Ulakbilge
Sosyal Bilimler Dergisi

ÇİZGİ ROMAN VE ANİMASYON ARASI MELEZ BİR TÜR: HAREKETLİ ÇİZGİ ROMAN KAVRAMI

Gültekin AKENGİN
Prof. Dr., Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü. gultekin.akengin@hbv.edu.tr, ORCID:0000-0002-5399-2731

Ozan KÜÇÜKUSTA
Öğr. Görevlisi, Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü. okucukusta(@)baskent.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1858-3980

Akengin Gültekin ve Ozan Küçükusta. "Çizgi Roman ve Animasyon Arası Melez Bir Tür: Hareketli Çizgi Roman". ulakbilge, 54 (2020 Kasım): s. 1360–1368. doi: 10.7816/ulakbilge-08-54-09

ÖZ

Hikaye anlatıcılığının büyülü bir yöntemi olan çizgi roman ve animasyon sanatları, ortaya çıktıkları geçen yüzyılın sonlarından günümüze kadar olan süreçte gösterdikleri gelişim ve değişimlerle hala kitleleri aynı heyecanla etkilemeye devam etmektedirler. Ayrıca bu iki sanat dalı arasında yapılan uyarlama alış verişleri, bu iki sanat dalının birbirlerine oldukça yakınlaşmalarını sağlamıştır. Her iki sanat dalı da hikayelerini bir akış içinde görselleştirerek izleyiciyle buluşturmakta, ancak yapıları gereği bu akış çizgi romanda "okunurken" animasyonda "izlenmekte"dir. Dolayısıyla çizgi romanda akış hızının kontrolü izleyicideyken, animasyonda filmin kendisindedir. Geçtiğimiz yüzyılın ortalarına gelindiğinde, bu akış hızını her iki disiplin için uygun hale getiren yeni bir form ortaya çıkmıştır. Hareketli çizgi roman denilen bu yeni form artık ne çizgi roman ne de animasyondur. Ancak sağladığı olanaklar ve üretim avantajları yüzünden özellikle 1980'li yıllardan başlayarak günümüze kadar oldukça popüler bir biçimde kullanılan bir tür haline gelmiştir. Klasik bir animasyon filmine göre daha kolay üretilebilir olmaları, konunun daha önce bir çizgi roman olarak kabul görüp beğenilmiş olması, anlatım olarak çizgi romana benzerken aslında bir animasyon filminin akışına sahip olmaları gibi özellikleri sayesinde başta çizgi roman okuyucuları ve animasyon izleyicileri olmak üzere, meraklı olan her izleyiciye hitap eder duruma gelmişlerdir. Bu araştırmada hareketli çizgi romana uyarlanan basılı çizgi romanlar taranarak, hareketli formları karşılaştırmalı bir biçimde incelenmiş ve sektördeki kullanım alanlarına değinilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çizgi roman, animasyon, hareketli çizgi roman

Giriş

Amerikan çizgi roman endüstrisinde "Motion Comics" adıyla ortaya çıkan bu kavramın Türkçe karşılığı tam olarak "Hareketli Çizgi Roman"dır. Hareketli çizgi roman, kendini ifade etme biçimi itibariyle, çizgi roman ile animasyon arasında duran disiplinler arası bir "canlandırma tekniği" konumundadır. Ancak her ne kadar bir canlandırma tekniği olsa da artık ne çizgi roman ne de animasyon olan melez bir anlatım biçimi oluşturmaktadır. Bu kavramın netleşebilmesi adına, çizgi roman ve animasyonun tanımlarına ve anlatım dilindeki benzerlik ve farklılıklara kısaca değinilmesi uygun olacaktır.

Resim 1. Bir çizgi roman örneği (https://www.topragizbiz.com, Bağlantı 1)

Çizgi roman nedir?

Çizgi roman, bir kahraman, olay ya da durumun resim ve metin uyumu içerisinde sinematografik zaman bütünlüğü sağlayarak birbirini takip edecek şekilde kurgulanmış karelerle anlatılmasıdır. Çizgi romanı oluşturan temel ögeler resim ve yazıdır. Çizgi romanın vermek istediği mesaj, ancak resim ve yazının anlamlı, uyumlu ve dengeli biçimde bir araya getirilip kurgulanmasıyla okuyucu tarafından doğru şekilde anlaşılabilmektedir.

Ceran ve Cantek, Koloni Çizgi Roman Dergisi'nde çizgi romanın tanımını şu şekilde yapmaktadırlar:

"Çizgi roman ne resim, ne de yazıdır. Resmin ya da yazının bütünleyici olarak kullanılan diğer bir faktörle ilişkisi sonucunda ulaştığı bir sentezdir. Yani çizgi roman, birbirinden farklı iki temel unsurun (metinle resmin) kaynaşmasıyla oluşan bir anlatım biçimi, bir kurgu sanatıdır. Çizgi roman içindeki yazı ve resmin oranı, yapılacak kurguya ve anlatılmak istenen olaya bağlı olarak sürekli biçimde değişime uğrar" (Ceran ve Cantek, 1992, 14).

Platin ise "Tek Resimden Dizi Resime Geçiş" adlı çalışmasında, çizgi romanın, elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde ardarda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan anlatım biçimidir olduğunu belirtmekte ve bu özellikleri sayesinde illüstrasyon, karikatür, çizgi film, sinema ve foto roman gibi dallarla doğabilecek karışıklıkların önlemiş olduğu fikrini savunmaktadır (Platin, 1985, 64).

Çizgi romanlar ses yada hareketi olmayan sinemadır. Filmler gibi çizgi romanlar hikayeleri bir dizi resim boyunca anlatır. Ve film gibi, ses efektleri, konuşulan diyalog ve sesli anlatım içerir; ancak hepsi de sesin kulağa çarpan ses dalgalarından ziyade okuyucunun zihninde canlanması için metin olarak üretilir. Filmden farklı olarak çizgi roman, hareketli görüntülerin yanılsamasını üretmek için hızlı bir şekilde art arda değil, aynı anda, dayanıklı biçimde görüntüler sunar. Bu, çizgi roman okuyucunun, anlatılan etkinlikleri kavramsal olarak zihinsel olarak canlandırmasıyla hikayeye hareket ve dinamizm eklemesi gerektiği anlamına gelmektedir (Potsch ve Williams, 2012, 2).

Canlandırma (Animasyon) nedir?

Canlandırmanın sözlük anlamına baktığımızda, "tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi, animasyon." tanımı görülmektedir (https://sozluk.gov.tr, Bağlantı 2).

Resim 2. İki boyutlu animasyon örneği (https://www.traditionalanimation.com, Bağlantı 3)

Cansız ve durağan kareler arasındaki devinimin yarattığı illüzyon, canlandırmayı sağlamaktadır. Peş peşe gelen kareler, aslında hareketsiz ve zamandan bağımsızdır. İki durağan kare yan yana konulduğunda, aralarında herhangi bir hareket ilişkisi kurulamamaktadır. Ancak durağan kareler peşpeşe oynatıldığı zaman devinim ilişkisi ortaya çıkmakta ve canlanma illüzyonu gerçekleşmektedir.

Canlandırma sanatçıları için esas zorluk bu illüzyonu yaratmak, hareketsizi hareketliymiş gibi yapmak ve cansız olanı canlandırmaktır. İnsan gözünün bir saniyede yirmi dört kare gördüğü düşünüldüğünde, animasyonla uğraşan sanatçıların, özellikle full animasyon yapanların, izleyiciyi ikna etmek için ne kadar çok çalışmaları gerektiğini anlamış oluruz. Çünkü inandırıcı olmanın bir şartı da "zaman"dır. Sanatçı, hareketi isterse saniyede kırk sekiz kare göstererek yavaşlatır, ya da on iki kare gösterip hızlandırır. Ya da isterse on iki kareyi ikişer kere çekerek, farklı bir zaman algısı oluşturur. İsterse karakterinin hareketine cel animasyon olarak başlayıp, anlatım bütünlüğünü bozmayacak şekilde formlarını değiştirerek stop-motion olarak devam ettirebilir. Sanatçı bu anlamda özgür, ancak illüzyonu yaratma anlamında ağır bir sorumluluk altındadır. Sanatçının görevi, gerçek ya da hayalin hareketini doğru biçimde yeniden yaratmaktır. Canlandırma sineması bu nedenle, hemen her dönemde bir ölçüde grafik biçimleşme (stilleşme) demek olmuştur.

Çizgi roman ve canlandırma (Animasyon) sanatının anlatım dilindeki benzerlik ve farklılıklar nelerdir?

Çizgi roman, animasyon sanatlarının gelişmelerini sağlayan temel etmen, hareketin yakalanmaya çalışılması olmuştur. Bu iki sanat dalının ortak amacı, hareket ve sesi okuyucu veya izleyiciye en doyurucu biçimde görselleştirebilmektir. Çizgi roman ve animasyon sanatlarının anlatım biçimlerinin izleyici üzerinde yaratacağı etki ancak hareket ve sesin doğru biçimde aktarılmasından geçmektedir.

Çizgi roman ve animasyon sanatlarının yapısal özellikleri çok farklı olsa bile anlatım biçimlerinde pek çok benzerlikler bulunmaktadır. Bu iki sanat dalında da hikayeler art arda gelen durağan karelerin okuyucunun zihninde canlanmasıyla anlatılır. Bu durum, filmde sabit bir kadraj içinde çözümlenirken, çizgi roman istediği büyüklükteki ve biçimdeki kadrajları kullanabilmektedir. Ancak temel fark, hareketin izleyici veya okuyucunun zihnindeki algılanışı olmaktadır. Çünkü çizgi roman hareketleri durağan biçimde aktarırken, canlandırma hareketli biçimde aktarmaktadır.

"Bir Popüler Kültür Ürünü olarak Çizgi Romanın Kültürel, Toplumsal ve Siyasi İşlevleri" adlı çalışmasında Gündüz, sinemanın sessiz olduğu dönemde balonlarıyla konuşan çizgi romanın, sinemanın konuşmaya başlamasıyla eş zamanda hareket etmeye başladığını ifade etmektedir. Böylelikle statik eğlence, dinamik gösteriye dönüşmüş olmaktadır. Gündüz'e göre, sessiz dönemden başlayıp halen kullanılmakta olan "Moving Pictures" (Hareketli Resimler) ifadesi, çizgi roman ile animasyon ve sinemanın kardeşliğini açıklamakta ve bu dallar arasındaki paralellik ve alışverişler güçlenerek gelişmektedir (Gündüz, 2004, 38). Aynı söylemden yola çıkarak "hareketli resimler" ifadesinin çizgi roman ve hareketli çizgi romanı kapsadığı söylenebilmektedir.

Animasyon ve çizgi romanlarda da tıpkı filmlerdeki gibi diyalog, ses efektleri ve sesli anlatımlar içermektedirler. Ancak çizgi romandaki ses, okuyucunun zihninde canlanmaktadır. Filmden farklı olarak çizgi roman, hareketli görüntülerin yanılsamasını üretmek için hızlı bir biçimde art arda değil, aynı anda görüntülenmektedir. Bu durum da, çizgi roman okurlarının anlatılanları kavramsal olarak zihinlerinde canlandırmaları ile gerçekleşmektedir (Smith, 2009, 11). Çizgi romanlar anlatı güçlerini, tasvir edilen anları görsel bir sırayla sunarak kazanmaktadırlar. Soldan sağa okunurken, sanatçı istediği dramatizasyonu sağlamak için kareleme, ses efektleri ve görsellikle istediği gibi oynayabilmektedir (https://tvtropes.org, Bağlantı 4).

Sinema ve animasyonda sesin anlatımı ve izleyici tarafından algılanması oldukça kolayken, bu durum çizgi romanlarda farklıdır. Okuyucunun, sayfada gösterilen sesleri algılayabilmek için özel bir çabaya ihtiyacı vardır. Çünkü animasyon filminde ses "duyulurken", çizgi romanda "okunmaktadır".

Çizgi roman ve animasyon sanatlarının yapısal özellikleri çok farklı olsa bile anlatım biçimlerinde pek çok benzerlikler bulunmaktadır. Bu iki disiplinde de hikayeler art arda gelen durağan karelerin okuyucunun zihninde canlanmasıyla anlatılır. Bu durum, animasyon filminde sabit bir kadraj içinde çözümlenirken, çizgi roman istediği büyüklükteki ve biçimdeki kadrajları kullanabilmektedir. Ancak temel fark, hareketin yakalanmasıdır.

Bu bağlamda ses ve hareket kullanımı açısından yeni alternatifler sunan hareketli çizgi romanlar, animasyondan daha az maliyetli olmaları ama aynı zamanda içerdikleri hareket algısı sayesinde bu iki anlatım dilini birleştirebilmek için iyi bir kaynak görevi görmektedirler.

Hareketli Çizgi Roman Nedir?

Hareketli çizgi roman basılı çizgi roman ve animasyon ögelerini birleştiren disiplinler arası bir animasyon tekniğidir. Tek tek paneller tam bir çekime genişletilirken orijinal resme ses efektleri, seslendirme ve animasyon eklenerek, metin kutuları ve ses efekti balonları genellikle canlandırılan orijinal resimden daha fazlasını sunabilmek için kaldırılmaktadır. Böylece çizgi roman okuruna dramatik olarak etkisi arttırılmış, daha fazla duyuya hitap eden ve aynı basılı hikayenin farklı disiplinlerle harmanlanmış yeni bir sonucu gösterilmektedir. (https://en.wikipedia.org, Bağlantı 5).

Burada önemli olan konu hareketli çizgi romanın aslına olan uygunluğu olmaktadır. Sonuçta o çizgi romanın hareketlendirilmesinin sebebi basılı versiyonun duygusal ve dramatik olarak geliştirilerek izleyicinin beğenisine sunmaktır. Dolayısıyla bir çizgi roman, hareketli hale getirilmeden önce kare kare incelenmekte ve bir «canlandırma planı» çıkarılmaktadır. Bu plan sonrasında karelerin tek tek mi, yoksa panel halinde mi sunulacağı, hikayenin kahramanının diyalog veya monoloğuna dramatizasyonu arttırmak için zoom yapılıp yapılmayacağı gibi, orijinal hikayenin etkisini arttırmak için uygulanacak pek çok görsel ve ses efekti de bu aşamada belirlenmektedir.

Çizgi roman çizilmiş ve durağan karelerden oluştuğu için, aynı malzemenin canlandırma diline aktarımında çeşitli değişikliklere ihtiyaç duyulmaktadır. Örneğin çizgi romanda kahraman ve fon birlikte çizilmişlerdir. Ancak hareketli çizgi romanda kahramanın fondan bağımsız bir biçimde hareket edebilmesi için kahraman ve fon iki katmana ayrılarak, gerekirse fona atmosferle ilgili gerekli çizim eklentileri yapılabilmektedir.

Hareketli çizgi roman, her ne kadar bir canlandırma tekniği olsa da yine de klasik anlamda bir canlandırma filminden farklılıklar göstermektedir. Tekniği ne olursa olsun klasik anlamda üretilen bir canlandırma filminde bir saniye elde etmek için yirmi dört kareye ihtiyaç duyulmakta, ardıl biçimde gösterilen durağan kareler bu sayede devinim etkisi yaratmaktadır. İster iki boyutlu ister üç boyutlu olsun, o film için bir karakter sıfırdan yaratıldığı için hareket te istenildiği gibi kurgulanabilmektedir.

Ancak hareketli çizgi roman, basılı çizgi romana sadakati nedeniyle eldeki malzemeye bağlı kalmak zorundadır. Bu durum da parçaların ancak "limited animasyon" denilen, sınırlı sayıdaki parçanın hareketlendirilmesine olanak sağlamaktadır. Dolayısıyla canlandırma filmindeki devinim algısı sadece hareketlendirilen parçanın oluşturduğu algıyla sınırlı kalmaktadır. Bu durum ilk bakışta bir dezavantaj gibi görünmekle beraber, izleyicinin hareketli çizgi romandan beklentisinin asla klasik anlamda üretilmiş bir canlandırma filmi olmamasına rağmen, aslında klasik çizgi romanı yücelten bir algı yaratmaktadır. Sonuçta hareketli çizgi romanın izleyicisi de çoğunlukla "sadık" çizgi roman okuru olmaktadır.

Hareketli çizgi romanlar genellikle uzun süren bir dizinin hikaye yayını kapsayan veya bir grafik romanın tek bir sürümünü canlandıran kısa diziler olarak yayınlanır. Canlandırma aşamasında, çizgi roman hikayesinin akış ritmine göre izleyiciyi sıkmayacak uzunluklarda düzenlenirler.

Hareketli Çizgi Romanın Kısa Tarihi

Hareketli çizgi romanlar ilk defa 1960'ların Amerika'sında, basılı çizgi romanların en popüler olduğu dönemde ortaya çıkmışlardır. 1960'ların ortalarında Marvel Comics Animation, televizyon şovu "The Marvel Super Heroes" için bu tekniği kullanmıştır. Orijinal olarak yayınlanan çizgi romanlar, televizyon için ses, efekt, müzik ve az miktarda animasyonla zenginleştirilmiştir. Ancak bugün bu tarz için kullanılan "Hareketli Çizgi Roman" terimi o dönem için henüz kullanılmamaktadır (https://www.slideshare.net, Bağlantı 6).

Resim 3. Televizyon şovu «The Marvel Super Heroes» için 1966 yılında hazırlanmış afişler

Norman Pett tarafından İngiliz tabloid gazetesi The Daily Mirror için 5 Aralık 1932'den 10 Ekim 1959'a kadar çizilen bir çizgi roman olan "Jane" 1982 yılında, BBC tarafından bir dizi haline getirilmiştir. Kısmen animasyonla, kısmen çizilmiş bir ortamda aktörlerle çizgi roman panellerini stilize bir yaklaşımla birleştirerek yeni bir "hareketli çizgi roman" önermesinde bulunmuştur.

Resim 4. "Jane" çizgi romanının televizyon için uyarlanmış örneği (https://www.youtube.com, Bağlantı 7)

2005 yılında, Lions Gate, "Saw" film serisine bağlamak ve ilgiyi arttırmak için "Saw: Rebirth" adlı çizgi romanın hareketli bir versiyonunu yayınlamıştır. Aynı dönemde Warner Bros ve DC Comics, "Batman: Mad Love" ve "Watchmen" çizgi romanlarını canlandırarak hareketli hale getirmişlerdir. Başarılı bir biçimde gerçekleştirilen bu iki uygulamadan sonra ise hareketlendirilen çizgi romanlar için "Motion Comics" ifadesi kullanılmaya başlanmıştır.

Resim 5. "Batman: Mad Love" ve "Watchmen" adlı hareketli çizgi romanlardan birer kare (https://www.tvtime.com, Bağlantı 8)

Resim 6. "Inception: The Cobol Job" adlı hareketli çizgi romandan bir kare (https://blog.allmyfaves.com, Bağlantı 9)

Resim 7. "Dredd" adlı hareketli çizgi romandan bir kare (https://www.ign.com, Bağlantı 10)

Hareketli çizgi roman dünyasındaki bu gelişmelerden sonra Marvel Comics, sadece bu iş için bir bölüm oluşturarak hareketli çizgi romanlar yayınlamıştır. İlk örneğini Joss Whedon ve John Cassaday'ın Uncanny X-Men'inin uyarlanması olan "Gifted" olan hareketli çizgi romanların belli başlı örnekleri de Spider-Woman: "Agent of S.W.O.R.D.", Iron Man: "Extremis", Black Panther, Thor / Loki: Blood Brothers, Inhuman ve Uncanny X-Men: "Dangerous" tan oluşmaktadır.

Resim 8. Uncanny X-Men: "Gifted" adlı hareketli çizgi romandan bir kare (https://collider.com, Bağlantı 11)

Sonuç

Günümüzde hareketli çizgi romanlar, internet ve mobil platformlarda okuyucular tarafından ilgiyle takip edilmekte, bu da çizgi roman yayıncılarının basılı olarak çıkardıkları ve tutan dergilerin çoğunu hareketli olarak yayınlamalarına sebep olmaktadır. Özellikle genç kullanıcılar için internet vazgeçilmez bir tüketim mecrası olduğundan, basılı çizgi romanlar bir anlamda devamlılıklarını sağlamak ve yeni takipçiler kazanmak adına hareketli hale gelip genç takipçilerinin daha fazla ilgisini çekmekte, bir anlamda basılı versiyonların reklamını yapmaktadırlar.

Yayınevleri dışında çizgi roman fanları tarafından da sıklıkla uyarlanan hareketli çizgi romanlar, you tube, vimeo vb. video paylaşım platformlarında da oldukça popüler hale gelerek, disiplinler arası bir uygulama olan bu canlandırma tekniğine olan ilginin artmasını sağlamışlardır. Klasik animasyona göre, daha kolay uygulanması ve canlandırılacak filmin storyboard'unun hazır malzemeyi içeriyor olması sayesinde üretim maliyetlerinin de oldukça düşük ve problemsiz olması da bu haklı ilginin bir sebebi olmaktadır.

Hareketli çizgi roman, yada yabancı adıyla "Motion Comics" neredeyse 60'lı yıllardan beri görülmesine rağmen, basılı çizgi roman kültürünün gelişmesiyle beraber resmi olarak adını 80'li yıllarda almıştır. Üretim tarzı olarak birçok avantajı bulunmaktadır. Klasik anlamda full animasyon dediğimiz canlandırma tekniği için saniyede yirmi dört kare çizilmesi gerekmekteyken, hareketli çizgi roman daha önce basılı olarak hazırlanmış olan malzemeleri kullandığı için sadece o malzemelerle limited animasyon dediğimiz kısıtlı animasyonla canlandırılmakta ve klasik animasyon kadar da etkili olmaktadır. Böylece sadık okuyucu beğenerek "okuduğu" çizgi romanı, basit müdahalelerle canlanmış biçimde ekranda "izlemekte", bu durum hareketlendirilmiş olan çizgi romanın dramatik etkisini oldukça arttırmaktadır.

Özel efekt teknolojilerinin gelişmesi ve kullanımlarının artmasıyla, özellikle 2000'lerin başından günümüze kadar yapılan çizgi roman uyarlaması filmlerin hasılat rakamlarının giderek daha da yükseldiğini görebiliriz. Bunun bir sonucu olarakta geçtiğimiz yıllarda neredeyse kepenk kapatma noktasına gelen büyük çizgi roman yayıncılarının da gittikçe daha popülerleşen sinema uyarlamaları ve hareketli çizgi romanlar sayesinde tekrar güçlü bir biçimde piyasaya döndükleri görülmektedir. İki sektör arasındaki bu etkileşim de birbirlerine oldukça faydalı olmakta ve birbirlerini desteklemektedir.

Yayıncı ve okuyucu/izleyici için basılı haliyle eski ama canlandırılmış haliyle yeni olan bu kavram, gücü, yarattığı dramatik etki ve üretim kolaylığı sayesinde ilgili olan herkes için vazgeçilmez bir alternatif durumundadır. Bu özelliklerinden ötürü oldukça sıra dışı ve disiplinler arası ilişki kuran "hareketli çizgi romanlar", çizgi roman yayıncıları, izleyici ve okuyucular için vazgeçilmez bir ifade biçimi olmuş ve doğası gereği disiplinler arası gerçekleştirilen çalışmalara iyi birer örnek teşkil etmektedirler.

Çizgi roman uyarlamaları, popüler olmaları sebebiyle her zaman sinemanın ve hareketli çizgi roman çalışmalarının en gözde malzemesi olmuştur. Yapımcıların, çizgi roman uyarlamalarına yönelmelerinin ana sebeplerinden birinin, popüler edebiyat eserlerinin seçilmesi ile paralel olduğu söylenebilir. Sevilen ve toplumun ilgisini çekmiş eserlerin sinemaya aktarılmasının daha az risk taşıyacağı düşünülebilir (Sekendiz, 2016, 13).

Daha önceden "kağıt üzerinde" çekilmiş ve kendi kemik okuyucularını yaratmış olmaları, film yapımcılarını da uyarlamalar konusunda harekete geçirmektedir. Film yapımcılarının romanları uyarlamaktaki istekliliğinin en temel sebebi uyarlamanın para getireceği yönündeki inançlarıdır Halk tarafından ilgi gören bir roman, beğenilmiş bir konu demektir. Beğenilmiş bir konu yakalamak da her yapımcı için önemli bir fırsattır. Aynı zamanda para getireceği "garanti" olarak görülen bir konuda film yapmak, yüksek yatırım gerektiren bir sanat olan sinema için finansal getirinin tahmin edilebilirliği yönünde yapımcılar için bir avantajdır (İyigün, 2009, 6-7). Çizgi romanların sinema sahnesinde uyarlamalarında çok büyük avantaj sağlayan bu bilinirlik durumu hareketli çizgi romanların da yıldızının parlamasını sağlamıştır. Bu bağlamda sinema sayesinde popülerlik kazanmış çizgi romanların, ister uyarlama filmine destekiçin üretilmiş olsun, ister filmden bağımsız bir amaçla yapılmış olsun, hareketli çizgi roman örnekleri giderek artmakta ve sektördeki yerleri giderek sağlamlaşmaktadır.

Kaynaklar

Ceran, Kosta ve Cantek, Levent. Çizgi Roman, İstanbul: Koloni Çizgi Roman Dergisi, No:1, s.14, 1992

Gündüz, Uğur. Bir Popüler Kültür Ürünü olarak Çizgi Romanın Kültürel, Toplumsal ve Siyasi İşlevleri. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı, 2004

Gürdağcık, Sinan. "Çizgi Romanın Öyküsü". İstanbul: Hürriyet Gösteri No:61, sf. 66-68, 1985

İyigün, Dilek, F. Sinemadan Televizyona Uyarlamalar; Acı Hayat Örneği. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, 2009

Platin, Ali. "Tek Resimden Dizi Resime Geçiş", İstanbul: Hürriyet Gösteri, No:61, sf.64, 1985

Potsch, Elisabeth ve Williams, Robert, F. "Image Schemas and Conceptual Metaphor in Action Comics". Linguistics and the Study of Comics (s.13-36). New York: Palgrave Macmillan, 2012

Sekendiz, Ahmet, Z. Yabancı çizgi romanların Türk Sinemasındaki Yansımaları. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema-TV Anasanat Dalı Sinema-TV Sanat Dalı, 2016

Smith, Benjamin. Spandex Cinema: Three Approaches to Comic Book Adaptation. Yüksek Lisans Tezi. Edmond: University of Central Oklahoma, 2009

Thomas, Bob. The Art of Animation. New York: Disney-Hyperion, 1992

İnternet Kaynakları

Bağlantı 1: https://www.topragizbiz.com/konular/cizgi-roman-ve-animasyon-nedir.6613/, Erişim Tarihi: 15.06.2020

Bağlantı 2: https://sozluk.gov.tr/, Erişim Tarihi: 13.03.2020

Bağlantı 3: https://www.traditionalanimation.com/2013/behind-the-2d-animation-of-the-bear-and-the-hare/, Erişim Tarihi: 14.03.2020

Bağlantı 4: https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MotionComic, Erişim Tarihi: 13.03.2020

Bağlantı 5: https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_comic , Erişim Tarihi: 13.03.2020

Bağlantı 6: https://www.slideshare.net/powerhouseanima/animation-techniques-motion-comics?qid=02803733-e54c-4201-9df8-a%20%20%2099635604cf2&v=&b=&from_search=1, Erişim Tarihi: 13.03.2020

Bağlantı 7: https://www.youtube.com/watch?v=E4uLATbrXMc, Erişim Tarihi: 13.03.2020

Bağlantı 8: https://www.tvtime.com/en/show/358065, Erişim Tarihi: 14.03.2020

Bağlantı 9: https://blog.allmyfaves.com/movies/inception-the-cobol-job-first-of-its-kind-movie-trailer/, Erişim Tarihi: 15.03.2020

Bağlantı 10: https://www.ign.com/videos/2012/09/04/dredd-3d-motion-comic, Erişim Tarihi: 15.03.2020

Bağlantı 11: https://collider.com/astonishing-x-men-gifted-motion-comic-dvd-review/, Erişim Tarihi: 14.03.2020

Ulakbilge
Sosyal Bilimler Dergisi

AN INVESTIGATION OF ANIMATED COMIC, A COMMON CONCEPT BETWEEN COMIC AND ANIMATION

Abstract

Comics and animation arts, which are a magical method of storytelling, continue to affect the masses with the same enthusiasm with the developments and changes they have shown in the process from the end of the last century. In addition, the adaptation exchanges between these two art forms made them close to each other. Both branches of art bring their stories together with the audience by visualizing them in a flow, but due to their nature. This flow is "read" in comics whereas it is "watched" in animation. Therefore, while in the comic book the control of the flow is in the audience , it is in the movie itself in the animation. By the middle of the last century, a new form emerged that made this flow suitable for both disciplines. This new form, called animated comic, is neither comic book nor animation anymore. However, due to the opportunities and production advantages it provides, it has become a popular type, especially since the 1980s. Thanks to their features such as being easier to produce than a classic animated movie, the subject being accepted and liked as a comic book before, and the fact that they are similar to a comic book, they actually have the flow of an animation movie they have come to an appeal to the audience. In this research, printed comics adapted to animated comics were scanned, their animated forms were analyzed comparatively and their usage areas in the industry were mentioned.

Keywords: Comics, animation, motion comics