil 7. Geçişler (Ertem, s.88)

Yukarıdaki resimde iki panel arasında kalan ve daire ile gösterilen boş alanlar geçiş (*gutter*) olarak adlandırılmaktadır. McCloud (1993) bu geçiş noktalarının, okuyucunun olaylarla ilgili çıkarımlar yaptığı ve anlamının gerçekleştiği alanlar olduğunu söylemektedir. Bu geçişlerin yorumlanması, geleneksel metinleri incelerken kullanılan “satır aralarını okumak” eylemi ile karşılanabilir. Okur kendisine verilen bilgilerin dışında, hikâyede olan bitenlerle ilgili çıkarımlarda bulunabilir ve yorum yapabilir. Yukarıdaki resimde birbiri ardına gelen üç panel görülmektedir. Panellerinde ilkinde içeride çeşitli oyuncakların satıldığı düşünüldüğü bir dükkân, bu dükkânın önünde oturan ve yemek yiyen bir adam görülmektedir. Dükkânın içine dışarıdan geldiği belli olan, bomba türevi bir şeyin varlığı dikkat çekmektedir. Bunun sıradan bir top değil de bomba türevi bir cisim olduğunun düşünülmesine yol açan detay ucunda yanmakta olan fitildir. Okurun bu cisme odaklanmasına sebep olan şey ise dükkânın önünde oturan adamın içeri bir şeyin girdiğini fark etmesi ve o şeye doğru bakmasıdır. İkinci panelde yine aynı adam, bu sefer cisme daha dikkatli bakarken görülmektedir. Kamera dükkâna biraz daha

yaklaşmıştır. Üçüncü panelde ise artık ne dükkân ne de adam görülmektedir. Okur, panelin içine yerleştirilen “güüüm” sesini ve bu sesin etkisiyle çatılardan havalanan kuşları görmekte bombanın patladığı çıkarımını yapmaktadır. McCloud’un dikkat çektiği nokta budur. Okurlar, filmlerdeki gibi patlamanın her saniyesine an be an tanık olmasa bile, kişisel deneyimleri onlara bu patlamanın olduğunu, bunun etkisi ile “güüüm” sesinin duyulduğunu ve çatılardaki kuşların ürkerek havalandıklarını düşündürmektedir. McCloud’un ileri sürdüğü üzere paneller arasında yer alan bu geçişler hikâyenin anlaşılması açısından önemli alanlardır. Bu noktada öğrenciler, kendilerini okudukları olayın daha çok içinde hissediler çünkü meydana gelen patlamayı tam olarak görmemek ya da detaylarını okumamak, öğrencileri olanları hayal etmeye ve kafalarında canlandırmaya yönlendirmektedir. Öğrenciler bu aşamada, çıkarım yapma ve yorumlama becerilerinden üst seviyelerde yararlanmak durumundadır.

McCloud (1993), çalışmasında altı tür geçiş hakkında bilgi vermektedir. Bunlar, andan ana geçiş, hareketten harekete geçiş, öznenen özneye geçiş, sahneden sahneye geçiş, açıdan açığa geçiş ve konuyla ilgisi olmayan geçişlerdir. Bu geçiş türleri incelendiğinde basitten karmaşığa doğru bir sıralama yapıldığı görülmüştür. Her geçiş türü bir öncekine göre çok daha fazla çıkarım yapma becerisi gerektirmektedir. Geçişler karmaşıklaştıkça okurun kendi deneyimlerinden daha çok yararlanması, daha çok bilgiyi aynı anda değerlendirmesi gerekmektedir.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı barındırdığı geçişler bakımından incelendiğinde, bu geçişlerin yorumlanmasından yola çıkılarak Tablo 2’de tespit edilen edebî unsurların öğretilmesinde yararlanılabileceği tespit edilmiştir. Tablo incelendiğinde, geçiş türleri karmaşıklaştıkça, daha fazla edebî unsurun aynı anda incelenebileceği görülmektedir.

Tablo 2  
Geçişlerin incelenmesi sonucu tespit edilen edebî unsurlar

Andan ana geçiş	Zaman
Hareketten harekete geçiş	Olay Örgüsü Zaman
Öznenen özneye geçiş	Olay Örgüsü Tema (izlek) Çatışma İleri Gönderme Mekân
Sahnedan sahneye geçiş	Tema Metinlerarasılık Geri Dönüş Mekân
Açıdan açığa geçiş	Bakış Açısı
Konu dışı geçişler	<i>Puslu Kıtalar Atlası</i> 'nda tespit edilmemiştir.

### **Andan ana geçiş**

Bu tür geçişler aynı sahneyi ve aynı özneyi içeren paneller arasında gerçekleşir ve panelden panele geçişte yalnızca ufak hareket değişimleri vardır (McCloud, 1993).

McCloud (1993) bu tür geçişlerde okurun çıkarım yapma gücüne çok fazla ihtiyaç duymadığına dikkat çekmektedir. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı tarandığında, bu tarz geçişlerin özellikle zaman unsurunu kurgulamada kullanıldığı ve bu nedenle de kurmaca metinlerde zaman unsurunun öğretilmesinde kullanılabileceği tespit edilmiştir.

## Zaman

Zaman kavramı, kurmaca metinlerin temel unsurlarından biridir. Tekin (2016), bir romanı zaman kavramından soyutlamanın mümkün olmadığını ileri sürmekte ve romanın temelini olayların zaman sırasına göre anlatılmasının oluşturduğunu dile getirmektedir. Tekin'e göre bir romanı edebî kılan taraf, olayın şöyle veya böyle bir zamanda cereyan edip etmemesi değil, olayların anlatma süresinin ustalıkla düzenlenmesi ve zaman plânına derli toplu bir görünüm kazandırılmasıdır.

*Puslu Kıtalar Atlası* romanında andan ana geçişler kullanılarak zaman unsurunun düzenlendiği ve okurun zaman algısının oluşturulduğu görülmüştür. Bu yönüyle grafik romanların zaman kurgusu olan metinler olduğu söylenebilmektedir.



Şekil 8. Andan ana geçiş, zaman unsuru 1 (Ertem, 2015, ss.10-12)

Tanımda verildiği üzere andan ana geçişlerde aynı sahnede gerçekleşen ufak değişiklikler söz konusudur. Şekil 8'de görülen geçişler incelendiğinde, bunun andan ana geçiş olduğu görülmektedir. Her üç panelde de aynı sahne resmedilmektedir. Aralarındaki fark, birinci panelden üçüncü panele doğru gidildiğinde havanın aydınlanması ve resmin netleşmesi detayıdır. Her ne kadar paneller mekân unsuruna ait bilgiler verse de paneller arasındaki geçişler, okurun zaman unsurunu algılamasına yardımcı olmaktadır. Okur, zamanın ilerlediğine dair herhangi bir açıklama ile karşılaşmamasına rağmen, paneller arasında kurgulanan bu geçiş, romandaki zamansal ilerlemeyi görsel olarak ortaya koymaktadır.

Andan ana geçişlerin aynı zamanda, bir eylemin ne kadar zamanda gerçekleştiği ile ilgili bir algı yaratmak için de kullanıldığı tespit edilmiştir. Şekil 9’da, romanın ana karakterlerinden biri olan Bünyamin’in bir iskele üzerinde düşündüğü bir sahne gösterilmektedir.



Şekil 9. Andan ana geçiş, zaman unsuru 2 (Ertem, 2015, s. 137)

Paneller incelendiğinde, aynı sahnede aynı kişinin resmedildiği ve paneller arasında çok küçük farklar olduğu görülmektedir. Bu “düşünme” sahnesinin tek bir panelde gösterilmeyip birbiri ardına gelen üç panelde sunulması okurda bu eylemin uzun bir zaman aldığı algısını oluşturmaktadır. Nitekim *Puslu Kıtalar Atlası* romanının geleneksel metni incelendiğinde bu sahnenin şu şekilde anlatıldığı görülmektedir:

Bünyamin bu karmaşık durumdan nasıl kurtulması gerektiğini kestiremiyordu. Ne var ki yapılması gereken ilk şeyden son derece emindi. Bir yolunu bulup babasını dilencilerin arasından kurtarmak zorundaydı. Fakat bu koskoca şehirde şüpheyi çekmeden onu bulması hiç de kolay değildi. Zaten geçtiği her mahallede yüzündeki yaralar nedeniyle dikkat çekmişti. Bu zorluğu gidermenin yollarını *uzun uzun* düşündü. (Anar, 2010, s. 90)

Yazar, düşünme eylemini üç panelde resmederek -grafik romanın hiçbir yerinde bu eylemin uzun sürdüğü ile ilgili bir açıklama yapılmamasına rağmen- okurda bu eylemin ne kadar zamanda gerçekleştiği ile ilgili bir algı oluşturmuştur. Daha önce de belirtildiği üzere edebî bir metinde zaman kavramının bir şekilde düzenlenmesi ve

sezdirilmesi gerekmektedir. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında zaman kavramının andan ana geçişlerle düzenlendiği görülmüştür.

### **Hareketten harekete geçiş**

Bu tarz geçişler aynı sahnede gerçekleşmektedir. Geçişlerin yaşandığı panellerde aynı özne vardır. Özne, farklı bir hareket içerisinde resmedilir (McCloud, 1993).

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı tarandığında bu tür geçişlerin özellikle olay örgüsünün kurgulanmasında kullanıldığı tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra, bu tür geçişlerin anlatımda zaman unsurunu kurgulamada da işlevsel olduğu görülmüştür.

### *Olay örgüsü*

Olay örgüsü, kurmaca metinlerin en önemli ve unsurlarından biridir. Olay örgüsü, olayların sebep-sonuç ilişkisine göre anlatılmasıdır (Tekin, 2016). Edebî eserlerde olay örgüsü özel olarak, özenle ve belirli bir amaca göre biçimlendirilir. Kişiler, mekân, zaman kavramları olay örgüsünün istendik biçimde aktarılması için kurgulanan kavramlardır.



Şekil 10. Hareketten harekete geçiş, olay örgüsü unsuru 1 (Ertem, 2015, s. 70)

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında, romanın ana karakterlerinden biri

Bünyamin'dir. Bünyamin, romanın bir bölümünde öldüğü düşünülerek defnedilir.

Şekil 10, Bünyamin'in mezardan çıktığı sahneyi resmetmektedir. Şekilde görüldüğü üzere, üç panelde de aynı sahne kurgusu ve aynı özne vardır. Her panelde bir harekete yer verilerek olay örgüsünün bir halkası tamamlanmaktadır.

Grafik romanın tamamı incelendiğinde, Bünyamin ve Alibaz karakterlerinin olduğu bölümlerde hareketten harekete geçişlerin çok daha fazla ve yoğun olduğu tespit edilmiştir. Bünyamin, roman boyunca gerçeğin ne olduğunu arayan bir karakterdir. Bu arama sırasında pek çok macera yaşar. Aynı şekilde Alibaz da, babası yerine koyduğu Uzun İhsan Efendi'nin, evinden kaçırılarak götürülmesinden sonra, onun öcünü almak için sık sık macera dolu olaylara karışmaktadır. Buradan yola çıkarak, romanın felsefi yönünden ziyade macera yönünün baskın olduğu bölümlerinde, hareketten harekete geçişlerin çok daha fazla yer aldığını söylemek mümkündür.

Şekil 11, romandaki önemli olaylardan biri olan Bünyamin'in yaralanması olayını resmetmektedir. Şekil 11'de görülen olayla kıyaslandığında, Şekil 10'da çok daha büyük bir hareketin olduğunu söylemek mümkündür. Hareket miktarının daha çok olması ve arka planda yer alan ikonların çokluğu, okurun gerçekleşen hareketle ilgili algısını biçimlendirmektedir. Bu noktada öğrencilerin, paneller arası geçişlerde gösterilen hareketin miktarını ve panellerde yer alan diğer unsurları da inceleyerek olay örgüsünün anlaşılması ve tamamlanması noktasında gereken çıkarımları yapmaları gerekmektedir. Bu unsurların algılanması ve yorumlanması aşamasında öğrencilerin metinle çok daha fazla iç içe gireceğini söylemek mümkündür.

Yapılan inceleme sonucunda, *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında sahnelenen hareketten harekete geçişlerin, romanın temel unsuru olan olay örgüsünün şekillenmesinde önemli bir rol oynadığı görülmüştür. Bu anlamda grafik roman, olay örgüsü unsurunun sezdirilmesine ve öğretilmesine olanak tanımaktadır.





Şekil 11. Hareketten harekete geçiş, olay örgüsü unsuru 2 (Ertem, 2015, s.116)

### Zaman

Hareketten harekete geçişler, olay örgüsünün algılanmasının yanı sıra, metinde kurgulanan zaman olgusunun anlaşılması için de önemlidir. Daha önce de belirtildiği gibi zaman kavramı, romanda kurgulanan olayların anlaşılması için önemli bir unsurdur.



Şekil 12. Hareketten harekete geçiş, zaman unsuru (Ertem, 2015, s. 22)

Şekil 12’de yer alan panellerde Bünyamin ve babası Uzun İhsan Efendi görülmektedir. Bünyamin ilk panelden ikinci panele geçişte, yataktan kalkıp eline bıçağını almaktadır. Paneller incelendiğinde ilk panelde, dışarıdan “güm güm” diye bir sesin gelmesiyle Bünyamin’in uykusundan uyandığı ve ne olduğunu anlamaya

çalıştığı görülmektedir. Bu durumu anlatan bir anlatıcı bulunmamaktadır. Okur bunu mekânda bulunan yataktan, hâlâ uyumakta olan Uzun İhsan Efendi'den ve Bünyamin'in yüz ifadesinden anlamaktadır. İkinci panelde Bünyamin uykudan ayılmış, dışarıdan bir sesin geldiği idrak etmiş ve olası bir tehlikeye karşı yatağının altından bıçağını çıkarmaktadır. Bünyamin'in yatakta doğrulup neler olduğunu anlamaya çalıştığı panel ile bunu anlayıp harekete geçtiği panel arasında fiziksel bir boyut farkı olduğu görülmektedir. Bu durum, ilk panelde Bünyamin'in ayılması ve neler olduğunu anlamaya çalışması esnasında çok daha fazla zaman geçtiği algısını oluşturmaktadır. Öğrenciler, bu panelleri ve paneller arasındaki hareketten harekete geçişi incelediğinde, romanda zaman algısının nasıl oluşturulduğu ile ilgili çıkarımlarda bulunabilirler.

### **Öznenen özneye geçiş**

Bu tür geçişler aynı sahnenin ya da aynı temanın işlendiği paneller arasında gerçekleşmektedir. Bunlar, aynı sahne veya temanın işlenmesi sırasında öznenin ya da olaya konu olan şeyin değişmesi ile oluşan geçişlerdir (McCloud, 1993). McCloud (1993) bu tür geçişlerde okurun çıkarım yapma ve yorumlama becerilerinden, ilk iki geçiş türüne oranla, daha çok yararlanması gerektiğini vurgulamaktadır. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı incelendiğinde, bu tür geçişlerin olay örgüsü, tema (izlek), çatışma, ileri gönderme ve mekân unsurlarının öğretilmesinde kullanılabileceği tespit edilmiştir.

### *Olay örgüsü*

Öznenen özneye geçişler, romanda kurgulanan olay örgüsünün anlaşılması açısından önem arz etmektedirler. Romanda, olay örgüsüne yeni bir unsur katıldığında ya da okurun dikkati aynı sahnede yer alan başka bir unsura çekilmek istendiğinde bu tür

geçişlerden yararlanılmaktadır. Örnekte verilen Şekil 13 incelendiğinde, olay örgüsüne yeni bir kişinin dâhil olduğu görülmektedir. Bu paneller, Bünyamin ve Vardapet ustanın yeraltında tünel kazmalarını sahnelemektedir. İlk panelde görülen karakter Vardapet ustadır. Panelde kullanılan siyah ve kahverengi ağırlıklı renklerden ve etrafta görülen topraktan buranın yerin altı olduğu anlaşılmaktadır. Vardapet usta tek gözünü duvara dayamış, bir delik olduğu varsayılan yerden dışarı bakmaya çalışmaktadır. Bir sonraki panelde görülen özne değişmektedir. Okur, Vardapet ustanın baktığı delikten gördüğü şeyin bu olduğu çıkarımını yapmak durumundadır. Nitekim üçüncü panele bakıldığında kameranın bu görüntüyü biraz daha uzaktan görüntülediği görülmektedir. Okur, şu an Vardapet ustanın baktığı delikten bakmaktadır ve ikinci panelde görülen cismin aslında duvarın diğer tarafında oturan adamın sırtında yer alan bir dövme olduğunu anlamaktadır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, söz konusu durumla ilgili hiçbir açıklamanın yapılmıyor olmasıdır.



Şekil 13. Özneden özneye geçiş, Olay örgüsü unsuru (Ertem, 2015, s. 106)

*Puslu Kıtalar Atlası* romanının geleneksel versiyonunda bu sahne şu şekilde aktarılmaktadır:

Ama Vardapet, onların hangi yöne ilerlediklerini anlamak için tehlikeli bir işe kalkıştı: Bıçağıyla sessizce, dehlizin duvarında küçük bir delik oymaya başlamıştı. Toprak yumuşayınca elleriyle eşeledi ve altı yedi

kariş sonra elinin boşluęa çıktığını hissetti. Bu delik kendilerini aramakta olan adamlarım lağımina açılıyordu. Vardapet'in amacı, bir çubuęa baęlı olan aynayı delikten sokup düşman lağımcıların hangi yönden gelip nereye doęru gittiklerini görmektir. Önce Bünyamin'den meşaleyi isteyip delikten bakmaya yeltendi. Fakat gördüğü şey aklını başından almıştı: gözleri kırmızı, ağızından alev saçan, kanatlı bir canavardı bu. Beti benzi atıverdi. Hayal gördüğünü sanıp tekrar baktı, hayır hayal görmüyordu, ama bu canavar sanki gerçek deęil de bir resimdi. Daha dikkatli baktığında, bunun bir dövme olduğunu gördü: Üzeri ıslaktı. Sonunda akli başına geldi ve ne kadar tehlikeli bir işe kalkıştığını anladı. Onları arayan lağımcılardan biri terlemiş olacak ki, gömleğini çıkartmış ve bir canavar dövmesi bulunan sırtını lağımin duvarına, onların deliğinin tam önüne dayamış dinleniyordu. (Anar, 1995, s.77)

Romanın geleneksel versiyonunda neredeyse bir sayfada anlatılan bu olay, grafik romanda üç panelde anlatılmaktadır. Bu noktada öğrenciler, geleneksel versiyonundaki kadar detaylı bir şekilde verilmeyen bu olay örgüsünü zihinlerinde tamamlayabilmek için, görsel becerilerinden, kendi deneyimlerinden yararlanma, çıkarım yapma ve yorumlama becerilerinden yararlanmak durumundadır.

#### *Tema (İzlek)*

Tema, bir eserin amacının veya burada ele alınan sorunun soyut ifadesidir (Tepebaşlı, 2012). *Puslu Kıtalar Atlası* romanında yer alan temel temalardan biri “gerçeęi bulma”dır. Roman boyunca, Uzun İhsan Efendi gördüğü düşlerde, Bünyamin de yaşanan dünyada gerçeęin ne olduğunu, gerçeęin ne demek olduğunu bulmaya çalışırlar. Bünyamin'e, dünyada maceralarını yaşarken sıkıştığı anlarda yol gösteren şey Uzun İhsan Efendi'nin yazmış olduğu dünya atlasıdır. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında bu atlas, gerçeęi bulma temasının işlendięi anlarda okuyucunun karşısına çıkmaktadır. Bu sahneleniş ise öznedenden özneye geçişlerle sağlanmaktadır. Şekil 14'te görülen sahne, Uzun İhsan Efendi'nin, dünya atlasını Bünyamin'e verdiği ilk sahnedir. İlk panel ile ikinci panel aynı sahnede

kurgulanmıştır ancak ikinci panelde odak noktası dünya atlasıdır. Bu, Bünyamin'in, dünyadaki gerçekleri aramaya başlamasının da başlangıcıdır.



Şekil 14. Özneden özneye geçiş, Tema unsuru 1 (Ertem, 2015, s. 76)

Teknik bakımdan incelendiğinde bu geçiş, özneden özneye geçiş özellikleri göstermektedir. Her iki panelde de Uzun İhsan Efendi ve Bünyamin mum ışığı ile aydınlanan bir odada, bir dolabın önünde resmedilmektedir. Ancak ikinci panelde odaklanılan şey dünya atlasıdır.



Şekil 15. Özneden özneye geçiş, tema unsuru 2 (Ertem, 2015, s. 136)

Aynı şekilde Şekil 15'te gösterilen sahne, yine özneden özneye geçiş örneğidir. Her iki panelde de Bünyamin bir iskelede otururken resmedilmiştir. Ancak ikinci panelde sahneye dünya atlasının girmesi ile okur metinde “gerçeği bulma” temasının



işlendiği ile ilgili çıkarımlarda bulunabilmektedir. Öğrencilerin, bu geçişlerden yararlanarak tema ile ilgili bir kurgunun yapıldığı çıkarımını yapabilmesi için görsel becerilerinden üst düzeyde kullanmaları gerekmektedir.

### *Çatışma*

Olay örgüsünün bir unsuru sayılabilecek olan çatışma, bir bireyin kendisiyle, başka bir bireyle ya da toplumla bir zıtlığa düşmesi sonucu oluşan durumdur. *Türkçe Bilim Terimleri Sözlüğü* (2011), edebî bir terim olarak çatışma kavramını, birey-birey ya da birey-toplum gibi öğeler arasındaki karşıtlıklardan ya da bireydeki ruhsal süreçlerin kargaşasında ortaya çıkan, kurmaca yapıtların omurgasını oluşturan, olay örgüsünün gelişimini sağlayan, iyi-kötü, görev-kişisel çıkar gibi karşıtlıklar şeklinde tanımlamaktadır.



Şekil 16. Öznedenden özneye geçiş, çatışma unsuru (Ertem, 2015, s. 87)

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı incelendiğinde, Uzun İhsan Efendi'nin varlıkla ilgili sorulara cevap ararken yaşadığı içsel çatışmaların, Bünyamin'in gerçeği bulma yolunda verdiği mücadeleler sırasında yaşadığı fiziksel çatışmaların ve Alibaz'ın Uzun İhsan Efendi'nin öcünü alma sırasında yaşadığı fiziksel çatışmaların romanın olay örgüsünde önemli yer tuttuğunu söylemek mümkündür. Şekil 16'da görülen

paneller Alibaz'ın, Uzun İhsan Efendi'nin işkence edilerek evinden götürüldüğünü gördükten sonra yaşadığı duygu durumunu anlatan panellerdir.

Teknik bakımdan incelendiğinde bu paneller arasında öznedenden özneye geçişin olduğunu söylemek mümkündür. Sahnenin resmedilmesinde tercih edilen esenliksiz renkler ve biçimler Alibaz'ın korku ya da öfke duyduğu yönünde çıkarımlar yapılmasına neden olmaktadır. İkinci panele geçildiğinde Alibaz yine aynı sahnede resmedilmektedir. Ancak bu sefer odaklanılan şey Alibaz'ın önünde duran kılıçtır. Bu özne değişiminin sonucunda okur, Alibaz'ın içinde bulunduğu durumdan çıkmak için fiziksel bir çatışmaya gireceği çıkarımında bulunabilir. Bu geçişin açıklanması ve yorulması romanda olay örgüsünün oluşmasında önemli bir rol oynayan çatışmanın çözümlenmesini beraberinde getirecektir. Buradan yola çıkarak öğrencilerin, öznedenden özneye geçiş panellerini inceleyerek, romandaki çatışmalar hakkında çıkarımlarda bulunabileceğini söylemek mümkündür.

### *İleri gönderme*

İleri gönderme, yazarın metnin ilerleyen bölümlerinde gerçekleşecek olan olaylarla ilgili ipuçları vermesi, yaşanacak olan olayları sezdirmesi anlamına gelen edebî bir unsurdur (Abrams, 1999). Kurmaca metinlerde, olay örgüsünün çözümlenmesinde ileri göndermelerin anlaşılması önemli bir rol oynamaktadır. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında öznedenden özneye geçişler incelenmesinin, ileri gönderme kavramının öğretilmesinde işlevsel olabileceği tespit edilmiştir. Şekil 17, bu tür geçişin bir örneği durumundadır.

Aşağıdaki paneller, Bünyamin'in lağım kazmaya başlamasının hemen öncesini sahneleyen bölümden alınmıştır. Bu bölüm aynı zamanda, Bünyamin'in evden ilk kez ayrıldığı bölümdür. Ertesi günkü işine başlamadan önce babasının evden

ayrılırken kendisine verdiği atlası çıkarır ve rastgele bir sayfasını okur. Bu paneller arasında odak noktası Bünyamin'den atlasa kaymaktadır.



Şekil 17. Öznenen özneye geçiş, İleri gönderme unsuru (Ertem, 2015, s. 107)

Bünyamin'in okuduğu satırlarda "ve yer altındaki hazinelere karıştı" (Ertem, 2015, s.107) yazmaktadır. Bu satırlar, romanın ilerleyen kısımlarında Bünyamin'in yaşayacağı maceralarla ilgili ipuçları içermektedir, diğer bir deyişle bu satırlar bir ileri gönderme unsurudur. Bünyamin, bu noktadan sonra yerin altında çeşitli maceralar yaşayacak ve bu maceranın sonunda, romanda "bilginin gücü"nü temsil eden "siyah para"yı elde edecektir. Grafik romanda, sahneden sahneye geçiş ögesi kullanılarak, okurun dikkati Bünyamin'den, Bünyamin'in elindeki kitaba ve kitaptaki satırlara çekilmektedir. Görüntüdeki odak noktasının değişmesi, okurun dikkatini yönlendirmektedir. Bu geçiş ögesinin tespit edilmesi ve anlaşılması öğrencilerin ileri gönderme unsurunu öğrenmesinde yararlı bir ileti olarak kullanılabilir. Romanda, Bünyamin, darda kaldığı zamanlarda açıp bu atlası okumaktadır. Bu sahnelerde, okuyucu, Bünyamin'in gelecek maceraları ile ilgili çıkarımlarda bulunabilmektedir. Bu kısımlarda, sahneden sahneye geçiş ögesinin kullanıldığı görülmüştür.



## Mekân

Kurmaca metinlerde mekân unsuru, olayların cereyan ettiği çevreyi tanıtmak, roman kahramanlarını çizmek, toplumu yansıtmak, atmosfer yaratmak amacıyla kurgulanan bir unsurdur (Tekin, 2015). *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı öznenen özneye geçişler yoluyla olayların cereyan ettiği mekânı tanıtmaktadır. Roman, geçişler bakımından analiz edildiğinde, öznenen özneye geçiş ögesinin, olay örgüsü içerisinde mekân unsurunun öğretiminde kullanılabileceği tespit edilmiştir.



Şekil 18. Öznenen özneye geçiş, mekân unsuru (Ertem, 2015, s. 14)

Şekil 18’de romanın ilk kısımlarından bir sahne görülmektedir. İlk panelde kulede gözcülük yapan bir kişinin, kulenin penceresinden dışarı baktığı görülmektedir. İkinci panelde yine aynı kule ve aynı pencere yer almaktadır ancak bu sefer odaklanılan şey pencereden görülen gemidir. Romanda, bu noktadan sonra olayların geçtiği mekân bu gemi olacaktır.

Daha önce de belirtildiği üzere kurmaca metinlerde mekân unsuru, olay örgüsünün şekillendirilmesinde, anlatılmak istenenin amacına yönelik olarak kurgulanan bir unsurdur. Diğer bir deyişle, olayların cereyan ettiği mekân değişiyorsa, bunun romanın kurgusunda mutlaka bir işlevi vardır. Romanın yukarıda alıntılanan bölümünde, öznenen özneye geçiş ögesi, romanın devamında olayların pencereden

görülen bu gemide cereyan edeceğini sezdirmek amacıyla kurgulanmıştır.

Öğrencinin bu geçişi algılaması, romanın gelişimi için gerekli olan mekân unsurunu algılamasında ve öğrenmesinde bir araç olarak kullanılabilir.

### **Sahneden sahneye geçiş**

Bu tür geçişler iki farklı sahne arasındaki geçişlerdir. Sahnelerde sunulan unsurlardan biri ya da birden fazlası birbirinden tamamen farklıdır (McCloud, 1993). Örneğin, aynı mekânda çok farklı zamanlarda gerçekleşen olaylar, aynı zamanda farklı yerlerde gerçekleşen olaylar ya da farklı zamanda farklı mekânlarda gerçekleşen olaylar bu geçişlerle sunulmaktadır. Sahneler arasında bağlayıcı bir unsur mutlaka bulunmaktadır. McCloud (1993), bu tür geçişlerin anlaşılmasında okurların tümdengelimsel çıkarım becerilerinden yararlanmaları gerektiğini belirtmektedir.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı sahneden sahneye geçişler bakımından incelendiğinde, bu grafik roman ögesinin tema (izlek), olay örgüsü, metinlerarasılık, ileri gönderme, geri dönüş ve mekân unsurlarının öğretilmesinde kullanılabileceği tespit edilmiştir.

### *Tema*

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında öne çıkan temalardan biri düş-gerçek izleğidir. Romanın sonuna dek, karakterlerin yaşadıkları olayların düş mü gerçek mi ya da hangisi düş hangisi gerçek olduğunu anlamak çok zordur. Kurgulanan bazı olaylar, okuyucuların roman boyunca bu soruları sormasına sebep olmaktadır. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı incelendiğinde, sahneden sahneye geçişler kullanılarak, bu izleğin takip edilebildiği tespit edilmiştir.

Şekil 19’da verilen iki panel, Bünyamin’in babasına ait uyku ilacını içerek derin bir uykuya daldığı ve ruhunun bedeninden ayrılıp şehri uçarak dolaştığı bölüme aittir. Bu olayda, Bünyamin’in öldüğü mü yoksa gerçekten ruhunun bedeninden ayrılarak dolaşmaya mı çıktığı sorusu ile karşı karşıya kalınmaktadır. Bu ikilemin yaşanmasının ardından, Bünyamin’in gömülmesi ile onun öldüğüne kanaat getirilmektedir. Şekil 19’da alıntılanan paneller birbirinden tamamen farklı iki mekânda kurgulanan iki sahneye ait panellerdir. İlk panelde sahne, bir mezarlıkta kurgulanmıştır. Sahnede mezarlara su veren bir görevli ile ayakları yere basmadığı için havada süzülüyormuş gibi görünen Bünyamin görülmektedir, Bünyamin bu sahnede hâlâ düş âleminindedir. İkinci sahne, neresi olduğu belli olmayan karanlık bir mekânda kurgulanmaktadır. Tek gözü görülen bir adam, alnına düşen su damlası ile uyanmaktadır. Bu su damlası paneller arasındaki bağlayıcı unsurdur. Bünyamin, alnına düşen bu su tanesi sayesinde aylarak düş âleminden fizikî dünyaya döner ve gerçekten gömüldüğünü anlar. Sahneden sahneye geçiş örneği sayılabilecek bu panellerin incelenmesinden yola çıkılarak, öğrencilerin romanın düş-gerçek temasını algılaması, yorumlaması ve anlaması sağlanabilir.



Şekil 19. Sahneden sahneye geçiş, tema (izlek) unsuru (Ertem, 2015, s. 68)

*Puslu Kıtalar Atlası* romanında temalar oldukça karmaşık ve felsefî bazı çıkarımlar içerecek şekilde kurgulanmıştır. Grafik roman öğelerinin, bu temaları öğrenciler için daha kolay algılanabilir ve takip edilebilir hâle getirdiğini söylemek mümkündür. Bu sahneden sahneye geçişin incelenmesi ile öğrencilere düş-gerçek temasının romanda nasıl işlendiği ile ilgili bir tartışma ve öğrenme ortamı yaratılabilir. Öğrenciler, Bünyamin'in düş âleminde çıkıp fiziksel âleme nasıl geri döndüğünde söz konusu paneller ve paneller arası geçiş sayesinde daha kolay algılayabilir.

### *Metinlerarasılık*

Metinlerarasılık, bir yazarın kendi metnini başka metinlerle ilişkilendirerek yapılandırması anlamına gelmektedir (Irwin, 2014). Tanımdan da anlaşılacağı üzere romanda kullanılan metinlerarasılık yöntemi sayesinde yazar, metnin içinde kurguladığı mekânlar, karakterler, olaylar ve çeşitli semboller yardımıyla diğer metinlerle bağlantı kurabilir ve bu metinlerin anlam evrenlerine göndermeler yaparak okurun daha önce tecrübe ettiği duygulara ulaşma imkânı bulur. Bu şekilde kendi romanında hissettirmek istediği duyguyu ya da olayı daha yoğun bir şekilde sunabilir. Metinlerarasılık, romanda olay örgüsünün kurulmasında önemli unsurlardan biridir. Allen (2000), metinlerarasılık kavramının günümüz edebiyat eleştirisinde temel kavramlarından biri olduğunu ileri sürmektedir.



Şekil 20. Sahneden sahneye geçiş, Metinlerarasılık unsuru (Ertem, 2015, s. 81)

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı sahneden sahneye geçişler bakımından analiz edildiğinde, bu tarz geçişlerin incelenmesi sonucu öğrencilerin metinlerarasılık kavramını tanıyabilecekleri tespit edilmiştir.

Şekil 20’de bir sahneden sahneye geçiş örneği verilmiştir. İki panel incelendiğinde, mekân ve karakterler bakımından bir bağlantı olmadığı görülmektedir. İlk panelde, okulda diğer çocukların arasında, kitap okumaya çalışan Alibaz resmedilmektedir. İkinci panelde ise çöl gibi bir mekânda ellerinde çeşitli silahlar ve flamalar bulunan ver arkalarında yaralı ya da ölü birini bırakarak uzaklaşan bir grup insan görülmektedir. Elleri bulanan silahlar ve geride yerde yatar halde bırakılan kişi, bu sahnenin bir mücadele sonrasına ait olduğu izlemine yaratmaktadır. Paneller arasında gerçekleşen bu geçiş, Alibaz’ın okuduğu kitaba metinlerarası bir gönderme yapmaktadır. Söz konusu geçiş, *Efrasiyab’ın Hikâyeleri* adlı kitabı okuyan Alibaz’ın, bu kitabın dünyasına girişini ve kitaptan anlatılanlardan etkilendiğini göstermektedir.

Bu noktada okurun metinlerarası bağlantıyı kurabilmesi için *Efrasiyab’ın Hikâyeleri* kitabında anlatılanlara hâkim olması beklenmektedir. Zira metinlerarasılık unsurunun imkânlarından yararlanabilmek, ancak gönderme yapılan metnin içeriğinin bilinmesi ile söz konusu olabilmektedir. *Efrasiyab’ın Hikâyeleri*, İhsan Oktay Anar’ın 2011 yılında yayınladığı romanıdır. Bu metni daha önceden okuyan biri Efrasiyab’ın kitap boyunca çeşitli maceralar yaşayan bir kahraman olduğunu bilir. Bunun yanı sıra Efrasiyab karakteri Firdevsî’nin yazmış olduğu *Şehname* eserinin kahramanıdır. Efrasiyab, eserde savaşçı kimliği ile yer almaktadır.

Alibaz’ın, babası yerine koyduğu Uzun İhsan Efendi’nin, evinden işkence edilerek götürüldüğünü gördükten sonra, babasının intikamını almak için bir çete kurarak çeşitli maceralara atılmasında okuduğu bu kitabın ve Efrasiyab’ın savaşçı-maceracı

kişiliğinin önemli bir etkisi olmuştur. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında tespit edilen bu geçiş unsurunun incelenmesi ile öğrencilere metinlerarasılık kavramı ve bu kavramın romanın olay örgüsünün kurgulanmasında nasıl bir işlevi olduğu sezdirilebilir.

### *Geri dönüş*

Geri dönüş unsuru, kurmaca metinlerde olayların ve olayların geçtiği zamanın kurgulanmasından kullanılan bir unsurdur. Bir kurmaca ögesi olarak geri dönüş, romanın kurgulanmış zamanında yaşanan bir kırılma ile olay zamanında geriye dönmek demektir ve geri dönüş ile geçmişte kalmış olaylar hakkında gerçekler gün ışığına çıkar (Tepebaşı, 2012). Romanda geri dönüş unsuru kullanılarak yaşanan olaylarla ilgili eksik kalan kısımların tamamlanması ya da yaşanan olayların farklı bir bakış açısından görülmesi sağlanabilir.



Şekil 21. Sahneden sahneye geçiş, geri dönüş unsuru (Ertem, 2015, s.134)

Resim Şekil 21’de, *Puslu Kıtalar Atlası*’nın 134. sayfası ve bu sayfada yer alan panellerin okunuş sırası görülmektedir. Bu okuma sırası göz önünde

bulundurulduğunda 4. panelden 5. panele geçişte, sahneden sahneye geçişin bulunduğu görülmektedir. İki panelde sergilenen olaylar farklı zamanlarda ve farklı mekânlarda gerçekleşmektedir. İki panel arasında gerçekleşen bu geçiş, romanda gerçekleşen zaman kırılmasını göstermek için kurgulanmıştır.

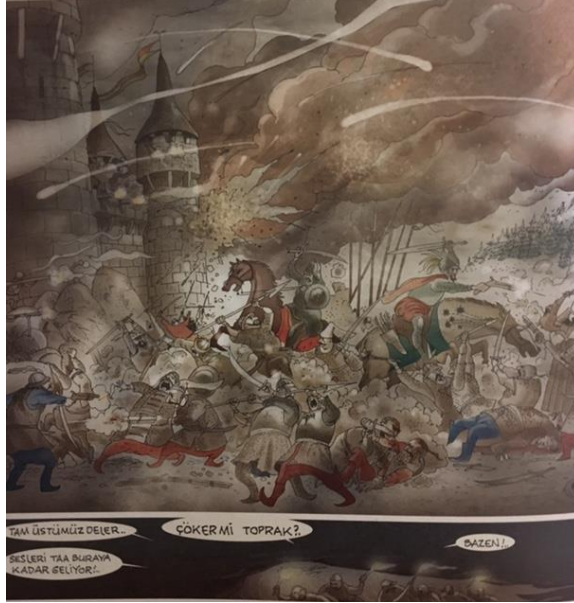
Romanın bu kısmında, Vardapet Usta ile gittiği seferden yaralı bir şekilde dönen Bünyamin'in, döndüğünde evinin yıkıldığını görüp babasına ne olduğunu öğrenmeye çalışması anlatılmaktadır. Okur, Bünyamin'in babasına neler olduğunu bu geri dönüş tekniğinin kullanılması sayesinde öğrenmektedir. Daha önce de belirtildiği üzere kurmaca metinlerde geri dönüş tekniği kullanılarak, olay örgüsünün farklı bir zamanına gidilir ve eksik kalan bilgiler tamamlanır. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında, bu geri dönüşler sahneden sahneye geçiş ögesi kullanılarak anlatılmıştır. Panellere dikkatli bir şekilde bakıldığında, geri dönüş bölümlerinin yer aldığı anlatım kısımlarında, doğrusal zaman akışında olduğu bölümlerin aksine, panellerin belirsiz sınırlarla resmedildiği görülmektedir. Grafik romanın bu görsel ögesinin varlığı, zamanda geri dönüş unsurunun öğrenilmesinde öğrencilere yardımcı olacak bir durumdur. Öğrencilerin, verilen olay örgüsünü okumanın yanı sıra bu görsel iletilerden de yararlanarak, zaman kırılmalarını daha kolay bir şekilde fark edebileceği düşünülmektedir.

### *Mekân*

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı sahneden sahneye geçişler bakımından incelendiğinde, bu tarz geçişlerin mekân unsurunun kurgulanmasında da işlevsel olduğu görülmüştür.

Şekil 22'de ilk panelde görülen sahne, romanda kuzeye bir esiri kurtarma göreviyle giden yeniçerilerin oradaki savaşını resmetmektedir. Romanın bu kısmında ana konu,

yenicilerin mücadelesidir. Resimde alt kısımda görülen sahne, savaş esnasında yerin altında lağım kazmaya çalışan lağımçıları göstermektedir. Resimde görülen geçiş sahneden sahneye geçiş örneğidir ve mekân unsurunu ön plana çıkarmaktadır. Zira iki panel arasında esas olan mekân değişikliğidir.



Şekil 22. Sahneden sahneye geçiş, mekân unsuru (Ertem, 2015, s. 108)

İlk panelin büyük yer kaplaması ana olayın bu panelde gerçekleştiği sezgisini oluşturmaktadır. İkinci panelin sanki bu panelin altına sıkışmış gibi daha küçük çizilmesi, bu esnada yerin altında yaşananlara dikkat çekmekte ve bu mekânın daracık bir yer olduğu bilgisini okura görsel iletilerle sunmaktadır. Tepebaşı (2012), kurmaca metinlerde mekânın farklı işlevleri olduğuna dikkat çekmektedir. Bu işlevlerden biri de “mekânın olay ve olay örgüsünün geliştirilmesi, olaylara arka plan oluşturulması ve olayların zamanla ilintilendirilmesine olanak sağlamaktır” (Tepebaşı, 2012, s. 67). Şekil 22’de görülen geçiş, mekân değişikliği üzerinden olay örgüsünün gösterilmesi ve “o esnada başka yerde” algısını oluşturması açısından işlevseldir. Bu görsel iletileri algılayıp yorumlayan öğrenciler, kurmaca metinlerde aynı anda farklı mekânlarda gerçekleşen olayların ne şekilde sunulduğuna ve kurmaca metinlerde mekânın işlevine dair çıkarımlar yapabileceklerdir.



## **Açıdan açığa geçiş**

Bu tür geçişlerde, panellerde aynı mekân, aynı kişi veya aynı olay farklı açılardan resmedilir (McCloud, 1994). *Pushu Kıtalar Atlası* grafik romanı açıdan açığa geçişler bakımından incelendiğinde, bu öğeden yola çıkılarak kurmaca metinlerde bakış açısı unsurunun nasıl bir işlevde kullanıldığının öğretilbileceği tespit edilmiştir.

### *Bakış açısı*

Bakış açısı unsuru, kurmaca metinlerin temel unsurlarından biridir. Bütün kurmaca metinlerde aktarılacak bir olay, olayları aktaran bir anlatıcı ve bir bakış açısı bulunmaktadır. Demiryürek (2013), kurmaca metinlerde olayların okuyucuya kimin gözünden ulaştığı sorusunun bakış açısı kavramını ortaya çıkardığını belirtmektedir. Kurmaca metinlerde “anlatan kim?” sorusunun cevabı anlatıcı unsurunu verirken, “anlatan kişi nereden veya kimin gözünden bakıyor?” sorusunun cevabı da bakış açısı unsurunu vermektedir. Demiryürek (2013), kurmaca metinlerde ben, sen/siz ve o olmak üzere üç tip anlatıcı ve bunlara bağlı bakış açıları bulunduğunu ifade etmektedir.

Şekil 23’te görülen panellerde açıdan açığa geçiş söz konusudur. İki panelde aynı olay farklı bakış açılarıyla sunulmuştur. İlk panelde okur, olaylara dışarıdan bakan ve her şeyi gören konumdadır. Bu panelde ev, eve dışarıdan süzülerek giren Bünyamin, ve evin içinden gelen sesler okurun bakış açısı dâhilindedir. İkinci panelde ise bakış açısı Bünyamin’in bakış açısıdır. Okur, evin içine girer ve Bünyamin’in gördüğü noktadan olayları görür. Dikkat edilirse ikinci panelde anlatılan olaylar yukarıdan kuş bakışı olacak şekilde resmedilmiştir. İlk panelde Bünyamin’in pencereden uçarak girdiğini gören okur, ikinci panelde, yukarıdan bu olayları anlatan kişinin

Bünyamin'in gözünden baktığını anlayabilmektedir. Diğer bir deyişle bakış açısı iki panel arasında, hâkim bakış açısından kahraman bakış açısına geçmiştir.

Hâkim (tanrısal/ilahi) bakış açısı, her şeyi gören konumundadır. İç ve dış mekânda, önceki ve sonraki zamanda yaşanan her şeyi bilir. Buna karşılık kahraman bakış açısı, konumu bakımından daha sınırlı bir bilgiye sahiptir (Tepebaşlı, 2012).



Şekil 23. Açıdan açığa geçiş, bakış açısı unsuru (Ertem, 2015, s. 65)

Bu sahnede yer alan paneller, Bünyamin'in –babasının uyku ilacını içmesi sonucu- ruhunun bedeninden ayrılıp şehri gezmeye çıkmasını ve evine geri dönmesini anlatan

bölümden alınmıştır. Bünyamin eve dönene kadar, onun ruhunun bir gezintiye çıktığını düşünen okur, Bünyamin'in eve gelip bedeninin başında ağlayan insanları görmesiyle “acaba gerçekten öldü mü?” sorusunu sormaya başlamaktadır.

Yaşananların tüm boyutuyla değil de Bünyamin'in bakış açısıyla gösterilmesi, okurun bu konudaki çelişkisini desteklemektedir. Zira yukarıda bahsedildiği üzere, kahraman bakış açısı sınırlı bilgiye sahiptir. Bu anlamda, açıdan açığa geçiş unsuru okurda bu ikilemi yaratma noktasında işlevsel olarak kullanılmıştır.

Grafik romanlar bakış açısını okura vermede geleneksel anlatılardan daha farklı imkânlara sahiptirler. Çünkü grafik romanda okur, anlatıcının baktığı açıdan olayları “okuma”nın ötesinde, onları “görme” imkânına da sahiptir. Bu durum, öğrencilerin bakış açısı unsurunu, diğer bir deyişle olaylara nereden veya kimin gözünden bakıldığını anlamasında ve öğrenmesinde kolaylaştırıcı bir ortam oluşturur.

### **Konu dışı geçişler**

Konu dışı geçişler, metnin içeriğine dair olan panellerden, metinle mantıksal bir bağlantısı olmayan panellere geçişi ifade etmektedir (McCloud, 1993). *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında bu tür geçişlerin yer almadığı görülmüştür.

### **Paneller**

Grafik romanlarda karşılaşılan görsel unsurlardan bir diğeri panellerdir. Panel, içinde romanın içeriğine dair görsel unsurlar barındıran, sınırları bir çerçeve ile belirlenmiş her bir resim için kullanılan terimdir (Monnin, 2010). Panelleri, bir filmin seyirciye sunulan her bir sahnesi gibi düşünmek mümkündür. Bu panellerin, çeşitli geçiş tekniklerinden yararlanılarak, art arda gelmesi ile grafik roman oluşur. Paneller içerisinde, hem görsel ileti hem de yazınsal ileti içerecek şekilde, yalnızca görsel ileti

içerecek şekilde ya da yalnızca yazılı metin içerecek şekilde tasarlanabilmektedirler. Panellerin içerisinde yer alan bu iletilerin her birine “ikon” denmektedir (McCloud, 1993).

TDK’nın tanımı ile ikon, bilgisayarda kullanılacak herhangi bir programı simgeleyen küçük resim anlamına gelmektedir. Ancak grafik roman bağlamı içinde ikon çok daha geniş bir anlama sahiptir. McCloud (1993) ikonu, “bir bilgiyi, düşünceyi, insanı veya mekânı anlatan her türlü görsel ileti” (s. 27) olarak tanımlamaktadır.

Araştırmacı, bir panelde karşılaşılan ve görsel ileti olma özelliği taşıyan her bir unsurun bir ikon olduğuna dikkat çekmektedir. Bu tanımdan yola çıkıldığında, panel içerisinde sergilenen her bir objenin ya da bir sembolün de ikon olabileceği söylenebilir.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı, paneller bakımından incelendiğinde, bu kitabın; karakter-tip unsurlarının, mekân unsurun, zaman unsurunun vurgulanıp öğretilmesinde kullanılabileceği tespit edilmiştir.

#### *Karakter - tip*

Fatih Tepebaşı (2012), *Roman İncelemesine Giriş* başlıklı kitabında, metinlerde olay, kişi, zaman, mekân ve anlatıcı unsurlarını kurmaca metinlerin olmazsa olmazları olarak tanımlamakta ve kişilerin diğer kurucu unsurlara göre okur açısından daha gözle görülür olduğu için daha önemli bir konumda bulunduğu dikkat çekmektedir. Kurmaca bir metin analiz edilirken üzerinde durulması gereken temel unsurlardan biri, metnin kişileridir. Mehmet Tekin (2014), *Roman Sanatı I- Romanın Unsurları* başlıklı kitabında, “kişi”leri, hikâyeyi canlandırmak üzere devreye sokulan elemanlar olarak tanımlamakta ve kişiler olmadan bir anlatının oluşamayacağını dile getirmektedir. Tekin’in de ileri sürdüğü üzere, bir romanda

anlatının oluşmasında kişiler çok önemli bir yer tutmaktadır. Romanda, üzerine olay kurgulanan kişilerin özellikleri, olayların ve genel olarak metnin anlaşılmasında büyük rol oynamaktadır. Kurmaca metinlerde karşılaşılan kişiler çeşitli özellikleri bakımından incelendiğinde iki temel başlıkta sunulmaktadır. Bunlar “karakter” ve “tip”tir. Murat Belge (1994), “Çeşitli açılardan roman kişisi” başlıklı makalesinde karakter tanımını şu şekilde yapmaktadır:

Toplumsal gerçeklikleri yansıtsa da ilkin kendi hayatını yaşayan, olumlu ya da olumsuz yönde gelişen, psikolojik yaşantısına ve öznelliğine öncelik tanınarak anlatılan, karmaşık yapıları kişi. (s. 23).

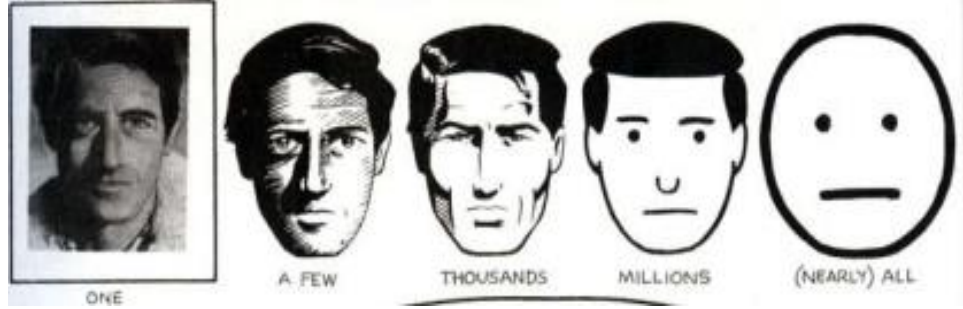
Tanımdan da anlaşılacağı üzere kurmaca metinlerde karşılaşılan “karakter”ler, tıpkı gündelik hayatta karşılaşılan insanlar gibi, eşsiz yaşantıları olan, kendi kişilik özelliklerine göre kararlarını veren ve bu kararların sonucunu yine kendi kişilik özelliklerine göre karşılayıp değerlendiren kişilerdir. Romanlarda kurgulanan karakterler bireysel özellikleri ile ön plana çıkmakta ve daha detaylı bir şekilde anlatılmaktadır. Öte yandan “tip” olarak sunulmuş kişiler genel nitelikleri ile ön plana çıkan kişilerdir. Belge (1994), “tip”i şu şekilde tanımlamaktadır:

Tip, bireysel özelliklerinden, yani çeşitli huyları, duygulanış ve düşünüş biçimleri, içsel gelişim ve değişimlerinden pek fazla söz edilmeyip, daha çok dıştan görünüşüyle ele alınan, nesnel şekilde gösterilen, benzerlerinin temsilciliğini yapabilmek için genel niteliklerle donatılmış [...] kişidir”(22-23).

Tanımdan da anlaşılacağı üzere “tip”, karakterlerden farklı olarak, kişilik özellikleri tam olarak kurgulanan bireyler olmanın aksine, genellikle içinde yaşanılan toplumda, ortak özellikler gösteren bir kesim insanı temsil etmek üzere kurgulanmış kişilerdir.

Panellerde bulunan kişi ikonları, birden fazla biçimde okuyucunun karşısına çıkabilmektedir. McCloud (1993), bu ikonların her zaman aynı derecede temsil gücü olmadığına dikkat çekmektedir. Bu ikonlar, temsil ettikleri nesnelere asıllarına ne derecede benzediklerine göre değişik şekillerde okuyucunun karşısına

çıkabilmektedir. Diğer bir deyişle, ikonlar kimi zaman temsil ettikleri kişi, nesne ya da mekânları tüm detayları ile fotografik bir şekilde yansıtırken kimileri bu gerçekleri tüm ayrıntılarıyla aktarmazlar. McCloud (1993), bu temsiliyet hiyerarşisini Şekil 23’te görüldüğü gibi resmetmektedir.



Şekil 24. İkon hiyerarşisi (McCloud, 1993, s.89)

Şekil 24’te görüldüğü üzere, ilk ikon bir kişiyi fotografik bir biçimde tüm detayları ile sunmaktadır. Bu ikon, neyi temsil ettiği tam olarak bilinen, konu üzerinde tartışma yürütülmeyecek bir gerçekliğe sahiptir. Bu çizim bağlamında söz konusu ikonun “Ahmet”i temsil ettiği varsayılırsa; okuyucu “Ahmet”in karakteristik özellikleri ile pek çok bilgiye ulaşabilir. İkinci ikonda, yüzdeki kimi detayların silindiği görülmektedir ancak hâlâ belirgin karakter özellikleri olan bir temsil görevindedir. Okuyucu bu resmin “Ahmet”i temsil ettiğini anlayabilir. Üçüncü ikon çok daha genelleştirilmiş hatlara sahip, kimi temsil ettiği kesin olarak bilinmeyen bir görsel ileti durumundadır. Okuyucu, bu ikonun “Ahmet”i temsil eden bazı yönlerinin olduğunu düşünebilir ancak bununla ilgili kesin bir dayanağı bulunmamaktadır. Dördüncü ikon, diğerlerine göre çok daha basit bir çizime sahiptir. Teknik olarak insan yüzüne ait gerçekçi hiçbir temsilin bulunmadığı söylenebilir. Ağız, burun, göz, kaş detaylarına bakıldığında bu unsurların en genel anlamıyla ağız, burun, göz, kaş çizimleri oldukları görülmektedir ve artık “Ahmet” ile hiçbir temsiliyet ilişkisi içerisinde değildir. Bu ikon herhangi bir bağlamda, herhangi bir

hikâyede bir “erkek” figürünü temsil etmek üzere kullanılabilir. Aynı şekilde beşinci ikon da diğerlerine göre çok daha ilkel ve basit düzeyde kalan bir çizimdir. Bu ikon, erkek bir karakteri temsiline ötesinde herhangi bir karakteri temsil etmek için de kullanılabilir.

Son iki kategoride bulunan ikonların, sınıflarda okutulmak üzere seçilen grafik romanlarda okuyucunun karşısına çıkmayacağını söylemek mümkündür. Bu ikonlar daha çok karikatür gibi resmettiği şeyden daha çok, vermek istediği mesaj ile öne çıkan görsel ürünlerde kullanılmaktadır. Öte yandan ilk üç ikon, sınıflarda okutulmak üzere seçilen grafik romanlarda okuyucuların karşısına çıkabilecek ikonlardır.

Çalışmanın önceki bölümlerinde grafik romanın tanımı yapılırken grafik romanların, geleneksel romanlarda karşılaşılan unsurları taşıyan edebî yaratımlar olduğu vurgusu yapılmıştı. Bu bilgiden yola çıkarak, sınıflarda okutulmak üzere seçilen grafik romanlarda, olay örgüsünün oluşmasında rol oynayacak karakter ya da tip düzeyinde bir kişi kadrosu olması ön görülmektedir. Araştırmacıların (Belge, 1994; Tekin, 2016; Tepebaşı, 2012) tanımlarından ve McCloud’un (1993) vermiş olduğu kişiler hiyerarşisinden yola çıkarak, *Puslu Kıtalar Atlası* romanının kadrosunda yer alan karakterlerin ikinci ikona benzer biçimde, tiplerinse dördüncü ikona benzer şekilde sunulduğu tespit edilmiştir. Karakter düzeyinde romana dâhil olan kişilerin, belirgin fiziksel özellikleri ayrıntıları ile resmedilmiş ve bu detaylı çizimler, söz konusu karakterlerin olaya dâhil olduğu tüm bölümlerde yine detaylı olarak sunulmuştur. Başka bir deyişle, okuyucu bir karakteri, o sayfada ismi geçmese bile, görsel illüstrasyonundan yola çıkarak kolayca tanıyabilmektedir. Bu durum, romanda karşılaşılan kişilerin karakter veya tip düzeyindeki ayrımını kolaylaştırmaktadır.

*Puslu Kıtalar Atlası* romanında karakter ve tip düzeyinde kişi kadrosunun bulunduğu ve bu kişilerin, paneller ve panellerde yer alan ikonlar aracılığı ile okuyucuya tanıtıldığı görülmüştür. Eserde karşılaşılan Uzun İhsan Efendi, Arap İhsan Efendi, Alibaz, Vardapet Usta, Kübelik, Ebrehe, Zülfıyâr, Hınzıryedi ve Bünyamin kişileri karakter düzeyinde sunulmuş kişilerdir. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı kişi kadrosu bakımından incelendiğinde, olay örgüsü içinde romana dâhil olan her bir karakter için bir panel sunumu olduğu ve söz konusu bu panellerde kişilerin karakteristik özelliklerine dair görsel iletilerin bulunduğu görülmüş; romana giren her karakter için bir panel hazırlandığı tespit edilmiştir. Bu nedenle, roman içerisinde yer alan bu panellerin karakter unsurunu tanımada kullanılabileceği görülmüştür. Tanıtıcı bir panel ile olay örgüsüne dâhil olan kişinin, roman boyunca bu panelde tanıtıldığı biçimde romanda yer aldıkları görülmüştür. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında tespit edilen karakter panelleri ve sayfa numaraları Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3  
Karakterleri tanıtan paneller

<i>Karakter</i>	<i>Sayfa Numarası</i>
<i>Arap İhsan Efendi</i>	<i>17</i>
<i>Alibaz</i>	<i>18</i>
<i>Bünyamin</i>	<i>22</i>
<i>Uzun İhsan Efendi</i>	<i>25</i>
<i>Kübelik</i>	<i>31</i>
<i>Vardapet Usta</i>	<i>72</i>
<i>Zülfıyâr</i>	<i>113</i>
<i>Hınzıryedi</i>	<i>146</i>
<i>Ebrehe</i>	<i>160</i>

Örneğin; Şekil 25'te görülen panel, Arap İhsan Efendi'nin romana dâhil olduğu karakter panelidir. Okuyucu, Arap İhsan Efendi ile ilk kez bu panelde karşılaşmaktadır. Panelde, karakterin nasıl sunulduğuna dikkat edildiğinde pala bıyıklı, iri yarı, kuşağında iki tane bıçak taşıyan, boynunda muskası olan bir kişi



olduğu görülmektedir. Romanın bu anına kadar Arap İhsan Efendi hakkında hiçbir fikri olamayan bir okuyucu, bu görselden yola çıkarak bu kişinin savaşmaktan, dövüşmekten çekinmeyen, pala bıyıklı, gür kaşlı, sert bakışlı, güçlü bir adam olduğu çıkarımını yapabilmektedir.



Şekil 25. Panel, karakter unsuru: Arap İhsan Efendi (Ertem, 2014, s. 17)

Nitekim, Arap İhsan Efendi roman boyunca savaştan savaşa koşan, kavgaya girmekten kaçınmayan gemici bir maceraperest olarak yer almaktadır. Romanın orijinal metninde Arap İhsan Efendi şu şekilde tanıtılmaktadır:

Cenk yaralarıyla dolu göğsü pösteki gibi kıllıydı ve iman tahtasının üzerindeki kıllara renk renk cam boncuklarla birkaç inci özenle düğümlenmişti. Yüzünü kurularken, aşağıya sarkıp gözlerini neredeyse örten gür kaşlarını parmağıyla sıvazlayıp düzeltti. Burun deliklerinden fişkırان iki kara yatağan misali palabıyıklarını burdu ve cenk anında hasmını yere mihlayın o kımıltılı parıltılar gözbebeklerine yerleşti. Kuşağına, gümüşle işlenmiş ayeti kerimelerin parıldadığı murassa yatağan taşıyan bu adam, en şiddetli soğuklarda bile yalınayak dolaşıp baldırlarını açıkta bırakan diz çakşırıyla Kostantiniye'nin yedi meydanında ve yetmiş iki külhanında topuk gösterirdi. (Anar, 16)

Okuyucu, eserin grafik roman versiyonunda, bu karakter betimlemesini okuyamamaktadır. Ancak, okuyucunun kendi belleğinde bir karşılığı olan pala bıyık, kıllı göğüs gibi görsel iletiler onun, romana dâhil olan bu kişinin özellikleri, nasıl bir insan olabileceği ile ilgili düşünceler üretmesine olanak vermektedir. Öğrencinin grafik romanı okurken böyle bir sürece girmesi, onun romana dâhil olmasına,

algılama sürecinde aktif olarak yer almasına ve romanla ilgili çıkarımlar yapmasına imkân tanımaktadır. Bunun yanı sıra, öğrencinin, roman boyunca Arap İhsan Efendi'yi aynı biçimde görmesi, bu kişinin roman dâhilinde, karakter düzeyinde yer alan biri olduğu çıkarımını yapmasını da kolaylaştırmaktadır.

Arap İhsan'dan sonra olay örgüsüne katılan karakter Alibaz'dır. Okuyucu, Alibaz karakteri ile Şekil 26'da görülen panel aracılığı ile tanışmaktadır. Panele bakıldığında, Alibaz'ın burnunu karıştıran küçük bir çocuk olduğu görülmektedir. Alibaz'ın arkasında ise ona, yapmakta olduğu şeyi yapmamasını söyleyen Arap İhsan görülmektedir. "Burun karıştırmak" yaramaz küçük çocuklarla özdeşleştirilen bir durumdur ve bu çocuğun yapmaması gereken bir şeyler yaptığı da yine panelde sunulan iletiler arasındadır. Bu bağlantıyı kuran bir öğrenci Alibaz'la ilgili en önemli karakteristik özelliği de çıkarmış olacaktır: Alibaz, yaramaz bir çocuktur.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında Arap İhsan ve Alibaz karakterleri dışında; Bünyamin, Uzun İhsan Efendi, Kübelik, Vardapet Usta, Zülfıyar, Hınzıryedi ve Ebrehe karakterleri için de birer karakter paneli bulunduğu tespit edilmiştir.



Şekil 26. Panel, karakter unsuru: Alibaz (Ertem, 2015, s. 18)

Bu karakterler de, romanda öne çıkan karakteristik özelliklerini yansıtacak bir kompozisyon içerisinde resmedilmişlerdir. Bu noktada dikkat edilmesi gereken

noktalardan biri, bu karakterlerin, olaya dâhil oldukları her sahnede aynı fiziksel görünüm içerisinde resmedilmiş olmalarıdır. Başka bir deyişle, okuyucu bu karakterleri gördüğü her yerde rahatlıkla tanıyabilmektedir. Yüz hatlarının ve fiziksel görünüşlerinin bu kadar detaylı ve eşsiz şekilde resmedilmesi, bu kişilerin karakter düzeyinde romanda yer alan kişiler olduğu savını güçlendirmektedir. Öte yandan, roman dâhilinde panellerde yer alan bu kadar detaylı resmedilmeyen kişiler de vardır. Bu kişilerin görsel olarak nasıl yansıtıldığı incelendiğinde, aynı sahnede birlikte yer aldıkları diğer kişilerden ayırt edici özellikleri bulunmayan “tipler” olduğu görülmektedir. *Puslu Kıtalar Atlası* romanında Papaz, öğrenci, sarhoş, yeniçeri, dilenci, çete üyesi, köylü kişilerinin tip düzeyinde olay örgüsüne dâhil oldukları ve görsel iletiler bakımından incelendiğinde, benzerlerinden ayırt edici özellikleri olmayan, benzerlerinin temsilciliğini yapabilecek kişiler olarak resmedildikleri tespit edilmiştir. Şekil 27’de ilk sunulan panelde, Alibaz’ın çetesinde yer alan çocuk tipleri görülmektedir. Bu panelde resmedilen kişilerin resmediliş özellikleri incelendiğinde, McCloud’un (1993) sunmuş olduğu kişi ikonları hiyerarşisinde dördüncü türden ikonları benzedikleri görülmektedir. Bu çocukların birbirlerinden ayırt edici özellikleri bulunmamaktadır. Bu paneldeki sunuluş amaçları aynı çetenin birer üyesi olduklarının fark edilmesinin istenmesidir. Bu amaçla, belirgin karakteristik özelliklerinden soyutlanarak bir grubun ortak özellikleri ile yüklendikleri görülmektedir.

Panelde yer alan çocukların hepsi, ellerinde tahtadan yapılmış sopa ve kılıç benzeri aletlerle, hemen hemen hepsi aynı kıyafetler içinde ve benzer yüz şekilleri ile resmedilmektedir. Bu da, bu panelde yer alan kişilerin, romanda olayın şekillenmesinde merkezî rol oynayan karakterlerin aksine, yardımcı roller üstlenmiş birer tip olarak algılanmasına neden olmaktadır. Öğrencilerin bu görsel iletileri

algılayıp yorumlamaları, karakter ve tip düzeyinde verilen kişileri tespit edebilmelerinde ve özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunmalarına yardımcı olacak bir durumdur.



Şekil 27. Panel, çete elemanı tipi / yeniçeri tipi (Ertem, 2015, s. 83/s.177)

Benzer şekilde, Şekil 27’de ikinci panelde görülen kişiler de yeniçerilerdir. Panele bakıldığında bu kişilerin birbirlerinden ayırt edilmesinin pek mümkün olmadığı görülmektedir. Bu kişiler, üzerlerinde uzun ceket tarzı kıyafetler giymiş, bellerinde birer kılıç bulunun ve aynı tip başlık takan yeniçerilerdir. Yeniçeriler de, tıpkı çete üyesi çocuklar gibi, roman boyunca aynı şekilde resmedilmiş, karakteristik özellikleri ile değil, bir askeri birimin üyesi olmaları özelliği ile kişi kadrosunda yer almışlardır. Yeniçerilerin yüz ifadelerinde onlara kişilik katacak karakteristik özellikler bulunmamaktadır. McCloud’un (1993) hiyerarşisinde yine dördüncü türden ikonlara benzedikleri görülmektedir. Bu tipler roman boyunca aynı şekilde resmedilmektedirler.

### *Mekân*

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı incelendiğinde, panellerin, karakter-tip unsurunun yanı sıra, mekân unsurunu öğretmede de işlevsel olabileceği tespit edilmiştir.

Çalışmanın önceki kısımlarında da üzerinde durulduğu üzere, kurmaca metinlerde mekân unsuru, olayların cereyan ettiği çevreyi tanıtmak, roman kahramanlarını çizmek, toplumu yansıtmak, atmosfer yaratmak amacıyla kurgulanan bir unsurdur (Tekin, 2015). Romanda, mekânlar hakkında bilgi veren panellerin yer aldığı tespit edilmiştir. Bu panellerin, olay örgüsünün sahnelenmesinde gerekli olan ortamın betimlenmesinde ve karakterlerin daha iyi tanınmasında önemli rol oynadığını ileri sürmek mümkündür.



Şekil 28. Panel, mekân unsuru (Ertem, 2015; s. 24)

Şekil 28’de görülen mekân paneli, Arap İhsan Efendi’nin Uzun İhsan Efendi’yi ziyarete geldiğinde gördüğü odayı betimlemek için kurgulanmıştır. Resme dikkatli bakıldığında görülen öğeler; kitaplar, deney tüplerine benzer tüpler, cetveller, tüy kalem, büyüteç, abaküs ve üzeri yazılı pek çok kâğıttır. Romanında bu kısımda, Uzun İhsan Efendi ile ilgili hiçbir şey bilmeyen bir okuyucu, karakterden önce karakterin yaşadığı mekânın betimlemesi ile karşı karşıyadır. Bu panel üzerinde duraklayıp “burada yaşayan insan nasıl bir insan olabilir” sorusu sorulduğunda, bu kişinin çok okuyup yazan, bilimsel bir uğraş içinde olan birisi olduğu yönünde yorumlar yapılabilir. Bu bilgiden hareketle, öğrencilerin bu mekân panellerinden

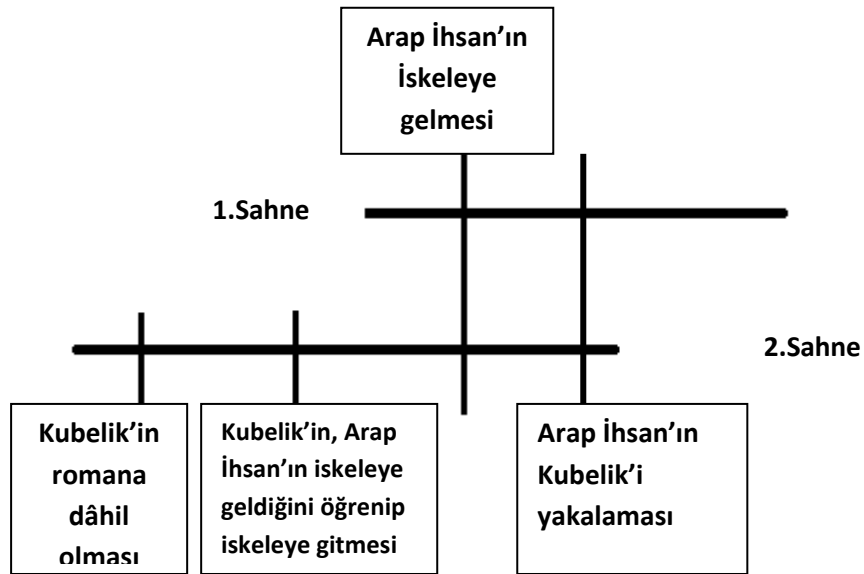
yola çıkarak karakter hakkında çıkarımlarda bulunabileceğini söylemek mümkündür.

Öğrenciler, grafik romanın bu ögesinden yararlanarak kurmaca metinlerde mekân unsurunun işlevlerini tartışabilir ve bu işlevler hakkında çıkarımlarda bulunabilir.

### *Zaman*

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı zaman unsurunun oluşturulması bakımından incelendiğinde, romana konu olan olayların ne kadar zamanda gerçekleştiği algısının geçişler aracılığı ile yapıldığı tespit edilmiştir. Zaman unsurunun bu işlevi, çalışmanın geçişler kısmında detaylı olarak ele alınmıştır.

Roman dâhilinde yer alan paneller incelendiğinde, bu panellerde resmedilen kompozisyonlar ve kullanılan renkler sayesinde gece-gündüz ve yaz-kış zaman algısının oluşturulduğu görülmüştür. *Puslu Kıtalar Atlası*, renkli bir grafik roman olarak tasarlandığı için okuyucunun, panellerde kullanılan renklere yola çıkarak bu çıkarımı yapması çok zor değildir. Bu durum da öğrencilerin, romanın akışını takip edebilmeleri için önemli bir görsel ileti oluşturmaktadır.



Şekil 29. *Puslu Kıtalar Atlası* romanında birinci bölümün olay örgüsü

Çalışmanın bu kısmında özellikle üzerinde durulmak istenen durum, *Puslu Kıtalar Atlası* romanı özelinde tespit edilen bir durumdur. Yedi bölümden oluşan *Puslu Kıtalar Atlası*, anlatısal yapısı itibariyle, iç içe geçmiş hikâyelerden oluşan bir romandır. Romanda, doğrusal olmayan zaman kurgusu söz konusudur. Romanın birinci bölümünde, birinci sahne, gözcülerin Arap İhsan'ın gemisinin şehre geldiğini görmesiyle başlamaktadır. Daha sonra sırasıyla; Arap İhsan'ın İstanbul'a ulaşım iskeleye gelmesi, Arap İhsan'ın Alibaz'ı Uzun İhsan Efendi'nin evine götürmesi olayları yaşanır. İlk bölümün ikinci sahnesi Kubelik karakterinin romana girmesiyle başlar. Okuyucu sırasıyla; Kubelik'in sarhoş bir dişçi olduğunu, anatomiye merak salıp cesetleri incelemeye başladığını, yine bir gün bir kadavrayı incelerken mumcubaşına yakalandığını, efkâr dağıtmak için meyhaneye gittiğini, burada Arap İhsan'ın şehre geldiğini öğrendiğini ve emin olmak için hemen iskeleye gittiğini ve burada Arap İhsan'ı gördüğünü okumaktadır. Görüldüğü gibi romanda olaylar, doğrusal zaman akışı içerisinde verilmemektedir. Şekil 29'da da şemalaştırılmaya çalışıldığı üzere Kubelik'in hikâyesi, romanın ilk sahnesinde verilen Arap İhsan'ın şehre gelmesi olayından çok daha önce başlamaktadır. Kubelik'in Arap İhsan'ı iskelede görmesi ile iki olay çakışmakta ve romanda doğrusal zamana geçilmektedir (ilk bölüm için).

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı dikkatli bir şekilde okunduğunda, bu zaman çakışmasının bir panel aracılığıyla okura yansıtıldığı tespit edilmiştir. Ertem (2015), Şekil 30'da görülen panellerin ilkinin, romanın 20., ikincisini 46. sayfasında resmederek, okurun bu zaman çakışmasını algılamasını sağlamıştır. Görüldüğü üzere, aynı sahne farklı bakış açılarından, romanın farklı yerlerinde resmedilmektedir. Bu tür, doğrusal olmayan zaman akışlarının öğrenciler tarafından algılanması ve yorumlanması oldukça zordur.



Şekil 30. Panel, zaman unsuru (Ertem, 2015, s. 20/s.46)

Çizer, burada grafik romanın görsel imkânlarından yararlanarak bu zaman çakışmasının “görülmesini” sağlamıştır. Öğrencilerin bu görsel iletileri algılayabilmeleri ve buradan hareketle romanın zamansal kurgusu ile ilgili çıkarımlar yapabilmesi, grafik romanın bu somutlaştırıcı etkisi ile çok daha kolay olabilecektir.

### Balonlar

Grafik romanların bir diğer ögesi balonlardır. Balonlar, genellikle panellerin içinde yer alan, sınırları belli bir çerçevede bulunan yazı, ses ya da görüntü anlamına gelmektedir (Monnin, 2010). Çalışmanın önceki kısımlarında da açıklandığı üzere grafik romanlar içinde hem görsel hem de yazılı iletiler bulunan edebî bir türdür. Grafik romanların yazılı iletileri genellikle bu balonlar içinde bulunmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, grafik romanlarda bulunan balon ögesi, geleneksel edebî metinlerle en çok benzerlik gösteren öğedir. Başka bir deyişle, bir okuyucu geleneksel edebî metinler okurken kullandığı becerileri bu ögenin incelenmesi sırasında da kullanabilir. Ancak, grafik romanlarda yazılı olarak verilen kısımlar, geleneksel metinlerde yer alan yazılı anlatılardan çok daha kısıtlıdır. Bu noktada,



okuyucu olayın veya anlamın tamamlanması için grafik romanın görsel iletilerini de anlamlandırma sürecine dâhil etmelidir.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı incelendiğinde balon ögesinin üç şekilde kurgulandığı tespit edilmiştir. Bunlar, anlatıcının konuştuğu balonlar, karakterlerin karşılıklı konuşmalarını içeren balonlar ve karakterlerin iç konuşmalarını içeren balonlardır. Buradan hareketle, grafik romanın bu ögesinin, geleneksel kurmaca metinlerde bulunan anlatıcı ve bakış açısı unsurlarını ve buna bağlı olarak anlatının kullandığı diyalog ve iç konuşma tekniklerini öğretmede kullanılabileceği çıkarımında bulunulmuştur. Ayrıca, bu balonların amaç çerçevesinde, içeriklerinin yanı sıra görsel sunumlarının da farklı şekillerde oluşturulduğu görülmüştür.

#### *Anlatıcı ve bakış açısı*

Kurmaca metinlerde anlatıcı unsuru, metnin edebî katmanını oluşturan en önemli unsurlardan biridir. Bir romanda “bana bunları anlatan kim?” sorusuna verilen cevap anlatıcıyı işaret etmektedir. Tekin (2016), anlatıcı unsurunun roman denilen anlatı türünün en temel aynı zamanda en etkili unsuru olduğunu ileri sürmektedir.

Edebî metinlerde anlatıcı, romanın kurgulanan dünyasında yer alan biridir. Başka bir deyişle, bir roman nasıl ki kurmaca bir evrende kurmaca kişilerin başından geçen kurmaca olayları anlatıyorsa anlatıcı da bu kurmaca evrende yer alan ve olayları zaman zaman farklı bakış açıları da kullanarak buradan aktaran kişidir. Yazar, içinde bulunduğumuz fiziksel dünyada yaşayan bir insanken; anlatıcı, romanın kurmaca dünyasında yaşayan ve olanları oradan aktaran kişidir. Tekin (2016) bir romanda kurgulanan anlatıcının görevlerini şu şekilde aktarmaktadır:

Romanın kurmaca dünyasında yer alan anlatıcının görevi, okuyucu ile eser arasında alışverişi sağlamak, olaylara ve kişilere tanıklık etmek, olan

biteni anlatmak veya nakletmek, nihayet açıklama ve yorum yapmaktır”  
(s. 27-28).

Tanımlardan da anlaşılacağı gibi anlatıcı, yazardan farklı bir kişidir. Bunun yanı sıra, anlatıcı unsuru ile ilgili bilinmesi gereken diğer bir durum, bir metin içinde anlatıcı olan kişinin zaman zaman farklı bakış açılarından olayları aktarabilecek olmasıdır. Tekin (2016), roman sanatında üç anlatıcı tipinin olduğunu söylemektedir. Bunlar 1. tekil kişi (Ben), 3. tekil kişi (O) ve 2. çoğul kişi (Siz) anlatıcıdır. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında 3. tekil kişi (O) anlatıcı bulunmaktadır. Tekin, 3. tekil kişi anlatıcının özelliklerini şu şekilde aktarmaktadır:

[T]anırsal bir güçle romandaki kişiler hakkında her şeyi bilir; gerekli görürse zihinlerine girerek en gizli duygu ve düşüncelerini açıklar. Yarattığı roman dünyasında olayları, ilişkileri düzenleyen ve yöneten hep odur. Bir kişinin zihninden ötekinin zihnine, bir olaydan baka bir olaya, bir yerden başka bir yere dilediği gibi ve dilediği anda geçebilir. Davranışlarında büyük bir özgürlük vardır. Bakış açısı sınırsızdır. İsterse olayları kuşbakışı bir gözle uzaktan sunabilir; isterse hikâyedeki kişilerin zihinlerine girerek onların gördükleri biçimde yakından gösterebilir. (Aytür, 1977, aktaran Tekin, 2016, s. 34)

Tanımdan da anlaşılacağı üzere, bir romanda var olan 3. tekil kişi anlatıcı çoğu zaman olayları hâkim bir noktadan izleyen ve buradan aktaran bir konumdayken zaman zaman, olayın içinde yer alan karakterlerin zihinlerine girerek; yani bakış açısını değiştirerek yaşananları aktarabilir.

Liselerde edebiyat derslerinde, kurmaca metinlerin incelenmesi sırasında öğrencilerin en çok zorlandıkları noktalardan birinin anlatıcı unsurunu anlamak olduğu gözlemlenmiştir. Öğrenciler için anlatıcı ile yazar çoğu zaman birbirlerine karıştırılan iki unsur olmaktadır. Bunun yanı sıra, anlatıcının zaman zaman bakış açısını değiştirerek yaşananları kimi zaman dışarıdan bir göz olarak anlatması zaman zaman da bir kahramanın içinden bir bakış açısı ile anlatması, öğrenciler için anlatıcı unsurunu karmaşık hale getiren bir durumdur.

Öte yandan bu çalışma kapsamında, grafik romanın balon ögesinin, öğrencilerin anlatıcı unsurunu anlamasında ve zaman zaman bakış açısını değiştiren anlatıcının bu tutumunu takip edebilmelerinde kolaylaştırıcı bir öge olduğu öne sürülmektedir. Zira, *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı incelendiğinde, anlatıcının hâkim bir bakış açısı ile romana dâhil olduğu kısımlarda yazıların balonlar içinde değil, panelin dışında ve dikdörtgen bir alanda yer aldığı görülmüştür. Şekil 31’de görülen panelde, 3. tekil kişi anlatıcı olayları hâkim bir bakış ile anlatmaktadır.

Şekilde görüldüğü üzere, şu an anlatıcı yaşanan olayları kuşbakışı izleyen ve aktaran konumundadır. Roman boyunca bu tip anlatımlar her zaman panellerin üzerinde yer alan bu dikdörtgen alanlarda gerçekleşmektedir. Öğrencinin bu deseni (*pattern*) algılayıp takip edebilmesi, romanda bu konumda konumlanan anlatıcıyı ayırt edebilmesini ve takip edebilmesini kolaylaştıracak bir durumdur. Öte yandan, bu anlatımın, biçimsel olarak panellerin üst kısmında konumlandırılması da bu grafik roman ögesinin görsel iletilerinden biridir. Öğrencilerin bu unsuru kavrayıp yorumlamaları, anlatıcı unsurunu kavramalarında yardımcı olabilecektir.



Şekil 31. Balon, anlatıcı ve bakış açısı unsuru 1 (Ertem, 2015, s. 85)

Daha önce de belirtildiği üzere, 3. tekil kişi anlatıcı zaman zaman bakış açısını değiştirerek karakterin zihnine girebilir ve olayları içten bakış açısı ile de anlatabilir. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında bu tarz anlatımların karakterlere küçük küçük noktalarla bağlanan balonlar sayesinde aktarıldığı tespit edilmiştir. Şekil 32’de bu tarz bir anlatıcı ve bakış açısının örneği görülmektedir.



Şekil 32. Balon, anlatıcı ve bakış açısı unsuru 2 (Ertem, 2015, s. 129)

Şekilde görülen panelde anlatıcı, yaşananları karakterin zihnine girerek onun bakış açısından anlatmaktadır. Görüldüğü üzere anlatılanlar, karakterden küçük noktalarla çıkan konuşma balonlarının içerisinde yer almaktadır. Yazar burada, iç konuşma tekniğinden yararlanarak yaşananları romandaki bir karakterin bakış açısından sunmaktadır. Romanda iç konuşma tekniği, roman kahramanının, doğal olarak içinde bulunduğu psikolojik duruma göre kendi kendisiyle konuşmasıdır (Tekin, 2016). Bu tarz bir tekniğin ve bakış açısının kullanıldığı bölümlerde anlatıcının her şeyi bilen rolü geri plana itilmektedir. Okuyucu karakterin iç dünyasında yaşananları, onun anlattığı kadarıyla bilebilmektedir. Öğrencinin romanda var olan bu görsel deseni tespit edip kavrayabilmesi, bakış açısının ne şekilde değişebileceğini ve bunun hangi yollardan yapılabileceğini anlaması açısından kolaylaştırıcı bir durum olacaktır.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında tespit edilen üçüncü tür balon, diyalog balonlarıdır. Yazar, roman içerisinde diyalog tekniğinden yararlanarak, tıpkı iç konuşma da olduğu gibi, yaşananların karakterin bakış açısından sunmaktadır. Roman incelendiğinde, bu tür balonların panel içerisinde yer aldığı ve kim konuşuyorsa o karaktere üçgen bir çizgi ile bağlandığı tespit edilmiştir.



Şekil 33. Balon, anlatıcı ve bakış açısı unsuru 3 (Ertem, 2015, s. 233)

Şekil 33'te bu tür bir balon görülmektedir. Öğrencilerin, yazılı metnin yanı sıra bu görsel deseni de tespit edip takip edebilmesi grafik romanın imkânlarından yararlanarak anlatıcı ve bakış açılarını takip ve tespit edebilmelerini kolaylaştırıcı bir durum olarak görülebilir.

Grafik romanda okuyucu, anlatıcının anlattıklarını dinlemekle kalmaz, aynı zamanda anlatılanları görür. Bu nedenle anlatıcının “söylemedikleri”ni de görebilir ve anlatılanların çözümlenmesi aşamasında sürece daha aktif şekilde dâhil olabilir.

Grafik roman incelendiğinde balon ögesinin öncelikli olarak yazılı bir öge olduğu görülmektedir. Ancak bu balonların görsel sunumlarına dikkat edildiğinde, anlatıların çok daha ötesinde şey sunduğu ileri sürülebilir.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında balonlar incelendiğinde, karakterlerin konuşmaları sunulurken bu tür görsel iletilerden yararlandığı tespit edilmiştir.

Sarhoş bir insan konuşurken konuşmaların düzenli olmayan harflerle yazılması veya

bağırarak konuşan bir insan çizilirken bu karaktere ait konuşmaların daha büyük puntolarla ve daha koyu bir şekilde yazılması bu durumun bir örneğidir.



Şekil 34. Balonlar (Ertem, 2015, s. 19 / s. 31)

Şekil 34’te bu tür balonlara örnekler verilmiştir. Şekilde görülen panellerde sırasıyla bağırarak konuşan bir çocuk ve sarhoş bir adam görülmektedir. Bu insanların bağıracağına veya sarhoş olduklarına dair yazılı bir anlatım bulunmamasına karşın, balonların içinde yer alan konuşmaların görsel sunumları, okuyucunun bu çıkarımları yapmasına imkân tanımaktadır. İlk panelde bağırarak konuşan çocuğa ait konuşma balonunun daha büyük puntolu ve koyu harflerle yazılması çocuğun normalden daha yüksek sesle konuştuğu çıkarımının yapılmasını, ikinci panelde öndeki adama ait olan konuşma balonundaki harflerin ise düzensiz bir yazı tipiyle, karmaşık bir şekilde yazılması bu adamın düzgün konuşmadığı çıkarımının yapılmasını sağlamaktadır. Görüldüğü üzere grafik romanlarda, yazı bile olsa, görsel iletiler öncelikli olarak önemli yer tutmaktadır.

## BÖLÜM 5: SONUÇ VE ÖNERİLER

### Sonuçlar

Türk Dil Kurumu, okuryazar kavramının tanımını “okuması yazması olan” olan kişi, okuryazarlık kavramının tanımını ise “okuryazar olma durumu” (TDK, 2016). şeklinde vermektedir. Ancak, teknolojinin günden güne gelişmesiyle, bilginin kaynakları ve türleri de değişmekte ve buna bağlı olarak okuryazarlık kavramının içeriği de değişmektedir. Doğanay (2013), *Sosyal Bilimler için Çoklu Okuryazarlıklar* başlıklı kitabın önsözünde, Unesco’nun (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*/Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü) yapmış olduğu okuryazarlık tanımını, “çok farklı bağlamlarda basılı ve yazılı materyalleri kullanarak, onları tanıma, anlama, yorumlama, oluşturma, hesaplama ve iletişimde kullanma yeteneği” (Doğanay, 2013, s. vii) olarak aktarmakta ve bu tanımdan yola çıkarak; medya okuryazarlığı, ekolojik okuryazarlık, sağlık okuryazarlığı, istatistiksel okuryazarlık, multimedya okuryazarlığı, bilgisayar okuryazarlığı, teknolojik okuryazarlık, enformasyon okuryazarlığı, görsel okuryazarlık, siyasal okuryazarlık ve eleştirel okuryazarlık gibi yeni okuryazarlık türlerini çağın okuryazarlık kavramının içine dâhil etmektedir. Bu okuryazarlık biçimleri aynı zamanda, 21. yüzyıl öğrenme becerileri olarak ortaya konulan becerilerin içinde yer almaktadır (p21, 2016).

Okuryazarlık tanımının değişmesi, eğitim-öğretim programlarının, bu değişimi takip edebilecek ve öğrencilere gereken becerileri kazandırabilecek şekilde tasarlanmasını da beraberinde getirmektedir. UBDP, öğrencilerin çağın gerekliliklerine cevap verebilecek becerileri kazanabilecekleri bir eğitim alması gerektiğini savunan bir programdır. Bu bağlamda UBDP, Dil: Türkçe A dersleri kapsamında öğrencilerin

görsel okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesine olanak tanıyacak metinlerin seçilmesini özellikle desteklemektedir. Programın bu alanda kullanılması için önerdiği türlerden biri de grafik romanlardır. Ancak Türkiye’de, UBDP’nin desteklemesine rağmen, özellikle Dil: Türkçe A dersi kapsamında bu metinlerin okutulmasına yönelik akademik bir çalışmanın olmaması, bu tezin kapsamının grafik romanların Dil: Türkçe A dersi kapsamında nasıl okutulabileceği yönünde şekillenmesine temel oluşturmuştur. Türkiye’de, Dil: Türkçe A derslerin kapsamında grafik roman okutulan bir okulun varlığına rastlanmaması da, çalışmanın gerekliliğini destekleyen bir zemin oluşturmaktadır.

Bu araştırmada, fark edilen bu boşluktan yola çıkılarak öncelikle grafik romanın tanımı yapılmış, Türkçe edebiyatta grafik romanın yeri tartışılmış ve grafik romanın eğitim-öğretim bağlamında kullanılması durumunda ne gibi sonuçlar elde edilebileceğini gösteren çalışmaların kapsamlarına ve sonuçlarına yer verilmiştir. Bu çalışmalar incelenirken grafik romanların eğitim-öğretimde kullanılmasının olumlu sonuçlar yarattığını gösteren pek çok çalışma olduğu görülmüştür.

Çalışma kapsamında grafik romanın tanımı, hem görsel hem de yazınsal iletiler içeren, kitap uzunluğunda ve edebî değeri olan kurgusal ya da kurgusal olmayan metin (Cornell, 2013) olarak yapılmıştır. Tanımdan da anlaşılacağı üzere, grafik romanlar yapıları bakımından içerisinde hem görsel hem de yazılı iletiler barındıran edebî metinlerdir. Yani, grafik romanların edebî bir tür olarak incelenmesi esnasında metnin incelenmesi gereken kısımları yalnızca olay örgüsü, ana fikri ya da temaları gibi yazınsal ve anlamsal düzeyi değildir. Metnin görsel iletilerinin anlamlandırılıp yorumlanması da en az yazılı iletilerin anlaşılması kadar önem arz etmektedir ve bu görsel iletilerin - nasıl ki her edebî türü incelerken dikkat edilmesi gereken türe ait unsurlar varsa - türün kendisine ait kavramları çerçevesinde incelenmesi



gerekmektedir. Çalışmanın ilk araştırma sorusu bu problematik etrafında şekillenmektedir. Görsel okuryazarlık becerilerinin desteklenmesi için, grafik romanın öğelerinin tanınması ve işlevlerinin bilinmesi gerekmektedir ancak Türkçe literatürde grafik romanın görsel öğelerinin kavramsal karşılığı ve tanımları bulunmadığı görülmüştür. Tez dâhilinde yapılan araştırma kapsamında öncelikle grafik romanın öğeleri belirlenmiş ve bunların Türkçe çevirileri yapılmıştır. Türe ait öğeler ve tanımları Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4  
Grafik roman öğeleri ve tanımları<sup>5</sup>

<b>G E Ç İ Ş L E R</b>	<b>Andan ana geçiş</b>	Aynı sahneyi ve aynı özneyi içeren paneller arasında gerçekleşir ve panelden panele geçişte yalnızca ufak hareket değişimleri vardır.
	<b>Hareketten harekete geçiş</b>	Aynı sahnede gerçekleşmektedir. Geçişlerin yaşandığı panellerde aynı özne vardır. Özne, farklı bir hareket içerisinde resmedilir.
	<b>Öznenen özneye geçiş</b>	Aynı sahnenin ya da aynı temanın işlendiği paneller arasında gerçekleşmektedir. Bunlar, aynı sahne veya temanın işlenmesi sırasında öznenin ya da olaya konu olan şeyin değişmesi ile oluşan geçişlerdir.
	<b>Sahneden sahneye geçiş</b>	İki farklı sahne arasındaki geçişlerdir. Sahnelerde sunulan unsurlardan biri ya da birden fazlası birbirinden tamamen farklıdır. Ancak sahneler arasında konu bakımından mutlaka bir bağlantı vardır.
	<b>Açıdan açıya geçiş</b>	Aynı sahne farklı panellerde farklı bakış açılarından görünmektedir.
	<b>Konu dışı geçişler</b>	Birbiriyle konu, mekân, kişi bakımından hiçbir bağlantısı olmayan geçişlerdir.
	<b>Panel</b>	Grafik romanda sınırları bir çerçeve ile belirlenmiş olan her bir resim.
<b>Balon</b>	Grafik romanda yazılı iletilerin taşındığı, çoğu zaman sınırları belirli olan çerçeveler içinde verilen her bölüm.	

<sup>5</sup>Bu tabloda yer alan tanımlar, McCloud (1993) ve Monnin (2010) kaynakları esas alınarak tezin yazarı tarafından Türkçeye çevrilerek oluşturulmuştur. Kavramların tanımlarına sadık kalınarak bazı açıklamalar eklenmiş, bazı kavramlar için her iki kaynağın vermiş olduğu tanımların sentezi yapılmıştır.

Çalışmanın ikinci araştırma sorusu, grafik romana ait öğelerin, geleneksel romanlar yoluyla incelenen edebî unsurları öğretmede nasıl kullanılabileceğini ortaya koymak amacıyla formülize edilmiştir. Tez kapsamında, grafik romanların da edebî bir tür olduğu ve tıpkı geleneksel yollarla oluşturulmuş romanlarda bulunan zaman, mekân, kişi, olay örgüsü gibi edebî unsurları bünyesinde barındırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Tez kapsamında incelenmek üzere İlban Ertem'in 2015 yılında İletişim Yayınları'ndan çıkardığı *Puslu Kıtalar Atlası* romanı seçilmiş ve Tablo 5'te sunulan grafik öğeleri temel alınarak içerik analizi yapılmıştır. Ardından, bu öğelerin hangi edebî unsurları öğretmede kullanılabileceğine yönelik çıkarımlar ve sonuçların betimsel analizi yapılmıştır. Bu analiz sonucunda, grafik roman öğelerinin edebî unsurları öğretmede etkili bir şekilde kullanılabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 5  
Grafik roman öğeleri-edebî unsurlar çaprazlaması

	Anlatıcı	Bakış Açısı	Kişiler	Zaman	Mekân	Olay Örgüsü	Çatışma	İleri gönderme	Metinlerarasılık	Tema	Geri Dönüş
Andan ana geçiş				✓							
Hareketten harekete geçiş				✓		✓					
Öznenen özneye geçiş					✓	✓	✓	✓		✓	
Sahnedan sahneye geçiş					✓				✓	✓	✓
Açıdan açığa Geçiş		✓									
Konu dışı geçişler											
Paneller			✓	✓	✓						
Balonlar	✓	✓									

Çalışma kapsamında öncelikli olarak grafik romanın görsel anlamda en önemli ögesi olan geçiş ögesi incelenmiş ve hangi tür geçişlerin, *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında, hangi edebî unsurun oluşmasında işlevsellik kazandığı incelenmiştir. Bu inceleme neticesinde ulaşılan sonuçlar şu şekildedir:

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı bağlamında andan ana geçişler, romanın zamansal düzlemini oluşturmada işlevsellik kazanmaktadır. Aynı mekânda, aynı kişinin anlık küçük değişimlerini sunmak üzere tasarlanmış olan bu geçişler, romandaki zamansal değişimin takip edilmesini sağlamaktadır. İkinci olarak bu tarz geçişlerin, romanda sahnelenen eylemin ne kadar zamanda gerçekleştiğine dair bir algının yaratılmasında kullanıldığı da tespit edilmiştir. Bir hareketin kısa bir sürede mi yoksa uzun bir zaman zarfında mı gerçekleştiği bu geçişler sayesinde okuyucuya sezdirilmektedir.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı bağlamında hareketten harekete geçiş ögesinin zaman ve olay örgüsü unsurlarının işlenmesinde kullanıldığı tespit edilmiştir. Art arda gelen panellerde, yaşanan olayın bir sahnesinin sunulması, tıpkı çizgi filmlerde art arda gelen resimlerin bir hikâye oluşturması gibi, hareketin tamamlanmasını ve olay örgüsüne ait bir halkanın sunulmasını mümkün kılmıştır. Bu tür geçişlerde okuyucu panellerde sunulan görsel iletileri takip ederek olayların bir kısmını zihninde tamamlamakta ve bu hareket algısını yakalamaktadır. Geleneksel romanlarda olduğu gibi hareketin her detayının betimlenmemesi, okuyucuyu gördüğü hareketleri bir bütün halinde değerlendirmesi ve aradaki bağlantıları kurması aşamasında daha aktif bir hale getirmektedir. Hareketten harekete geçişlerin aynı zamanda romandaki zaman algısının yaratılmasında da kullanıldığı görülmüştür. Okuyucu yine bu geçişleri takip ederek hareketin ne kadarlık bir zamanda gerçekleştiğine dair çıkarımlarda bulunabilir. Bu tarz geçişlerde, panellerin

boyutlarından yararlanılarak art arda yapılan iki hareketten hangisinin daha uzun zaman aldığı hangisinin daha çabuk gerçekleştiği sezgisi oluşturulmaktadır.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı bağlamında, öznedен özneye geçiş ögesinin, romandaki olay örgüsü, tema ve mekân unsurlarının işlenmesinde işlevsel olduğu görülmüştür. Bu tür geçişler, okuyucunun okuma sürecinde daha aktif rol almasını gerektiren geçişlerdir. Bu paneller arasında yaşanan olaylar, olay örgüsünün içinde çok daha fazla yer kaplayan olaylardır. Bu olayların her anının resmedilmemesi, bunun yerine olaya dâhil olan öznelerin (özne burada olaya konu olan şey anlamında kullanılmaktadır) sırayla sahneye çıkması hem daha büyük bir olayın yaşandığı algısını oluşturmakta hem de bu olaylar arasında daha fazla boş nokta yarattığı için daha fazla çıkarım ve takip becerisi gerektirmektedir. Bunun yanı sıra bu tür geçişler olay örgüsünün önemli unsurları olan çatışma ve ileri gönderme unsurlarının yansıtılmasında da kullanılmaktadır. İkinci olarak bu tür geçişler, romandaki olayların kurgulandığı mekânların değiştiğini sezdirme amacıyla da kullanıldığı görülmüştür. İç mekândan dış mekâna geçiş ya da dış mekândan iç mekâna geçiş bu tür geçişler aracılığı ile sunulmuştur. Üçüncü olarak bu tür geçişlerin, romanın temasını oluşturan kavramların anlaşılmasında da işlevsel olduğu görülmüştür. Bu tür geçişlerde, paneller arasında odaklanılan nesnenin ya da kişinin değişmesi söz konusudur. *Puslu Kıtalar Atlası* romanının temalarının anlaşılması için önemli rol oynayan unsurlara odaklanılması bu tür geçişlerle sağlanmıştır.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında sahneden sahneye geçiş ögesinin tema, mekân, olay örgüsü ve zaman unsurlarının işlenmesinde işlevsel olarak kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu tür geçişlerde, paneller arasında kişi ya da mekân anlamında bir aynılık olmadığı için, geçişlerin anlamlandırılmasında okuyucuların tümdengimsel çıkarım becerilerinde üst düzeyde yararlanmaları gerekmektedir. *Puslu Kıtalar*

*Atlası*'nda temaların oldukça soyut kavramlar etrafında şekillendiğini söylemek mümkündür. Bu temaların anlaşılmasında, grafik romanın görsel öğelerinin yardımcı olduğunu söylemek mümkündür. İkinci olarak bu tür geçişlerin olay örgüsünün anlaşılmasın ve şekillenmesinde önemli bir unsur olan “metinlerarasılık”ın oluşturulmasında da işlevsel olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin bu geçişlerle oluşturulan görsel iletilerden yararlanarak, kurgulanan metinlerarası göndermeleri ve metinlerarasılık kavramının kurmaca metinlerde olay örgüsünün oluşmasında nasıl bir rolü olduğunu anlayabileceği savunulmaktadır. Üçüncü olarak bu tür geçişlerin edebî metinlerde zamansal kurgunun oluşturulmasında önemli unsurlardan biri olan geri dönüş unsurunun anlaşılmasında işlevsel olduğu tespit edilmiştir. Romanda, sahneden sahneye geçiş ögesinden yararlanılarak doğrusal zamanda kırılmalar yaratılmış ve olay örgüsünün başlarında soru işareti olarak kalan bazı noktaların aydınlanması sağlanmıştır. Bu geçişin kullanıldığı panellerin resimlendirilmesinde, farklı bir yöntem kullanıldığı görülmüştür. Geri dönüşlerin olduğu geçişlerde geçmiş gösteren paneller, keskin bir çerçeve ile değil, etrafı buğulu belirsiz çerçevelerle sınırlandırılmıştır. Grafik romanın görsel imkânlarından doğrudan yararlanan bu noktaların, öğrencilerin zaman kurgusunu takip etmede yararlanabilecekleri bir unsur olduğu düşünülmektedir. Son olarak bu geçişlerin, mekân unsurunun kurgulanmasında kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu tür geçişlerle oluşturulan mekân algısının özellikle olay örgüsünün geliştirilmesi ve olaylara arka plan oluşturmada işlevsellik kazandığı görülmüştür.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında bulunan bir diğer öge açıdan açığa geçiş ögesidir. Bu tür geçişlerin romanda özellikle bakış açısı unsurunun incelenmesinde yararlı olabileceği düşünülmektedir. Öğretmenlik deneyimi sırasında, kurmaca metinlerin incelenmesi aşamasında, öğrencilerin en çok zorlandıkları noktalardan

birinin bakış açısı unsurunu anlamak ve değişen bakış açılarını takip etmek olduğu gözlemlenmiştir. Grafik roman, açıdan açıya geçiş ögesinden yararlanarak, değişen bakış açılarının takip edilebilmesi aşamasında öğrenciler için yardımcı bir ortam oluşturmaktadır.

*Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında konu dışı geçişlerin olmadığı görülmüştür. McCloud (1993), grafik romanlar dâhilinde yer alan hiçbir panelin konu dışı olamayacağını, bir yönüyle mutlaka romanın temasına veya olay örgüsüne ilişkili olacağını belirtmektedir. Bu yönüyle bakıldığında romanda konu dışı panelin olmaması anlaşılabilir bir durumdur. Öte yandan, McCloud (1993) bu tür geçişlerle karşılaşılabilceğini çalışması kapsamında ortaya koymuştur. Her ne kadar *Puslu Kıtalar Atlası* romanı kapsamında bu tür geçişler tespit edilememişse de incelenen farklı romanlarda bu tür geçişlerle karşılaşılabilceği göz önünde bulundurulmalıdır.

Grafik romanın bir diğer ögesi panellerdir. Bu tez kapsamında incelenen grafik romanda panellerin kişi, zaman ve mekân unsurlarını kurgulamada işlevsel olduğu tespit edilmiştir. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında, kişi kadrosuna karakter veya tip düzeyinde dâhil olan kişilerin panellerdeki sunuluş biçimlerine göre ayırt edilip anlamlandırılabilceği görülmüştür. Romana karakter düzeyinde dâhil olan kişiler için, olay örgüsüne girdikleri anlarda, onların karakter özelliklerini yansıtan paneller oluşturulduğu görülmüştür. Bu panellerde karakterler, belirgin fiziksel ve karakteristik özellikleri ile ilgili çeşitli ayrıntılar içerecek şekilde resmedilmişlerdir. Roman boyunca bu fiziksel görünüşlerindeki ayrıntıları korumuşlardır. Bu kişilerin, McCloud'un (1993) ortaya koymuş olduğu, en özelden en genele giden ikon hiyerarşisinde özele yakın olduğu görülmüştür. Öte yandan romana tip düzeyinde dâhil olan kişiler için bu tarz paneller oluşturulmadığı görülmüştür. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında olaya tip düzeyinde giren kişilerin, birbirlerine benzer

şekilde resmedildikleri, ayırt edici karakteristik özellikler yüklenmedikleri görülmüştür. Bu kişilerin ikon hiyerarşisinde genele yakın şekilde resmedildikleri görülmüştür. Panellerden yola çıkılarak incelenebilecek bir diğer edebî unsurun mekân unsuru olduğu görülmüştür. Geçişlerde sunulan mekân unsurunun genelde iç mekândan dış mekâna geçişi ya da iç mekândan dış mekâna geçişi sağlamak için kullanıldığı görülmüştür. Paneller yoluyla sunulan mekân bilgisinin ise daha çok olay örgüsünün sahnelenmesinde gerekli olan ortamın betimlenmesi ve karakterlerin daha iyi tanınmasında önemli rol oynadığı görülmüştür. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında, panellerden yola çıkarak incelenebilecek diğer bir edebî unsurun zaman olduğu görülmüştür. Paneller, yapısı itibariyle durağan resimlerdir. Anlatımı oluşturan şey, bu panellerin belli bir düzen içerisinde arka arkaya gelmesidir. Bu açıdan bakıldığında tek bir panelle, olayın kapladığı zaman hakkında bir çıkarım yapmak mümkün görünmemektedir. Öte yandan, incelenen roman renkli bir grafik roman olduğu için, panellerde kullanılan renklerden ve çizimlerden yola çıkılarak zamanla ilgili yaz-kış ya da gece-gündüz düzeyinde bilgilere ulaşılabildiği görülmüştür. Daha önce de değinildiği üzere tek bir panelin bir zaman akışı yaratması söz konusu değildir ancak *Puslu Kıtalar Atlası* romanı özelinde kullanılan bir panelin, bu algıyı yaratmada çok işlevsel olduğu tespit edilmiştir. Romanda ayrı ayrı anlatılan ve bir noktada birbiriyle çakışan iki olayın, çakışma anını gösteren bir panel, her iki olayda da aynı şekilde resmedilmiştir. Bu panelde resmedilen sahne sayesinde, romandaki bu doğrusal olmayan zaman dizimi görsel bir ileti ile ortaya konmaktadır.

Grafik romanın bir diğer ögesi balonlardır. *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanı bağlamında balonların anlatıcı ve bakış açısı unsurlarının incelenmesinde işlevsel olduğu görülmüştür. Roman dâhilinde 3. tekil kişi anlatıcının varlığı söz konusudur.

Anlatıcının bakış açısı romanda zaman zaman değişmektedir. Balonların bu değişimi takip etmede önemli birer görsel ileti olduğu görülmüştür. Anlatıcının hâkim bakış açısı ile anlattığı noktalarda, anlatılanların panellerin üst-dış kısmında dikdörtgen bir alana yerleştirildiği görülmüştür. Karakterlere yaklaşarak, içten bakış açısı ile anlattığı noktalarda iç konuşma tekniğinden yararlanıldığı, bu konuşmaların karakterden çıkan ve karaktere küçük küçük noktalarla bağlanan balonlar aracılığı ile aktarıldığı görülmüştür. Diyalog tekniğinden yararlanılan sahnelerde ise balonların küçük üçgen çizgilerle karakterden çıktığı görülmüştür. Bakış açısında yaşanan değişimlerin takip edilmesi öğrenciler açısından zorlayıcı bir unsur oluşturmaktadır. Bu noktada, grafik romanın görsel imkânlarından yararlanılarak bu desenlerin tespit edilmesi, öğrencilerin bakış açısının roman içinde değişebilen bir unsur olduğunu anlamasında ve nasıl değiştiğini takip edebilmesinde kolaylaştırıcı bir durumdur.

Çalışma boyunca ortaya konmaya çalışıldığı üzere grafik romanlar, geleneksel romanlar aracılığı ile sınıf ortamında tartışmaya açılacak çeşitli edebî unsurları bünyelerinde barındıran metinlerdir. UBDP dâhilinde işlenen Dil: Türkçe A dersleri kapsamında, öğrencilerin edebî unsurları bilmelerinin ve okudukları metinlerde bunların nasıl bir işlevle kurgulandıklarını anlamalarının beklenen kazanımlar arasında olduğu görülmektedir (IBO, 2011). Öğrenciler, ders kapsamında yazmış oldukları edebî eleştirilerde ve yazılı olarak girdikleri sınavlarda yaptıkları edebî incelemelerde, edebî kavramları tanımaları ve bunların metin içindeki işlevlerini anlamlandırıp yorumlamaları doğrultusunda değerlendirilmektedirler. Bu açıdan bakıldığında, grafik romanlar, öğrencilerin edebî unsurları öğrenmeleri aşamasında kolaylaştırıcı bir araç olarak kullanılabilirler.

Buraya kadar olan kısımda *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanında tespit edilen grafik roman öğelerinin, Dil: Türkçe A dersleri kapsamında, edebî unsurları öğretmede ne



şekilde kullanılabileceği ile ilgili bulgular yorumlanmıştır. Tespit edilen bu bulgular, tez kapsamında incelenen grafik roman dâhilinde, metne dair bulgulardır. Farklı grafik romanların sınıflarda okutulması durumunda farklı sonuçlarla karşılaşılabilir. Grafik roman öğelerinin, seçilen roman kapsamında incelenmesi, farklı edebî unsurların incelenmesini de beraberinde getirecektir. Çalışma kapsamında vurgulandığı üzere *Puslu Kıtalar Atlası* felsefi katmanı oldukça yoğun olan bir romandır. Daha çok olay içeren bir grafik roman incelendiğinde olay örgüsüne ait çok daha fazla unsurun tespit edilebileceği varsayımında bulunulabilir.

Çalışma kapsamında ortaya konmaya çalışıldığı üzere sınıf ortamında grafik romanların görsel iletilerinin incelenmesi, öğrencilerin romanı takip etmesini ve anlamlandırmasını kolaylaştıracak bir ortam oluşturacaktır. Bu aşamada grafik romanların söz konusu edebî unsurlarının öğretilmesinde tam bir başarıya yol açacağını varsaymak çok doğru görünmemektedir. Nasıl ki geleneksel bir romanı okurken, her öğrencinin metni anlama düzeyi kendi deneyimleri ve bilgi birikimi çerçevesine farklılık gösteriyorsa, grafik romanların okunmasında da aynı şey söz konusudur. Örneğin *Puslu Kıtalar Atlası* romanı bağlamında incelenen metinlerarası göndermeler her öğrencinin bilgi birikimi kapsamında farklı bir derinlik kazanacaktır. *Efrasiyab Hikâyeleri*'ni okumuş bir öğrencinin ya da *Şehname* metnine aşina olan bir öğrencinin diğer öğrencilerden daha derin bir anlama düzeyine ulaşacağı söylenebilir. Bu açıdan bakıldığında, grafik romanların da tıpkı geleneksel romanlar gibi belirli bir edebî yeterlilik gerektirdiği göz önünde bulundurulmalıdır.

Görsel okuryazarlık, 21. yy okuryazarlık tanımının içerisinde yer alan becerilerden biridir. Öğrencilerin çağın gereklerine cevap verebilecek becerileri kazanmasını

amaç edinen UBDP, Dil: Türkçe A dersleri kapsamında, görsel okuryazarlık becerilerinin desteklenmesi için grafik romanların okutulmasını destekleyen bir yapıya sahiptir. Grafik roman bir edebî tür olarak, türüne ait gerek yazılı gerek görsel öğeler içermektedir. Grafik romanın yalnızca anlamsal katmanının değil görsel katmanının da mutlaka dikkate alınarak incelenmesi gerekmektedir. Schwarz (2002), grafik romanların eğitim öğretime dâhil edilmesi durumunda çoklu okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi için gereken ortamın doğal olarak sağlanacağını ileri sürmektedir. Bu anlamda, yapılan çalışma, grafik romanların görsel iletileri sayesinde öğrencilerin görsel okuryazarlık becerilerinin gelişmesinde olumlu bir araç olabileceği düşüncesini desteklemektedir. Bunun gerçekleşebilmesi için sınıflarda, romanlarda bulunan anlatı katmanı kadar, görsel katmanı üzerine de durulmalıdır.

Benzer şekilde, Hammond (2009) yapmış olduğu nicel araştırmada grafik romanların öğrencilerin çoklu okuryazarlık becerilerini geliştirmede olumlu bir katkısı olduğu sonucuna ulaşmıştır. *Puslu Kıtalar Atlası* romanı üzerinden yapılan bu araştırmada da, grafik roman dâhilinde bulunan görsel desenlerin öğrenci tarafından algılanması sayesinde, görsel iletilerin metinde ne şekilde kodlandığının anlaşılabilceği ortaya konmuştur. Örneğin öğrencinin geri dönüş sahnelerinde panellerin çerçevelerinin buğulu bir şekilde sunulduğunu tespit edebilmesi, görsel iletiler sayesinde mesajların ne şekilde okura-izleyiciye aktarıldığını anlaması bakımından önem arz etmektedir.

Öte yandan, gerek UBDP kapsamında işlenen Dil: Türkçe A derslerinin gerekse de MEB kapsamında işlenen Türk Dili ve Edebiyatı derslerinin temel ve öncelikli amacı öğrencilerin edebî metinleri tanımlarını sağlamak ve öğrencide edebî bir zevk oluşturmaktır. Daha önce de üzerinde durulduğu üzere, artık günümüzde eğitimin hedef kitlesini oluşturan öğrenciler günlük hayatlarında çok fazla görsel ileti ile karşı karşıya kalmaktadır. Günlük hayatlarında edindikleri bu deneyimler onların

karşılaştıkları medya iletilerini çözümleme becerisini ister istemez arttırmaktadır. Zira Carter (2007), yeni yetişen neslin görsel metinleri okumada yazılı metinleri okumadan daha başarılı olduğunu öne sürmektedir. Okullardaki edebiyat derslerinin öğrencilerin geleneksel edebî metinlerle karşı karşıya kaldıkları tek ve önemli bir alan olduğu düşünülmektedir. Bu açıdan bakıldığında edebiyat dersleri kapsamında grafik romanların okutulmasının, öğrencilerin geleneksel okuma metinlerinden iyice uzaklaşmalarına ve onları anlayıp takdir edebilme becerilerinin gelişmesinde yeterince verimli olamamasına sebep olabileceği düşünülebilir. Ancak, UBDP Dil: Türkçe A derslerinde öğrenciler, seçecekleri seviyeye bağlı olarak en az 13 edebî eser okumaktadırlar. Bu 13 eserden bir tanesinin grafik roman türünden seçilmesi, öğrencilerin geleneksel metinlerden uzaklaşmalarından çok, edebiyatı farklı bir yönüyle tanımalarına hizmet edecektir.

Tez kapsamında yapılan incelemede görüldüğü üzere, grafik romanlar, olanları yalnızca anlatmanın ötesinde, onları gösterme işlevine de sahip olan metinlerdir. Çalışma kapsamında bu durumun, öğrencilerin metni takip etmelerini kolaylaştırıcı ve edebî unsurları tespit etmede yardımcı bir ortam oluşturduğu savunulmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, grafik romanlar edebiyat dersleri için yararlı birer araç olarak düşünülmektedir. Öte yandan, bir edebî metni okuma ve anlamlandırma sürecinde, okurun kendi hayal gücünden yararlanması, edebî zevkin oluşması aşamasında önemli bir deneyimdir. Grafik romanların, bu süreci olumsuz yönde etkileyeceği öne sürülebilir. Bir mekân tasvirinde, anlatılanları kafasında canlandıran, orayı hayal eden okur, grafik roman okuma sürecinde bu deneyimden mahrum kalacaktır. Yapılan literatür araştırmasında, grafik romanların öğrencilerde edebî zevkin gelişmesinde nasıl bir rolü olduğunu gösteren herhangi bir araştırmanın varlığına rastlanmamıştır. Buna karşılık, her ne kadar hayal gücünü daha geri plana itse de,

grafik roman okumalarının öğrencilere farklı deneyimler yaşatacağı göz önünde bulundurulmalı ve dersler bu doğrultuda planlanmalıdır.

Bu çalışma kapsamında yapılan incelemede, grafik romanların, geleneksel metinler yoluyla öğretilen edebî unsurları içerdiği ve bunların öğretilmesi noktasında, bünyesinde barındırdığı görsel iletiler sayesinde, öğrenciler için kolaylaştırıcı bir ortam oluşturduğu görülmüştür. Ders planlarının, çoklu zekâ türlerinin göz önünde bulundurularak hazırlandığı düşünüldüğünde grafik romanların, sınıflarda bulunan çeşitli öğrenen profillerine hitap etmede yararlı türler olacağı düşünülmektedir.

## Öneriler

### Uygulama önerileri

Grafik romanları eğitim-öğretim bağlamında sınıflara getirmek isteyen okulların ve edebiyat zümrelerinin grafik roman üretimlerini yakından takip etmeleri ve hem içerik hem de görsel olarak uygunluklarını denetlemeleri gerekmektedir. Şenol Bezci (2015), grafik romanlarla ilgili şöyle bir açıklama yapmaktadır:

Grafik roman, çizgi roman geleneğinin edebiyat ve özellikle de roman söylemiyle buluştuğu bir noktada durmaktadır. Elbette her grafik romanın yoğun bir edebiyat duyarlılığına sahip olduğunu iddia etmek akılcı değildir. Nasıl ki yayınlanan ve okurla buluşan her roman üstün edebi değerlere sahip değilse, üretilen her grafik roman da eşit derecede edebiyattan nasibini almamıştır. Dahası, nasıl ki roman çok çeşitli bir tür ise, grafik roman da öyledir. Fanteziden politikaya, erotizmden psikolojiye, otobiyografiden tarihsel tanıklığa uzanan çok geniş bir alanda varlık sürdürmektedir grafik roman. (257)

Bezci'nin açıklamalarından da anlaşılacağı üzere, grafik romanların eğitim öğretim bağlamında sınıflara getirilmesi aşamasında eğitimcilerin, romanın niteliğine yönelik incelemeler yapmaları gerekmektedir. Türkiye'de grafik roman üretiminin tarihi çok eskiye dayanmamaktadır. Ancak, bu alanda yapılan üretimler günden güne artmaktadır. Grafik roman ve çizgi roman alanında hem araştırmalar yapan, hem

yazar hem de editör olarak bu türle yakından ilgilenen Levent Cantek (2016), İletişim Yayınları'nın 2017 yılında en az beş grafik roman yayınlayacağını söylemektedir.

Grafik roman üretimlerinin günden güne arttığı düşünüldüğünde, öğretmenlerin sınıflarda okutulmak üzere önerdikleri romanları iyi analiz etmeleri önerilmektedir.

Sınıf ortamında bu romanların okutulmasına karar verildiği ve seçimler yapıldığı takdirde, bu romanların yalnızca anlam katmanı değil, görsel iletileri de dikkatle incelenmelidir. Grafik romanların okunması sırasında, yazılı ve görsel iletilerin bir bütün oluşturduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Hassett ve Schieble (2007) grafik romanların yalnızca resimlerinin incelenmesinin %60-70 oranında bir anlamın gerçekleştirilebileceğini ileri sürmektedirler. Görüldüğü gibi görsel iletileri metnin ağırlıklı bir kısmını oluşturmaktadır. Öğrencilere, grafik romanın öğeleri tanıtılmalı, öğrenciler görsel iletileri dikkatle takip etmeleri noktasında teşvik edilmelidir. Öğrencilerin bu görsel iletileri anlamlandırabilmesi romandaki edebî unsurları anlamalarına ve görsel okuryazarlıklarının gelişmesine katkısı olabilecek bir durumdur.

Sınıflarda bu türün tanıtılması ve verimli bir biçimde işlenmesi aşamasında, öğretmenlerin rolü yadsınamazdır. Bu nedenle, Türk Dili ve Edebiyatı öğretiminde çağdaş yaklaşımların konu edinildiği hizmet içi eğitimlerde, konu ile ilgili çalışmalara yer verilmesi önemi görünmektedir.

### **Araştırma Önerileri**

Türk Dili ve Edebiyatı dersleri kapsamında, grafik romanların okutulması konusunda akademik bir çalışmanın bulunmadığı, tezin önceki bölümlerinde ortaya konmuştur.

Bu tez kapsamında ortaya konan çalışma, edebiyat derslerinde grafik roman okutmak isteyen öğretmenlere, türün kendisine ait özelliklerini ve imkânlarını tanıtmakta ve

örnek bir nitel inceleme sunmaktadır. Farklı grafik romanlar üzerinden, bu nitel incelemelerin sayısı artırılarak, bu metinleri sınıflarında kullanmak isteyen öğretmenlere yardımcı olacak araştırmalar ortaya koymak yararlı olacaktır.

Bu nitel çalışmaların yanı sıra, grafik romanların Türk Edebiyatı öğretiminde kullanılması aşamasında, bu metinlerin eğitim öğretimde kullanılmasının olumlu ve olumsuz sonuçlarını görmek amacıyla nicel çalışmaların varlığına da ihtiyaç duyulmaktadır.

Grafik romanların, Türk Edebiyatı derslerinde kullanılması durumunda bu metinlerin, öğrencilerin öğrenmelerini ve derse olan ilgilerini ne şekilde etkilediğine dair sınıf içi gözlemlere dayanan araştırmaların yapılması gerekebilir. Tezin tartışma kısmında da değinildiği üzere, bu tür metinlerin öğrencilerin edebî zevklerinin gelişmesinde nasıl bir etkisi olduğunu gösteren bir çalışma bulunmamaktadır. Sınıf içinde yapılacak gözlemlerle ve öğrencilerle yapılacak mülakatlarla bu yönde bir araştırma ortaya koymak, bu metinlerin sınıflarda okutulması aşamasında uygulayıcılar için ufuk açıcı bir çalışma olacaktır.

Bu alanda çalışmak isteyen araştırmacılar, deney ve kontrol grupları oluşturarak, bir gruba metnin geleneksel versiyonunu bir gruba da grafik roman versiyonunu okutarak, grafik romanların öğrencilerin okuma, yazma, dinleme, konuşma, anlama ve çıkarım yapma becerilerini ne şekilde etkilediğini inceleyen araştırmalar ortaya koyabilir ve grafik romanların edebî unsurları öğretmede ne kadar etkili olduğunu ölçebilirler. Bu tezde, nitel yöntemlerle ortaya konmaya çalışılan fikirlerin nicel verilerle test edilmesi, alanda var olan boşluğu doldurma yolunca verimli bir çalışma olacaktır.

Grafik roman okumaları edebiyat dersleri ile sınırlandırılmak zorunda değildir. Yapılan literatür taramasında grafik romanların, İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerin dil öğrenme becerilerini nasıl etkilediğini gösteren araştırmaların varlığı tespit edilmiştir. Buradan yola çıkarak, bu metinlerin Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede kullanılmasının sonuçlarının neler olabileceğini gösteren araştırmaların yapılması da, alanla ilgili literatüre katkı sağlayacaktır. Bu araştırmaların yapılması, yabancılara Türkçe öğreten eğitimciler için fikir verici ve yol gösterici nitelikte olabilir.

### **Sınırlılıklar**

Bu çalışmada nitel bir analiz yöntemi olan içerik analizi ve betimsel analiz yöntemleri kullanılmıştır. Elde edilen sonuçlar tez yazarının kitapla iç içe geçirdiği uzun bir sürenin ardından ortaya konmuş betimsel yorumları içermektedir. Bu çalışmanın en büyük sınırlılığı, bir uygulama alanının oluşturulamamasıdır. Çalışma kapsamında, UBDP uygulayan okulların bir kısmına ulaşılmış ve Dil: Türkçe A derslerinde grafik roman okutup okutmadıkları sorulmuş ve olumlu bir cevap alınmamıştır.

Bu çalışmanın bir diğer sınırlılığı, tek bir kitap üzerinden grafik roman öğelerinin incelenmiş olmasıdır. Farklı metinlerde, bu öğelerin incelenmesi farklı sonuçlar doğurabilir. Örneğin; grafik roman öğeleri ve edebî unsurları çaprazlayan tabloda işaretlenen alanların yerleri değişebilir ya da bu metin kapsamında görülemeyen farklı edebî unsurlar tespit edilebilir.

Çalışmanın bulguları, tez yazarı ve tez danışmanı tarafından kontrol edilmiş olup, başka bir araştırmacı tarafından tekrar kontrol edilmemiştir.

## KAYNAKÇA

- Abrams, M. H. (1999). *A glossary of literary terms*. USA: Heinle&Heinle.
- Allen, G. (2000). *Intertextuality*. United Kingdom: Roudledge.
- Anar, İ. O. (2010). *Puslu kıtalar atlası*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Babadağ, G. (2016). *Fen öğretiminde grafik roman tarzı geliştirilen eğitim materyalinin öğrenci başarısına ve motivasyonuna etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Celal Bayar Üniversitesi: Manisa.
- Barack, L. (2008). Partnership for 21st century skills and NCTE offer lessons. *School Library Journal: Extra Helping*.  
<http://www.schoollibraryjournal.com/article/CA6622543.html> adresinden erişildi
- Başol, H. Ç. (2011). *Using graphic novels to improve reading comprehension skills at EFL classrooms* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi: Konya.
- Belge, M. (1994). Çeşitli açılardan roman kişisi. *Edebiyat yazıları*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bezci, Ş. (2013). Dumankara'nın anlatıcıları. *Agos*.  
<http://www.agos.com.tr/tr/yazi/4711/dumankaranin-anlaticilari> adresinden erişildi
- Bezci, Ş. (2015). Maus: Grafik roman ve edebiyat. *Ankara Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 55(2), 251-270.



- Bucher, K. T. ve Manning, M. L. (2004). Bringing graphic novels into a school's curriculum. *Clearing House*, 78(2), 67-72.
- Cantek, L. (2012). Grafik romanın kıyısındaız. *Derin Hakikatler*.  
<http://derinhakikatler.blogspot.com.tr/2012/09/grafik-romann-kysndayz.html>  
adresinden erişildi
- Cantek, L. (2014). *Türkiye 'de çizgi roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek, L. (2015). Grafik roman çizgi romanı itibarlandırdı. *Edebiyat Haber*.  
<http://www.edebiyathaber.net/levent-cantek-grafik-roman-cizgi-romani-itibarlandirdi/> adresinden erişildi
- Cantek, L. ve B. Pekmezci (2013). *Dumankara: Hayat bir yangındı*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek, L. ve B. Pekmezci (2014). *Emanet şehir*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek, L. ve B. Pekmezci (2015). *Uzak şehir*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek, L. (2016). 2016'ın grafik roman güzelleri.  
<https://www.blogger.com/comment.g?blogID=23284991&postID=8442614785982001763&isPopup=true> adresinden erişildi
- Carter, J. B. (2007). *Literacy connections with graphic novels: Page by page, panel by panel*. Urbana: NCTE.
- Cary, S. (2004). *Going graphic: Comics at work in the multilingual classroom*. Portsmouth: Heinemann.

- Chun, C. W. (2009). Critical literacies and graphic novels for english-language learners: teaching *Maus*. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 53, 144-153.
- Cornell, B. B. (2013). More than comic books. *Educational Readership*, 73-77.  
[http://graphicnovelsinedu.weebly.com/uploads/9/7/1/9/9719436/more\\_than\\_comic\\_books.pdf](http://graphicnovelsinedu.weebly.com/uploads/9/7/1/9/9719436/more_than_comic_books.pdf) adresinden erişildi
- Demiryürek, M. (2013). Kurgusal metinlerde ikinci kişili anlatıcı ve bakış açısı. *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, 2, 119-139.
- Doğanay, A. (2013). Önsöz. E. Gençtürk ve K. Karatekin (Ed.), *Sosyal bilgiler için çoklu okuryazarlıklar içinde*. Ankara: Pegem Akademi.
- Efecioğlu, E. (2013). *The role of graphic novels in teaching English as a foreign language* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi: Ankara.
- Ekrem, R. M. (2010). *Araba sevdası*. Çizen: Betül Gönüllü. İstanbul: Everest Yayınları.
- Emery, J. H. (2011). *Graphic novels in ESL: A case study of a secondary literature based classroom* (Yayımlanmamış doktora tezi). Hamline Üniversitesi: Minnesota.
- Ertem, İ. (2015). *Puslu kıtalar atlası*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Frey, N. ve Fisher, D. (2004). Using graphic novels, anime, and the Internet in an urban high school. *English Journal*, 93, 19-25.
- Gardner, H. (1983). *Frames of minds: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.

- Gavigan, K. (2012). Sequentially smart: Using graphic novels across the K-12 curriculum. *Teacher Librarian*, 39(5), 20-25.
- Gorman, M. (2003). *Getting graphic!: Using graphic novels to promote literacy with preteens and teens*. Washington: Linworth.
- Gürpınar, H. R. (2010). *Gulyabani*. O. Demir (çizer). İstanbul: Everest Yayınları.
- Hammond, H. K. (2009). *Graphic novels and multimodal literacy* (Yayımlanmamış doktora tezi). Minnesota: Minnesota Üniversitesi.
- Hassett, D. D. ve Schieble, M. B. (2007). Finding space and time for the visual in K-12 literacy instruction. *The English Journal*, 97(1), 62-68.
- IBO. (2011). *Language A: Literature guide*, U.K., Wales: Peterson House.
- IBO. (2015a). *What you need to know about the IB*. International Baccalaureate Organization. <http://www.ibo.org/globalassets/digital-toolkit/presentations/1506-presentation-whatyouneedtoknow-en.pdf> adresinden erişildi
- IBO. (2015b). *The IB: An historical perspective*. International Baccalaureate Organization. <http://www.ibo.org/globalassets/digital-toolkit/presentations/1503-presentation-historyoftheib-en.pdf> adresinden erişildi
- IBO. (2016a). *Programmes*. International Baccalaureate Organization. <http://www.ibo.org/en/programmes/> adresinden erişildi
- IBO. (2016b). *Find an IB world school*. International Baccalaureate Organization. <http://ibo.org/programmes/find-an-ib-school> adresinden erişildi
- Irwin, W. (2004). Against intertextuality. *Philosophy and Literature*, 28(2), 227-242.

Jenkins, H. (2007). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU Press.

Keleş, A. B. (2013). *Ankara ilinde Uluslararası Bakalorya Programı'na dâhil olan ve olmayan on ikinci sınıf öğrencilerinin okuma alışkanlıkları ve okumaya yönelik tutumları (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi)*. Bilkent Üniversitesi: Ankara.

Kemal, O. (2011). *Kötü yol*. O. Demir (çizer). İstanbul: Everest Yayınları.

Kulin, A. (2010). *Veda*. C. C. Yavuz (çizer). İstanbul: Everest Yayınları.

Kurudayıoğlu, M. ve Tüzel, M. S. (2010). 21. yüzyıl okuryazarlık türleri, değişen metin algısı ve Türkçe eğitimi. *TÜBAR*, 28, 283-298.

Leckbee, J. 2005. I got graphic! Using visual literature works. *Young Adult Library Services*, 3, 30–31.

<http://yaworkshop.tripod.com/sitebuildercontent/sitebuilderfiles/graphicnovels.pdf> adresinden erişildi

Mallia, G. (2007). Learning from the sequence: The use of comics in instruction. *ImageText: Interdisciplinary Comic Studies*, 3.

[http://www.english.ufl.edu//imagetext/archives/v3\\_3/mallia/index.shtml](http://www.english.ufl.edu//imagetext/archives/v3_3/mallia/index.shtml) adresinden erişildi

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York: Harper Perennial

Monnin, K. (2010). Teaching media literacy with graphic novels. *New Horizons in Education*, 58, 78-84.

- Öner, S. (2013). *The effect of a selected graphic novel on reading comprehension* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Çağ Üniversitesi: Mersin.
- Özkahraman, E. (2012). *Yıldız tutulması*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- P21. (2017). *Framework for 21st century learning*. P21 Partnership for 21st Century Learning. <http://www.p21.org/about-us/p21-framework> adresinden erişildi
- Sabeti, S. (2012). Reading graphic novels in school: Text, context and the interpretive work of critical reading. *Pedagogy, Culture and Society*, 20, 191-210.
- Schwarz, G. (2006). Expanding literacies through graphic novels. *English Journal*, 95(6), 58-64.
- Schwarz, G. E. (2002). Graphic novels for multiple literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46(3), 262-265.
- Stone, P., Dunphy, D., Smith, M., ve Ogilvie, D. (1966). *The general inquirer: A computer approach to content analysis*. Cambridge: MIT Press.
- Tekin, M. (2016). *Roman sanatı 1-Romanın unsurları*, İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Tepebaşı, F. (2012). *Roman incelemesine giriş*. İstanbul: Çizgi Yayınları.
- Türkçe Bilim Terimleri Sözlüğü (2016). Türkiye Bilimler Akademisi Veri Tabanı. <http://www.tubaterim.gov.tr/> adresinden erişildi
- Tüzel, M. S. (2010). Görsel okuryazarlık. *TÜBAR*, 27, 691-705.
- Uzuner, B. (2010). *İstanbullular*. A. N. Atasoy (çizer). İstanbul: Everest Yayınları.

Ward, B. A., ve T. A. Young (2011). Books for Laughing Out Loud. *Reading Horizons*, 51(2).

Yang, G. (2008). Graphic novels in the classroom. *Language Arts*, 85(3), 185-192.

Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2003). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*.

Ankara: Seçkin Yayınları.