

Görsel Anlatının Sessiz Tarihi: Sözsüz Kitapların Tarihsel Süreci ve Göstergebilimsel İncelemesi

The Silent History of Visual Narrative: The Historical Process and Semiotical Analysis of Wordless Books

 **Sevtap Sarıca**

Araştırma Görevlisi, Sakarya Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, sdemirkol@sakarya.edu.tr, Sakarya/Türkiye.

<https://ror.org/04ttnw109>

Öz

Bu çalışma, sözsüz kitapların görsel anlatı yapıları, tarihsel gelişimi ve göstergebilimsel açıdan incelenmesini amaçlamaktadır. Görsel unsurlar aracılığıyla hikâye anlatımı sunan sözsüz kitapların, çocuk edebiyatından grafik romanlara kadar geniş bir yelpazede nasıl konumlandığı ele alınmaktadır. Çalışmada, mağara resimlerinden modern grafik romanlara kadar uzanan tarihsel süreç göz önünde bulundurularak, bu kitapların pedagojik ve kültürel açıdan görsel okuryazarlık üzerindeki etkileri tartışılmaktadır. Kress ve van Leeuwen'in (2006) Görsel Göstergebilim teorisi temelinde seçilen kitaplar analiz edilmiştir. Ayrıca dijitalleşme ve yapay zekâ teknolojilerinin sözsüz kitaplar üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bu çalışma, sözsüz kitapların evrensel bir iletişim aracı olarak, gelecekte gelişmeye devam edeceğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sözsüz Kitaplar, Görsel Anlatı, Göstergebilim, Sessiz Kitaplar, Grafik Romanlar.

Abstract

This study aims to examine the visual narrative structures, historical evolution, and semiotic dimensions of wordless books. These books, which communicate stories solely through visuals, are explored across various genres from children's literature to graphic novels. The research traces the historical development from cave paintings to modern visual narratives, emphasizing their role in fostering visual literacy. Using Kress and van Leeuwen's (2006) Visual Social Semiotics theory, selected iconic wordless books are analyzed in terms of representational, interactive, and compositional meanings. The study also considers the influence of digitalization and artificial intelligence on the creation and interpretation of wordless books. It argues that wordless books, with their universal storytelling potential, will continue to evolve and offer meaningful experiences to diverse audiences across the globe.

Keywords: Wordless Books, Visual Narrative, Semiotics, Silent Books, Graphic Novels.

BAŞVURU TARİHİ / RECEIVED: 15/03/2025 | KABUL TARİHİ / ACCEPTED: 05/07/2025

Atıf bilgisi / Cite this article as: Sarıca, S. (2025). Görsel Anlatının Sessiz Tarihi: Sözsüz Kitapların Tarihsel Süreci Ve Göstergebilimsel İncelemesi . Art-e Sanat Dergisi, 18(36), 1013-1038.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

1. Giriş

Görsel anlatı, insanlık tarihinin en eski iletişim biçimlerinden biridir ve sözsüz kitaplar, bu evrensel dilin en temel ve etkileyici örneklerinden kabul edilirler. Sözsüz kitaplar, metin içermeyen veya çok az metin içeren eserlerdir. Bu tür kitaplar, yalnızca çocuk edebiyatında değil, yetişkinler için hazırlanan grafik romanlarda, sanat kitaplarında ve dijital platformlarda da önemli bir yer tutar. Sözsüz kitaplar, dil engellerini aşarak evrensel bir iletişim aracı olma potansiyeli taşıyor ve bu özelliğiyle farklı kültürlerden insanlar arasında bir köprü oluşturur.

İsminden de anlaşılacağı gibi sözsüz bir kitap metin olmadan, hikâyenin yalnızca sanat aracılığıyla anlatıldığı bir kitaptır. Görseller hikâyeyi anlatır ve herhangi bir metin kadar dikkatle okunmaları gerekir. Uri Shulevitz'in (1997) de görsel anlatı inşası üzerine yazdığı kitabına verdiği isim ile çok yerinde bir şekilde ifade ettiği gibi, tasarımcılar sözsüz kitap tasarımlarında tam anlamıyla "resimlerle yazıyorlar."

Bu çalışmanın temel amacı, sözsüz kitapların tarihsel gelişimini inceleyerek, bu tür kitapların okuyuculara imgeleri yorumlama ve sözcükleri kullanma konusunda yeni yöntemler deneme fırsatı sunma serüvenlerini ve gelecekteki potansiyelini ortaya koymaktır. Sözsüz kitaplar, metin yerine görsel anlatımı ön plana çıkararak, okuyucuların hayal gücünü ve yaratıcılığını harekete geçirmektedirler.

Sözsüz kitaplar, görsel okuryazarlık becerilerini geliştirmek, yaratıcı düşüncüyü teşvik etmek ve evrensel bir iletişim aracı olmak gibi birçok yönden anlamın tartışılması ve birlikte inşa edilmesi için değerli bir araçtır. Çeviriye ihtiyaç duymadıkları için dilsel ve editoryal sınırları aşmakta ve dünyayı görsel imgeler aracılığıyla anlatan evrensel bir söylem oluşturmaktadırlar. Bu kitaplar, özellikle şiirsel temalarıyla dikkat çekip hayret, sanat, başka dillerin ve kültürlerin keşfi, dönüşüm ve değişim gibi evrensel konuları işlemektedirler. Sessizce hem detaylara hem de bütüne odaklanarak, okuyucuda eleştirel bir bakış açısı ve şaşkınlık uyandırmaktadırlar. Sözsüz kitaplar, görsel anlatımın gücüyle sınırları aşarak insanları bir araya getiren kolektif bir deneyim sunmaktadırlar.

Görsel hikâye anlatımının kökenleri, insanlığın ilk dönemlerine kadar uzanmaktadır. Mağara resimleri, av sahneleri ve sembolik çizimler, insanların deneyimlerini kaydetmek ve gelecek nesillere aktarmak için kullanılmış ilk araçlardır (Lewis-Williams, 2002:45). Bu erken dönem görsel anlatılar, yazının icadından önce bile insanların karmaşık fikirleri ve hikâyeleri paylaşabildiğini göstermektedir. Zamanla, görsel anlatılar, farklı kültürlerde farklı biçimler almıştır. Örneğin, Mısır hiyeroglifleri ve Orta Çağ'ın aydınlatmalı el yazmaları, metin ve görselin bir arada kullanıldığı anlatıların erken örnekleridir (Mitchell, 1994:78).

2. Yöntem

Bu çalışmanın yöntemi, literatür taraması ve vaka çalışmalarına dayanmaktadır. Literatür taraması sözsüz kitapların kökenlerinden başlayarak, modern dönemdeki gelişimini, dijitalleşme ve yapay zekânın bu alana etkilerini ele alacak ve gelecekte nasıl bir rol oynayabileceği üzerine bir değerlendirme yapılmasını sağlayacaktır. Ayrıca, örnekler üzerinden bu tür kitapların görsel anlatı inşalarına dair bir analizi kapsamaktadır.

Vaka çalışmaları, sözsüz kitapların en ikonik örnekleri arasından seçilecek ve bu eserler, görsel anlatımın dil, kültür ve coğrafya sınırlarını aşan evrensel iletişim gücünü nasıl yansıttığı üzerine analiz edilecektir. Analiz sürecinde, Kress ve van Leeuwen'in (2006) Görsel Göstergibilim teorisi temel alınarak, görsel unsurların nasıl anlam ürettiği ve bu anlamların okuyucuya nasıl iletildiği yönünde incelenmiştir.

3. Bulgular

3.1.Sessiz Anlatının Kökenleri: Mağara Resimlerinden İlk Kitaplara

İnsanlar, yazının icadından çok önce, duygularını, deneyimlerini ve hikâyelerini aktarmak için görsel unsurları kullanmışlardır. Bu bölümde, sessiz anlatının ilk örnekleri olan mağara resimlerinden başlayarak, antik dönemdeki resimli el yazmalarına ve Orta Çağ ile Rönesans'taki sessiz hikâye anlatımına kadar uzanan süreç incelenecektir. Bu tarihsel yolculuk, görsel anlatının temel halinin nasıl evrildiğini ve sözsüz kitapların temellerinin nasıl atıldığını anlamak açısından büyük önem taşımaktadır.

Görsel anlatının en eski örnekleri, mağara duvarlarına çizilen resimlerdir. Lascaux ve Chauvet mağaraları gibi yerlerde bulunan bu resimler, av sahnelerini, hayvan figürlerini ve sembolik işaretleri içerir. Bu resimler, yalnızca estetik kaygılarla değil, aynı zamanda iletişim kurma, bilgi aktarma ve ritüel amaçlı olarak yapılmıştır.

Örneğin, Lascaux mağarasındaki bizon resimleri, avcı-toplayıcı toplulukların yaşam tarzını ve inanç sistemlerini yansıtmaktadır (Lewis-Williams, 2002:62). Bu resimler, görsel anlatının ilk örnekleri olarak kabul edilip sözsüz kitapların temelini oluşturan görsel hikâye anlatımının başlangıcı olarak görülebilir. O dönem yaşayan insanların iletişim dilleri nasıldı, kendi sözcükleri var mıydı bilemesek de yaşantılarına dair hikâyelerini hiç söze ihtiyaç duymadan bugüne aktarmayı başarmışlardır. Mağara resimleri, yalnızca günlük yaşamı belgelemekle kalmaz, aynı zamanda sembolik ve ritüelistik anlamlar da taşımaktadır. Bu resimler, insanların doğaüstü güçlerle kurduğu ilişkiyi ve inanç sistemlerini yansıtmaktadır.

Chauvet Mağarası'ndaki resimler, hayvanların ruhani bir şekilde tasvir edildiğini ve bu tasvirlerin av ritüelleriyle bağlantılı olabileceğini göstermektedir (Clottes, 2003:112). Bu durum, görsel hikâye anlatımının, insanların duygularını ve inançlarını ifade etmek için kullanılan güçlü bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Sözsüz her hikâye bize o dönemde yaşayan insanların hayatına dair detayları anlamlandırma şansı sunmaktadır.

Ayrıca Yunan ve Roma çömlekleri ile vitray pencereler diğer sözsüz anlatı örnekleridir. Bu eserler genellikle hikâyelerini anlatmak için bir araya gelen birden fazla görselden oluşmuşlardır. Bu özellikleri ile sözlü kitapların ilk versiyonları olma özelliği gösterdiklerini öne sürebiliriz. Çünkü ardışık görseller ile görsel hikâye inşası sözsüz kitap tasarımının temelini oluşturmaktadır.

Görsel hikâye anlatımı, tarih boyunca farklı kültürlerde farklı biçimlerde var olmuştur. Örneğin, Çin'deki geleneksel resimler ve Japon emaki (resimli rulolar), uzun hikâyeleri görsel bir şekilde anlatmak için kullanılmıştır. Bu eserler, genellikle tarihi olayları, mitolojik hikâyeleri veya günlük yaşam sahnelerini betimler (Sullivan, 1999:89). Benzer şekilde, Orta Amerika'daki Maya ve Aztek uygarlıkları, duvar resimleri ve heykeller aracılığıyla kendi tarihlerini ve inanç sistemlerini kaydetmişlerdir (Miller ve Taube, 1993:45).

İncelenen veriler göstermektedir ki tarih öncesi dönemden Orta Çağ'a kadar, görsel hikâye anlatımı, insanların deneyimlerini, inançlarını ve kültürel değerlerini aktarmak için kullandığı evrensel bir dil olmuştur. Bu dönemdeki görsel anlatılar, yalnızca estetik bir amaç taşımakla kalmamış, aynı zamanda toplumsal hafızanın korunması ve aktarılması açısından da büyük önem taşımıştır.

Antik dönemdeki resimli el yazmaları, görsel anlatının metinle nasıl kullanılabileceğini göstermiştir. Bu tür eserler, sözsüz kitapların öncülleri olarak kabul edilebilir, çünkü görsel unsurlar, hikâyenin anlaşılmasında kilit bir rol oynamıştır.

11. yüzyıl İngiltere'sinde Bayeux Gobleni ve 12. yüzyıl Japonya'sında Chōjū-jinbutsu-giga (Hayvan ve insan karikatürleri) (Görsel 1) adlı dört parşömen seti sözsüz görsel anlatının örnekleri niteliğindedirler (Wiesner, 2021:1). Her iki eser de metin olmadan hikâyeler sunar ve belirli bir kronolojik sırayla okunur. Görselleri, bireysel bölümlere veya panellere ayrılmamış, ancak birbirine akan sahneler halinde düzenlenmiştir.



Görsel 1. Bilinmeyen Sanatçı, *Chōjū-jinbutsu-giga* (Hayvan ve insan karikatürleri), 12. yüzyıl, Kâğıt üzerine mürekkep çizim, Kyoto National Museum, Japonya.

Orta Çağ'da, resimli el yazmaları, özellikle dini metinlerin aktarılmasında önemli bir rol oynamıştır. İncil'in resimli versiyonları, okuma yazma bilmeyen kişilere hikâyeleri görsel olarak anlatmak için kullanılmıştır. Bu tür el yazmaları, "illüstrasyon" kavramının gelişmesine öncülük

etmiştir. Örneğin, “Books of Kells” gibi el yazmaları, karmaşık ve detaylı resimlerle dini hikâyeleri görsel bir şölene dönüştürmüştür (Meehan, 1994:45).

Rönesans döneminde ise, görsel anlatı, sanatın ve bilimin birleştiği bir alan haline gelmiştir. Leonardo da Vinci gibi sanatçılar, anatomik çizimler ve bilimsel diyagramlar aracılığıyla bilgiyi görsel olarak aktarmıştır. Ayrıca, bu dönemde, resimli kitaplar ve gravürler, halk arasında popüler hale gelmiştir. Örneğin, Albrecht Dürer’in gravürleri hem sanatsal hem de anlatısal bir değer taşımıştır (Panofsky, 1955:78).

Bu bağlamda görsel hikâye anlatımının toplumsal ve kültürel ihtiyaçlara göre farklı işlevler ve biçimler olarak geliştiğini söylemek mümkündür. Bu işlevler bilimsel keşiflerin ve bilginin yayılması, toplumsal iletişim ve eğlence, eğitim ve dini yayım gibi çok farklı amaçlara hizmet etmekle birlikte toplum yaşantısında hep bir yere sahip olmuştur.

İngiliz ressam ve baskı sanatçısı William Hogarth, 18. yüzyıla kadar güzel sanatlarda hem sözsüz hem de ardışık bir hikâye anlatıcısı olarak kaydedilen en önemli örnek olarak kabul edilmektedir. 1731’de Hogarth, soldan sağa doğru okunan altı resimden oluşan A Harlot’s Progress adlı bir dizi resim icra etmiştir. Görseller detaylarla dolu olduğu hikâyenin tüm inceliklerini anlamak için yakından incelenmesi gerekmektedir. Hogarth, yetenekli bir gravür sanatçısı olarak, resimlerinin baskılarını satmak üzere hazırlamıştır. Ancak baskılar o kadar popüler olmuştur ki, Hogarth bir başka kavramı daha icat etmiş kabul edilmektedir; devam filmi. 1733’te A Rake’s Progress çalışmasını gerçekleştirmiştir ve iki baskı seti o kadar başarılı olmuştur ki, piyasaya çıkan taklitlerle mücadele etmek için yeni telif hakkı yasaları oluşturulmuştur (Mccloud, 2021:16).

3.2. Modern Dönemde Sözsüz Kitapların Gelişimi

Modern dönem, sözsüz kitapların gelişimi ve yaygınlaşması açısından büyük bir dönüm noktasıdır. 19. yüzyıldan itibaren, teknolojik ilerlemeler, sanatsal akımlar ve toplumsal değişimler, görsel anlatının yeni biçimlerde ifade bulmasına olanak sağlamıştır.

1800'lerde, kelimeler olmadan kendi formlarını keşfeden birkaç yeni görsel anlatım aracı geliştirildi. Japonya'da, Santo Kyoden, Aikawa Minwa ve Katsushika Hokusai gibi sanatçılardan Manga (doğaçlama çizim) adlı yeni bir ardışık resim yapma biçimi ortaya çıkmıştır (<http> 1).

İsviçreli öğretmen ve yazar Rodolphe Topffer, kelimeleri ve resimleri ardışık panellere yerleştiren "resimli hikâyeler" yayınlamıştır. Topffer'in hikâyeleri, modern çizgi romanın yolunu açmış, 1870'lerde ve 1880'lerde, İngiltere'de Randolph Caldecott, yarattığı çocuk kitaplarını tanımlamak için "resimli kitaplar" ifadesini kullanmıştır. Her sayfaya resim koyan ilk kişi olan Caldecott resimleri hikâyenin metni kadar önemli hale getirmiştir (<http> 2).

Görsel anlatım, 19. yüzyılda farklı kültürlerde ve coğrafyalarda metinle eşit düzeyde önem kazanarak yeni anlatım biçimlerinin doğmasına yol açmıştır. Bu süreç, görsel sanatların edebiyatla birleşip modern sanat ve edebiyatın gelişiminde kritik bir rol oynamıştır. Sinemanın icadı, görsel imgeler ve kurgu aracılığıyla hikâye anlatımını radikal bir şekilde dönüştürmüştür. Başlangıçta sessiz olan filmler, müzik ve başlık kartlarıyla desteklenmiş, ancak ana anlatım yolu görsel imgeler ve kurguyla sağlanmıştır. Bu, görsel hikâye anlatımının özüdür, çünkü izleyici ya da okuyucu, imgeler arasındaki bağlantıyı zihinsel olarak kurarak anlatıyı anlamlandırır.

Ses kaydı olmadan çalışmanın sınırlaması, erken dönem filmlerin en büyük özelliği haline gelmiştir. Fritz Lang, F.W. Murnau, Charlie Chaplin ve Buster Keaton gibi film yapımcıları, hikâyeleri görsel olarak anlatmanın olağanüstü yollarını bulmuşlardır. Chaplin gibi birçok kişi, 1910'lar ve 1920'lerin şimdiye kadar yapılmış görsel açıdan en yaratıcı filmleri ortaya çıkardığına inanmışlardır (Wiesner, 2021:2).

"Konuşursam beni sadece İngilizce bilenler anlayacak! Ama sessiz bir filmi herkes anlayabilir. Dünya Amerika'dan ibaret değil!" (Chapline, 1931). Filmler, sayfada hareketi ve sinemanın heyecanını yakalamaya çalışan birçok grafik sanatçısı üzerinde dramatik bir etki yaratmıştır.

Nobel ödüllü yazar Thomas Mann, *Passionate Journey*'nin kendisini en çok etkileyen film olduğunu söylemiştir. Ancak *Passionate Journey* (Görsel 2) bir film değildir; Belçikalı sanatçı Frans Masereel tarafından 1919'da yayınlanan sözsüz bir romandır. Masereel, 20. yüzyılın başlarında,

özellikle Ahşap Baskı tekniğiyle ürettiği görsel hikâyelerle tanınan bir sanatçı ve aktivistti. Eserlerinde, savaşın yıkıcılığı, sanayileşmenin insan üzerindeki etkileri, sınıf eşitsizliği ve modern toplumun yabancılaşması gibi temaları ele almıştır. Hikâyelerini baskılarını kullanarak, kitap formunda anlatmaya karar vermiş ve dâhice bir hamleyle, hiçbir metin eklememeyi seçmiştir. *Passionate Journey* ve *Masereel*'in diğer sözsüz kitapları, şimdi grafik roman olarak adlandırdığımız türün temelini atmıştır. *Masereel* yaşamı boyunca elliden fazla sözsüz kitap yayınlamıştır (Wiesner, 2021:7).



Görsel 2. Frans Masereel, *Passionate Journey*, 1919, Ahşap baskı, Özgün baskı kitabı, Belçika Ulusal Kütüphanesi.

Zaman içerisinde resimli kitapların tasarımı ve baskı teknolojilerindeki gelişmeler, bu tür kitapların daha erişilebilir ve popüler hale gelmesini sağlamıştır. Özellikle renkli baskı tekniklerinin gelişmesi, görsel anlatının daha etkileyici ve çekici hale gelmesine katkıda bulunmuştur.

Resimli çocuk kitabı edebiyatı dünyasında bir başyapıt olarak kabul edilen Maurice Sendak'ın *Where the Wild Things Are* (1963) adlı eseri, resimlerin hikâyeyi tamamen taşıyabildiği bir örnek olarak kabul edilmektedir. Bu kitap, metnin minimum düzeyde kullanıldığı ve görsellerin hikâyenin merkezinde olduğu bir anlatım sunmaktadır. Sendak'ın çalışmaları, sözsüz sayfaların çocuk edebiyatındaki önemine dikkat çekmektedir (Sendak, 1963).

1960'lar ve 1970'ler, sözsüz kitapların çocuk edebiyatında daha da yaygınlaştığı bir dönem olmuştur. 1962 yılında Tomi Ungerer, *Snail, Where Are You?* (Salyangoz, Neredesin?) adlı eseriyle sözsüz kitaplar alanında önemli bir adım atmıştır. Bu kitap, Ungerer'in sanatsal

yeteneğini ve yaratıcı vizyonunu yansıtan bir başyapıttır. Daha önce metinli resimli kitaplarla tanınan Ungerer, bu eserde kavramsal olarak basit ama son derece zarif bir anlatım sunmaktadır. Her sayfada, salyangoz kabuğunun spirali gibi detayların yer aldığı nükteli ve estetik çizimler bulunmaktadır. Kitap, okuyucuları şekiller ve nesneler arasındaki ilişkiyi keşfetmeye davet ederken, aynı zamanda etrafımızdaki dünyaya daha dikkatli bakmamızı sağlamaktadır.

Kitabın sonunda, “Salyangoz, neredesin?” gibi kısa bir metin satırı yer almakta ve son sayfada salyangoz “Buradayım” diyerek cevap vermektedir. Bu metin, mizahi bir dokunuş olarak işlev görse de önceki sayfalardaki görsellerle doğrudan bir bağlantısı yoktur. Bu durum, kitabın sözsüz anlatım gücünü vurgulamaktadır.

Wiesner’e göre (Wiesner, 2021:1) Ungerer’in bu eseri, sözsüz resimli kitapların yükselişe geçtiği bir dönüm noktasını temsil eder ve bu türün gelişiminde önemli bir rol oynar Wiesner, 2021:1) Bu yıllarda, özellikle Avrupa ve Amerika’da birçok illüstratör, sözsüz resimli kitaplar üzerinde çalışmıştır. Örneğin, Mercer Mayer’in A Boy, a Dog, and a Frog (Bir Çocuk, Bir Köpek ve Bir Kurbağa, 1967) adlı eseri, tamamen görsellerle anlatılan bir hikâyenin çocuklar için ne kadar etkileyici olabileceğini göstermiştir. Bu kitap, yalnızca çocukların hayal gücünü geliştirmekle kalmamış, aynı zamanda sözsüz kitapların eğitimdeki potansiyelini de ortaya koymuştur (Sipe, 2008:245).

Benzer şekilde, Raymond Briggs’in The Snowman (Kardan Adam) adlı eseri, sözsüz resimli kitapların çocuk edebiyatındaki etkisini gösteren bir başka önemli örnektir. Bu kitap, bir çocuğun kardan adamla kurduğu büyü bir dostluğu anlatırken, görsellerin gücüyle okuyucuları derinden etkilemiştir.

The Snowman, yalnızca bir çocuk kitabı olarak değil, aynı zamanda bir sanat eseri olarak da kabul görmüş ve birçok farklı dile uyarlanarak uluslararası bir üne kavuşmuştur (Briggs, 1978).

The Snowman, 1982’de yayınlanan popüler 30 dakikalık animasyon film uyarlaması sayesinde en çok bilinen sözsüz resimli kitaplardan biri olmuştur. Briggs’in The Snowman tasarımı, Shaun Tan’ın epik sözsüz kitabı The Arrival’ı (2007) da yaratırken ilham kaynağı olmuştur. Briggs gibi, Tan da hikâyesini anlatmak için çoklu panel tasarımlarını kullanmış, ancak

çok daha ileri gitmiştir. Bazı sayfalar dört veya beş panel içerirken, diğerleri altmış kadar panele sahiptir. Bu kadar çok panel sayesinde Tan, karmaşık eylemleri büyük bir detayla göstermiştir.

Sözsüz kitaplar sadece çocuklar için değil, yetişkinler için de önemli bir anlatım aracı haline gelmiştir. Bu tür eserler, karmaşık konuları görsel olarak aktarabilme yeteneği sayesinde, edebiyat ve sanat dünyasında saygın bir yer edinmiştir. Özellikle sözsüz grafik romanlar, okuyucunun sürece dâhil ederek, farklı yorumlara açık bir anlatım sunmaktadır. Örneğin, Fransız sanatçı Jean Giraud (Moebius), sözsüz çizgi romanlarıyla bu türün yetişkinler için de etkileyici bir araç olabileceğini göstermiştir. Moebius'un Arzach (1975) adlı eseri, tamamen görsellerle anlatılan bir bilim kurgu hikâyesi olarak, sözsüz anlatının sanatsal potansiyelini ortaya koymuştur (Sadoul, 1989).

Görsel anlatım, 19. yüzyılda metinle eşit öneme sahip olarak yeni anlatım biçimlerinin gelişmesini sağlamış ve görsel sanatlarla edebiyatın birleşmesi modern sanat ve edebiyatı etkilemiştir. Sinemanın icadı, sessiz filmlerle başlayıp, görsel imgeler ve kurgu aracılığıyla hikâye anlatımını dönüştürmüştür. Bu süreçte, izleyiciler veya okuyucular, imgeler arasındaki bağlantıyı kurarak anlatıyı anlamlandırır.

Ayrıca, uluslararası kitap fuarları ve ödüller, sözsüz kitapların tanınırlığını artırmaktadır. Örneğin, Bologna Çocuk Kitapları Fuarı, her yıl en iyi resimli kitapları ve sözsüz kitapları ödüllendirerek, bu türün gelişimine katkıda bulunmaktadır. Bu tür etkinlikler, sözsüz kitapların küresel bir fenomen haline gelmesine yardımcı olmuştur ([http 3](http://3)).

3.3. Dijitalleşme ve Yapay Zekâ ile Sözsüz Kitapların Evrimi

21. yüzyıl, teknolojik devrimlerin hız kazandığı ve dijitalleşmenin hayatın her alanını dönüştürdüğü bir dönem olmuştur. Bu dönüşüm, sözsüz kitapların da evrimini hızlandırmış ve yeni anlatım biçimlerinin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Bu bölümde, dijital hikâye anlatımının yükselişi, yapay zekânın kitap tasarımı ve üretimindeki rolü ile algoritmaların sanatsal yaratıcılığa etkisi ele alınacaktır. Bu süreç, sözsüz kitapların geleneksel formlarının ötesine geçerek, dijital ve teknolojik araçlarla nasıl yeniden şekillendiğini göstermektedir.

Dijitalleşme, hikâye anlatımının sınırlarını genişletmiş ve yeni anlatım biçimlerini mümkün kılmıştır. Özellikle çocuklar için tasarlanan dijital kitaplar ve uygulamalar, ses efektleri, animasyonlar ve etkileşimli öğelerle zenginleştirilmiş bir deneyim sunmaktadır. Örneğin, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* (2011) gibi dijital kitaplar geleneksel sözsüz kitapların ötesine geçerek, okuyuculara çok boyutlu bir hikâye deneyimi sunar (Yokota ve Teale, 2014).

Dijital platformlar, aynı zamanda sözsüz kitapların yaratım sürecini de dönüştürmüştür. Geleneksel yöntemlerle üretilen sözsüz kitaplar, genellikle uzun ve zahmetli bir süreç gerektirirken, dijital araçlar bu süreci hızlandırmış ve kolaylaştırmıştır. Örneğin, Adobe Illustrator ve Procreate gibi dijital çizim programları, sanatçıların daha hızlı ve esnek bir şekilde çalışmalarını sağlamıştır. Ayrıca, bu programlar, sanatçıların farklı stiller ve teknikler denemelerine olanak tanır (McCloud, 2006).

Yapay zekâ (AI), son yıllarda sanat ve edebiyat dünyasında önemli bir etkiye sebep olmuştur. AI destekli araçlar, görsel anlatının tasarımı ve üretiminde yeni olanaklar sunmaktadır. Özellikle AI tabanlı görsel üretim araçları, sanatçıların ve tasarımcıların yaratıcı süreçlerini hızlandırmakta ve yeni estetik formların keşfedilmesine yardımcı olmaktadır. Örneğin, AI programları, belirli bir temaya veya stile uygun görseller üreterek, sözsüz kitapların tasarım sürecini kolaylaştırmaktadır (Boden, 2018).

AI tabanlı görsel üretim araçları, sanatçılar için farklı stillerde görseller üretebilmekte ve estetik açıdan özgün işlere zemin hazırlamaktadır. Örneğin, OpenAI'nin DALL-E adlı görsel üretim aracı, metin tabanlı komutlarla görseller yaratabilmektedir ve sanatçılara büyük bir esneklik sunmaktadır. Bu tür AI araçları, dijital sözsüz kitapların görsel tasarım süreçlerini dönüştürmektedir (Brown vd., 2021).

AI'nın kitap üretimindeki rolü, sadece görsel tasarım ile sınırlı değildir. AI, metin analizi ve hikâye oluşturma süreçlerinde de kullanılmaktadır. Örneğin, AI destekli yazılımlar, belirli bir konu veya temaya uygun hikâyeler oluşturabilmekte ve bu hikâyeleri görsel unsurlarla birleştirerek, tamamen dijital ortamda üretilmiş sözsüz kitaplar ortaya çıkarabilmektedir. Bu tür

uygulamalar, özellikle kişiselleştirilmiş hikâye kitaplarının üretiminde büyük bir potansiyel taşımaktadır.

Dijital hikâye anlatımı, son yıllarda sadece çocuklar için değil, yetişkinler için de birçok yeni olanak sunmuştur. Özellikle webtoonlar ve dijital grafik romanlar, görsel anlatının gücünü dijital dünyaya taşımış ve büyük bir popülerlik kazanmıştır. Webtoonlar, Kore'de başlayan ve hızla küresel ölçekte yayılan bir fenomen haline gelmiştir. Bu dijital çizgi romanlar, metin ve görsellerin yanı sıra ses, animasyon ve video gibi multimedya öğeleri kullanmaktadır. Örnek olarak, Lore Olympus (Rachel Smythe), webtoon formatında yayınlanan hem yetişkinlere yönelik hem de multimedya öğeleriyle zenginleştirilmiş bir eserdir. Bu tür eserler, görsel anlatıyı dijital ortamda yeni bir boyuta taşımaktadır (Kim ve Kim, 2021).

AI'nın sanatsal yaratıcılık üzerindeki etkisi, bazı tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Özellikle, AI tarafından üretilen eserlerin orijinalliği ve sanatsal değeri konusunda soru işaretleri bulunmaktadır. Ayrıca, AI'nın sanatçıların yerini alıp almayacağı ve yaratıcı süreçlerde insan faktörünün rolünün ne olacağı gibi etik sorular da gündeme gelmektedir (Boden, 2018).

4. Kuramsal Yaklaşımlar ve Eleştirel Perspektifler

Sözsüz resimli kitaplar, tasarımcıların kelimeleri kullanmayarak okuyucuları resimleri kendi başlarına çözmeye davet etmeleriyle, her çocuğun hikâyeyi kişisel deneyimlerine göre okumasına olanak tanır. Bu tür kitaplar, çocukları hikâye anlatım sürecine dâhil ederek güçlü bir iş birliği talep eder. Sözsüz kitaplar, görsel anlatımın saf bir örneğini sunar ve eğitimdeki öneminin yanı sıra sanatsal, pedagojik ve kültürel değerleri hakkında birçok kuramsal yaklaşım ve eleştirel perspektif geliştirilmiştir. Bu yaklaşımlar, sözsüz kitapların görsel anlatım gücünü, okuyucular üzerindeki etkilerini ve evrensel iletişim potansiyelini anlamamıza yardımcı olur.

Anlatı teorisi, hikâye anlatımının yapısını ve unsurlarını inceleyen bir disiplindir (Genette, 1980). Görsel anlatı, metinsel anlatıdan farklı olarak, görsel unsurlar aracılığıyla hikâye anlatır. Bu tür anlatılar, okuyucuların hayal gücünü harekete geçirerek, farklı yorumlara açık bir anlatım sunar (Nikolajeva ve Scott, 2001).

4.1. Sanatsal ve Kültürel İfade Aracı Olarak Sözsüz Kitaplar

Sözsüz kitaplar, yalnızca hikâye anlatımında değil, aynı zamanda sanatsal ve kültürel ifade aracı olarak da önemli bir rol oynamıştır. Özellikle 20. yüzyılın sonlarında, birçok sanatçı, sözsüz kitapları kendi sanatsal vizyonlarını ifade etmek için kullanmıştır.

2012 yılında, IBBY İtalya “Sessiz Kitaplar: dünyadan Lampedusa’ya ve geriye” adlı bir proje başlatmıştır. Proje, görsellerin içsel anlatı gücünün kültürel ve dilsel engelleri aşabileceği anlayışına dayanan sözsüz resimli kitaplardan oluşan bir koleksiyona odaklanmıştır. Herkes nereden geldikleri veya hangi dili konuştukları fark etmeksizin aynı hikâyeyi paylaşabilmiştir.

4.2. Görsel Okuryazarlık ve Sözsüz kitapların Pedagojik Önemi

Görsel okuryazarlık, görsel unsurları anlama, yorumlama ve değerlendirme becerisini ifade eder. Sözsüz kitaplar, bu becerinin geliştirilmesi için etkili bir araçtır. Özellikle çocuklar için tasarlanan sözsüz kitaplar, görsel okuryazarlık becerilerini geliştirerek, çocukların dünyayı daha iyi anlamalarına yardımcı olmaktadır (Serafini, 2014). Yapılan çalışmalar ışığında sözsüz kitapların eğitim alanında önemli bir pedagojik değere sahip olduğu söylenebilir.

Sözsüz resimli kitaplar, ebeveynlerin ve çocukların birlikte yaratıcı diyaloglar kurarak kelime dağarcığını geliştirirken, öğretmenler de bu kitapları, öğrencilerin hayal güçlerini özgürce ifade etmelerini sağlamak ve öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla etkili bir araç olarak kullanmaktadır. Özellikle yeni bir dil öğrenen, işitme engeli olan, disleksi veya diğer öğrenme güçlükleri yaşayan öğrenciler için sözsüz kitaplar, erişilebilir ve kapsayıcı bir öğrenme deneyimi sunarak görsel anlatım yoluyla her çocuğun kendini ifade etmesine ve öğrenmesine yardımcı olmaktadır.

Artut (2017:11), görsel algının temel hedefinin çocukların doğadaki unsurlara ve nesnelere dikkatini yönlendirmek olduğunu belirtmiştir. Sağlıklı bir görsel algı ve anlamlandırma sürecinin en önemli bileşeninin odaklanma olduğunu vurgulayan Artut, görsel dilin doğru kullanımı ve izleyici dikkatinin etkili yönetiminin önemine dikkat çekmiştir. Odaklanma sayesinde çocukların çevrelerindeki nesneleri hangi yönleriyle ve nasıl algılamaları gerektiğini kavrayabileceklerini ifade etmiştir.

Beyoğlu'na (2015:335) göre, görsel algı; göz aracılığıyla alınan uyarıcıların, bireyin yaşantıları ve nesnel gerçeklikle etkileşime girerek anlam kazandığı ve organizmayı harekete geçiren uyarılara dönüştüğü bir süreçtir. Alpan (2008: 81) ise, görsel algının görme duyusundan farklı bir eylem olduğunu vurgulayarak, görsellerin insan algısının büyük bir kısmını oluşturduğunu belirtmiştir.

Sözsüz kitaplar görsel algının temel hedefi, bireylerin doğadaki unsurlara ve nesnelere dikkatini yönlendirme amacına hizmet etmekte; görseller aracılığıyla çocukların ve yetişkinlerin dikkatini çekmekte, odaklanmalarını sağlayıp ve onları çevrelerindeki detayları fark etmeye teşvik etmektedir. Sözsüz kitaplar ayrıca bireyin yaşantıları ve nesnel gerçeklikle etkileşime girerek anlamlandırma sürecini desteklemekte; görseller, okuyucunun deneyimleriyle birleşerek kişisel yorumlara ve anlamlandırmalara olanak tanımaktadır.

Bu bağlamda, sözsüz kitaplar, görsel algının eğitimde, sanatta ve iletişimdeki rolünü güçlendiren önemli araçlardır.

4.3. Psikolojik ve Bilişsel Boyutlarıyla Sözsüz Hikâye Anlatımı

Sözsüz hikâye anlatımı, yalnızca sanatsal ve kültürel bir ifade biçimi olarak değil, aynı zamanda psikolojik ve bilişsel süreçler üzerindeki etkileriyle de dikkat çekmektedir. Görsellerle anlatılan hikâyeler, insan beyninin bilgiyi işleme biçimini etkileyerek, okuyucuların duygusal ve bilişsel tepkilerini şekillendirir.

Görsel hikâye anlatımı, insan beyninin bilgiyi işleme biçimini doğrudan etkiler. Paivio'nun (1986) Çift Kodlama Teorisi'ne göre, görsel bilgi metne kıyasla daha hızlı ve etkili bir şekilde işlenir. Bu nedenle, sözsüz kitaplar, okuyucuların hikâyeyi daha hızlı anlamalarını ve içselleştirmelerini sağlar.

Görsel hikâye anlatımı, insan beyninin bilgiyi işleme biçimini doğrudan etkilemektedir. İnsan beyni, görsel bilgiyi metne kıyasla daha hızlı ve etkili bir şekilde işlemektedir. Bu nedenle, sözsüz kitaplar, okuyucuların hikâyeyi daha hızlı anlamalarını ve içselleştirmelerini sağlamaktadır (Paivio, 1986). Özellikle çocuklar için, görsel hikâyeler, dil gelişimini desteklerken, aynı zamanda bilişsel becerilerini de geliştirir. Örneğin, bir çocuk, sözsüz bir kitaptaki görselleri yorumlayarak,

hikâyenin akışını ve karakterlerin duygularını anlamaya çalışır. Bu süreç, çocuğun analitik düşünme, ipuçlarını takip etme ve problem çözme becerilerini geliştirir (Sipe, 2008).

Sözsüz kitaplar, görsellerin gizemli ve açık uçlu yapısıyla okuyucunun merak duygusunu sürekli canlı tutarak her sayfada yeni keşifler yapma arzusunu tetiklemektedir. Görsellerin ardında saklanan hikâyeyi çözme süreci, okuyucuyu aktif bir maceraya davet etmekte ve merakını her an besleyerek hikâyenin sonuna kadar bağlı kalmasını sağlamaktadır.

Metin olmadan anlatılan bir hikâye, okuyucuların kendi yorumlarını ve hayallerini hikâyeye katmalarını teşvik eder. Bu, özellikle çocuklar için yaratıcı düşünme becerilerini geliştiren önemli bir süreçtir (Nikolajeva ve Scott, 2001).

Sözsüz hikâye anlatımı, okuyucuların duygusal tepkilerini doğrudan etkileyebilir. Görseller, metne kıyasla daha güçlü bir duygusal etki yaratabilir. Özellikle, yüz ifadeleri, beden dili ve renkler gibi görsel unsurlar, karakterlerin duygularını daha etkili bir şekilde aktarır. Bu, okuyucuların karakterlerle daha derin bir bağ kurmalarını sağlar.

Ayrıca, sözsüz kitaplar, okuyucuların empati kurma becerilerini geliştirir. Görseller, farklı kültürlerden ve deneyimlerden gelen karakterlerin duygularını anlamayı kolaylaştırır. Bu, özellikle çocuklar için, farklılıklara saygı duyma ve başkalarının duygularını anlama becerilerini geliştiren önemli bir süreçtir (Arizpe ve Styles, 2003).

Sözsüz kitaplar, psikolojik ve terapötik amaçlar için de kullanılabilir. Özellikle, travma yaşamış veya duygusal zorluklar yaşayan bireyler için, sözsüz kitaplar bir ifade ve iyileşme aracı olabilir. Görseller, bireylerin duygularını ifade etmelerini ve yaşadıkları deneyimleri anlamlandırmalarını kolaylaştırır (Malchiodi, 2005). Örneğin, sözsüz kitaplar, çocukların travmatik deneyimlerini ifade etmelerine ve bu deneyimlerle başa çıkmalarına yardımcı olabilir.

5. Göstergebilim Teorisi Çerçevesinde İkonik Sözsüz Kitapların Analizi

Göstergebilim (semiyotik), işaretlerin ve sembollerin nasıl anlam ürettiğini inceleyen bir disiplindir. Kress ve van Leeuwen'in (2006) Görsel Göstergebilim teorisi, bu disiplini görsel

unsurlara uygulayarak, görsellerin metinle olan ilişkisini ve anlam üretme biçimlerini analiz eder. Bu teori, görsel unsurların üç temel anlam üretme sürecine sahip olduğunu öne sürmektedir. Bu üç temel süreçten ilki temsil edici anlamdır ve belirli bir gerçeği veya kavramı temsil etmektedir. İkinci süreç etkileşimsel anlamdır. Etkileşimsel anlam okuyucuların hikâyeye aktif bir şekilde katılmasını sağlamaktadır. Son süreç ise kompozisyonel anlamdır. Bu süreç görsellerin kompozisyonunu odak alır ve hikâyenin akışını ve duygusal ifadeleri kompozisyon ile belirlemektedir.

Bu çalışmada, sözsüz kitapların görsel anlatım gücünü analiz etmek için ikonik örnekler seçilmiştir. Seçilen kitaplar, farklı kültürel ve tarihsel bağlamlarda üretilmiş olmalarına rağmen, görsel unsurların anlam üretme biçimleri açısından benzer özellikler taşımaktadırlar. Kitaplar, sanatsal estetik, evrensellik, anlatı gücü ve pedagojik katkı gibi nitelikleri göz önünde bulundurularak seçilmiştir. Seçilen kitapların görsel unsurları, Kress ve van Leeuwen'in (2006) Görsel Göstergebilim teorisi çerçevesinde analiz edilmiştir.

5.1. Wave – Suzy Lee (Dalga, 2008)

Suzy Lee'nin Wave (Dalga, 2008) adlı sessiz kitabı, doğa ile insan arasındaki ilişkiyi minimalist ancak güçlü bir anlatı ile yansıtmaktadır. Ana karakter olan küçük bir kızın, dalgalarla oynarken hem korku hem de merak duygularını deneyimlemesine şahit olan okuyucu kızın dalgalar ile olan eğlenceli oyununa eşlik etmektedir. Dalga hem bir oyun arkadaşı hem de doğanın gücünün bir sembolü haline gelmektedir. Kitapta kullanılan mavi ve beyaz tonları, dalganın hem dinginliğini hem de gücünü temsil ederken, kızın siyah çizgilerle betimlenen figürü, insanın doğa karşısındaki küçüklüğünü ve savunmasızlığını vurgular niteliktedir. Lee, bu sembollerle okuyucuyu, doğayla kurulan saf ve oyunsu ilişki üzerine düşünmek zorunda bırakmaktadır.

Lee'nin kitaplarında kullanmayı sevdiği kompozisyon kitabın karşılıklı iki sayfası arasında kalan boşluğu da hikâyenin görsel elemanı olarak kullanmasıdır. Wave kitabında da kara ile denizin arasındaki sınırı işaret eden bu boşluk hikâye ilerledikçe ihlal edilmekte ve sonunda ortadan kalkmaktadır.

Hikâye boyunca kızın dalga ile oyununu izleyen tek şahit okuyucu değildir, kıza eşlik eden bir martı sürüsü de hikâyenin her sahnesinde görülmektedir. Martılar, kızın yalnızlığını hafifleten bir unsur olarak da işlev görür; onların varlığı, kızın macerasını daha neşeli ve hafif bir hale getirir. Aynı zamanda, martıların uçuşları ve hareketleri, kızın eşlikçisi konumundadır ve zaman zaman karakteri ve olayları yazarın bakış açısı ile gözlemlemektedirler (Görsel 3).



Görsel 3. Suzy Lee, *Wave*, 2008, Karışık teknik, Chronicle Book, ABD.

5.2. Doğum Günü Hediyesi – Behiç Ak (2013)

Behiç Ak'ın Doğum Günü Hediyesi adlı eseri, okuyucusunu nostaljik bir şakanın seyrine davet etmektedir. Bir adada yaşayan bir çocuğun aldığı armağanı tanıma serüvenini anlatan kitabın kurgusunda okur, önce uzaktan görünen adanın ne olduğunu sonra da hediye paketinin içinde ne olduğunu merakla takip edecektir. Hediyesini alan çocuk, açtığı her paketin içinde yeni bir paketle karşılaşmakta ve esas hediyesine ulaşana kadar bu süreç sürmektedir. Her bir paket açıldığında çocuğun yanında merakla içinden çıkacak hediye bekleyen çocuk sayısı artmaktadır. Karakterlerin yüz ifadeleri ve beden dilleri çocuksu heyecan, merak ve coşkuyu yansıtmakta ve okuyucuyu da hikâyeye karşı canlı tutup çocukların merak ve heyecanına ortak etmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Behiç Ak, *Doğum Günü Hediyesi*, 2013, Karışık teknik, Güneşli Kitaplığı, Türkiye.

Kitabın arka kapağında yer alan metin kitabın okuyucusunun iç sesine tercüman olmaktadır. “Deniz ve gökyüzünün kesiştiği yerde bir leke! O nedir? Yeşil bir ada olabilir mi? Evet, bir adaymış. Peki, adanın üzerindeki bu beyaz lekeler de nedir? Kıyıda demirlemiş bir tekne mi var? Bir değil, birçok tekne var! Evler, ağaçlar, kuşlar...”

5.3. Evden Çıktığımda – Burcu Yılmaz (2020)

Burcu Yılmaz’ın *Evden Çıktığımda* adlı eseri (Görsel5), bir çocuğun evden çıkıp dış dünyayı keşfederken yaşadığı deneyimleri ve duygusal yolculuğu anlatmaktadır. Kitabın kahramanı içine kapanık ve güvenli alanını terk etmek konusunda fazlasıyla ürkek bir çocuk olarak yansıtılmaktadır. Kitap, çocuğun gözünden dış dünyanın nasıl algılandığını ve bu süreçte karşılaşılan farklı durumların çocuğun duygusal dünyasını nasıl şekillendirdiğini yansıtmaktadır. Kitap okuyucusunu ev, yolculuk ve aidiyet gibi temalar üzerinde düşünmeye yönlendirmektedir. Evden çıkma eylemi, bir yandan özgürlük ve keşfi çağrıştırırken, diğer yandan belirsizlik ve yabancılaşma duygularını da beraberinde getirmektedir. Yolculuk teması, karakterin içsel dönüşümünü ve kendini arayışını simgeler niteliktedir. Bu durum, birçok çocuğun (ve hatta yetişkinlerin) yaşadığı bir duygusal çatışmayı yansıtmaktadır: özgürlük ve keşif arzusu ile güvenli alanı terk etme korkusu arasındaki gerilim. Ana karakterin evinden ayrıldığında elinde bir ucunu tuttuğu ipin diğer ucunun da evde kalmış olması kızın güvenli alanı ile olan bağını koparmak konusundaki endişelerini de yansıtmaktadır.

Çizimlerdeki boşluklar ve sadelik, kitabın önemli bir diğer özelliğidir. Bu minimalist yaklaşım, okuyucunun kendi yorumlarını ve duygularını hikâyeye katmasına olanak tanımaktadır. Çocuklar için olduğu kadar yetişkinler için de derin anlamlar taşıyan *Evden Çıktığımda*, büyüme, değişim ve kendini keşfetme süreçlerine dair her okuyucunun kendi yorumunu katabileceği bir kitap olmuştur.



Görsel 5. Burcu Yılmaz, *Evden Çıktığımda*, 2020, Karışık teknik, Redhouse Kidz Yayınevi, Türkiye.

5.4. Little Fox in the Forest – Stephanie Graegin (2017)

Little Fox in the Forest bir kız çocuğunun oyuncak tilkisini kaybetmesi ve onu bulmak için fantastik bir ormana yaptığı macera dolu yolculuğu anlatmaktadır. Kitap, gerçek dünya ile fantastik bir dünya arasındaki geçişi, çocukların hayal gücünün sınırsızlığını ve arkadaşlığın değerini yansıtmaktadır. Graegin'in detaylı çizimleri arasında karakterlerin duygularını ve hikâyenin atmosferini yansıtan pek çok metafor saklıdır. Örneğin, kız çocuğunun oyuncak tilkisini aramak için girdiği fantastik orman, hayal gücünün gücünü ve keşif duygusunu temsil etmektedir. Oyuncak tilki, çocukluk ve masumiyetin sembolü haline gelirken, ormanda karşılaşılan gerçek tilki ise doğanın büyüsunü ve keşfi simgelemektedir.

Kitap, siyah-beyaz ve renkli illüstrasyonlar arasında geçişler yaparak, gerçek dünya ile fantastik dünya arasındaki farkı vurgulamaktadır. Siyah-beyaz çizimler, günlük yaşamın monotonluğunu yansıtırken, renkli sahneler, ormanın büyüleyici ve fantastik atmosferini ortaya koymaktadır. Graegin'in çizimleri, detaylarla doludur ve her kare, okuyucunun keşfetmesi için yeni hikâyeler barındırmaktadır. Bu da okuyucunun yavaşlayıp kitapla daha yakın ilişki geliştirmesini sağlamaktadır (Görsel 6).



Görsel 6. Stephane Graegin, *Little Fox in the Forest*, 2017, Karışık teknik, Schwartz & Wade Books, ABD

5.5. Sidewalk Flowers – JonArno Lawson & Sydney Smith (2015)

Küçük bir kızın şehirde yürürken kaldırımlarda bulduğu çiçekleri toplamasını ve bu çiçekleri etrafındaki insanlara ve canlılara vermesini anlatan Sidewalk Flowers bir farkındalık hikâyesidir. Smith'in dinamik kompozisyonları (Görsel 7) şehir yaşamının hareketliliğini ve kızın küçük ama anlamlı eylemlerini vurgulamaktadır. Kızın bu eylemi, modern şehir yaşamının koşuşturmacası içinde fark edilmeyen küçük detaylara dikkat çekmektedir. Çiçekler, masumiyetin, doğanın ve paylaşmanın sembolü olmuştur.



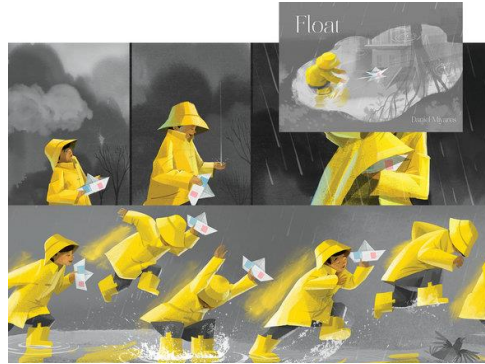
Görsel 7. JonArno Lawson & Sydney Smith, *Sidewalk Flowers*, 2015, Suluboya ve mürekkep, Groundwood Books, Canada.

Kitabın etkileyici suluboya ve mürekkep çizimleri başlangıçta siyah-beyaz tonlarla şehrin monotonluğunu ve kalabalığını yansıtırken, kızın topladığı çiçeklerin renkleri sayfalar boyunca yavaş yavaş belirlemektedir. Bu renk geçişi, kızın farkındalığının ve cömertliğinin etrafındaki dünyayı nasıl dönüştürdüğünü sembolize etmektedir.

5.6. Float – Daniel Miyares (2015)

Daniel Miyares'in Float (Görsel 8) adlı sözsüz kitabının konusu bir çocuğun kâğıttan bir gemi yapıp onu yağmurlu bir günde su birikintilerinde yüzdürürken yaşadıklarıdır. Kâğıt tekne, çocuğun hayal gücünü ve keşfetme arzusunu sembolize ederken, yağmur ve su, değişimi ve geçiciliği temsil eder. Kitapta teknenin yolculuğu, çocuğun duygusal iniş çıkışlarını yansıtır: neşe, heyecan, hayal kırıklığı ve yeniden başlama umudu.

Kitap, yağmurlu bir günün atmosferini başarıyla yansıtan gri ve mavi tonlarla başlar, ancak çocuğun sarı yağmurluğu, hikâyeye enerji ve umut katar. Miyares'in suluboya tekniği, yağmurun ve suyun hareketliliğini etkileyici bir şekilde yakalar. Işık ve renkler hareketin devinimi ile dağılmaktadır. Kompozisyonlar, çocuğun teknesinin yolculuğunu takip ederken farklı perspektifler sunar. Bu, okuyucuya hikâyeyi çeşitli açılardan izleme ve yorumlama şansı verir. Ayrıca hikâyenin sonunda çocuğun gemisini kaybetmesi ve ardından yeni bir gemi yapması, yeniden başlamanın ve umudun önemini vurgular.



Görsel 8. Daniel Miyares, *Float*, 2015, Karışık teknik, Simon ve Schuster, ABD.

5.7. The Little Barbarian – Renato Moriconi (2013)

The Little Barbarian (2013) çocukluğun sınırsız hayal gücünü ve macera duygusunu işleyen keyifli ve esprili bir sözsüz kitaptır. Kitap küçük bir barbarın at sırtında tehlikelerle dolu bir yolculuğa çıkışını ve bu süreçte karşılaştığı fantastik yaratıkları konu almaktadır. At, özgürlüğün ve keşfin sembolü haline gelirken, çocuğun karşılaştığı her yeni sahne (devler, canavarlar,

uzaylılar), hayal gücünün sınırsızlığını temsil etmektedir. Moriconi, bu semboller aracılığıyla, çocukların dünyayı nasıl dönüştürdüğünü ve her anı bir maceraya çevirebildiğini anlatmaktadır.

Kitap, gerçek ile hayal arasındaki çizgiyi belirsizleştirerek, okuyucuyu çocukluğun büyüğü dünyasında keşfe çıkarmaktadır. Kitap, geniş ve renkli sayfalarıyla, çocuğun hayal dünyasının genişliğini ve renkliliğini yansıtmaktadır (Görsel 9). Her sayfa, yeni bir macera sahnesi sunmakta ve bu sahneler, barbarın at sırtında geçirdiği yolculuğun dinamizmini vurgulamaktadır.



Görsel 9. Renato Moriconi, *The Little Barbarian*, 2013, suluboya, Little Brown Books for Young Readers, ABD.

Renk paleti, canlı ve kontrastlı tonlarla dikkat çekerken, kompozisyonlar, hikâyenin ritmini ve enerjisini artırmaktadır. Barbarın sayfalarda sıra ile bir aşağıda bir yukarıda resmedilmesi, okuyucuya bir ipucu vermektedir. Bu ipucu, kitabın sonunda atlıkarıncaya binmiş bir çocuğun hayal dünyasına ortak olduğu anlaşıldığında anlam kazanmaktadır. Bu detay, hikâyenin aslında bir çocuğun hayal gücünden doğduğunu ve gerçek dünyayla hayal dünyası arasındaki geçişleri ustalıkla yansıttığını göstermektedir.

Kitabın sonunda, çocuğun atlıkarıncadan indirilip eve götürülmesi ve ağlaması, hayal dünyasının her zaman gerçeklerden daha cazip ve büyüleyici olduğunu sembolize etmektedir. Bu sahne, çocukluğun masumiyetini ve hayal gücünün gücünü hatırlatırken, aynı zamanda gerçek dünyaya dönmenin getirdiği hayal kırıklığını da yansıtmaktadır.

Bu vaka çalışmaları, Kress ve van Leeuwen'in (2006) Görsel Göstergebilim teorisi çerçevesinde, sözsüz kitapların görsel anlatım gücünü analiz etmek için kapsamlı ve etkili bir yöntem sunar. Bu analizler, sözsüz kitapların yalnızca sanatsal ve estetik değerini değil, aynı

zamanda pedagojik ve kültürel boyutlarını da ortaya çıkararak, bu tür eserlerin çok katmanlı anlamlarını anlamak için güçlü bir çerçeve sağlar. Görsel unsurların temsil edici, etkileşimsel ve kompozisyonel anlamlarının incelenmesi, bu kitapların evrensel temaları nasıl aktardığını ve okuyucuları nasıl derin bir duygusal ve düşünsel yolculuğa davet ettiğini gösterir. Bu yaklaşım, sözsüz kitapların hem çocuklar hem de yetişkinler için taşıdığı eğitsel ve kültürel önemi vurgulayarak, bu tür eserlerin sanat ve eğitim dünyasındaki benzersiz yerini pekiştirir.

6. Sonuç

Bu araştırma, sözsüz kitapların insanlık tarihi boyunca görsel anlatının evrensel dilini nasıl şekillendirdiğini ortaya koymaktadır. Mağara resimlerinden dijital çağın etkileşimli hikâye platformlarına uzanan bu yolculuk, metinsiz anlatımın yalnızca bir sanat formu değil, aynı zamanda kültürlerüstü bir iletişim köprüsü olduğunu kanıtlamaktadır. Görsel göstergebilim analizleri, bu eserlerin yalnızca estetik değil, pedagojik ve psikolojik katmanlarda da derin etkiler yarattığını gösterirken, dijitalleşme ve yapay zekâ gibi teknolojilerin bu türü nasıl dönüştürdüğüne dair kritik bir perspektif sunmaktadır. Bu çalışma, sözsüz kitapların insan iletişimindeki evrensel rolünü anlamak isteyen araştırmacılar ve edebiyatçılar için önemli bir kaynak olmayı hedeflemektedir.

Sözsüz kitaplar, okuyucuları pasif bir alıcı olmaktan çıkararak anlamı birlikte inşa etmeye davet eder. Bu süreç, özellikle çocuklarda yaratıcı düşünce ve eleştirel algıyı beslerken, yetişkinler için de evrensel temalar üzerine düşünme fırsatı yaratır. Teknolojik gelişmeler ise bu anlatım biçimini daha erişilebilir ve çok boyutlu hale getirmiş olsa da insan deneyiminin öznelliği ve sanatsal yaratımın özgünlüğü tartışmalarını da beraberinde getirmiştir.

Gelecek çalışmalar, yapay zekânın görsel hikâye anlatımındaki rolünü pedagojik ve etik açılardan derinleştirebilir. Ayrıca, farklı kültürlerde üretilen sözsüz kitapların karşılaştırmalı analizi, bu türün küresel sanat ve edebiyat dünyasındaki konumunu netleştirecektir. Sonuç olarak, sözsüz kitaplar yalnızca geçmişin izlerini taşımakla kalmaz, aynı zamanda teknoloji ve insan yaratıcılığının kesişiminde yeni anlatı biçimlerinin filizleneceği verimli bir zemin sunar.

Kaynakça

- Alpan, G. (2008). *Görsel Sanatlar Eğitimi*, Ankara: Pegem Akademi.
- Artut, K. (2017). *Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Arizpe, E., & Styles, M. (2003). *Children Reading Pictures: Interpreting Visual Texts*, Londra: Routledge.
- Boden, M. A. (2018). *Artificial Intelligence: A Very Short Introduction*, Oxford: Oxford University Press.
- Briggs, R. (1978). *The Snowman*, Londra: Hamish Hamilton.
- Brown, T. B., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J., Dhariwal, P., Amodei, D. (2021). "Language Models are Few-Shot Learners", *Advances in Neural Information Processing Systems*, Sayı 33, s.1877-1901.
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Ithaca: Cornell University Press.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, Londra: Routledge.
- Lewis-Williams, D. (2002). *The Mind in the Cave: Consciousness and the Origins of Art*, Londra: Thames & Hudson Ltd.
- Malchiodi, C. A. (2005). *Expressive Therapies*, New York: Guilford Press.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York: HarperCollins.
- Miller, M. E., & Taube, K. (1993). *The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya*, Londra: Thames & Hudson.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago: University of Chicago Press.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2001). *How Picturebooks Work*, New York: Garland Publishing.
- Paivio, A. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*, Oxford: Oxford University Press.
- Panofsky, E. (1955). *The Life and Art of Albrecht Dürer*, Princeton: Princeton University Press.

Sadoul, J. (1989). *Moebius: The Art of the Comic*, Paris: Editions Albin Michel.

Sendak, M. (1963). *Where the Wild Things Are*, New York: Harper & Row.

Sipe, L. R. (2008). *Storytime: Young Children's Literary Understanding in the Classroom*, New York: Teachers College Press.

Sullivan, M. (1999). *The Arts of China*, Berkeley: University of California Press.

Wiesner, D. (2021). "The Evolution of Wordless Picture Books", *Journal of Children's Literature*, Sayı 47(1), s.1-10.

Yokota, J., & Teale, W. H. (2014). "Picture Books and the Digital World: Educators Making Informed Choices", *The Reading Teacher*, Sayı 67(8), s.577-585.

İnternet Kaynakları

http 1: Bree James Art. (2021). The Evolution of Manga. Erişim Adresi: <http://www.breejamesart.com/manga-evolution>, Erişim tarihi: 06 Şubat 2024.

http 2: Illustration History. (2021). Randolph Caldecott and Picture Books. Erişim adresi: <http://www.illustrationhistory.org/caldecott>, Erişim tarihi: 06 Şubat 2024.

http 3: Silent Book Contest. (2021). International Silent Book Award. Erişim adresi: <http://www.silentbookcontest.com>, Erişim tarihi: 10 Şubat 2024.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Bilinmeyen Sanatçı, "Chōjū-jinbutsu-giga (Hayvan ve İnsan Karikatürleri)", 12. Yüzyıl, Kâğıt üzerine mürekkep çizim, Kyoto National Museum, Japonya.

Görsel 2. Masereel, F., "Passionate Journey", 1919, Ahşap baskı, Belçika Ulusal Kütüphanesi, Brüksel.

Görsel 3. Lee, S., "Wave", 2008, Karışık teknik. Chronicle Books, ABD.

Görsel 4. Ak, B., "Doğum Günü Hediyesi", 2013, Karışık teknik. Günışığı Kitaplığı, İstanbul.

Görsel 5. Yılmaz, B., "Evden Çıktığımda", 2020, Karışık teknik. Redhouse Kidz Yayınevi, İstanbul.

Görsel 6. Graegin, S., “Little Fox in the Forest”, 2017, Karışık teknik. Schwartz & Wade Books, New York.

Görsel 7. Lawson, J., & Smith, S, “Sidewalk Flowers”, 2015, Suluboya ve mürekkep. Groundwood Books, Toronto.

Görsel 8. Miyares, D., “Float”, 2015, Karışık teknik. Simon & Schuster, New York.

Görsel 9. Moriconi, R., “The Little Barbarian”, 2013, Suluboya. Little Brown Books for Young Readers, New York.