

ÇİZGİ ROMANDA ANLATIM ARACI OLARAK ÇİZİM ÜSLUBU: OLAĞANÜSTÜ BEYEFENDİLER CEMİYETİ ÖRNEĞİ

Birsen ÇEKEN

Prof., Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü, birsen.ceken@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8112-992X

Özgür HÜNEL

Arş. Gör., Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ozgurhunal@baskent.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7890-5518

Çeken, Birsen ve Hünel, Özgür. "Çizgi Romanda Anlatım Aracı Olarak Çizim Üslubu: Olağanüstü Beyefendiler Cemiyeti Örneği". idil, 105 (2023 Mayıs): s. 581-594. doi: 10.7816/idil-12-105-03

ÖZ

Metin ve çizimin birleşimi olan çizgi roman sanatının kökeni mağara resimlerine dayanırken, modern anlamıyla basılı bir eser olan çizgi romanın tarihçesi matbaa tarihiyle paralel seyrederek. Çizgi roman, günümüzde bir sanat biçimi olarak kendisine saygın bir yer edinmiştir. Senaryo ve görselin kaynaştığı bir branş olarak çizgi romanda çizim üslubu, seçiminde ve kullanımında dikkat edilmesi gereken bir konudur. Doğru seçilmiş bir çizerin, dolayısıyla üslubun, çizgi romanın kalitesini artırdığı, senaryo ile uyumu yakaladığı ve uyumun da ötesine geçerek kendi başına bir hikâye elementi haline geldiği gözlemlenir. 1980'lerden itibaren Amerikan çizgi romanında ortaya çıkan "İngiliz İstilas"ı ekolü ile edebi açıdan derinlikli hem metin hem çizim bağlamında sanatsal niteliğe sahip eserler ortaya çıkar. Bu dönemin öne çıkan yazarlarından Alan Moore'un, çizer Kevin O'Neill ile birlikte ürettiği The League of Extraordinary Gentlemen çizgi romanı, anlatı ve çizim üslubu arasındaki ilişkinin eşine zor rastlanırlar seviyede olması bakımından önemli bir örnek teşkil etmektedir. O'Neill'in geniş bir hissiyat skalasına sahip olan çizim üslubunun metin ile uyumu örnek sayfa ve panel çözümlenmeleri ile incelenmiş ve elde edilen bulgular, literatür taraması sonucu elde edilen bilgiler ışığında yorumlanarak çizgi romanda çizim üslubunun nasıl ve ne şekilde bir anlatım aracı haline geldiği konusu sonuçlandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Roman, Çizim Üslubu, Alan Moore, Kevin O'Neill, Olağanüstü Beyefendiler Cemiyeti

Makale Bilgisi:

Geliş: 2 Ocak 2023

Düzeltilme: 26 Şubat 2023

Kabul: 12 Mart 2023

Giriş

Ekip çalışması gereken film, tiyatro, çizgi roman, video oyunu gibi üretimlerde senaryo yazarları genellikle üretimin ilk aşamasını gerçekleştirir ve nihayetinde tamamen görsele dökülecek olan hikâye onlar için bu aşamada sadece metinden ibarettir. Sahneleri zihinlerinde görselleştirirler fakat nihayetinde ortaya çıkacak görsele dair tahminleri her zaman tam olarak isabetli olmayabilir. Bazı senaristler daha en başından akıllarında bir aktör, tasarımcı veya çizer düşünerek yazarlar ve bu durum onların metinlerini zihinlerinde görselleştirmelerine yardımcı olur. Ekip çalışmasının sağlıklı bir şekilde sonuçlanabilmesi için senaryo ile bunun görselleştirilmiş halinde kullanılan üslubun (filmler için aktör seçimi, sahne tasarımı görüntü yönetmenliği, çizgi roman ve video oyunları gibi sanatlar için çizim ve tasarım üslupları vb.) uyum içerisinde olması gerekir. Senaryoya uygun şekilde görselleştirilmesi eserin sağlıklı bir şekilde tamamlanmasını sağlar. Görselleştirme üslubunun doğru tercih edilmesi, uyumun da ötesine geçerek, kendi başına bir hikâye elementi haline gelir; senaryo ve görsel arasındaki ilişkiyi bir katman daha güçlendirir, senaryoyu daha kuvvetli kılarken senaryonun da görselle kaynaşma seviyesini artırır. Metin ve görselin kaynaşması bakımından en önde gelen sanat biçimlerinden olduğu için çizgi roman bu konuda incelenmeye değer bir branş teşkil etmektedir.

Çizgi Roman

Çizgi roman, hikâyenin çizim ve metin birlikteliği ile, birbirlerini takip eden paneller vasıtasıyla anlatıldığı bir sanat biçimidir (Akengin vd. 2020). Çizim ve yazı olmak üzere iki farklı anlatım ve ifade biçiminin kaynaşmasıyla (Ceran, 2016: 28) ve uyumuyla ortaya çıkmaktadır (Sefer, 2022: 7). Kimi uzmanlara göre çizgi romanın kökeni, Lascaux mağara resimlerine kadar geri gidebilir (Moore'dan aktaran, Erdem ve Erdem, 2005c: 13). Bu bağlamda hikâye anlatmak için resimlerden yardım alma fikrinin insanlık kadar eski olduğu görüşü öne sürülür. Çizgi romanın, mağara resimlerinden başlayıp sürekli gelişim göstererek her çağda ve çeşitli medeniyetlerde kendini göstermesi bir sanat biçimi olarak geçerliliğine vurgu yapmaktadır (Beaty, 2017: 39) ve günümüzde çağdaş sanat-edebiyat türleri arasında kendisine özgün ve ciddi bir yer edinmiştir (Ceran, 2016: 28). Modern anlamda çizgi roman için ise anlatımsal özelliklerine ek olarak basılı olma şartının da aranması gerektiğinden, günümüzdeki haliyle çizgi romanın tarihçesi matbaanın gelişiminin tarihçesiyle paralel seyrederek. Bu bağlamda ilk çizgi romanlar metinleri destekleyici görseller ile ortaya çıkmıştır. Bu durum onları çizgi romandan ziyade kitap illüstrasyonu türüne yakın tutmuştur (Cantek, 2019: 32). Fakat zaman içerisinde görselin metin ile uyumlu kullanımı konusunda gelişmeler yaşanmış, panel sistemi, düşünce kutuları ve konuşma balonları gibi yenilikler eklenerek çizgi roman günümüzdeki nihai formuna kavuşmuştur. Günümüzde çizgi romanın en popüler ekollerini "comics", "manga", "frankofon-BD" ve "fumetti" türleri oluşturur. Comics, ABD merkezli olup, "ana akım" tabir edilen süper kahraman çizgi romanları tarafından domine edilmiştir. "Manga", Japonya merkezli olup kendisine has çizim ve hikaye anlatım üslubuyla ortaya çıkar ve bu bağlamda "Anime" adı verilen Japon çizgi filmleriyle yakından ilişkilidir. "Frankofon-BD", Fransa ve Belçika merkezlidir ve tüm türler içerisinde gerek görselliği gerek hikayeleriyle en sanatsal çizgi romanları bünyesinde barındırdığı söylenebilir. "Fumetti" ise İtalya merkezli olup genellikle kült Hollywood film ve aktörlerinden esinlenilerek yaratılmış devamlı seriler ile ön plana çıkmakta olup, baskın hikayelerini Western'ler oluşturmaktadır. Çizgi roman çizim ve metnin uyumlu bir karışımı olarak ortaya çıkan bir sanat türü olduğu için, hikayeye uygun bir çizim üslubunun tercih edilmesi önemli bir husustur. Her çizerin tarzı her hikaye için uygun olmayabilmektedir. Uygun bir çizim üslubunun kullanılmasının da ötesinde, bu üslup, sadece hikayeyi görsele dökme bir araç olmaktan çıkıp, bizzat kendisi bir hikaye elementine dönüşmektedir.

Çizgi Romanda Çizim Üslubunun Hikâye Bakımından Önemi

Çizim ve metnin bir karışımı olarak çizgi romanda resimlerin, metne eşlik etmek gibi bir misyonu söz konusuysen, bu resimlerin sadece metni süsleme amaçlı kullanılması istenmeyen bir durumdur. Çizgi romanda metin, resim ve tipografik öğeler (düşünce kutuları ve konuşma balonları) birbirlerini tamamlamalı ve tek başlarına elde edemeyecekleri bir etkiyi yaratabilmelidir (Yalçınkaya, 2016: 273). Böylelikle görüntüler sözel anlatıma dönüşürken, sözel anlatım da görsellere dönüşmektedir (Sefer, 2022: 85). Metin, çizimde görülemeyecek kısımları ifade ederken, çizimler de dikkati odak noktalarına çekmeli, hareketin hızını artırmalı ve dramatik vurgu için okurun zamanı ve olayları algılama biçimini manipüle etmelidir (Yalçınkaya, 2016: 273). Çizgi romanda çizim ve metin arasındaki ilişki tek panel ve tüm paneller olmak üzere iki başlıkta ele alınabilir. Her bir panel kendi içinde ayrı bir çizim ve yazı dengesine sahipken, aynı şekilde, bir sayfada, hatta çizgi romanın genelinde de benzer bir çizim-metin dengesi söz konusudur. Bu dengeler sürekli değişkendir (Göksoy, 2004: 71-74), ne zaman çizimin, ne zaman yazının ön plana çıkacağı

veya ne zaman eşit olarak kullanılacağı, kurgunun biçimine ve anlatılmak istenen hikayeye göre değişime uğrar (Ceran, 2016: 28).

Çizimin metin ile uyumlu kullanımı ve panellerdeki dengeye ek olarak, tercih edilen çizerin, dolayısıyla çizim üslubunun, hikâyenin yapısına uygun olması gerekmektedir. Bu durum anlatımı bir katman daha derinleştirir ve çizgi romanı daha kaliteli kılar. Çizim üslubu hikâye ile uyumlu olduğunda hikayeyi doğru şekilde aktarmanın da ötesine geçer ve çizim üslubunun bizzat kendisi bir hikaye unsuru olur. Çizimdeki küçük ayrıntılar bile, bir hikayedeki önemli gelişmeleri ön plana çıkarabilir. Soyut, dışavurumcu veya sembolik bir imge, yoğun olarak hissedilen bir duygunun anlatılmasını güçlendirebilir. Aşırı stilistik bir seçim, bir hikâyenin her anına baskın bir ruh hali ile yatırım yapabilir (McCloud, 2022: 29). Çizim üslubuna ek olarak, illüstrasyonda kullanılan boya / renklendirme türü de farklı anlamlar barındırır. Teknik yalnızca çizimde iletilen mesajı taşıyan bir araçtan ibaret değildir; görselleştirilen konuya, mesaja veya düşünceye anlam düzeyinde büyük oranda katkı sağlayan bir öğedir. Çeşitli malzemelerin kullanılması vasıtasıyla çizimlerin görsel tesiri ve kavramsal altyapısı kuvvetlendirilebilir. Nihayetinde resimleme tekniklerinin yalnızca görsel anlamda ilgi çekici olmadığı, iletinin anlatımına ve mesajı iletebilme fonksiyonuna önemli ölçüde katkıda bulunabileceği görülmüştür. Tercih edilen tekniğin biçim ve içerik ilişkisi bakımından görselleştirilen konunun kavramsal altyapısını destekleyici nitelikte olması, resimleme sürecini daha kuvvetli kılar (Çeken vd. 2019: 328).

Örneğin *Dick Tracy*'de Chester Gould, yetişkinlerin karanlık ve ölümcül dünyasını canlandırmak için cesur çizimler, küt açılar ve yoğun siyahlar kullanırken, Carl Barks'ın *Varyemez Amca*'sında kullandığı yumuşak kavisler ve açık çizimler gençlik, maymun iştahlılık ve masumiyet ifadelerini taşır. R. Crumb'ın dünyasında masumiyetin kavisleri, modern yetişkinliğin nevrotik fırça darbeleriyle ihanete uğrayıp ızdırapla dışlanırken, Krystine Kryttre'nin sanatında çocukluğun kavisleriyle Munch tarzı çılgın çizimler, deli bir çocuk imgesi yaratır. 1960'ların ortalarında, ortalama Marvel okuru, ergenliğe girmek üzere olan gençlerden oluşuyorken, popüler çinçiler Kirby/Sinnott'a öykünen dinamik ama dost canlısı çizimler kullanırlardı. Ama Marvel'in okur tabanı ergenlik endişeleriyle tanışır tanışmaz, Rob Liefeld'in saldırgan ve tırtıklı çizimleri çok daha uygun görünmeye başladı. Onyıllar boyunca renkli çizgi romanlarda Nick Cardy gibi sanatçıların kendilerine özgü üslupları, her hikâyeye kişisel bir damga vurmuşken, Jules Feiffer'in düzensiz çizimleri, modern hayatın içsel çatışmalarının bir pandomimi içinde kendi kendileriyle savaşıyor. Jose Munoz'un sanatında yoğun mürekkep birikintileri ve yıpranmış çizimler, fesat ve çürümüşlüğün kol gezdiği bir dünyayı betimlerken, Joost Swarte'nin körpe ve zarif çizimleriyle gözaltı tasarımları, ironi ve havalı bir bilmişlik taşlar. Spiegelman'ın "Cehennem Gezegeninde Bir Tutsak" adlı eseri, özellikle kullanılmış ekspresyonist çizimleriyle, gerçek bir korku hikayesi anlatır. Eisner'in modern işleri ise, çizgi üslubundaki geniş yelpazeye, birçok duyguyu ve farklı ruh halini yansıtır (McCloud, 2018: 126).

Amerikan çizgi romanı ve "İngiliz İstilas"

Bugün bilinen formuyla Amerikan çizgi romanı 1930'larda ortaya çıkmış ve Superman karakterini de içeren *Action Comics* dergisiyle popülerliğe kavuşmuştur. Süper kahramanların Amerikan çizgi romanındaki popülerliği kimi zaman korku, suç, bilim kurgu ve romantik gibi türlerce baskılansa da kalıcı olur ve "ana akım" haline gelir. Televizyonun icadı (Duncan vd. 2009: 40) ve çizgi roman denetleme ve sansür kuruluşu *Comics Code Authority* gibi faktörlere bağlı olarak Amerikan çizgi romanı 1950'lerde gerileme dönemine girse de süper kahramanların popülerliği 21. yüzyıla kadar ulaşmayı başarmıştır. Amerikan çizgi romanında, özellikle Marvel ve DC Comics gibi firmaların ürettiği çizgi romanlarda, üretim sürecini hızlandırmak ve daha verimli hale getirmek amacıyla iş bölümü yapılır. Yazar senaryoyu kaleme alıp bir çizerin anlayabileceği halde kâğıda döker. Çizer senaryoyu karakalem ile görselleştirir. Çinici karakalem çizimlerin üzerinden geçerek çizimleri baskıya (ve renklendirmeye) hazır hale getirir. Renklendirici tüm çizgi romanı renklendirir. Düşünce kutuları, konuşma balonları ve cümleler ise farklı bir kişi tarafından yerleştirilir. Grafik tasarımcı ise logotype, kapak tasarımı ve sayfa düzeni gibi konulardan sorumludur.

1980'lerin sonlarında İngiliz çizgi roman yazarları, Amerikan çizgi roman sektörüne giriş yapmaya başlamıştır. "İngiliz İstilas" olarak adlandırılan bu dönemde İngiliz yazarların türe getirdiği yeniliklerin en önemlilerinden biri dil hassasiyetidir. *İngiliz İstilas*'ndan önce Amerikan çizgi roman yazarları hikâye anlatabilen ama edebi derinlik bakımından zayıf olarak değerlendirilmekteydi. *İngiliz İstilas*'nın bir diğer karakteristik özelliği ise süper kahraman türünden uzaklaşmasıydı (Wolk, 2007: 26). *İngiliz İstilas* ile Amerikan çizgi romanı daha yetişkin tonlara bürünmüş, sanatsal ve edebi açıdan daha da derinleşmiş ve aynı oranda saygı da kazanmıştır. *İngiliz İstilas*'nın başlangıcı, Alan Moore'un *Swamp Thing*'deki yazarlık dönemi olarak kabul edilir. Bu çizgi romanda ortaya koyduğu kesin ve doğal tarza sahip iş ile Moore, Amerikan çizgi roman endüstrisinde bir devrim yapmıştır (Wolk, 2007: 26). *The League of Extraordinary*

Gentlemen çizgi romanı da *İngiliz İstilas* ekolünün bir ürünü olarak çıkışını yapmış olup, Alan Moore tarafından yazılmış ve Kevin O'Neill tarafından çizilmiştir.

Alan Moore

The League of Extraordinary Gentlemen'in tüm sayıları, Alan Moore tarafından yazılmıştır. Moore, geniş çevrelerce İngilizce dilindeki en iyi çizgi roman yazarlarından biri kabul edilmektedir (Khoury, 2003: 10-11). Moore yazarlık kariyerine 1970'lerin sonlarında İngiliz yeraltı ve alternatif fanzinlerinde başlamıştır. Esas başarısını ise *2000 AD* ve *Warrior* gibi dergilerde yayınlanan çizgi bantlarıyla yakalamaya başlamıştır. Başarısı DC Comics'in dikkatini çekmiş ve bunun sonucunda Britanya'da yaşamasına rağmen ABD için düzenli iş üreten ilk çizgi roman yazarı olmuştur. Moore, ürettiği işlerle çizgi roman janrına büyük bir saygınlık kazandırmıştır (Parkin, 2002: 7).

Yazarın bugün çizgi roman türünde klasikleşmiş ve dünya çapında üne kavuşmuş eserleri arasında *Watchmen*, *V for Vendetta*, *Swamp Thing*, *Batman: The Killing Joke* gibi eserler gösterilebilir. 1980'ler sonu 1990'lar başı dönemde ana akım çizgi roman endüstrisinden ayrılan Moore, çalışmalarına bir süreliğine bağımsız olarak devam etmiştir. Bu dönemde *From Hell* ve benzeri deneysel çalışmalarını üretmiştir. Sonrasında sektöre geri dönüş yapmıştır. Moore, çizerler için her karenin zengin ve ayrıntılı açıklamalarını yazmasıyla da bilinir (McCloud, 2022: 148).

Kevin O'Neill

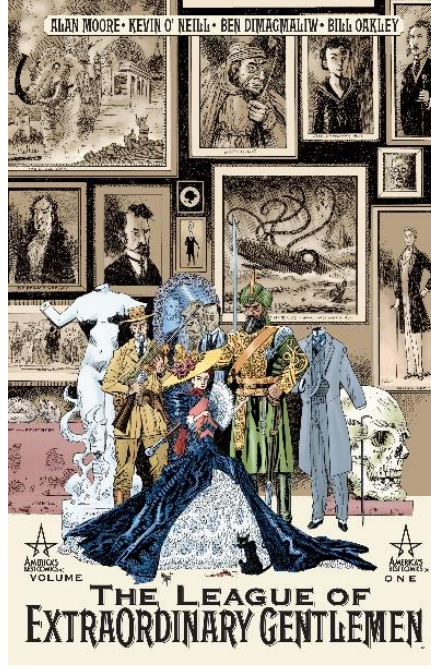
The League of Extraordinary Gentlemen'in tüm sayıları, Kevin O'Neill tarafından çizilmiştir. O'Neill'in olağanüstü detaylı ve özenli çizimleri, Viktorya dönemi yayınlarının gravür baskı illüstrasyonlarını andırması sebebiyle çizgi romanın içeriğiyle uyum içindedir. Moore, Kevin O'Neill'i özellikle seçmiştir (Cantürk vd. 2019: 6, 10) ve seçiminin sebeplerini şu sözlerle açıklamıştır:

"Çizer olarak Kevin O'Neill'i işin başına geçirmeye neredeyse birdenbire karar verdim, çünkü Kevin'in sanatı o kadar İngiliz ki... Kevin, Amerikan çizgi romanlarından çok İngiliz çizgi romanlarından etkilenmiş biri. Bu sebeple Kevin'in işlerinde o abartılı İngiliz geleneğinin, Beano ve Dany'den Hogarth ve Gilray'a kadar geriye giden 18. ve 19. yüzyılların İngiliz siyasi karikatürlerinin o acayip hiciv anlayışına tanık olabiliyorsunuz. Kevin'in sanatında öyle bir aşırılık var ki fotogerçekçi olmamasına rağmen işlerinde gerçekçiliğin sınırlarının ötesinde duygusal bir gerçeklik hâkim." (Moore'dan aktaran, Erdem ve Erdem, 2005c: 15)

Moore'a göre O'Neill bu çizgi roman için mükemmel bir seçimdir zira hikâyenin evrimini bambaşka noktalara taşıyabilir. O'Neill'in sanatı çok titiz ve dikkatlidir fakat aynı oranda abartılı ve çizgi film vari karikatürize bir stilizasyona da sahiptir ki bu durum sanatçının dehasının bir parçasını teşkil eder. Ve bu tarz bir karikatürizasyon, çizgi romanın duygusal alanının geniş olmasına el verir. Böylelikle birkaç sayfada komedi, korku ve patos arasında gezinilebilir. Hatta bu çeşitlilik bazen tek bir sayfa içerisinde, dahası tek bir panel içerisinde bile verilebilir. O'Neill'in hikâyeye kattığı duygusal çeşitlilik Moore tarafından fantastik olarak yorumlanmıştır ve bu durum, *The League of Extraordinary Gentlemen*'in ana unsurlarından birini teşkil etmektedir (Khoury, 2003: 183).

The League of Extraordinary Gentlemen (Olağanüstü Beyefendiler Cemiyeti)

"The League of Extraordinary Gentlemen" ilk defa 1999 yılında Amerikan yayınevi DC Comics bünyesindeki WildStorm / America's Best Comics tarafından yayımlanmıştır. Yayın hayatını belli aralıklarla sürdüren seri, sonrasında Top Shelf ve Knockabout yayınevlerinde devam etmiş ve 20 yılın ardından 2019 senesinde final yapmıştır (Cantürk vd. 2019: 6).



Görsel 1. The League of Extraordinary Gentlemen Kapak Tasarımı
(Kaynak: The League of Extraordinary Gentlemen, Volume 1, Trade Paperback Edisyon, 2002)

Çizgi romanın isminin Türkçe çevirisi olarak "Serüven – Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi"nin 6. sayısındaki bir makalede "Olağanüstü Beyefendiler Cemiyeti" başlığı kullanılmış (Erdem vd. 2005a: 5), Yapı Kredi Yayınları da çizgi romanın Türkçe'deki ilk baskısında (2019) aynı ismi tercih etmiştir. Çalışmanın kalanında eserden "Cemiyet" adıyla bahsedilecektir.

Bazı edebiyat yapıtları, yazarından bağımsız düşünülemez. Alan Moore'un çizgi ve grafik romanları da böyledir. Örneğin bir anarşist olan Moore, politik düşüncelerini *Vfor Vendetta*'da açık etmiştir. Okültizme ilgisi, *From Hell*'de derinden hissedilir. *Cemiyet* ise Moore'un "idea evreni" teorisiyle ilişkilidir. Bu düşünceye göre, insanlığın tüm kolektif hayal gücü, kurgusu ve fikirleri, idea evreni adlı alanda toplanır. Hayal gücü kullanıldığında bu alana yolculuk edilir; bulunan tüm fikirler idea evreninden toplanmıştır (Cantürk vd. 2019: 6).

Moore, hayal gücüne verdiği önemi *Locus* dergisinde yer alan röportajında (2003) şu sözlerle belirtir:

"Eğer hayali yerleri ve canlıları yaratmak biyolojik ve kültürel bir ihtiyaçtan kaynaklanmasaydı, doğa bize bunu yapacak kapasiteyi vermezdi diye düşünüyorum. Doğa yalnızca eğlence ya da süs amaçlı olsun diye o kadar az şey yaratmış ki! Çoğu şey hayatta kalma dürtüsüyle ilişkilidir ve sanat, edebiyat ve hayal gücü geleneğimizin, bu kategoriye girmemesi için ortada hiçbir neden yok." (Moore'dan aktaran, Askwith, 2003: 6-7)

Moore'un *Promethea* adlı çizgi romanında okur idea evrenine yolculuğa çıkartılır. *Promethea*'da teorik olarak kullanılmış idea evreni düşüncesinin, Cemiyet'te pratiğe dökülmüş olduğu söylenebilir. Moore, *Promethea*'da fikirlerin nerede depolandığını göstermişken, *Cemiyet*'te ise bizzat kendisi insanlığın bu kolektif hayal gücünden aldığı yüzlerce unsuru bir araya getirerek bir yapıt ortaya koyar. 16. yüzyıldan günümüze kadar her dönemden ve tüm üsluplarıyla edebiyat başta olmak üzere her kurgu mecrasından yararlanarak bir kolaj oluşturduğu için Cemiyet'in tam anlamıyla bir postmodern yapıt olduğu söylenebilir (Cantürk vd. 2019: 6-7).

Eserin Türü

Eser "steampunk" türüne aittir. Steampunk, Cyberpunk'tan türemiş bir bilimkurgu alt türüdür (Erdem vd. 2005b: 9). Steampunk anlatılarında İngiltere'deki sanayi devriminden sonra teknolojik gelişmelerin gerçek dünyaya kıyasla yüz yıl daha erken başladığı fakat bu teknolojik gelişmelerin elektrikten ziyade buhar enerjisinden güç aldığı alternatif bir tarih konu edilir (Cantürk vd. 2019: 10). Bilim kurgu hikayelerinin 19. yüzyıl arkaplanında anlatıldığı modern bir alt tür olan Steampunk, genellikle Viktorya dönemi bilim kurgusu olarak tanımlanır. Aslında bunun ötesine geçip kendi başına bir tür haline gelmiş bir akımdır. İlk olarak

edebiyatta kendisini göstermiş olan akım, sonrasında çizgi roman, müzik ve sinema gibi medyalara da sıçramıştır (Cengiz, 2022: 17).

Baş Karakterler

Cemiyet ortaya çıkarken düşünce, Viktorya döneminde geçen bir süper kahraman ekibi macerası sunmaktır. Zira Moore'a göre günümüz süper kahramanlarının çoğunun kökeni Viktorya dönemi Avrupa serüven edebiyatının karakterlerine dayanmaktadır (Moore'dan aktaran, Erdem ve Erdem, 2005c: 14-15). Dolayısıyla ilk iki kitabın özelinde bakıldığında *Cemiyet*'in konsepti, İngiltere başta olmak üzere Viktorya dönemi Avrupa serüven edebiyatının bilindik karakterlerini bir *steampunk* atmosferinde bir araya getirmektedir. Farklı romanların kahramanlarını bir araya getiren "team-up" (aynı kurgusal evrende bulunan karakterlerin ortak hikayeleri) ve "crossover" (farklı evrenlerde bulunan karakterlerin ortak hikayeleri) maceralarının örneklerine daha önce de rastlanmaktaydı. Örneğin Jules Verne, *Denizler Altında 20.000 Fersah* romanının başkarakteri Kaptan Nemo'nun öyküsünü *Esrarlı Ada* romanında sonlandırmıştır (Cantürk vd. 2019: 7). Edgar Allan Poe'nun *Arthur Gordon Pym'in Hikayesi* adlı romanı da gene Verne tarafından *Buzlar Sfenksi* adlı öyküde sonlandırılmıştır. H. P. Lovecraft'ın *Deliliğin Dağlarında* adlı eserinde *Arthur Gordon Pym'in Hikayesi*'ne çok sayıda atıf bulunmaktadır (Moore'dan aktaran, Erdem ve Erdem, 2005c: 15) Zaman ilerledikçe Viktorya dönemi edebiyatı karakterlerini bir araya getiren çeşitli denemeler yapılmış fakat bunlar arasında en detaylı ve büyük ölçekli olan, Moore'un *Cemiyet*'i olmuştur; Moore, konsepti bambaşka bir noktaya taşımıştır. *Cemiyet*'te serüven boyunca yüzlerce edebiyat eserine gönderme yapılır, onlarca roman kahramanı görünür fakat özellikle beş karakter üzerinde yoğunlaşmıştır. Her edebiyat okurunun, çizgi romanın başlığındaki "Cemiyet"i oluşturan bu karakterlerden en azından bir veya birkaçıyla yaşamının bir döneminde tanışmış olma olasılığı yüksektir (Cantürk vd. 2019: 7):

Mina Murray (Mina Harker): Bram Stoker'ın *Dracula* romanındaki karakterlerden biri olan Mina, romanda yaşanan olaylardan sonra İngiliz Gizli Servisi tarafından işe alınarak cemiyetin ilk üyesi ve lideri olmuştur. Liderin kadın olmasına karşın cemiyete "beyefendiler" denmesi, Moore tarafından Viktorya dönemi normlarına daha uygun olacağı düşüncesiyle kasıtlı yapılmış bir tercihtir (Nevins, 2003: 215-216). Mina yaşadığı olaylar yüzünden dış dünyaya mesafeli, soğuk fakat güçlü bir karakter haline gelmiştir (Erdem vd. 2005a: 8).

Allan Quatermain: Henry Rider Haggard'ın *King Solomon's Mines* romanının ve devam romanlarının başkarakteri olan fil avcısı ve Afrika kaşifidir. *King Solomon's Mines*, Türkçe'de de "Hz. Süleyman'ın Hazinesi" adıyla birçok farklı yayınevi tarafından yayımlanmıştır. *Indiana Jones* ve benzeri "büyük beyaz avcı"ların (Nevins, 2003: 158) atası olan Quatermain karakteri ilk aksiyon kahramanlarından biridir.

Hawley Griffin / Görünmez Adam: Herbert George Wells'in *Görünmez Adam* romanının başkarakteridir. Romanda sadece soyadı verilen bu karakterin ön ismi Alan Moore tarafından eklenmiştir. Griffin, uyguladığı deneyler sonucu görünmez hale geçmiş bir bilimadamıdır (Cantürk vd. 2019: 7-8).

Dr. Henry Jekyll / Mr. Edward Hyde: Robert Louis Stevenson'ın *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde* romanındaki çift kişilik karakterdir. Dr. Jekyll'in serum destekli karakter değişimi o denli güçlü olmaktadır ki kişiliğiyle birlikte fiziksel yapısı da değişmektedir (Cantürk vd. 2019: 7-8).

Kaptan Nemo / Prens Dakkar: Jules Verne'in *Denizler Altında 20.000 Fersah* ve *Esrarlı Ada* romanlarında görünen bu esrareniz ve karizmatik denizci, mühendislik harikası *Nautilus* adlı bir denizaltının kaptanıdır. Britanya İmparatorluğu başta olmak üzere emperyalist devletlerden nefret eden Nemo, geçmişindeki trajik olaylar sebebiyle tüm insanlığa küsmüş ve kendini dünyadan soyutlayarak denizler altında bir yaşamı tercih etmiştir (Hünel, 2021: 23-27).

Viktorya dönemi serüven edebiyatı denilince ilk akla gelecek karakter olan Sherlock Holmes, Moore tarafından kasıtlı olarak *Cemiyet*'e dahil edilmemiştir. Çünkü Moore, *Cemiyet*'teki karakterlerin hiçbirinin diğerlerinden daha ön plana çıkmasını istememiştir. Serüven / polisiye edebiyatındaki konumu ve dünya çapındaki ünü düşünüldüğünde, Holmes'un dışarıda bırakılması yerinde bir tercih olarak görünebilir (Nevins, 2003: 224-225). Her ne kadar cemiyetin bir üyesi olmasa da Holmes, abisi Mycroft Holmes ve başdüşmanı Prof. James Moriarty'nin öykünün kilit noktalarında yer alması Holmes'un gölgesini serüvenin içine sokmuştur (Cantürk vd. 2019: 8).

Cemiyet'in evreninde tüm bu karakterlerin ilk ortaya çıktıkları romanlardaki olaylar da aynen yaşanmış kabul edilir fakat çeşitli durumlarda Moore'un, hikayenin akışı için gerekli olan bazı değişiklikler yaptığı görülür: Örneğin *Esrarlı Ada*'nın sonunda ölmüş olan Nemo aslında ölmemiş, sadece öldü süsü verilmiştir. Bir başka örnek olarak Dr. Jekyll, Mr. Hyde'a dönüşürken romandakinin aksine küçülmez, iri ve kuvvetli bir canavar haline gelir çünkü bünyesindeki iksir zamanla böyle bir yan etkiye yol açmıştır

(Cantürk vd. 2019: 8).

Serüvenin Kurgusu

İlk kitabın başlangıcında, İngiliz gizli servisi birimi MI5 ajanı Campion Bond, Mina Murray'e *Cemiyet*'i oluşturacak diğer üyeleri bulma ve bir araya getirme görevini verir (Campion Bond karakteri, *Cemiyet*'te başka bir edebi kaynaktan alınmamış, Moore tarafından yaratılmış nadir orijinal karakterlerden biridir ve soyadından tahmin edilebileceği üzere, Ian Fleming'in meşhur İngiliz casusu James Bond'un büyük büyükbabasıdır). Murray ve ona eşlik eden Nemo, ilk olarak Kahire'deki bir batakhanede afyon bağımlısı haline gelmiş Allan Quatermain'i kurtarıp *Cemiyet*'e dahil ederler. Ardından Mr. Hyde (ve dolayısıyla diğer kişiliği Dr. Jekyll) ve Görünmez Adam da ekibe dahil olur. Böylelikle tüm üyeleri bir araya gelen *Olağanüstü Beyefendiler Cemiyeti*, Britanya İmparatorluğu'nu türlü tehlikelerden koruma görevine hazırdır (Moore vd. 2002).

Cemiyet'in görevleri ise Campion Bond'un amiri olan ve yalnızca "M" olarak bilinen gizemli bir kişiden gelmektedir. Hikaye ilerledikçe ortaya çıkar ki bu kişi, "Suçun Napolyon'u" olarak bilinen ve Sherlock Holmes'un en büyük düşmanı olan Profesör James Moriarty'dir. Bu noktada bir "flashback" sekansı ile Sir Arthur Conan Doyle'un "The Final Problem" adlı Sherlock Holmes öyküsündeki dramatik ana geri dönüş; Holmes ve Moriarty, Reichenbach şelalesinde ölümüne bir dövüşe girişmişlerdir. Ancak Conan Doyle'un hikayesinin aksine Moriarty şelaledeki düşüşünden sağ çıkmıştır. Hatta İngiliz istihbarat sistemi içinde yükselerek eskisinden de güçlü bir hale gelmiştir (Cantürk vd. 2019: 9).

İlk kitapta; *Cemiyet*'in rakibi olarak ilk önce, yazar Sax Rohmer'in romanlarında görünen ikonik suç lordu Fu Manchu görülür fakat telif hakları yüzünden karakterden sadece "doktor" olarak bahsedilir. Fu Manchu, Kavorit adlı olağanüstü güçleri olan bir maddeyi çalmıştır. Ekibin görevi bu maddeyi ele geçirmektir ancak serüven ilerledikçe *Cemiyet*, daha derin bir işin içinde olduğunu anlamaktadır (Moore vd. 2002).

İkinci kitapta da aynı karakterlerin farklı bir macerasıyla devam eden *Cemiyet*, ikinci kitabın ardından farklı bir noktaya evrilmeye başlamıştır. Bazı karakterleri çıkararak ve yenilerini ekleyerek evrenini genişletmiş ve zamanda ilerleyerek her macerada günümüze biraz daha yaklaşmıştır. 19. yüzyıl Viktorya dönemi ile açılan *Cemiyet* maceraları, dördüncü ve son kitap "The Tempest" ile 2010'lu yıllara kadar ulaşmıştır. *Cemiyet*'in maceraları ve genel konseptindeki değişimin nedeni, Moore'un bu çizgi roman üzerine düşüncelerinin zaman içinde evrim geçirmiş olmasıdır. Moore ilk başta bu seriyi, Viktorya döneminde geçen bir süper kahraman takımı macerası olarak görmüştür. Ancak özellikle ikinci ciltten sonra, sadece Viktorya dönemi Avrupa serüven edebiyatıyla sınırlı kalmayıp zamandan bağımsız olarak "tüm insanlık kurgusunu" işin içine dahil etmeye karar vermiştir. Bu çizgi roman onun için, "insanlığın yarattığı tüm kurgu, tek bir evrende bir araya getirilirse ne olur?" sorusunun cevabı haline gelmiştir. Böylelikle Moore, idea evreni teorisinin uygulamasını da sunmuştur (Cantürk vd. 2019: 9-10).

Grafik Tasarım

Cemiyet'te referanslar, edebiyatla sınırlı kalmaz. Çizgi romanın kendisi, grafik tasarım anlamında 19. yüzyılda yayımlanan bir tefrika hissi verecek şekilde tasarlanmıştır; mizahi editör notları, sahte reklamlar- ilanlar ve bulmaca ekleri dönem atmosferi sunan eğlenceli eklentilerdir (Cantürk vd. 2019: 10).



Görsel 2. Eserdeki kurgusal parodi reklam tasarımları

(Kaynak: The League of Extraordinary Gentlemen, Volume 1, Trade Paperback Edisyon, 2002)

Viktorya döneminin sonlarında ve Edward döneminin başlarındaki tefrikalar, aynı yayıncı tarafından yayınlanan diğer öykü makalelerinin reklamlarını içeriyordu. Görsel 1’deki ilk reklam (*The Rival*) bu türdeki reklamların bir kopyasıdır (Nevins, 2003: 99). İkinci görselde Viktorya döneminin en önemli iletişim ve reklamcılık araçlarından afişler ve onları asmakta olan bir görevlinin illüstrasyonu var. Üçüncü ve dördüncü görseller, 19. yüzyılda teknolojik gelişmelerin sunumundaki abartılı üslubu mizahi bir dille steampunk’a uyarlayan reklamlardır.

Sayfa ve Panel İncelemeleri

Çalışmanın bu bölümünde eserin içerisinden seçilmiş sayfalar ve bu sayfaların barındırdığı paneller incelenecek ve çözümlenecektir. Araştırmanın evrenini çizgi romanlar, örneklemini ise *The League of Extraordinary Gentlemen* çizgi romanı oluşturmaktadır. Araştırmanın yöntemi, belli kaynaklardan alınan bilgilerin, çalışmanın önceki başlıklarında sunulmuş bilgiler ışığında yazılı olarak yorumlanması şeklindedir. Söz konusu kaynaklar Jess Nevins’in “Heroes and Monsters: The Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen” (2003) kitabı ve çizgi romanın *Absolute* edisyonunda sunulan “Scripts by Alan Moore” (2003) eklentisidir. Bu kaynaklar eserin senaryosu ve senaryonun çözümlenmesine dair yegane kaynaklardır. Birlikte kullanımları, literatür taraması sonucu elde edilmiş bilgiler ile birleştirildiğinde, eserin sağlıklı bir çözümlemesi mümkün olabilecektir.

Viktorya dönemi ve steampunk etkisinin en güçlü hissedildiği kitap olması bakımından bu çalışmaya en uygun düşen kısım olduğu için, incelemeler yalnızca serinin ilk 6 sayısını içeren birinci kitap (Volume 1) ile sınırlı tutulmuştur. Makale türünün metin uzunluğu sınırları sebebiyle kitaptan yalnızca 3 sayfa seçilmiş ve incelemeler bu sayfalar ve içerdikleri panellerle sınırlı tutulmuştur. Bu sayfalar kitabın bütünü en iyi şekilde temsil edebilmeleri için sayı, kompozisyon ve panel dağılımı gibi kıstaslara göre seçilmiştir. Görselleri takiben, belirtilen iki kaynaktan ilgili sayfa ve paneller ile ilgili veriler aktarılacak, bu veriler çalışmanın literatür taraması kısmındaki bilgiler ışığında yorumlanacak ve elde edilen bulgular, sonuç kısmında tartışılmak suretiyle, çizgi romanda anlatım aracı olarak çizim üslubu konusu, *The League of Extraordinary Gentlemen* örneği üzerinden sonuçlandırılacaktır.



Görsel 2. The League of Extraordinary Gentlemen Volume 1, sayfa 8

(Kaynak: The League of Extraordinary Gentlemen, Volume 1, Trade Paperback Edisyon, 2002)

Moore'un senaryosunda **Görsel 2**'deki sayfa için kullanılan betimlemeler arasında şunlar göze çarpar (2003): "Büyük ve kasvetli atmosferik bir açılış paneli." "Temel olarak, deniz seviyesine daha yakın bir yerden ve biraz yandan görünen bir bakış açısı." "Dev geçidin sütunlarını oluşturan dev dökme demir meleklerin muhteşem bir görüntüsü." "Orada burada pasla lekelenmiş, kocaman demir yüzleri, yakıcı deniz havasına ifadesizce bakmakta." "Deniz alışılmadık derecede dalgalı olmasa da siyah-yeşil dalgalar, melek sütunlarının tabanına çarparak köpükler oluşturuyor." "Geçidin tepesinde, demir parmaklığın üzerinden bakan ucunda duran Mina ve Champion'u görüyoruz." "Üstlerinde, martıların çığlık atıp daireler çizdiği vahşi bir gökyüzünde gri bulutlar çalkalanıyor."

Nevins ise, bu sayfa ile ilgili şunları not düşer (2003: 25-26):

"Bu panel, Cemiyet'te görülen İngiltere'nin alternatif bir gerçekliğe ait olduğunun ilk göstergesidir. Bond ve Murray'in üzerinde durduğu devasa yapı, levhadan da görülebileceği gibi, "Kanal Geçidi", yani İngiliz Kanalı boyunca İngiltere ile Fransa'yı birbirine bağlayan bir köprü... Gerçek dünya ile Cemiyet dünyası arasındaki bu farklılığın nedeni, Sherlock Holmes, kurgusal Thomas Edison ve Dr. Moreau gibi Victoria dönemi kurgusundan kişiliklerin tarihin akışında bir fark yaratması ve böylece İngiltere'yi teknolojik olarak olduğundan daha gelişmiş hale getirmiş olmasıdır. Bu sebepten, *Olağanüstü Beyefendiler Cemiyeti* yerinde bir şekilde "steampunk" olarak tanımlanmıştır."

Moore, çizgi romanın en başında, hikâyenin geçtiği dönemi ve yeri okura ileticek bir metin yazmakla kalmamış, söz konusu evrenin, gerçek hayattan daha farklı, steampunk bir evren olduğu bilgisi, devasa mimari yapılar ve heykellerle iletilmiştir. O'Neill'in çizimleri ise zaten absürd olan bu gerçekliğe kara mizahı ve abartıyı dahil ederek, karakterlerin içinde bulunduğu dünyanın bilindik Viktorya döneminden esin alan ama çok daha kaotik ve saçma bir evren olduğunu görsel olarak anlatmaktadır.



Görsel 3. The League of Extraordinary Gentlemen Volume 1, sayfa 37

(Kaynak: The League of Extraordinary Gentlemen, Volume 1, Trade Paperback Edisyon, 2002)

Moore'un senaryosunda Görsel 3'teki sayfada yer alan 4. panel için kullanılan betimlemeler arasında şunlar göze çarpar (2003): "Odanın ortasında, üzerinde kocaman kalın kayışlar olan bir yatak var. Artık çok gevşek olan kayışların arasında otururken, kırklı yaşlarının başında ya da ortalarında olan çok gergin ve kafası karışmış bir Viktorya dönemi beyefendisini görüyoruz." "Ceketi ona neredeyse fazla büyük geliyor." "Gömleğinin önü kendi kanıyla kaskatı kesilmiş ve yatakta doğrulurken bir eli acıklı bir şekilde harap olmuş olan kulağını kapatmış." "Gözlerinde yaşlar var ve uyandığı tuhaf odanın kapısından onu izleyen üç kişiye bakarken çok şaşkın ve kafası karışmış görünüyor."

Nevins ise bu sayfa ile ilgili şunları not düşer (2003: 49):

"Buradaki anlatım çerçevesi, Mina'nın Champion Bond'a yazdığı mektuptur. Drakula'nın anlatısı da benzer şekilde çerçevelenmiştir; günlük kayıtları, mektuplar ve anılar, hikâyenin anlatıldığı araçlar haline gelir."

Bu sayfa, O'Neill'in farklı duyguları ve anlamları bir arada verebilen tarzının rahatlıkla görülebildiği sayfalardan biridir. İlk panelde denizaltında seyreden Nautilus ile epik bir görüntü verilirken, kulağındaki yara sebebiyle dehşete kapılmış Dr. Jekyll'ı gösteren çizimde korku duygusu vardır. Kaptan Nemo'nun, Dr. Jekyll'ın kulağını diktığı panelde ise Dr. Jekyll'ın yüzünde korku ifadesi devam etmesine rağmen panel bu sever trajikomik bir sahneyi kara mizahi bir üslupla anlatır. Bram Stoker'ın Dracula romanındaki anlatım üslubu (günlük kayıtları) bu sayfada da kullanıldığından, O'Neill sadece Moore'un metnini görselleştirmekle kalmaz, Stoker'ın romanındaki üslubun da bir görselleştirmesini sunar. Tüm paneller Mina'nın hatıratına kazınan anılar olarak resmedilmiştir.



Görsel 4. The League of Extraordinary Gentlemen Volume 1, sayfa 106
(Kaynak: The League of Extraordinary Gentlemen, Volume 1, Trade Paperback Edisyon, 2002)

Moore'un senaryosunda **Görsel 4**'teki sayfada yer alan 3. panel için kullanılan betimlemeler arasında şunlar göze çarpar (2003): "Bu son büyük panelde sadece Moriarty'yi görüyoruz. Artık panelden çıkmış Holmes'un omzunun üzerinden fırlatıldı." "Biz ona yukarıdan bakarken, Moriarty burada bizden uzaklaşıyor, bize şaşkın bir korku ve farkındalıkla bakıyor, bunu yaparken solgun elleri umutsuzca ve yararsız bir şekilde bize doğru uzanıyor. O düşerken siyah pelerin ya da pardösüsü, etrafında dalgalanıyor. Silindir şapka (eğer varsa) ve bıçağı onunla birlikte düşmekte." "Çırpınan şeklinin ötesine baktığımızda, aşağıda profesörü bekleyen kaya çivili şelalelerin boyuna aşağı doğru korkunç ve baş döndürücü düşüşünü görüyoruz." "Bu, okuyucuların sandalyelerine yapışıp sızlanmalarına neden olacak türden bir perspektif çekimi olmalı." "Şelalenin sesi olmasaydı onun haykırışını duyabilirdik gibi görünüyor."

Nevins ise, bu sayfada 1. ve 2. paneller için şu notları düşer (2003 : 80):

"Doyle, Holmes ve Moriarty arasındaki son dövüşü, Holmes'u geri getirdiği hikâye olan *Boş Evin Serüveni*'nde anlattı. *Boş Evin Serüveni*'nde Holmes, Moriarty'nin 'silah çekmediğini ama üzerine atıldığını' söyler. ... Holmes, '*Boş Evin Serüveni*'nde kendisini nasıl kurtardığını şöyle anlatıyor: 'Düşüşün eşliğinde birlikte sendeledik. Bununla birlikte, benim için birçok kez çok yararlı olan baritsu veya Japon güreş sistemi hakkında biraz bilgim vardı. Elinden kaydım ve korkunç bir çılgılık atarak birkaç saniye çılgınca tekme attı ve iki eliyle havayı kavradı.'"

Nevins'in bahsettiği sahne epik, gerilimli ve şok edicidir. Moore bu karışıma şaşkınlığı ve korkuyu da ekler. Bu kadar farklı hissiyatı ve duygu yoğunluğunu vermek konusunda O'Neill üzerine düşeni başarılı bir şekilde gerçekleştirir; Holmes'un yüzündeki kararlı ifade, görüldüğü ilk iki panelde hiç değişmemişken, Moriarty'nin ifadesi ilk paneldeki kendinden eminlikten, ikinci paneldeki şüpheye ve nihayetinde üçüncü paneldeki dehşete evrilir. İlgi çekici olan durum, aslında mizahi bir unsur barındırmayan bu sahnenin bile, O'Neill'in çizgileriyle kara mizahi ve absürd bir havaya bürünmüş olması ve bu bağlamda, flashback olması sebebiyle genel olay örgüsünden ayrı olan bu sahnenin bile çizgi romanın geneliyle uyum içerisinde kalmasının sağlanmış olmasıdır.

Sonuç

Kökene genel anlamda Lascaux mağarasındaki resimlere kadar uzanan çizgi roman sanatının günümüzdeki modern formunun tarihçesi ise matbaanın tarihçesi ile paralel seyrediyor. İlk çizgi romanlarda metin ve çizim kaynaşması henüz ilkel düzeydedir ve çizimler henüz metinle kaynaşmadıkları için birlikte bir bütün oluşturmak yerine metni destekleyici görseller olarak işlev görmüşlerdir. Bu durum onları illüstrasyona daha yakın hale getirmiştir. Lakin zaman ilerledikçe çizgi romanda metin ve çizim kaynaşması,

konuşma balonları, düşünce kutuları ve panel sistemleri gibi eklentilerin geliştirilmesiyle günümüzdeki nihai formuna evrilmeye başlar. Çizgi roman günümüzde saygın bir sanat formu olarak yerini sağlamlaştırmıştır ve dünya genelinde Comics, Manga, Frankofon-BD ve Fumetti gibi ekollerle varlığını sürdürmeye devam etmektedir.

Çizgi roman, olayların yan yana dizilen paneller vasıtasıyla anlatıldığı sinematografik özellikler barındıran bir sanat olarak çizim ve metnin düzgün oranda karışımı, kaynaşması ve uyumu ile var olur. Bu uyumu daha ileri taşıyan bir nokta ise çizer ve dolayısıyla çizim üslubu ile senaryo arasındaki uyumdur. Hikâyeye uygun düşecek bir çizim üslubu ile resmedildiğinde, çizim artık hikâyeyi görselleştirmenin ötesine geçerek kendisi bir hikaye unsuruna dönüşür.

Süper kahraman çizgi romanlarının ana akımını oluşturduğu Amerikan çizgi romanı (comics), 1980'lerde İngiliz yazarların Amerikan çizgi roman piyasasına girmesiyle edebi açıdan daha derin, kaliteli ve katmanlı eserlere kavuşur. Çizgi roman tarihi terminolojisinde bu dönem "İngiliz İstilasası" adıyla adlandırılır.

Bu duruma verilebilecek en iyi örneklerden birisi, Alan Moore'un yazdığı, Kevin O'Neill'in resimlediği ve İngiliz İstilasası'nın ürünlerinden biri olan *The League of Extraordinary Gentlemen* çizgi romanıdır. Türkçe adıyla *Olağanüstü Beyefendiler Cemiyeti*'nin özel çekiciliği, zengin edebi coşkusunda yatmaktadır. Moore, 19. yüzyılın sonlarına ait serüven ve fantastik edebiyatın derinliklerine dalmış ve orada çok değerli bir malzeme bularak, ondan sıradışı ve şaşırtıcı bir "steampunk" yapıt yaratmıştır. Yarattığı bu dünyayı belirsiz bir aldatmayla değil, gerçek bir edebi tutkuyla oluşturmuştur.

O'Neill'in tam olarak İngiliz olan sanatı, abartılı İngiliz geleneğinin, Beano ve Dany'den Hogarth ve Gilray'a kadar geriye giden 18. ve 19. yüzyılın İngiliz siyasi karikatürlerinin hiciv anlayışını barındırır. Sanatındaki aşırılık, fotogerçekçi olmamasına rağmen işlerinde gerçekçiliğin sınırlarının ötesinde duygusal bir gerçekliğin hâkim olmasını sağlar. Üslubu bu çizgi roman için mükemmel bir seçimdir zira hikâyenin evrimini bambaşka noktalara taşımıştır. O'Neill'in sanatı çok titiz ve dikkatlidir fakat aynı oranda abartılı ve çizgi film vari karikatürize bir stilizasyona da sahiptir ki bu durum sanatçının dehasının bir parçasını teşkil eder. Ve bu tarz bir karikatürizasyon, çizgi romanın duygusal alanının geniş olmasına el vermiştir. Böylelikle birkaç sayfada komedi, korku ve patos arasında gezinilmesi mümkün olmuştur. Bu çeşitlilik bazen tek bir sayfa içerisinde, dahası tek bir panel içerisinde bile verilebilmiştir. O'Neill'in sanatında var olan bu duygusal çeşitlilik, mizah içermeyen dramatik sekanslara mizah katarak veya gayriciddi sahneler de bir ciddiyet bahşederek hissiyat bağlamında birbirlerinden kopuk sekansları da birbirlerine bağlamak suretiyle görsel bir tefsir niteliği de taşır. Bu tefsiz niteliği eserin bütünlüğüne ve tamlığına olumlu etki eder. O'Neill'in hikâyeye kattığı duygusal çeşitlilik fantastik düzeydedir ve bu durum, *The League of Extraordinary Gentlemen*'in ana unsurlarından birini teşkil etmektedir.

Moore'un senaryosu ve Nevins'in notları incelendiğinde, her ikisinde de olmayan unsurların, O'Neill'in çizimlerinde yer aldığı fark edilir. O'Neill, Moore'un kaleminden çıkan betimlemeleri kâğıda dökmekle kalmamış, bunu yaparken kullandığı üslupla 19. yüzyıl gravür baskı illüstrasyon tekniğini, İngiliz mizahını, dramayı ve geniş bir duygu skalasını çizgilere dökerek harmanlamış, bunun neticesinde çizimleri sadece metni görselleştiren illüstrasyonların ötesine geçerek bir karakter kazanmış ve görünenin ötesinde bir edebi derinlik niteliği barındırarak metin olmamalarına rağmen bir hikaye unsuru haline gelmişlerdir. *Cemiyet*, üslubun doğru seçiminin, çizgi romanın iki temel bileşeni olan çizim ve metnin birbirlerine kaliteli bir şekilde kaynaşabilmelerindeki en önemli kıstaslardan biri olduğuna dair dikkate alınması gereken bir örnektir.

Kaynaklar

- Akengin, Gültekin. ve Küçükusta, Ozan. Çizgi Roman ve Animasyon Arası Melez Bir Tür Olan "Hareketli Çizgi Roman" Kavramının İncelenmesi. *Ulakbilge*, 52: 1360-1368, 2020. <https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1605974015.pdf>
- Askwith, Mark. In *League with Alan Moore*. Locus, 510: 6-7, Locus Publications, 2003.
- Beaty, Bart. *Sanat Karşısında Çizgi Roman*: 39. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2017.
- Cantek, Levent. *Türkiye'de Çizgi Roman*: 32. İstanbul: İletişim Yayınları, 2019.
- Cantürk, Batuhan. ve Hünel, Özgür. *Olağanüstü Beyefendiler Cemiyeti: Kolektif Kurguya Saygı Duruşu*. 221B, 23: 6-10. İstanbul: Mylos Yayın Grubu Yayıncılık, 2019.
- Cengiz, Gizem. *Steampunk – Bilimkurgu Sinemasının Buhar Çılgınlığı*: 17-18, 95-100. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2022.
- Ceran, Kosta. *Çizgi Roman Nedir? Çizgili Hayat Kılavuzu – Kahramanlar, Dergiler ve Türler*: 28-29, 273.

İstanbul: İletişim Yayıncılık, 2016.

Çeken, Birsen. ve Ersan, Merve. Günümüz İllüstrasyon Sanatı ve Geleneksel İllüstrasyonda Sıra Dışı Yaklaşımlar. *Asos Journal - Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 97: 328, 2019.

Duncan, Randy. ve Smith, Matthew J. *The Power of Comics: 40*. Continuum International Publishing Group, 2009.

Erdem, Aykut. ve Erdem, Erkut. Olağanüstü Beyefendiler Cemiyeti. Serüven – Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi, 6: 5-12. İstanbul: Oğlak Yayınları, 2005a.

Erdem, Aykut. ve Erdem, Erkut. STEAMPUNK – Buhar Güçlü Postmodern Masallar. Serüven – Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi, 6: 9-12. İstanbul: Oğlak Yayınları, 2005b.

Erdem, Aykut. ve Erdem, Erkut. Alan Moore'la Çizgi Roman ve Cemiyet Hakkında. Serüven – Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi, 6: 13-16. İstanbul: Oğlak Yayınları, 2005c.

Göksoy, Simge. Çizgi Kare, Çizgi Bant, Çizgi Roman Çerçevesinde Yazı-İmaj İlişkisi. Serüven – Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi, 4: 70-74. İstanbul: Oğlak Yayınları, 2004.

Hünel, Özgür. Kaptan Nemo: Bir Bilim Korsanı ya da Küskün Romantik. *Roman Kahramanları*, 45: 23-27. İstanbul: Heyamola Yayınları, 2021.

Khoury, George. *The Extraordinary Works of Alan Moore: 10-11*, 183. Raleigh, North Carolina: TwoMorrows Publishing, 2003.

McCloud, Scott. *Çizgi Romanı Anlamak: 126*. İstanbul: Sırtlan Kitap, 2018.

McCloud, Scott. *Çizgi Roman Yapmak: 29, 148*. İstanbul: Sırtlan Kitap, 2022.

Moore, Alan. *Scripts by Alan Moore. The League of Extraordinary Gentlemen Volume 1 Absolute Edition*. DC Comics, 2003.

Moore, Alan ve O'Neill, Kevin. *The League of Extraordinary Gentlemen Volume 1 Trade Paperback Edition*. DC Comics, 2002.

Moore, Alan ve O'Neill Kevin. *Olağanüstü Beyefendiler Cemiyeti, Cilt 1*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2019.

Nevins, Jess. *Heroes & Monsters: The Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen: 158*. Austin, TX: A MonkeyBrain Publication, 2003.

Parkin, Lance. *Alan Moore: The Pocket Essential: 7*. Herfordshire, İngiltere: Trafalgar Square Publishing, 2002.

Sefer, Hasan. *Yazının Çizgileşmesi: Klasiklerin Çizgi Roman Çevirisi: 7-8, 85*. Çanakkale: Paradigma Yayınları, 2022.

Wolk, Douglas. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean: 26*. Da Capo Press, 2007.

Yalçınkaya, Can. T. *Grafik Roman. Çizgili Hayat Kılavuzu – Kahramanlar, Dergiler ve Türler: 272-285*. İstanbul: İletişim Yayınları, 2016.

ART STYLE IN COMICS AS A TOOL FOR STORYTELLING: THE EXAMPLE OF THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN

Birsen ÇEKEN, Özgür HÜNEL

SUMMARY

While the origin of the art of comics, which is a combination of text and drawing, is based on cave paintings, the history of the comic book, which is a printed work in the modern sense, is parallel to the history of the printing press. Comics have earned a respectable place as an art form today. The style of drawing in comics, as a branch where scenario and visual are fused, is an issue that should be considered in its selection and use. It is observed that a correctly chosen illustrator, and therefore the style, increases the quality of the comic, catches the harmony with the script, and goes beyond the harmony and becomes a story element on its own. With the "British Invasion" school that emerged in American comics since the 1980s, literary works that have depth and artistic quality in terms of both text and drawing emerge. The League of Extraordinary Gentlemen comic, produced by Alan Moore, one of the prominent writers of this period, together with the cartoonist Kevin O'Neill, is an important example in that the relationship between narrative and drawing style is at an unprecedented level. The harmony of the text and O'Neill's drawing style, which has a wide emotional scale, was examined with sample page and panel analyzes and the findings were interpreted in the light of the information obtained from the literature review, and the subject of how and in what way the drawing style in the comics became a means of expression has been finalized.

Keywords: Comics, Art Style, Alan Moore, Kevin O'Neill, The League of Extraordinary Gentlemen