

# **SANATSAL ÜRETİMDE VE GÖRSEL ANLATIDA BİÇİM VE İÇERİK ORTAKLIĞI ÜZERİNE BİR ÖRNEK: DAVE MCKEAN/NEİL GAIMAN'IN *MR PUNCH* KOMİK BİR TRAJEDİ VE TRAJİK BİR KOMEDİ ADLI GRAFİK ROMANA BAKIŞ**

**M. Korkut ÖZTEKİN\***

**ÖZ**

Comical Tragedy and Tragical Comedy of Mr. Punch / Mr. Punch'in Komik Trajedisi ve Trajik Komedi, İngiliz yazar Neil Gaiman kaleme aldığı ve grafik sanatçısı Dave McKean'ın çizdiği, 1994 senesinde yayınlanan bağımsız bir grafik romandır. Bu grafik roman içerik ve biçimin evliliğine, grafik öyküleme ve ardışık sanat medyumunda güzel bir örnektir. Gaiman ve McKean'in neredeyse bir ömre yayılan ortaklıklarına örnek teşkil eder. Kariyer hikayeleri, ortak çalışmalara yansıttıkları eşsiz ve kişisel yorumları pek çok genç sanatçı için ilham kaynağıdır. Bir grafik romanı analiz etmek çok katmanlı bir süreçtir. Bir grafik roman edebi bir metin olarak değerlendirilebilir; bir senaryo yazımı örneği olduğu kadar tipografi, sayfa düzeni tasarımı, teknik ve üslup bakımından bir resimleme projesidir. Gaiman ve McKean ortaklığı böylesine iç içe geçmiş karmaşık ve çok katmanlı öyküleme çalışmalarının incelenmesi bakımından metod önerecek niteliktedir.

**Anahtar Kelimeler:** Grafik tasarım, grafik Roman, sanat eseri okumaları, çizgi roman, görsel öyküleme, Neil Gaiman, Dave McKean, Punch ve Judy kukla oyunu

## **A COLLABORATION EXAPLE IN GRAPHIC STORYTELLING AND ARTISTIC PRODUCTION PROCESS: A FORMATIVE CRITICAL APPROACH TO DAVE MCKEAN AND NEIL GAIMAN'S GRAPHIC NOVEL *MR. PUNCH*- A COMICAL TRAGEDY AND TRAGICAL COMEDY**

**ABSTRACT**

Comical Tragedy and Tragical Comedy of Mr. Punch is a graphic novel written by British writer Neil Gaiman and graphic artist Dave McKean, which was published in 1994. This graphic novel is a beautiful example of the marriage of form and content on graphic storytelling and sequential art medium. The lifelong collaboration between Gaiman and McKean is exemplary. The stories of their carrier and their unique and personal contributions to their co-op works will inspire several young artists. The analyses of a graphic novel can be handled in multiple ways. A graphic novel can be regarded as a literary text; An example of screenwriting or a book design perspective, which is a combination of typography, layout design, illustration style and technique. Gaiman and McKean's collaboration also draw a guideline for exploration of such complex and multilayered graphical and literary intermixed storytellings.

**Keywords:** Graphic design, graphic novel, art criticism and formal analyses, comics, visual storytelling, Neil Gaiman, Dave McKean, Punch and Judy show

---

\* Yrd.Doç. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü Drafik Tasarımı Anasanat Dalı Narlıdere / İzmir. korkut.oztekin@gmail.com, korkut.oztekin@deu.edu.tr

Makale Gönderim Tarihi: 10.10.2017 – Makale Kabul Tarihi: 26.10.2017

## ÇİZGİ ROMANDA BİÇİM VE FORM

Türkiye’de çizgi roman üzerine yapılan ilk akademik çalışmalar doksanlı yılların sonlarında ortaya çıkar ve ekseriyetle metin üzerine odaklanan niteliktedirler. Bu çalışmalar, mütercim tercümanlık, filoloji, edebiyat ve basın yayın disiplinlerinin çatıları altında üretilmiştir. Artık günümüzde çizgi roman bir alt kültür değil, ana akımın bir parçası haline geldiği için görünürlüğü küresel düzeyde oldukça fazlaşmıştır; Bu sanatsal üretim mecrasını taktir eden akademisyenlerin sayısı güzel sanatlar çevrelerinde de artış göstermiştir. Bu durum, bir çizgi roman eserinin analizi sorunsalını gündeme taşımıştır. Hem yazı hem de resmin bir araya gelmesi ile oluşturulmuş çizgi roman, hayati organları ortak olan bir siyam ikizidir. Onları ayırmaya kalksak, büyük ihtimalle biri ölecektir. Hatta ikisini birden kaybetme olasılığımız da yüksektir.

Çizgi romanda yazı iki biçimde ele alınmalıdır;

1. Bir senaryo olarak, yaratıcı yazarlık kuralları çerçevesinde edebi bir metin olarak...
2. Yan anlam ve alternatif okuma üretmekte kullanılabilecek tipografik veya kaligrafik bir grafik eleman olarak...

Doğası gereği yazı, bir öyküleme, anlatım ve aktarım aracıdır. Dolayısıyla çizgi romanda edebiyat, grafik tasarım ve resim sanatları iç içe geçmiştir. Amerikalı Çizgi roman sanatçısı Van Fleet, şöyle demektedir; “Öyküleme ve öykünün kendisi, sizin(çizgi roman çizerinin) bir numaralı ödevinizdir; hikaye için ordasınızdır zaten. Öyküyü okunabilir kılmak, anlaşılır bir biçimde sunmak ve öyküyü kendisiyle ters düşmeyecek bir grafik dilin içine koymak bu işin temelidir” (Talon, 2003: 169).

Çizgi roman üretmenin standart bir metodu bulunmamaktadır. Bir yazarın kaleme aldığı bir senaryoyu resimlemek bu işin ilk akla gelen süreci gibi görünebilir ancak Héрге veya Shaun Tan gibi hem yazan hem de çizen sanatçılar için “görsel olarak yazmak” gibi bir teknikten bahsedebilmek mümkündür.

Mike Mignola, elinde yazılı bir senaryo olmadan çizgi romanlarını hazırlar. Kafasında uzun süreden beri taşıdığı ve geliştirdiği öyküleri öncelikle resimsel bir biçimde kağıda döker. Bu yöntem bir çizer olarak her sayfanın görsel tasarımını üzerine özen gösterebilmesini sağlar. Sonra Mignola, sayfalara serpiştirdiği boş konuşma balonlarının ve anlatım kutucuklarının içlerini doğaçlama bir biçimde doldurur.

Bir yazarın kaleme aldığı bir resmi resimlerken illüstratör, çizgi roman çizeri bir ilk okuyucudur. O senaryoyu beyaz perdeye uyarlayan bir yönetmen, yapımcı gibidir. Metinden anladıklarının yanı sıra metin üzerinden kendi söylemlerini ve yorumlarını sanatı aracılığıyla okuyucuyla paylaşır. İyi bir çizgi roman, senaryonun tasvir ettiklerini resimlemez, göz ardı ettiklerini anlatır. Neil Gaiman ve Dave McKean ortak çalışması olan *A Comical Tragedy and Tragical Comedy of Mr. Punch* bunun en iyi örneklerinden biridir.

## **YAZARIN HİKAYESİ; NEİL GAIMAN**

Neil Gaiman, Sandman ya da Mr. Punch'ı yazmadan, çizgi romanların renkli ve acayip dünyasına karışmadan önce de kalemiyle ekmeğini kazanan bir yazardı. Neil Gaiman, 10 Kasım, 1960'da İngiltere'de Hampshire'nin Portchester bölgesinde dünyaya gelmiştir. Hy Bender ile Sandman çizgi roman serisi üzerine yaptığı söyleşilerin derlendiği *The Sandman Companion*'da ailesinin kökenlerinin Doğu Avrupa'ya, Rusya'ya uzandığını ifade eder. Her ne kadar yahudi bir aileye mensup olsa da İngiltere Kilisesi okullarında eğitim görmüştür. Sıkı katolik disiplini öğrendiği bu okullara dair anılarının yankıları *One Life Furnished In Early Moorcock* ve *Season Of Myst* gibi eserlerinde hissedilebilir.

Gençliğinde C.S. Lewis, J.R.R. Tolkien ve G.K. Chesterton gibi yazarları okumuştur, sonraki dönemlerde Samuel R. Delany, Roger Zelazny, Harlan Ellison, Michael Moorcock ve Gene Wolfe'ü takip etmiştir. Bir taraftan Katolik okulunda aldığı eğitim, diğer yandan da bir Bar Mitzvah olabilmesi için bir Ortadoks Yahudi hazzandan aldığı özel dersler, hristiyanlık ve musevilik inançları üzerine genç yaşta karşılaştırmalı derin bir bilgiye sahip olmasını sağlamıştır.

Bu arada babasının manav dükkanına gelen Amerikan çizgi romanlarını okuyarak büyür. Çizgi roman, Gaiman'da kısa zamanda bir tutkuya dönüşür. En çok takip ettiği yayınlar *Phantom Stranger* ve *Black Orcid*'dir. Garip bir biçimde çizgi romanları çizmekten çok yazmayı diler. Okulunu ziyarete gelen bir kariyer danışmanı ile içinde yatan aslanı paylaşır. Küçük Gaiman'ın bir çizgi roman yazarı olmak istediğini öğrenen kariyer danışmanı, hayaliyle dalga geçince takip eden dokuz sene boyunca yazar eline bir daha çizgi roman almaz. Ancak yine de Gaiman kendisine basın-yayın alanında bir kariyeri çizer (Bender, 1999: 12).

1980'lerin başında Gaiman, dış dünya ile bağlantılar kurabilmek, yazdıklarını bastırabilmek ve hayran olduğu özel kişiliklerle tanışabilmek için muhabir olmaya karar

verdi. Bu dönemde türlü kitap eleştirileri ve röportajlar kaleme alır. 1984’de ilk kitaplarını yayınladı. Bu kitaplar, dönemin popüler müzik gurubu Duran Duran’ın biyografisi ve Kim Newman ile birlikte kaleme aldığı bilim kurgu kitaplarından özlü sözlerin derlendiği *Ghastly Beyond Belief*’dir. Başta *Knave* olmak üzere, türlü dergiler için röportajlar, makaleler ve eleştiriler yazmıştır.

Gaiman, serbest çalışan bir muhabir olmanın kazançlarını fazlasıyla yaşadığını ifade eder. Devamlı seyahat ederek, ülke çapında türlü bilimkurgu ve fantezi kongrelerine katılır. Bu tip etkinliklerde bilimkurgu ve fantezi türünün popüler yazarlarıyla tanışır ve yakın dostluklar kurar. Douglas Adams ile buluşması 1980’lerin sonuna doğru *Don’t Panic: The Official Hitch Hikers Guide To The Galaxy Companion*’ı kaleme almasına vesile olur. Terry Pratchett ile kurdukları ortaklığın meyvesi, mahşer gününün gelişi üzerine bir kara komedi olan *Good Omens*’dir.

Bu röportaj turlarından birinde, bir tren garındaki gazete bayisinde Alan Moore’un kaleme aldığı *Swamp Thing* adlı çizgi romanla karşılaşır. Ve çizgi romana duyduğu küllenmiş aşk yeniden alevlenir. Moore’un yazın tarzından çok etkilenen Gaiman, bu sıra dışı çizgi roman yazarıyla tanışmaya karar verir. Bu arada Alan Moore 1986 yılında kaleme aldığı *Watchmen* adlı çizgi roman serisiyle oldukça prestijli bir bilim-kurgu edebiyatı ödülü olan Hugo’yu alarak çizgi roman tarihinde bir ilke imza atmıştır. Yüksek eğitimi olmayan, kendi kendini yetiştirmiş, işçi sınıfı kökenli bu İngiliz sanatçıya, herkes çizgi roman gemisinin seyrini sonsuza dek değiştiren adam olarak bakmaktadır. Gaiman, kitabı *Ghastly Beyond Belief* ile birlikte bir tanışma ve teşekkür mektubunu Allan Moore’a yollar. Böylece iki yazar arasında kısa zamanda bir dostluk gelişir.

Allan Moore ile tanışmasıyla birlikte Gaiman’ın önünde çizgi roman dünyası aralanır. Dave McKean ile paylaşacakları uzun soluklu ortaklığın temelleri bu dönemde atılır (Bender, 1999: 37).

## **ÇİZERİN HİKAYESİ; DAVE MCKEAN**

Günümüzün en yetenekli multimedia sanatçılarından biri olarak kabul edilen Dave McKean 29 Aralık 1963 de Taplow, Berkshire’da (Birleşik Krallık, İngiltere) dünyaya geldi. 1982 den 1986 ya kadar “*Berkshire College of Art and Design*”da tasarım, illüstrasyon (resimleme) ve film yapımcılığı üzerine eğitim görür. 1986 da İngiliz yazar Neil Gaiman ile tanışır. McKean başından kötü bir NewYork tecrübesi geçmiş genç bir tasarımcıdır. Çizgi roman yapmak istemektedir ancak bir türlü kendisiyle çalışmak isteyen bir yazar ya da editör

bulamaz. Tesadüf eseri bir araya gelen ikili, birbirlerinden çok etkilenirler. Bu karşılaşma bu gün dahi devam eden çok verimli bir ortaklığın başlamasına vesile oldu.

McKean, Gaiman ile birlikte ve tek başına bir çok ödüllü çizgi roman projesine çizer ve tasarımcı olarak imza atar, bunların arasında *Black Orchid*'i (1988) Grant Morrison ile birlikte yaptığı bir Batman grafik romanı olan *Arkham Asylum*'u (1989) ve solo çalışması *Cages*'i de sayabiliriz. Bu çizgi roman serilerini resimlerken McKean, barok pentür teknikleri kullanır. McKean 1987 yılında ekürisi Gaiman'nın kaleme aldığı, sanatsal yaratıcılık, bilinç altı ve kollektif bilinçsizliğin antropomorfik (insan-biçimsel) timsali olan “*Dream / Düş*” adlı kahramanın maceralarının konu edildiği “*Sandman*” periyodik çizgi roman serisinin kapaklarını tasarlamaya başlar.

Neil Gaiman Türlü yayıncılar için bir çok çizgi roman yazmıştır, ancak en çok *The Sandman* çizgi roman serisi ile tanınır. Sandman çizgi roman serisi, yayınlandığı dönemlerde küçük bir kültürel fenomen haline gelmişti. Gaiman, Sandman sayesinde çizgi romanın saygınlık kazanmasını sağlamış, bu ifade biçimini pek çok farklı sosyal guruba tanıtmış ve sevdirmiştir. Gaiman söz verdiği gibi 1987’de başladığı seriyi 1996’da bitirir ve bu Amerikan çizgi roman endüstrisi için bir ilk niteliğindedir. 75 sayıdan oluşan seri 10 ciltte toplanır. Bu ciltler halen basılmakta ve yeni okuyucuların ilgisini çekmeyi sürdürmektedir. Zaman içinde okuyucuların da ısrarları üzerine Gaiman, Sandman mitolojisine dair yeni öyküler yazmayı sürdürmüştür. Ancak bu hikayeler, orijinal Sandman gibi kendi içinde devamlılık arz eden bir destan olmanın ötesinde Morpheus nostaljisine kısa ziyaretler niteliğindedirler.

McKean, Sandman için hazırladığı kapakların hepsini sonradan *Sandman Dust Covers* adlı retrospektif albümde bir araya getirmiştir. Bununla beraber, McKean, Gaiman'nın pek çok öyküsünü resimlemiştir ve bu yayınlara eşlik eden uygulamalar üretmiştir. Bir mafya hikayesi olan *Violent Cases* (1987), bir sinema yönetmenin ölümünün ardından gelişen olayların işlendiği *Signal to Noise* (1992) ve Neil Gaiman'ın çocukluk anıları üzerine olan *Mr. Punch* (1994) bunlardan bir kaçıdır. Bu arada *Mr. Punch*'da ilk kez çizgi romanda tipografiye ne kadar çok önem verdiğini vurgulamak adına, Jonathan Barnbrook'un Emigre için hazırladığı *Masons* adlı harf karakteri setini kullanmıştır. Dahası, McKean yine Gaiman'ın yazdığı üç çocuk kitabını da resimlemiştir; *The Day I Swapped My Dad for 2 Gold Fish* (1997), *Coraline* (2002) ve *The Wolves in The Walls* (2003).

1989’da Gaiman *The Books Of Magic* adlı çizgi romanı yayınlar. Dört bölümden oluşan bu mini seri D.C. yayın evinin çatısı altında piyasaya sürülmüştür ve yine Gaiman'a

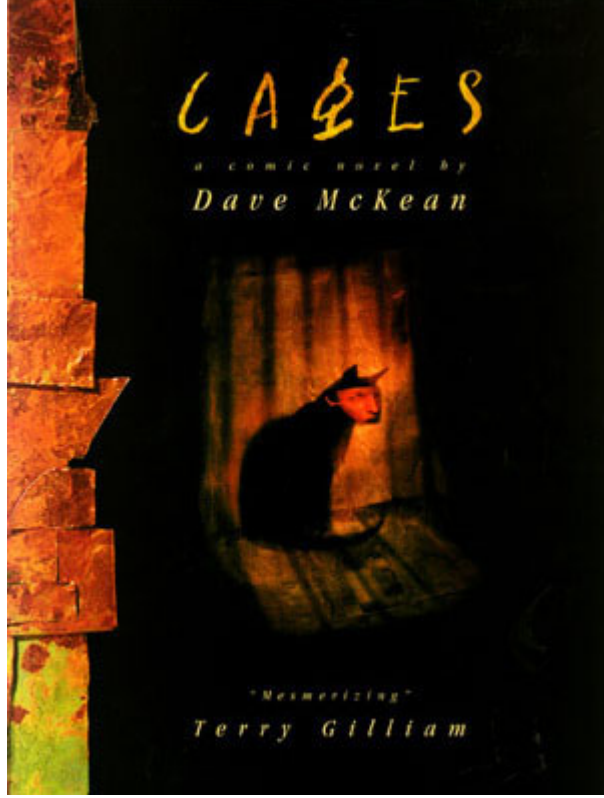
özgü mistik temaları bünyesinde barındırmaktadır. *Tim Hunter* adlı, siyah saçlı ve gözlüklü bir İngiliz çocuğun büyücülük ve gizemler dünyasıyla tanıştırılmasını anlatan öykü, sonradan yayınlanan J.K. Rowling'in *Harry Potter* serisiyle şaşırtıcı benzerlikler taşımaktadır. İlerleyen dönemlerde okuyucular arasında Rowling'in *Harry Potter*'in temasını Gaiman'dan çalmış olup olamayacağı üzerine türlü tartışmalar yaşanmıştır. Bu tartışmaları Gaiman, genç büyücü çırağı teminin fantastik edebiyatta sıklıkla rastlandığını belirterek sonlandırdı. *Books Of Magic* 1991 senesinde derlenir ve grafik roman formatında yeniden yayınlanır. John ney Reiber'de bu grafik romandan esinlenerek 1994'den 2000 yılına kadar devam eden yetmiş dört sayılık aynı adlı bir çizgi roman serisi yazmıştır.

Gaiman 1997 senesinde BBC televizyonu için *Neverwhere* adlı fantastik televizyon dizisinin senaryosunu kaleme alır, sonra da bu seriyi dizinin kendisinden çok daha başarılı kabul edilen bir romana uyarlar. Ayrıca 2005 senesinde yakın dostu ve iş ortağı Dave McKean'in yönettiği *MirrorMask* adlı fantastik filmin senaryosunu yazar. Ek olarak Hayao Miyazaki'nin *Princess Mononoke* adlı uzun metrajlı animasyonunun senaryosunu İngilizce'ye uyarlar.

2001 senesinin şubat ayında Gaiman *American Gods* adlı romanını tamamladığında kendini ve eserlerini tanıtmak amacıyla kişisel bir internet güncesi açar. Böylece Gaiman kendisi olmanın nasıl bir deneyim olduğunu, üzerinde çalıştığı projelerin hangi aşamada seyrettiğini, gündelik olaylara ilişkin düşüncelerini, sıcağı sıcağına okuyucularıyla paylaşabilmektedir. *American Gods* romanını sürdürdüğü dönemde okuyucuları ve hayranlarıyla birlikte sürdürdüğü internet sohbetleri ise *New England Science Fiction Association* tarafından *Adventures in The Dream Trade* Adıyla yayınlanmak üzere kitaplaştırılmıştır.

Bu arada ortağının yanında iyice pişen McKean bir yazar olarak becerilerini ortaya koymaya cüret eder. 1998 senesinde yayınladığı *Cages* adlı grafik roman, McKean'in artistik kariyerinde bir dönüm noktası haline gelir. *Cages* ile birlikte geçmişte ağdalı gotik atmosferler oluşturmak için sıkça kullandığı karga kafa taslarını, kemikleri, bluntu nesnelere, buğulu, sisli fotoğraf efektlerini bir kenara bırakır. *Cages*, McKean'in sanat ve hayata dair vizyonunun bir yansıması olur. Roman, inancı, yaratıcılığı ve kedileri irdeler. Sanatçı hikayesini aktarmak için sadece iki özel renk tonu ve yalın fakat etkili bir çizgisel desen yaklaşımı dışında başka hiçbir şey kullanmaz. Kendisine özgü renk patlamalarını ve radikal kutulama yöntemini öykünün kilit anlarını, ekseriyetle dramatik doruklarını vurgulamak için kullanır. Ayrıca baskı teknolojisini avantajlarından da faydalanır ve o güne dek hiçbir çizgi roman çizerinin

denemediği bir şeyi uygular; özel renkleri üst üste basarak, sadece ışık kağıdın üzerinden yansıdığı anda keşfedilebilen resimler yaratır. *Cages*, sadece plastik olarak değil metin düzeyinde de son derece kapsamlı bir çalışmadır.



Şekil 1. *Cages* ilk basımı için McKean'in hazırladığı kapak çalışması.

McKean'in kökenleri çizgi romanda bulunsa da evrenini sanatsal çalışmalara, ticari ısmarlama işlere, foto-illüstrasyona, sinemacılığa ve grafik tasarıma doğru genişletir. Böylece fotoğrafları, yazı karakterleri ve tasarımlarıyla başlıbaşına yüzellinin üzerinde müzik albümü kapağı tasarlar (*Assembly, Toad the wet sprocket, The Counting Crows, Tori Amos, Dream Theater, Alice Cooper, Machine Head*), reklam kampanyaları için imaj ve tasarımlar hazırlar (*Nike, Kodak, British Telecom, Eurostar, 3dfx, Voodoo, Smirnoff, BMW Mini*) ve düzenli olarak *New Yorker, Mojo, Playboy, Penthouse* ve *Blur* gibi dergilerde resimleme çalışmaları yayınlanır.



**Şekil 2.** Peter Weir'in yönettiği ve Jeff Bridges'in başrolünde oynadığı *Fearless* adlı film için hazırlanmış ve *New Yorker* dergisinde yayınlanmış bir illüstrasyon

Kendisi de amatör bir Jaz müzisyeni olan McKean ünlü saksafon sanatçısı Iain Ballamy'in şirketi Feral Records'un amblemini tasarlar; türlü kısa filmler ve video projeleri yönetir (*The week before*, *N(eon)*, *Lowcraft*, *Izzy*, *Raindance*, *Buckethead*, *BBC Sonnet 138*) ve Iain Sinclair, John Cale, The Rolling Stones, Jonathan Carroll ve Stephen King gibi isimlerle ortaklaşa film ve kitap projelerinde çalışır. McKean aynı zamanda *Piano*, *Alien 4*, *Blade*, *Harry Potter* gibi ticari filmlerin tasarım süreçlerinde de görev alır.

McKean A.B.D. ve Avrupa'da sergiler açar; New York'daki *Four Colour Gallery*'de Madrit Çağdaş Sanatlar Müzesi'nde ve Carlisle'daki *Maritime Museum*'da düzenlediği kişisel sergiler bunlardan bazılarıdır. Dave McKean İngiltere'de Oxney adasında yaşamını ve çalışmalarını sürdürmektedir (Dave McKean Official Web Site ,2017).<sup>1</sup>

## **HİBRİT BİR MEDYUM; ÇİZGİ ROMANDA BİR ORTAKLIK ÖRNEĞİ OLARAK MR. PUNCH**

Çizerin oluşturduğu görsel metin ile yazarın edebi metnin çizgi roman biçiminin çatısı altında buluşması olgusuna verilebilecek örneklerden biri, Dave McKean ve Neil Gaiman'ın 1995 senesinde, beraber ortaya çıkardıkları "*Comical Tragedy and Tragical Comedy of Mr. Punch/ Bay Punch*'ın Komik Trajedisi ya da Trajikomedisi" adlı eseridir. McKean bu çalışmada tasarımcı vasfıyla, ekürisi Gaiman'ın naturalist, otobiyografik öyküsüne rağmen, uçarı, fantastik, hatta epeyce sembolik imgeler üretir. Bu imgeleri oluştururken alışılmış üslubunu karamsar ve fantastik bir imge dili oluşturacak biçimde esnetir (Öztekın, 2005: 66). Gaiman seneler sonra, 2013'de çıkarttığı "*Ocean at The End of*

<sup>1</sup> Dave McKean'nın bu kısa biyografisi, M. Korkut Öztekın'ın 2005 tarihli *Çizgi Romanda Grafik Tasarımın Etkileri* adlı yayınlanmamış yüksek lisans tezinden alıntılanmış ve güncellenmiştir.



*The Lane*/Yolun sonundaki Okyanus” adlı romanında aynı konuyu ziyaret eder ancak bu sefer kullandığı dilde ve kurguda McKean’i hatırlatan bir edebi imgelem kullanır.

Gaiman, kitabın başında, aile tarihlerini hunharca kesip biçerek kullandığı için akrabalarından özür diler. Zira çizgi romanın kahramanı olan küçük çocuğun adı hiçbir zaman verilmediği ve öykü birinci ağızdan anlatıldığı için hikayenin ana karakterinin yazarın kendisi olduğuna hükmedilebilir. Ancak bu tutum bile aslında kesinliği olmayan muğlak bir imadır. Bu grafik romanda, kolay takip edilebilir bir olay örgüsünden söz edebilmemiz zordur. Olup bitenler gerçek yaşam akışını andıran bir üslupla ya da daha doğrusu çağrışımlı hatırlama eylemine benzer bir biçimde aktarılır. Dolayısıyla gerçekten olup bitenler ve yaşananlar hakkında kesin bir bilgi yoktur. Yazar, yetişkinlerin ilişkilerini, bir çocuğun kirlenmemiş iç dünyasından seyrettirerek, olaylar hakkında okuyucuyu çıkarımlarda bulunmaya zorlar.

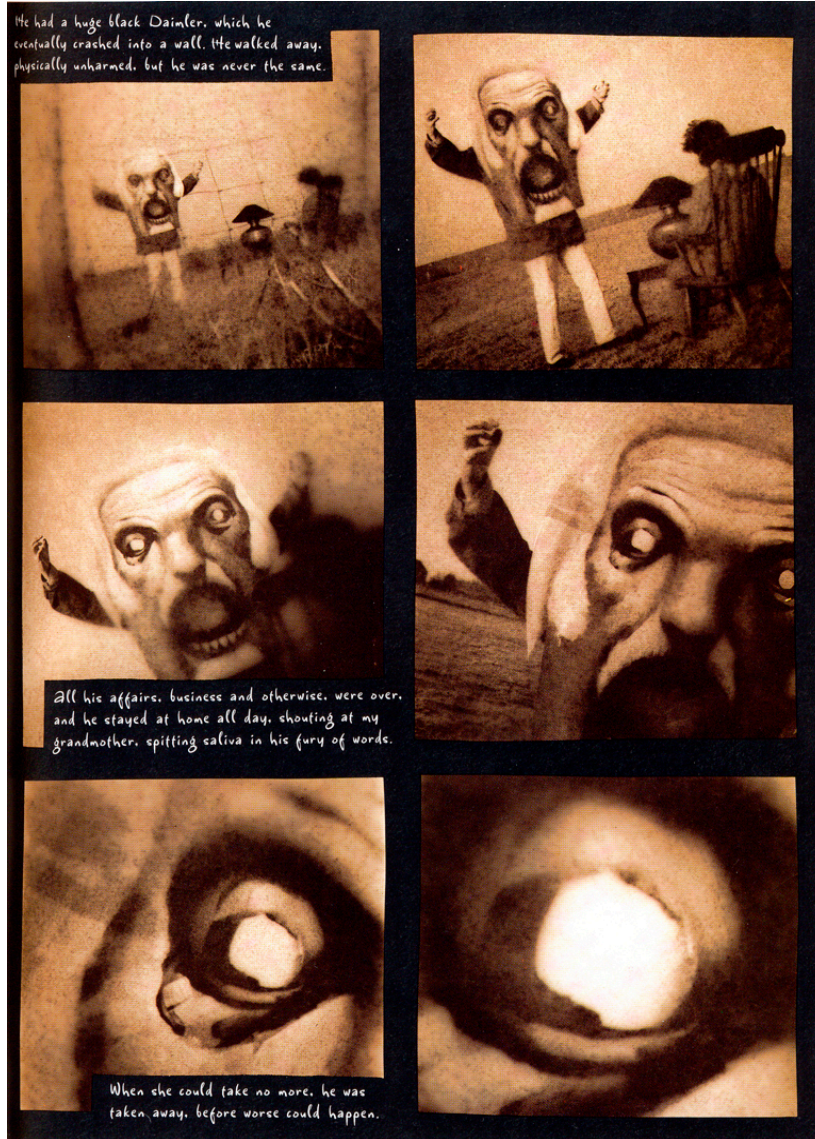
Çocuklar, yetişkinler tarafından yaşamın trajedilerine karşı korunurlar, ayrıca deneyimleri yetişkinlerin jargonunu kavramaya yetmez. Yetişkin birey, çocukluğunda yaşadıklarını hatırlamaya kalktığında anı kalıntılarını derlemek ve olan biteni yeni baştan kurgulamak zorunda kalır. Dolayısıyla bu eylem buzlu bir camın arkasını görmeye çalışmaya benzer. Kitabın en büyük dayanağı kukla oyunu metaforudur. Kukla oyunu gerçek hayatın bir parodisi, cılız bir canlandırmasıdır.

Bu bölüm pörçük anekdotları bir bulmacanın parçaları gibi serpiştirirken Gaiman, ortağı Dave McKean’e engin bir çalışma zemini hazırlar. Yazar, küçük imalarla hikâyesini anlatır; McKean bu imaların üzerinden çalışarak, olayların ve kişiliklerin çözümlemelerini ve hikâye içindeki duruşlarını özgürce araştırır. McKean’in kareleri Gaiman’ın senaryosunu bilinç altı düzeyinde açıklamaya çalışır; yazarın söylemeye cesaret edemediği ya da tercihen söylemediği şeyleri vurgular. Resimler bunu yaparken didaktik değildirler, çizer asla ortağının gizemini açık etmek için uğraşmaz ancak olasılıkları arttırarak okuyucu için her biri yoruma açık çoklu okuma düzeyleri sunar.

Mr.Punch, küçük bir çocuğun anneanesi ve büyükbabası ile birlikte geçirdiği bir yaz tatilini anlatmaktadır. Büyükbaba, Arthur, bir Rus göçmenidir. Yirmili yaşlarında, birinci dünya savaşı İngiltere’sinde seyyar satıcılık yaparak hayatta kalmayı başarabilmiştir. Sokaklardan yükselmiş, bileğinin hakkıyla yoktan var olmuş bir tüccardır. Altmışlı yıllara geldiğinde ani bir karar değişikliği ile sahip olduğu dükkanları satar ve yaşadığı sahil kasabasında, kumsala yakın, terk edilmiş bir hangarı satın alır. İçini türlü oyunlarla doldurarak bu hangarı bir panayır yeri (*Arcade*) haline getirir. Ancak yaptığı harcamalar Arthur’u iflasın

eşiğine sürükler, panayırı batmak üzeredir. Bu arada, Büyükbabanın çok eski bir arkadaşının beklenmedik bir anda çıkıp gelmesi ile olaylar karışır. Kendisine “*Profesör Swatchell*” denilmesini isteyen bu ihtiyar adam, geleneksel bir eğlence olan “*Punch & Judy*” gösterileri sergileyen bir kukla ustasıdır. Bu arada kahramanımız ve öykünün anlatıcısı olan küçük çocuk, büyükbabasının, panayırında çalışan genç bir kızla yaşadığı yasak ilişkiye, iflasına ve zihinsel çöküşüne, kısmen şahit olur (Öztekin, 2005: 67).

Kitaba adını veren Punch ve Judy, çocuklar için hazırlanan İngiltere’ye özgü bir kukla gösterisidir. Karagöz ve Hacivat’ta olduğu gibi Punch ve Judy’nin de değişmez, son derece renkli karakterlerden oluşan bir kadrosu vardır. Punch ve Judy kuklaları el kuklalarıdır. Bu kukla oyununu oynatan kişilere “*profesör*” denir. Profesörler, Mr.Punch’ın özel sesini yaratmak için özel bir alet kullanırlar. *Swatchel* denen bu alet, ağızda taşınır ve küçük dilin altına yerleştirilir. Bir profesör farklı karakterleri canlandırması gereken anlarda diliyle *swatchel*’i, ağzının içinde sakladığı yerden alabilir. Bu hızla ve dikkatle yapılması gereken bir işlemdir, çünkü *swatchel*’in yutulma tehlikesi vardır. Zira en az üç defa *swatchel* yutulmadan profesör olunamayacağına dair yaygın bir inanç da mevcuttur.



**Figure 1.** “Comical Tragedy or Tragical Comedy of Mr Punch”, Sayfa 21 Büyükbaba Arthur’u çıldırtan sır. Dave McKean, malzeme ve teknik konusunda sınır tanımaz. Bu panellerde bir iğne deliği kamera ile çekilmiş fotoğraflarda bulunan modele dev bir karnaval maskesi giydirilmiş.

Punch ve Judy kukla oyununun öyküsü kuklacıdan kuklacıya ve zaman boyunca değişir durur. Tipik bir Punch gösterisi genellikle şu şekildedir; Punch bir kıskançlık anında bebeğini boğarak öldürür. Bu olaya son anda şahit olan eşi Judy intikam almak için eline bir sopa alıp Punch’ın üstüne saldırır. Punch da başka bir sopayla kendisini savunmaya başlar ve Judy’i döve döve öldürür. Ardından karısıyla çocuğunun cesedini sokağa atar. Cesetleri bulan Polis, Punch’ın peşine düşer. Punch paçayı kurtarabilmek için kaçmaya başlar. Bir engizisyon yargıcı tarafından hapse atılan Punch, zindandan altın bir anahtar yardımıyla kurtulur. Gerisi Punch’ın işlediği tüm suçlara ve ahlaksızlıklara rağmen nasıl da galip geldiğini sergileyen bir alegori halinde sürüp gider; köpek görüntüsüne bürünmüş sıkıntının üstesinden gelinir.

Hastalığı temsil eden bir doktor bertaraf edilir. Ölüm öldüresiye dövülür ve Şeytana pabucu ters giydirilir (“Punch and Judy”, 2017).

Akla durgunluk veren suçlar işleyen ve etrafındaki herkese zarar veren bu çocuk katili kadın dövücü kambur piskopatın her defasında paçayı sıyırmasını izlemek çocuklara büyük keyif verir. Terry Pratchett, bu paradoksa Theatre of Cruelty adlı kısa öyküsünün son satırında değişmez bir Mr. Punch repliği olan “That’s the way to do it”e, “That’s not the way to do it” biçiminde cevap verir (“Bu iş böyle yapılır!” & “Bu iş böyle yapılmaz!”, 2017).

Neil Gaiman da kitabına bu sözlerle başlar ve bitirir. Ayrıca McKean, Mr. Punch’ın özel üretilmiş sesini çizgi romana yansıtabilmek için kendi tasarladığı özel bir harf setini kullanır.

Gaiman ve McKean olan biteni, dokuz yaşındaki bir çocuğun bakış açısından anlatmak üzere sözleşirler. Neil Gaiman, öyküsünü bir yandan hafızanın seçiciliği ve muğlaklığı temalarına dayandırdığı için McKean’in bu tercihi anlayışla karşılanabilir. Keza McKean tasarımlarını üretirken ortağının şu satırlarından da şiddetle esinlenmişe benzer;

“Anıların yolu ne dümdüzdür ne de güvenli. Bütün riskleri göze alarak arşınlarız bu yolu. Geçmişe kısa yolculuklar yapmak daha kolaydır, olan biteni bir minyatür olarak hatırlamak, kafamızın içinde oynayan küçümen kuklacıklar yaratmak” (Gaiman vd., 1994: 17).

McKean çoğu zaman panelleri kahramanımızın ifadesiz kukla yüzüne kilitlenmiş biçimde bırakır. Çizgi romanın 20. sayfasında, büyük baba Arthur’un aklını yitirşi anlatılmaktadır; Arthur, lüks otomobiliyle bir kaza yapar ve görünürde hiç yara almadan kurtulur. Ancak bu olaydan sonra asla eskisi gibi olmaz. Devamlı eşine bağırarak öfkesini kismaktadır. Daha kötü şeyler olmadan Arthur, hastaneye yatırılır. Bu panellerde iğne kamera ile çekilmiş fotoğraflar, sefya tonunda çarpıtılmış açılarla kullanılmıştır. Gerçek modeller kullanılarak oluşturulan sahne düzenlemesinde, Arthur’un deliliği korkunç bir karnaval maskesi ile ifade edilmiştir.

Olanlar bize Gaiman’ın yalın kaleminden aktarılırken, görselleri McKean’in foto-kolajları destekler. Bu süreci aktaran resimlerde Arthur’un yüzü çılgılık atan, dev bir maskeye dönüşür. Sabit boyutlu kareler sayesinde okuyucu, maskenin (Arthur’un yüzünün) sağ gözüne doğru yaklaşır. Sayfa bittiğinde maskenin göz deliği Arthur’un zihninin derinliklerine açılan bir geçide dönüşür. Zira bir sonraki sayfada bambaşka bir tecrübe aktarılırken tasarımcının kullandığı görsel, bu sefer maskenin iç yüzeyidir. Sanatçı, okuyucuyu yavaş yavaş Arthur’un maskesinin ardına geçirerek (götürerek), izleyiciyi karakterle özdeşleşmeye zorlar. En azından

apaçık bir metafor olan maskenin ardında yatanları göstererek, Arthur'un çöküşünün nedenlerini sunan öyküyü aktarmaya başlar.

Okuyucuyu öyküye yaklaştırmak ya da yabancılaştırmak için tiplemelere baş vurmak eylemini Dave McKean, çizgi roman boyunca bir çok kez tekrarlar. McKean pek çok farklı çizgi üslubunu deneyen bir sanatçıdır. Elindeki proje neyi gerektiriyorsa onları gerçekleştirmek için savaşır. Örnek olarak, Arkham Asylum ve Black Orcid'deki xerox kopya tekniği<sup>2</sup> bu çalışmada terk edilmiştir. Karakterler fotoğraflardan üretilmemiştir, yer yer çizgiseldirler. Ancak neredeyse Cages'daki tiplmeleri kadar yalın ve dinamik değildirlir. İnsan karakterlerde genel bir ifadesizlik, hatta sevgisizlik gözlenebilir. Kukla karakterler Punch, Judy, bebek ve diğerleri ekseriyetle foto-illüstrasyondur. Kitap boyunca pek çok farklı Punch kuklası kullanılmıştır. Bu sebeple grafik roman bir foto-romanı andırır. Dijital ve geleneksel dokunuşlarla bu kukla oyunu sahneleri daha resimsel hale getirilmiş, böylece çizim karelerin içine yedirilebilmişlerdir. Yine de bu iki farklı dünya arasındaki ayrım kesin bir şekilde hissedilebilir durumdadır. McCloud'un çizgi romanda okuyucu özdeşleşmesi teorisine<sup>3</sup> nispet, çizgi karakterler sade oldukları halde soğuk, fotoğraf kuklalar ise daha sıcak görünmektedir. Ancak bu kukla oyunun kendisinin de aslında çizgi roman gibi bir çeşit canlandırma etkinliği olmasından kaynaklanır. Örnek olarak 18. sayfada deniz kenarındaki kumpanyada insanların giydiği hayvan maskeleri, 30. sayfada büyük babasının ellerindeyken kahramanımızın hissettiği çocuksu çaresizliği perçinlemek için bakır telden yapılmış bir kağıt kuklanın kullanılması ve 46. sayfada Profesörün kahramanımıza sunduğu timsah kuklasının ele takıldığı anda canlanması aslında maskelerin ve kuklaların görsel bir metafor olarak ayrıldığı bir göstergesidir.

<sup>2</sup> Xerox kopyalama tekniği, fotokopi makinasının cam tezgahına değişik (zaman zaman üç boyutlu) cisimleri yerleştirmek suretiyle ilginç ve çarpıcı görsel etkilere sahip, tasarım ürünleri niteliğindeki fotokopi baskıları üretme tekniğidir. Xerox Art, Wikipedia Commons, (<https://en.0.wikipedia.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvWGVyY3hfYXJ0>), 26/10/2017

<sup>3</sup> Kanadalı grafik öyküleme kuramcısı Scott McCloud'un Understanding Comics adlı kitabında ifade ettiği gibi, okuyucu/izleyici, sadeleştirilmiş karakter tasarımlarıyla daha hızlı iletişime geçebilmektedir. Bu sadeleştirilmiş karikatür karakterleri kolayca benimseyen okuyucu, foto-gerçekçi tasvirlerle karşı daha çekinik durmakta, bu tip tasarlanmış tipleri ise ötekileştirmektedir. Özellikle Disney canlandırma filmlerinde iyi karakterlerin, sade, kötü karakterlerin karmaşık ve detaylı tasarlanmasının özünde yatan sebep budur. Bakınız; *Chapter Two The Vocabulary of Comics*, McCLOUD, Scott, *Understanding Comics The Invisible Art*, Paradox Press, New York 2000, s.24-59



Şekil 3. Küçük kahramanımız Punch & Judy şovunu izliyor. Hafıza bireyin zihninde oynanan bir kukla oyunudur (Gaiman ve McKean, 1995).

Ben Woller, Mr. Punch üzerine yazdığı eleştirisinde kitabın iç kapağında, başlığın yanına yazılan bir cümle üzerinde durur; “*Mr. Punch – A Romance! Bu bir kinayedir*” (Ben, 2004). Aslında karakterlerin hiç biri sevgi beslemez. Duygular körelmiş, bireyler hissizleşmiştir. Böylesine bir dünyada uyuşmuş yetişkin portrelerinin ve dehşetli bir kukla tiyatrosunun cıvık figürlerinin arasında çizgilerden kabaca yontulmuş, erken büyümüş, karakersiz bir çocuk yüzü, çaresizliği ve yalnızlığı ifade edebilmek için biçilmiş kaftandır.

Bu yüzden grafik romanda bir mekan kurgusundan ziyade daha çok bir mekan sanrısı bulunur. Ben Woller, mekan kurgusunu “*phantasmagoric*” yani havale sırasında görülen sanrılara benzetir (Ben, 2004). McKean, ortağının bulanık, ima dolu, kopuk kopuk anlatısını bir kukla tiyatrosu olarak sergiler. Kahramanımızın yetişkinlik döneminde, aile toplantılarında ve akrabalarından, amcası ile büyük babasının geçmişine dair bilgi toplamaya çalıştığı anlar, bir gölge oyunu olarak sunulur. Punch gösterilerinde ise dehşetli kırmızılar, bulanık, odağı bozuk fotoğraflar, solgun renklerle kaba taslak kotarılmış arka planlardan üzerimize sıçrar. Büyük babanın kapalı panayırı, kolajlardan oluşturulmuş ve her defasında değişen görsel bir yığın halindedir. Nedense kukla sahnesi gerçek mekanlardan çok daha fazla ön plandadır.

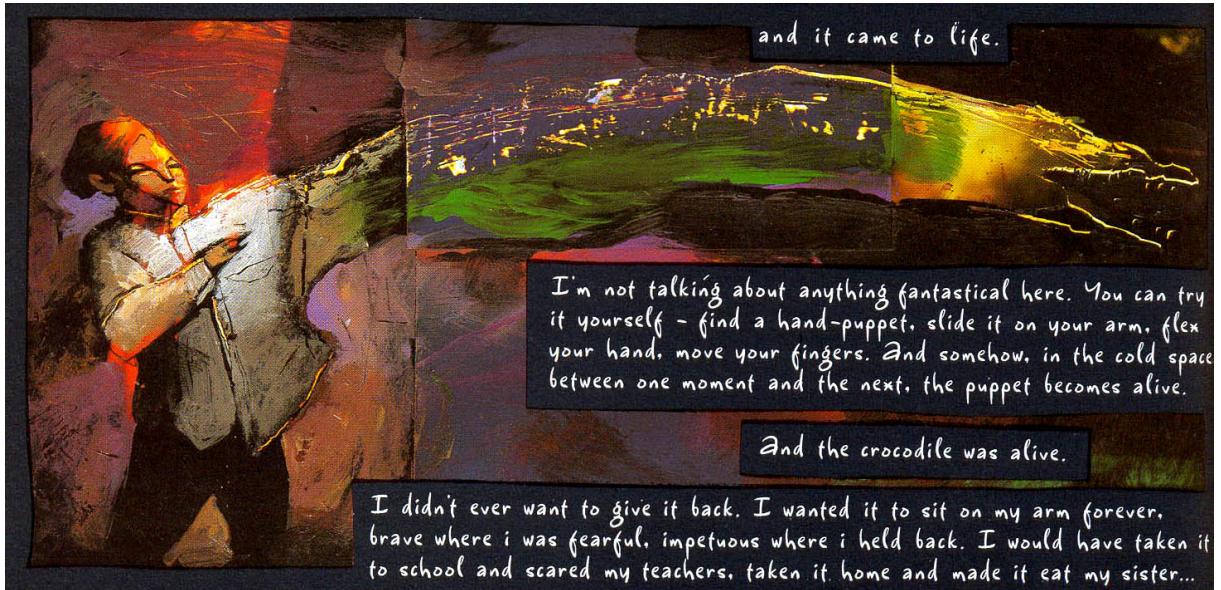
“Gerçek” mekanlarsa öylesine birkaç çizgiyle geçiştirilmişlerdir. Elle tutulur peysajlar yok denecek kadar azdır. Yalnızca grafik romanın sonlarına doğru manzara fotoğraflarından faydalanılmış foto-kolajlar bulunur.

Çizgi roman sanatçısı Mike Mignola, lineer bir düzlemde gelişen bir sekans dizisinin arasına bu sekanstan bağımsız paneller yerleştirildiğinde okuyucunun oyalandığını, böylece zamanın uzaması sanrısının pekiştiğini belirtir (Talon, 2003: 79). Hikaye süre gelirken birden bire yeni ve değişik detaylarla yüz yüze gelen okuyucu, bu panelleri inceleyip anlamlandırmaya çalışırken zaman kaybeder. Bu kısa esler, dramatik tırmanışların ve gerilimin oluşturulmasında büyük yardımcı olurlar. McKean bu tür oyuncaklı panelleri sıkça kullanır, ancak sadece zaman kazanmak için değil, bir takım ip uçlarıyla öykünün muğlaklığına ışık tutmak ya da kafa karıştırmak için; Bu paneller “*Acaba deniz kızı hamile midir? Dayak yedikten sonra çocuğunu mu düşürmüştür? Acaba Profesör Swatchel, büyük baba Arthur’un öz kardeşi midir?*” gibi sorulara cevap bulmamızı değil, cevap aramamızı sağlar.

Renk kullanımında, pastel renkler ve parlak sıcak renkler tercih edilmiştir. Özellikle kitabın sonlarına doğru turuncular, kırmızılar ve sarı okreler kompozisyona hakimdir. Büyük baba Arthur’un kumpanyasına ait görüntüler, McKean’ın Sandman kapaklarından aşına olduğumuz ölgün, paslı, karanlık kolajlardır. Bir antikalık, tozlu bir yıllanmışlık etkisi yaratan görseller kullanılmıştır. Punch ve Judy oyunlarında sahnede soğuk renkler hakimdir. Ancak genel olarak değerlendirildiğinde bu çalışma, yine Gaiman ile birlikte yaptıkları *The Day I Swaped My Dad with 2 Gold Fish* ve *Wolfs in The Wall* adlı çocuk kitapları dışında renkleri en cesur biçimde kullandığı eserlerden biridir. Bu döneme dek alışılmış McKean, figürlerini karanlık, koyu zeminlerin içine boğar, bulanıklaştırır. Tiplerini hayal meyal gösterir. Ancak *Mr. Punch* ve onu takip eden *Cages*, sanatçının saf desenini keskin ve temiz kontürlerle sergilediği çalışmalardır, bu sebeple diğerlerine göre başka bir seviye de durmaktadırlar. *Mr. Punch*’un, *Cages*’a olan bir tek avantajları varsa eğer, o da renklerin tüm çizgi romana hakim oluşudur.

Grafik romanda biçimin işlevlerinden biri de metinde kurgulanan fantazyayı zenginleştirerek görselleştirmektir. Oysa ki çizgi roman anlatısında resim çoğu zaman ikinci planda kabul edilegelmiştir. Bu sebeple çizgi romanda biçimden ya da görsel tasarımdan daha ziyade çizgi roman dünyasının yarattığı ikonlar ön plandadır. Örnek olarak bir Superman resmi, anlatıya yaptığı katkı, illüstratörünün mahareti ya da tasarım kabiliyetinden daha

ziyade Superman kavramının, yaradılış ve kökeninin, Superman olmanın temsil ettiği değerlerin bilgisini taşır. Böylece ana akım bir çizgi roman resimsel bir anlatı oluşturmaktan ziyade, ard arda dizilmiş pin-up’lardan oluşmaktadır. Bu tip bir algılama biçimi, çizgi romanın ortaya çıktığı ve popülerlik kazandığı andan itibaren hizmet ettiği amaçlar yüzünden, üstüne yapıştırılmış yaftanın sonucudur. İster görsel öyküleme, isterse ikonik reprezentasyon olarak tanımlansın çizgi roman zannedildiğinden çok daha çetrefilli bir oluşumdur. Çizgi roman sadece yazıdan ya da figüratif imgelerden oluşmaz; öykü, üslup, tipografi, illüstrasyon, bu öğelerin bir araya getiriliş biçimi, ardışıklık, panellerin sıralanışı, sayfanın iç bütünlüğü ve diğer sayfalarla olan ilişkisi de çizgi romanı var eden ancak McCloud’un ifade ettiği gibi ilk bakışta “görünmez” olan öğelerdir (McCloud, 2000). Bu sebeple yavaş yavaş daha görkemli esvaplar kuşanmaya başlayan çizgi romanı, akademik bir inceleme masasına yatırabilmek için daha ciddi ve sinsî yöntemlerin icat edilmesinin zorunluluğu kolay kolay inkar edemeyeceğimiz bir gerçektir.



**Şekil 4.** Küçük kahramanımızın timsah kuklasını denediği an. “... *Ve hayata geldi. / Fantastik bir şeyden bahsetmiyorum burda. Bunu kendiniz de deneyebilirsiniz; Bir kukla bulun ve onu elinize geçirin. Kolunuzu kaldırın ve parmaklarınızı hareket ettirin. Ve nasılsa, soğuk uzay boşluğunda, göz açıp kapayıncaya kadar, kukla canlanıverecektir. / Ve timsah yaşıyordu. / Onu geri vermeyi bile istemiyordum. Sonsuza dek onun kolumun üzerinde oturmasını istiyordum. Korktuğumda cesur, geri adım attığımda cevval olacaktı. Onu yanımda okula götürebilir ve öğretmenlerimi korkutabilirdim ya da eve götürür ve ona kızkardeşimi yem ederdim...*” (Gaiman ve McKean, 1995).



## KAYNAKÇA

Bender, Hy (1999). The Sandman Companion. New York: DC Comics – Vertigo, Birinci Baskı.

Gaiman, N. - McKEAN, D. (1995). The Comical Tragedy Or Tragical Comedy Of Mr. Punch. New York: DC Comics – Vertigo, İlk Karton Kapak Baskı.

McCloud, S. (2000). Understanding Comics, The Invisible Art. New York: Paradox Press, İkinci Baskı.

McKean, D. - Cages, N. (2002). Beal. New York: Minoustchine Publishing, İkinci Baskı.

Öztekin, M.K. (2005). Çizgi Romanda Grafik Tasarımın Etkileri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.

Morrison, G. - McKean, D.(1990). Arkham Asylum: A Serious House On Serious Earth. New York: Dc Comics, Dördüncü Baskı.

Talon, D.S. (2003). Panel Discussions: Design İn Sequential Art Storytelling. New York: Two Morrows Phublishing.

Wooller, B. (2004). Mr. Punch. The Friday Review. <http://www.ninthart.com>. Erişim Tarihi: 02.02.2004.

Dave McKean Official Web Site. <http://www.davemckean.com/personal/biography/>. Erişim Tarihi: 09.10.2017.

Punch And Judy. (2017).

<https://en.wikipedia.org/index.php?q=ahr0chm6ly9lbi53awtpegvkaweub3jnl3dpa2kvuhvuy2hfyw5kx0p1zhk>. Erişim Tarihi: 26.10.2017