

GRAFİK ANLATIM DİLİYLE FARKLILIK GÖSTEREN GRAFİK ROMANLARDAN SANDMAN VE KABUKI

SANDMAN AND KABUKI GRAPHICAL NOVELS WHICH SHOW DIFFERENCES ON GRAPHICAL NARRATIVE LANGUAGE

Aslı UÇMAK*

Özet

Çizgi roman diğer tüm sanatlarla iç içe olduğu kadar, belki de daha fazla grafik tasarımıyla ilgilidir. Tıpkı grafik tasarım gibi yazılı, görsel sanatları kendi sentaksı içinde birleştiren apayrı bir dile sahiptir.

Tasarımsal bir bütün olarak değerlendirilmesi gereken çizgi romanda, sayfanın üzerindeki her nokta bütünü kendine has bir parçasıdır. Diyalog ve düşünme balonları, açıklayıcı metinler, efektler gibi çeşitli yazılı ifadeler görsel ifadelerle birleştiğinde çizgi romanın kendine özgü yapısını oluştururlar. Bu kurguda metin artık bir imaj olarak sayfada yerini alırken, imajlar zihnimize dilsel ifadelerle dönüşür. Çizgi romandan grafik romana giden yol bu şekilde ayrılır. Grafik romanın en iyi örneklerinden "Sandman" ve "Kabuki"ye baktığımızda grafik romanın şüphesiz grafik tasarımıyla iç içe gelişen bir sanatsal form olduğunu görebiliriz.

Bugün grafik romanlar hâlâ kimsenin onlara bakmadığı bir yerde duruyor; bu da onları yaratıcılığımızı daha rahat gösterebileceğiniz bir alan haline getiriyor. Sonuç olarak kültürel değer olarak algılanmadıklarından serbest bir mecaz olarak kalıyor ve düşündüğümüzde bu tarz mecazları çok da rahat bulamayacağınızı fark ediyorsunuz.

Anahtar Sözcükler: Grafik roman, Sandman, Kabuki, Dave McKean, David Mack

Abstract

Comics is related with all other art branches but exceedingly related with graphic design. Comics, just as graphic design, is a language which combines art and literature in its own syntax.

Comics should be considered as a graphical design as a whole, every single dot on a page of comics is part of the whole. Written expressions like speech bubbles, word balloons, effects and captions coming together with images, form its own distinctive structure of comics. Text placed as an image to the page, the image becomes a linguistic expression in our mind. The road from comic to the graphic novel differentiates itself in this way. When we examine some of the best examples of graphic novels like "Sandman" and "Kabuki", we come to the conclusion that graphic novels and graphical design are a nested developing art form.

Today graphic novels stand at a point that nobody cares, therefore they become an area where you can work your creativity muscle. As they are

not considered as cultural values, they stand as a free media and you can notice that these kinds of media are not many.

Key Words: Graphic novel, Sandman, Kabuki, Dave McKean, David Mack

Giriş

Çizgi roman görsel öğeler barındıran bir grafik tasarım dilidir. Yazınsal-görsel iletişimin benzeri olmayan bir biçiminden (çizgi roman karesinden) doğan imajları, stil ve yapısal özellikleriyle harmanlayarak kendi grafik tasarım dilini yaratır. Yazıyı ve görsel sanatları kendi sentaksı içinde birleştirir ve yine kendine has dilbilgisi kuralları içinde, anlatmak istediklerini grafik tasarımında olduğu gibi bambaşka bir şekilde anlatır. Çizgi romanın son derece kendine has yapısal bir özelliği vardır. Anlam yaratma sürecinin en önemli noktası çerçevenin (frame) kendisi değil, çerçeveler arasındaki ilişkidir. Paneller arası boşluklarda belki de çizgi romanın oluşturduğu anlamın en temel aracı olarak okuyucunun zihni yatmaktadır. (1) Dolayısıyla çizgi romanın içindeki metinler, imajlar ve zamanlama çok iyi bir şekilde çalışmalıdır, aksi takdirde başarısız olur. Başarılı olduğunda ise başka hiçbir tasarımın yaratamayacağı kadar fazla heyecan yaratabilir.

Çizgi romanın dilini kuran ve okuyan kişiyle iletişime girmesini sağlayan imaj ve metin, çizgi roman imajını birlikte oluşturur. Elbette dilsel gösterenin/mesajın kullanılması bir zorunluluk değildir, ama durum şu ki, günümüzde çoğunlukla imajların etrafında dönen, onlar üzerine kurulan bir dönemde yaşıyor olsak ta, imajların uzlaşimsal karşılıklarından bahsetmek her zaman mümkün olmaz. Bu yüzden anlamın belli bir hat üzerinde sabitlenebilmesi için daha güvenli ve rahat bir yol olan yazı dili, çizgi roman metinlerinde baskın olarak kullanılır. İmaj ve metin ilişkisini anlayabilmek için Roland Barthes'ın çizgi romanlarda örneklediğini düşündüğü ilişki tipine bakalım: "Relay"; iki öğenin birlikte var olmasını, hareket etmesini, bütünlüklü bir ilişki kurmasını öngörür. Mesela diyalogların takip edilebilir olması için karakterlerin varlığını ima edecek imajlara ya da görünen karakterin konuşuyor olduğunu ifade etmek için konuşma balonlarına ihtiyaç vardır. Bazı tür örneklerinde biçim o kadar sabit ve nettir ki okuyan göz, sayfa düzleminde neyi nerede bulacağı konusunda hiçbir sıkıntı çekmez. Türe ait biçimsel özellikler önceden kodlanmıştır ve okuyucunun okuma pratiğini gerçekleştirirken bir sürprizle karşılaşması söz konusu olmaz. Okuyucu olarak hareket alanımız yoktur, çünkü gözün bütün hareketi önceden belirlenmiştir. Yazı o kadar baskındır ki imaj arka planda kalır. Bu biçimin okuyucuyu alıstırdığı şey sürekli bir hareket simülasyonu yaratmak, film görüntüsüne öykündür. Halbuki çizgi ancak

hayal gücü ve sayfanın kenarları ile sınırlıyken, zamanı ve hareketi aktarmanın, ifade etmenin sayısız yolu yaratılabilir. Yazılı metnin okunması sona erdikten sonra meraklı bir okur, geri dönüp karelerin içlerine de bakabilir. Ancak bu, çizgi romanın kendine has görme biçimini tam olarak karşılayamaz (2). O zaman bir yazılı metin okumuş, birtakım görüntüler görmüş oluruz, ama bir çizgi roman okuduğumuzu söylememiz çok zor olur.

Çizgi romanda, bir ses ifadesinin (efektin) panelin neresinde konumlandığı bile tüm bir okuma eyleminin sürecini (bilinçte veya bilinçdışında) etkileyeceğinden, sayfanın üzerindeki her nokta, bütünüün parçası olarak sorgulanmalıdır. Diyalog balonları, düşünme balonları, ses efektleri, açıklama metinleri gibi bütün dilsel, yazılı ifadeler çizili imajlarla bir araya geldiğinde (imaj artı metin değil), çizgi romanın kendine özgü o tek imajını var edeceklerdir. Yani metin artık bir görüntü olarak sayfa düzleminde yerleşirken, imajlar da zihnimizde dilsel ifadelere dönüşür, çizgiler çözülmeye başlar (3). Çizgi romandan grafik romana giden yol bu şekilde ayrılabilir. Bu tür çalışmalar baskı biçimleri ve çoğunlukla uzun, karmaşık hikâyeleri içermeleri nedeniyle, tıpkı uzunluk ve olay örgüsünün karmaşıklığı bakımından romanların kısa hikâyelerden ayrılması gibi, sıradan çizgi romanlardan farklılık gösterirler. Ayrıca çoğu az sayfa sayısıyla basılan yaygın çizgi romanların aksine, çoğunlukla yapım maliyeti yüksek kitaplar halinde basılırlar (4).

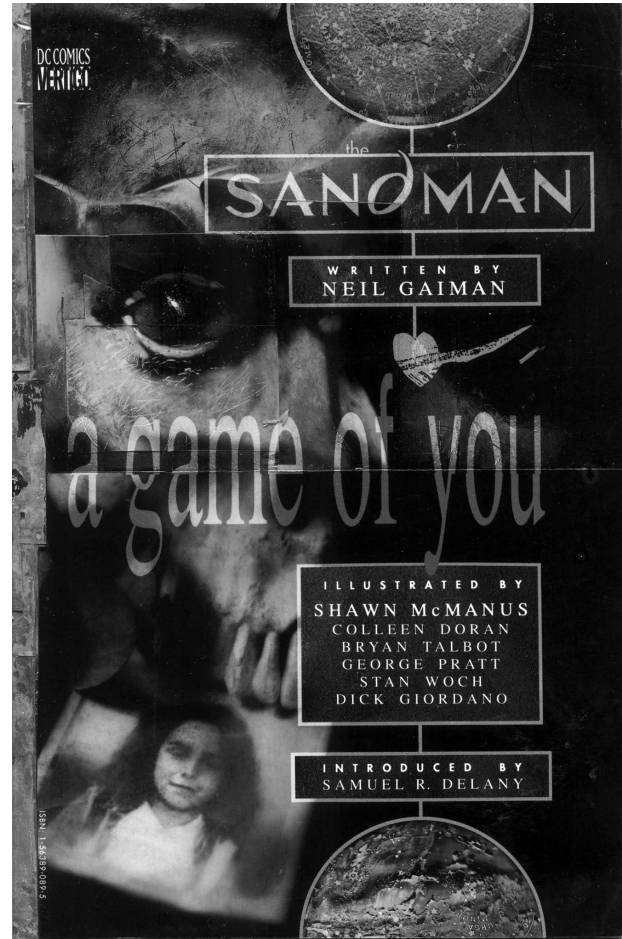
Graphic Novel (Grafik Roman) terimi, Amerika'da Avrupa tarzı albümlere ve sanatsal yaklaşımlara öykünülerek seçilmiş bir terimdir. Grafik vurgusu çizgi olarak farklılığı işaret ederken, saygınlığı ve çağırıştırdıklarıyla "roman" demek tercih edilmiştir (5).

Sandman

Kimi eleştirmenlere göre "yeni bir edebi tür" olarak da tanımlanan "Sandman", içeriği ve tasarımıyla grafik romanı en iyi örnekleyen eserlerdendir. Sandman, Modern Çağ'ın en özgün, sofistike ve sanatsal açıdan en çok arayıya sahne olmuş grafik romanı olarak kabul edilir (6). Neil Gaiman'ı dünyanın en iyi postmodern yazarları arasına sokan Sandman, aynı zamanda yazara yayımlandığı dokuz yıl boyunca pek çok ödül kazandırdı (7). Stephen King, Norman Mailer, Tori Amos gibi yazın ve müzik dünyasının dâhileri serinin kitaplarına önsözler yazdılar. Sandman ile ilk defa bir grafik roman Dünya Fantastik Edebiyat Ödülünü ve En İyi Kısa Hikâye Ödülünü "Bir Yaz Gecesi Rüyası" adlı hikâyesi ile aldı. Bu ödül, bu türde dünyada en çok okura (ki bunlara çizgi roman sevmeyenler de dahil) sahip olan Sandman'ın bu piyasadaki "öteki"yi resmettiğini kanıtlamaktadır. Çizgi roman dallarında ise yayımlandığı her ülkede "En İyi Çizgi Roman", "En İyi Kurgu", "En İyi Yazar" gibi ödüllerle onurlandırıldı (8). Hikâyenin geçtiği zamana ve mekâna göre anlatım tarzı da değişen bu grafik roman, bir matruşka gibi her sayısında nice sürprizlere gebe olan epik bir anlatıma sahiptir. Modern mitoloji ile gece kadar siyah bir fantastik edebiyatın zengin birlikteliğini, tarihe mal olmuş tiyatro eserleri ile modern zamanın kurgusunu ve efsanelerini hiçbir dikezi izi olmaksızın ören bir romandır (9). Gaiman'ın mitoloji ve edebiyatın daimi malzemesi olan "Tanrı" kavramına ve psikolojiye göndermelerde bulunduğu bir aile üzerine kurduğu bu grafik roman, 11 ciltte toplanır. Her bir ferdin adını insanların bilinçaltılarındaki duygulardan aldığı bu aile büyükten küçüğe,

Destiny (Kader), Death (Ölüm), hikâyemizin kahramanı Dream (Rüya), Destruction (Yıkım), Desire (Arzu), Despair (Umutsuzluk) ve Delirium'dan (Çılgınlık) oluşur (10). Kardeşler arasındaki ilişki fantastik bir serüvene yol açar. Burada tarihten ya da düşlerden, masallardan tanıdığımız çeşitli karakterlerin bilmediğimiz yönleriyle tanışırız. Habil ile Kabil, Lilith, Havva, Lucifer, Odin, Loki, Azazel, Beelzebub, Orpheus, unutulmuş tanrılar, hatta Marco Polo, Harun Reşit, Octavianus Julius Caesar, Mark Twain, Shakespeare, Maximilien Robespierre.

Günümüzün en yetenekli multimedia/çoklu ortam sanatçılarından biri olarak kabul edilen Sandman'ın çizeri Dave McKean, grafik roman serilerini tasarlatırken barok pentür teknikleri ile üretilmiş resimleri, yalın çini desenleri, fotoğrafları, aşırı pozlanmış fotoğraf kağıtları, atık maddeler ve hazır objelerden türetilmiş imajları, serbest bir kolajla dijital platformda harmanlayarak olgunlaştırdığı bir teknik kullandı. Sanatsal yaratıcılık, bilinçaltı ve kolektif bilinçsizliğin timsali olan "Dream" adlı kahramanın maceralarını konu alan Sandman'ın kapaklarının hepsi daha sonra Sandman Dust Covers adlı retrospektif albümden bir araya getirildi (Resim 1, 2, 3).



Resim 1. McKean'in kolaj tekniği kullanarak hazırladığı Sandman "A Game Of You" kapağı. Son müdahale bilgisayarda yapılmıştır.

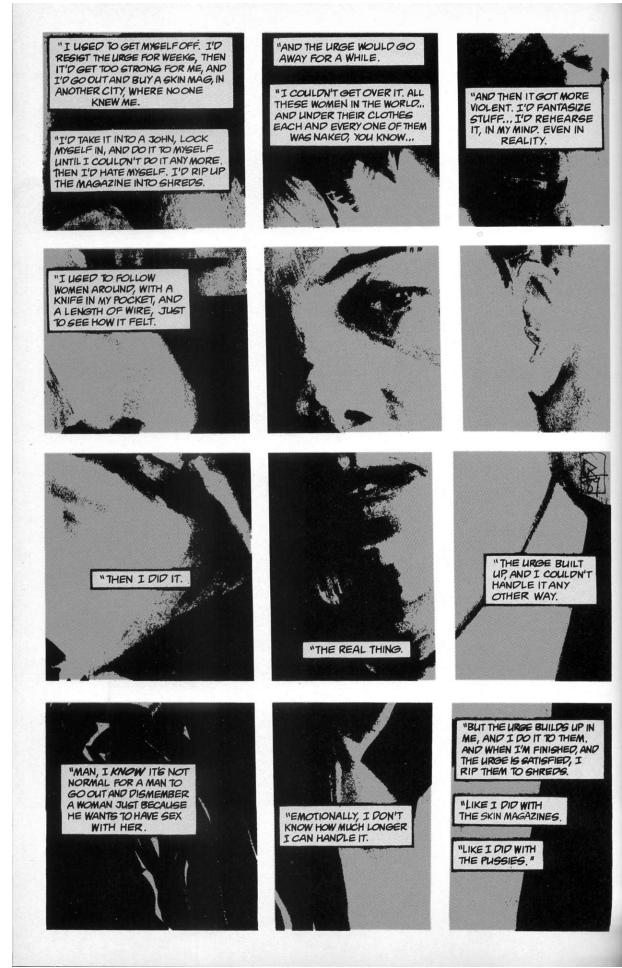


Resim 2. Sandman "The Doll's House" cildinden çerçevenin farklı kullanımına bir örnek. Tek bir kare 12 adet eşit olmayan parçaya bölünmüştür.

Kabuki

Grafik Roman tanımlamasına uyan belki de en iyi örneklerden bir diğeri de "Kabuki"dir. Beş ciltten oluşan Kabuki'nin üçüncü cildi "Masks of Noh" hariç Kabuki, hikâyesinden çizimlerine, sayfa tasarımlarından kaligrafisine dek tamamen David Mack'ın imzasını taşır. Mack'ın Japon kültürüne olan ilgisi onun resimleme anlayışında da etkisini göstermiştir. Tüm elemanların eşit önem taşıdığı, birbirlerini tamamlayarak tek bir bütün oluşturdukları bir sanat anlayışını tercih etmiştir.

Özellikle Rus sinemacı Eisenstein, böyle bir vizyonda Mack'ın öncülü olarak düşünülebilir. Eisenstein, sinemayı oluşturan temel öğenin montaj (kurgu) olduğunu düşünüyordu. Ona göre, çerçeveler, planlar, ses, renk vb. bütün montaj elemanları birbirleriyle çarpışmalı, ortaya çıkan şey tüm birimlerin toplamından daha fazla bir şey, yani onların çarpımı olmalıdır. Japon sanatı da Eisenstein'in bu anlayışını pekiştirmiştir. Eisenstein "Film



Resim 3. Taramanın, leke ya da rengin etkin rol oynadığı bağımsız karelerden oluşan tasarım. Bağımsız tasarımların aynı zamanda sayfa tasarımının bütününe nasıl hizmet ettiğini görüyoruz. Çizerin hakimiyeti okuyucuda herhangi bir kopukluk duygusuna neden olmuyor.

"Biçimi" adlı eserindeki bazı makalelerinde, Kabuki tiyatrosuna da değinmiştir. Kabuki'nin her bir hecesi tiyatrodaki bir öğeyi simgeler: Ka, şarkı; Bu, dans; Ki ise harekettir. Kabuki tiyatrosunda vurgulanan şey bu üç öğenin muhteşem uyumudur. Eisenstein "Film Biçimi"ndeki "Beklenmedik" adlı makalesinde bu özelliği şu şekilde vurgulamıştır: "Japonlarsa bize bambaşka, son derece ilginç bir topluluk biçimi sunarlar: Tekçi bütün.

Burada ses-devinin-uzam (space)-insan sesi birbirine eşlik etmez (birbirine koşut bile değildir), eşit önem taşıyan elemanlar olarak işlev görür." David Mack'ın çalışmalarını alışırdığımız çizgi romanlardan farklı kılan işte bu özelliktir. Hikâye ve görsel öğeler birbirlerine eklenmiş olmaktan ziyade bütünleşmişlerdir. Yazılar kimi zaman, geleneksel çizgi romanlarda metinle resmi kesin hatlarla ayırmaya yarayan anlatı panelleri, konuşma ve düşünce balonlarının dışına taşarlar, görseelliğin ve sayfa tasarımının bir parçası haline gelirler. Örneğin, Mack bazen görsel bir



Resim 4. Kabuki'den alışlageldik çizgi roman kalıplarının dışına çıkan bir sayfa örneği. Ait olduğu grafik romandan bağımsız olarak incelediğinizde başlı başına bir resim ya da illüstrasyon örneği olarak algılanabilir.

öğeyi çizmek yerine, sadece onun adını yazar: Kabuki'nin yüzündeki yaranın olması gerektiği yerde sadece "yara" yazması gibi (11). Mack'in hikâyeleri senaryolaştırılıp işlevsel çizimlerle aktarılabilecek bir yapıya sahip değildir. Az sayıda karakterle ve o karakterleri var eden imajlarla yola çıkar ve tutar. Bu da anlatımı olabildiğince öznel, algıya ve bakış açısına dayalı kılmakta, olayların boyutundan bağımsız olarak okuyucunun perspektifini karakter düzeyine getirmektedir.

Mack'in görsellik tercihleri sayfayı bütün olarak bir tabloya dönüştürmek, panel yapısını kırmak, yazıları da görsel olanı açıklayan bir unsur yerine şiirsel yorumlar halinde sayfaya dağıtmak üzerine kuruludur. Teknik olarak suluboya, pastel, kara kalem, fotoğraflanmış çeşitli görsel dokuları kullanır ve bunların bir araya getirdiği her türlü kolaj sayfaları oluşturur. Karakterleri, çoğunluğu arkadaşlarından oluşan modellerin fotoğraflarını baz alarak çizer. Fotoğraflarda tercih edilen açılar ve çizime dönüştürülürken yapılan deformasyonlar, karakterlerin görünüşünü ve duruşlarını çizgi romanlarda alışık olduğumuz tasarımların dışına taşır.



Resim 5. Bir önceki örnekte olduğu gibi Kabuki'den yine kalıpların dışına çıkan bir çalışma.

Gerçekçi olan karakter çizimleri, öykünün ilerleyişinde algının yarattığı bozulmalarla kimi zaman karikatürize bir hale gelir. Özellikle Kabuki'de Japon kültürünün de etkisiyle japon çizgi romanlarında (manga) sıkça kullanılan deformasyonlara uğrarlar. Karikatürleştirme ve gerçeküstü anlatıma örnek vermek gerekirse, bir noktada Kabuki'nin peşine takılan gardiyanlar, resimlerle bütünleşmiş olan merdiven biçimine sokulmuş yazıların üzerinden zıplayarak saldırırlar. Kabuki'nin tepkisi dans adımlarıyla özdeşleştirilmiş bir saldırı planıyla önceden belirlenmiş bir rotada karşı saldırıya geçmek olur. Sayfaya dağılmış panellerde Bruce Lee'nin dövüş tekniklerini anlattığı kitaplarda bulunan figürlerinkine benzer bir teknik mücadeleye başlar. Otomatik hareketler Kabuki'nin deyimiyile "hareket halindeki şiire" dönüşür. Karakter çizimleri basitleşir, deyim yerindeyse çöpten adamlara, sonra da giderek Kanji alfabesine dönüşür. Yazılar nota anahtarının üstüne kayar ve notalarla yer değiştirirler, notalar akarak Ukiko'yu büyüten General'in piyanosunda son bulur. Sahne üst üste gelen saldırılar arasında bilincini kaybeden Kabuki'nin üzerine karikatürize edilmiş bir şekilde kapanan onlarca gardiyanla kapanır. Bu değişken görsel biçim



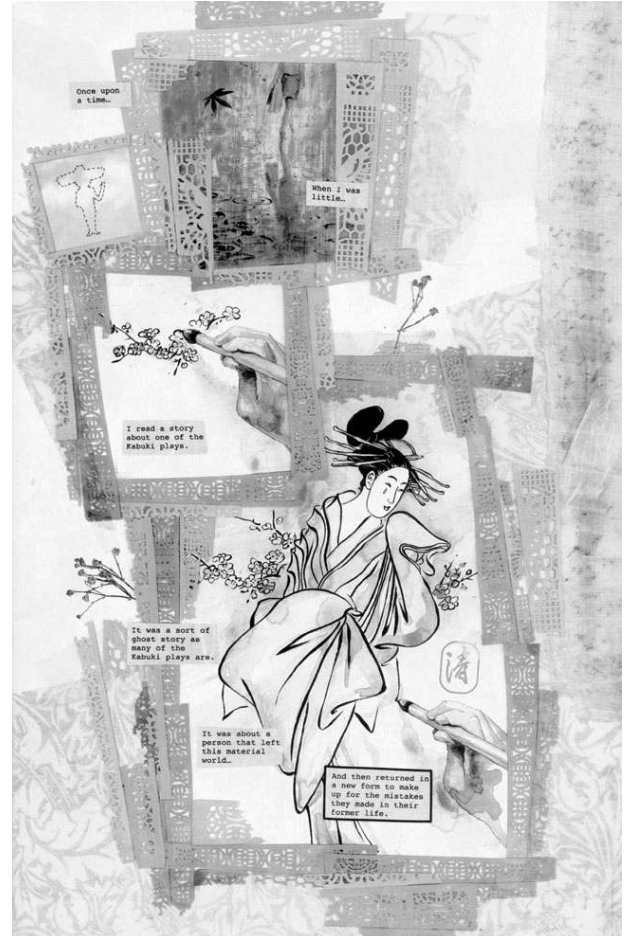
Resim 6. Kabuki'den grafik romanın kendine özgü tasarım diline farklı bir örnek. Kontrastlar yoluyla elde edilen ifade çok güçlü.

denemeleri karakterlerin çocuk bakış açısıyla da örtüşür. Sayfalar süslemelerle, üçgen motifleriyle ve çizimlerden çıkan oklarla yapılan "Ben, Babam, Arkadaş" gibi açıklamalarla doludur. Kaligrafi zaman zaman çocuksu bir hal alır. Az sayıda olan konuşma balonunun dışında metinler bu şekilde görsel öğelerle beraber sunulur. Biçim, içeriğe göre değişir.

Kabuki'nin körü körüne bir milliyetçilik anlayışıyla hükümete hizmet ettiği sayılar siyah beyaz ve daha kesin hatlarla çizilmiştir. Karakterin iç dünyasına girmemizle birlikte görsel tasarımlar renklenir, şizoidleşir ve yukarıda da bahsettiğimiz deneysel üsluba geçiş yaşanır (12). Kabukiden örnekler Resim 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10'da verilmiştir.

Sonuç

Sonuç olarak tüm bu verilerden sonra grafik romanın, şüphesiz bir şekilde sanatsal bir form olduğu onaylanır. Onun iyi bir form olup olmadığı sorusu ise önemsiz bir hale gelir. Açık bir şekilde diğerleri kadar iyidir ya da diğerleri kadar kötüdür. Roger Sabin'in "Comics, Comix and Graphic

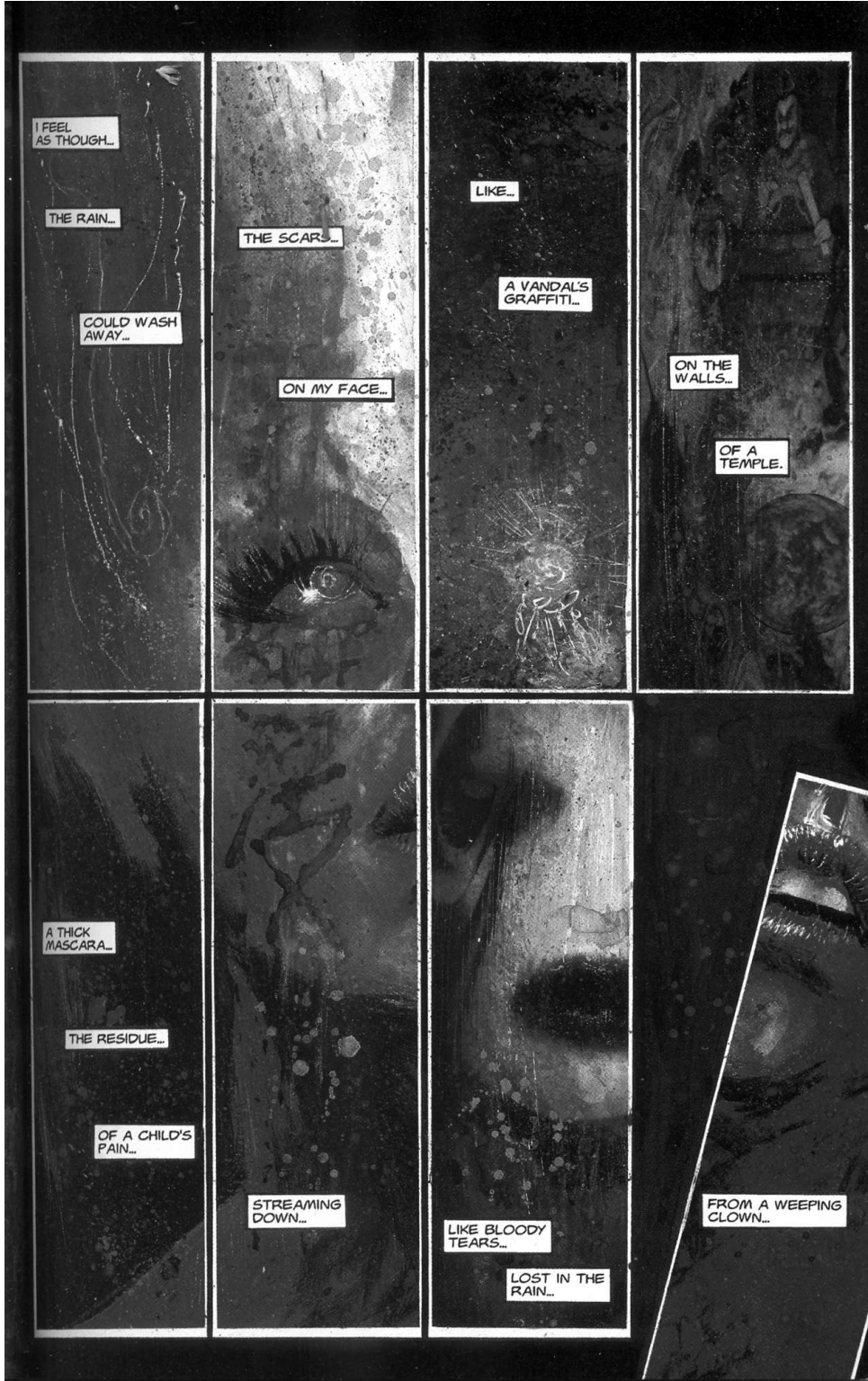


Resim 7. Kabuki'den geleneksel yöntemler ve dijital olanaklarla oluşturulan bir kolaj sayfası.

Novels: A History Of Comic Art" adlı kitabında da belirttiği gibi kimi eleştirmenlere göre çizgi romanların yüzde 90'ı çöptür. Zaten bir şeyi ilginç kılan da geriye kalan yüzde 10'luk kısmıdır. Ancak bu rakam şüphesiz diğer tüm alanlar için de söylenebilir. Örneğin, her hafta vizyona giren filmlerden kaç tane izlenmeyi hak etmektedir?

Batman'ın çizeri Frank Miller çalışmalarından birinde şöyle söyler: "İllüstrasyonlar gerçekte olup bitenin görüntüsü değildir. Hikâye de gerçekte olup biteni anlatmamaktadır aslında. Burada bir boşluk ve bu boşluğun içinde bir yerlerde de gerçek vardır." Söz konusu bu boşluk, çizgi romanın çekirdeğini yani meydan okuyuşunu oluşturan, sözle imaj arasındaki belli belirsiz etkileşimdir ve çizgi roman sanatının yeni grafik tasarımlarını tanımlayan da bu meydan okumanın kendisidir (13).

Bütün bunlar çizgi romanların neden yazarlar, tasarımcılar ve sanatçılar tarafından ele alınıp rahatça oynanabildiği bir mecra olduğunu açıklıyor. Aslında çizgi romanlar kimsenin onlara bakmadığı bir alanda duruyor ve



Resim 8. Bir sayfada iletilmek istenen duygunun çerçeveyle de anlatımına etkili bir örnek.



Resim 9. Değişik çizim tekniklerinin bir arada kullanıldığı örnek. Suluboyanın yanında ilk karede gördüğümüz gibi (görüntüyü flulaştırarak bozmak) dijital olanaklardan da yararlanılmıştır.



Resim 10. Mack'ten başka bir örnek. Mack bu sayfada duyguları ifade etmek için detayları yoğun olarak kullanıyor ve olayları kahramanın gözünden de görebilmemizi sağlayacak bir üslup kullanıyor. Çerçeve için kullanılan motifte de gördüğümüz gibi yine kolaj tekniğinden yararlanıyor.

bu da onları yaratıcılığınızı gösterebileceğiniz bir alan haline getiriyor. Sonuç olarak kültürel bir değer olarak algılanmadıklarından bu alan serbest, düşündüğünüzde çok da rahat bulamayacağınızı fark ettiğiniz bir alan olarak kalıyor.

*Aslı UÇMAK

e-posta: asliucmak@gmail.com

DİPNOTLAR

1. Önsal, Başak, 2004 Bahar, Çizgi Romanı Anlamak, Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi, Sayı 1, s. 5-7.
2. Önsal, Başak, 2005 Bahar, İmaj-Metin, Serüven Çizgi Roman Araştırmaları

Dergisi, Sayı 2, s. 104-105.

3. Önsal, Başak, 2005 Bahar, İmaj-Metin, Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi, Sayı 2, s. 104-105.

4. Serüvenci, 2009, <http://www.seruven.org/blog/labels/Grafik%20Roman.html>, 10.09.2009.

5. Serüvenci, 2009, <http://www.seruven.org/blog/labels/Grafik%20Roman.html>, 10.09.2009.

6. Adrheanas, 2008, <http://www.fantastikedebiyat.com/forum/sandman-t1272.html>, 10.09.2009.

7. Erkilic, Efsun, 2004.

http://www.radikal.com.tr/ek_haber.php?ek=ktp&haberno=2485, 02.09.2009

8. Erkilic, Efsun, 2004.

http://www.radikal.com.tr/ek_haber.php?ek=ktp&haberno=2485, 02.09.2009

9. Geiman, Neil, 2006, Sandman: Düş Müziği, İstanbul, Arkabahçe Yayıncılık, Arka kapak.

10. Erkilic, Efsun, 2004

http://www.radikal.com.tr/ek_haber.php?ek=ktp&haberno=2485, 02.09.2009.

11. Yalçınkaya, Can, Deniz, Engin, 2006, David Mack ve Çizgi Roman Görselliğinin Evrimi, Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi, Sayı 2, Sayfa 16-19.

12. Yalçınkaya, Can, Deniz, Engin, 2006, David Mack ve Çizgi Roman Görselliğinin Evrimi, Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi, Sayı 2, Sayfa 16-19.

13. Schumer, Arlen, Çeviren: Artan, Şahin, 1989, Yeni Süper Kahramanlar: Bir Grafik Değişimin Öyküsü, Argos Dergisi, Sayı 11, s.76-82.

KAYNAKLAR

Önsal, Başak; 2004 Bahar, Çizgi Romanı Anlamak, Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi, Sayı 1, s. 5-7; 102.

Önsal, Başak; 2005 Bahar, İmaj-Metin, Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi, Sayı 2, Sayfa 104-105.

Serüvenci, 2009, <http://www.seruven.org/blog/labels/Grafik%20Roman.html>, 10.09.2009.

Adrheanas, 2008, <http://www.fantastikedebiyat.com/forum/sandman-t1272.html>, 10.09.2009.

Erkilic, Efsun; 2004.

http://www.radikal.com.tr/ek_haber.php?ek=ktp&haberno=2485, 02.09.2009

Geiman, Neil; 2006, Sandman: Düş Müziği, İstanbul, Arkabahçe Yayıncılık.

Mack, David; 1998, Kabuki Dreams, Canada, Image Comics.

Deniz, Engin; Yalçınkaya, Can; 2004, David Mack ve Çizgi Roman Görselliğinin Evrimi, Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi, Sayı 2, s. 18.

Sabin, Roger; 1996, Comics, Comix and Graphic Novels, A History Of Comic Art, Hong Kong, Phaidon Press Limited.

Schumer, Arlen; 1989, Yeni Süper Kahramanlar: Bir Grafik Değişimin Öyküsü, Argos Dergisi, Sayı 11, s. 76-82.