

OKUTAN ÇİZGİLER

Graphic Novels

Dr. Yakup ÇETİN*

ÖZ

İçinde bulunduğumuz modern çağın bize sunduğu, uydu ve kablo televizyon yayınları, mp3 ve mp4 çalarlar, kişisel bilgisayarlar, oyun konsolları, internet kolaylığı gibi teknolojik nimetler, yapılan bütün karşı teşvik ve gayretlere rağmen gençlerimizin giderek daha az kitap okumasına yol açmaktadır. Geçmişinden ve kültürel mirasından habersiz yeni kuşak insanların sayısı hızla artmaktadır. Türk kültür ve medeniyetine yön vermiş birçok eser okunmadıklarından ötürü hafızalardan hızla silinmekte ve yerlerini sanal âlemin sahte kahramanlarına bırakmaktadır. Yine de karamsar olmaya hiç gerek yok; dikkat edilecek olursa, yukarıda bahsi geçen teknolojik ürünlerin hemen hepsinin ortak özelliği büyük oranda görsel içerikli olmalarıdır. Ayrıca öğrenme ve öğretme stilleri üzerine yapılan çok sayıda araştırma bize insanların büyük oranda görsel olduklarını göstermiştir. Buradan yola çıkarak bu çalışmanın amacı, görsellik yönünden zengin içeriğe sahip çizgi romanları kullanarak gençlerimize okuma alışkanlığının kazandırılabilceğini göstermektir.

Anahtar Kelimeler

Çizgi roman, okuma alışkanlığı, dünya klasikleri.

ABSTRACT

Despite promotions and efforts the young generations read less books than ever before because of the technological products such as cable and satellite TV, mp3 and mp4 players, PC, Play Stations, and internet which are a part of our modern era. The number of generations who are unaware of their cultural and historical heritage has increased drastically. A number of works which greatly influenced Turkish culture and civilization, while they are not read, do not longer stay in our memories and therefore are easily forgotten and replaced by heroes of the cyber world. Still, there is no need to be pessimistic; if we take the common characteristics of the modern products above into consideration, we soon realize that they all share visuality. Furthermore, considerable research on learning and teaching styles has indicated that most learners are visual indeed. Given this, the purpose of this study is to show that we can help the young generation acquire reading habits by graphic novels which are visually rich and diverse.

Key Words

graphic novels, reading habits, world classics.

GİRİŞ

Uluslararası okuma alışkanlıkları araştırmalarının sonuçlarına bakıldığında, ülkemizin sıralamada pek parlak bir yerde olmadığı açıkça görülmektedir. Birleşmiş Milletlerin yenilenmiş 2007/8 İnsani Gelişim Raporu'nda yer alan kitap okuma oranında Türkiye, 177 ülke arasında 87,4 okur yazarlık oranı ile 84. sırada yer almaktadır (<http://hdrstats.undp.org/indicators/331.html>). Uluslararası Okuryazarlıkta İlerleme Araştırması (2001) (Progress in International Reading Literacy Studies) kapsamında açıklanan raporda 35 ülkenin yer aldığı araştırmada İsveç birinci, Hollanda ikinci, İngiltere üçüncü, Türkiye

ise Moldova'nın arkasından 449 puan toplayarak (500 puan olan ortalamanın altında kalarak) 28. olmuştur (<http://nces.ed.gov/pubs/2003/2003073.pdf>). OECD'nin (Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Örgütü) yaptığı değerlendirmeye göre onbeş yaş dünya çocukları günde ortalama okul haricinde bir saat kitap okumaktadırlar (Henry, 2001). Amerikalı öğrenciler günde 18,4 dakika (Anderson, Wilson, ve Fielding, 1988), Koreli öğrenciler 30 dakika okurken (Yoon, Kim, Yi, ve Yi, 2000), Bağımsız Eğitimciler Sendikası'nın Türk toplumunun kitap okuma alışkanlığı ile ilgili yaptırdığı 2006 yılı anket sonuçlarına göre Türk insanı günde ortalama 5 saat televizyon

* Fatih Üniversitesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü Öğretim Elemanı, ycetin@fatih.edu.tr

izlerken kitap okuma için yılda ancak 6 saatini ayırıyor <http://www.tegv.org/forum/tm.asp?m=18100>). Ne yazık ki günümüzde teknolojinin doğurduğu sanal âlemin yaygınlaşması ve internetin bilinçsizce kullanılması sonucu, gençlerimiz sadece kitap okumamak için değil, ders çalışmamak için de yeterince bahaneler bulmaktadır (McKenna, Kear, ve Ellsworth, 1995). Kültür düzeyi yüksek bir toplum ancak okuyan insanlardan oluşabileceğinden vakit kaybedilmeden gençlere okuma alışkanlığını kazandırmak için bütün mevcut imkânlar ve kaynaklar araştırılmalı ve kullanılmalıdır. Bu kapsamda ülkemizde görmezlikten gelinecek ancak bugün dünyanın dört bir tarafında farklı yaşlardaki çocuklar ve büyükler tarafından yoğun bir ilgiyle takip edilen çizgi romanlar yeniden değerlendirilmelidir.

BATIDA ÇİZGİ ROMAN

20. yüzyılın başlarında, 1915 yılında Winsor McCay'ın *Little Nemo in Slumberland* (*Küçük Nemo Uyku Diyarında*) ile bir zamanlar yıldızı parlayan çizgi roman serisi daha sonra zaman içerisinde cazibesini yitirmişti. Ancak öyle görülüyor ki bugünlerde eski popüleritesine tekrar kavuşan çizgi romanlar dünya genelinde satış ve okuma rekorları kırmaktadırlar. Örneğin, Publishers Weekly'nin raporuna göre Japonlara ait yeni çizgi roman tarzı *Manga* 2001'de 75 milyon Dolar olan hâsılatını 2004'te haftalık 2.6 baskısıyla 207 milyon Dolara çıkarmıştır. Dünya genelinde *comics*, *fumetti*, *tebeo*, *BD* ya da *Manga* olarak bilinen çizgi romanların ne denli tutulduğuna başka bir örnek ise Amerika Birleşik Devletleri'nin en geniş mağaza zincirine sahip olan Borders Books & Music şirketinin satışlarını son üç yıl içerisinde ikiye katlamasıdır (Flemming, 2006). Eskilere göre daha cezbedici, sürükleyici, eğlendirici ve yetişkinlere yönelik konulara sahip olan günümüz çizgi romanları Hollywood yapımcılarının iştahını kabartmış

ve birçoğu çizgi roman şirketi Marvel tarafından beyaz perdeye uyarlanmıştır. Bunlara Daniel Clowes'in *Ghost World* (*Hayalet Dünyası*); Max Allan Collins'in *The Road to Perdition* (*Azaba Giden Yol*); Frank Miller'in *Sin City* (*Günah Şehri*); Jack Kirby and Stan Lee'nin *Incredible Hulk* (*Olağanüstü Hulk*), *The Fantastic Four* (*Fantastik Dörtlü*) ve *X-Men* örnek olarak gösterilebilir.

Yine Amerikan popüler kültürünün önemli bir parçası olarak kabul edilen *Popeye* (*Temel Reis*), *Süpermen*, *Batman*, *Garfield* ve *Spiderman* gibi çizgi roman kahramanları dünyanın dört bir tarafında Amerika Birleşik Devletleri ile özdeşleşen ikonlar haline dönüşmüşlerdir. Amerikan kültürünün tanıtılmasının yanında, birbirinden farklı oyuncak, reklam, televizyon, posta, ve sinema gelirleriyle, Amerikan ekonomisine olan ciddi katkılarından dolayı çizgi romanlar kültürel varlık olarak kabul edilmişlerdir (Gordon, 1998). Hak ettikleri değeri göstermek için *Amerikan Çizgi Romanı Üstadları* adı altında *Museum of Contemporary Art* ve *Armand Hammer Museum* adlı iki müzede, tarihî çizgi romanlar ziyaretçilerin beğenisine sunulmuştur. Ayrıca 1992 yılında Yahudiler ve Naziler arasındaki düşmanlığı konu eden Art Spiegelman'ın *Maus* eserinin *Pulitzer Ödülü'nü* kazanmasıyla çizgi romanların sarsılmaz tahtı perçinlenmiş ve o günden bugüne birçok haberin, programın, makalenin ve doktora tezinin konusu olmuştur (Flemming, 2006).

ÜLKEMİZDE ÇİZGİ ROMAN

Ahmet Cengiz Hadımlı'nın girişimiyle ülkemiz insanı çizgi romanlar ile ilk *Tommiks* ve *Teksas* ile 1960'larda tanıştı. Türk okurunun beğenisini kazanmalarıyla özellikle gazetelerde macera, dram, komedi ve aşk içerikli çizgi roman serileri yerlerini hızla aldılar. *Tarzan*, *Zagor*, *Kızılmaske*, *Mr. No*, *Mandrake*, *Flash Gordon* gibi batılı kahramanların resmedildiği renkli dergilerin basılmasıyla ciddi bir çizgi roman kültürü oluş-

tu bir zamanlar. Hatta o zamanlar *Kara Murat, Tarkan, Deli Balta, Karaođlan* gibi elinde kılıcı altında atıyla buldukları topraklarda adaletin temsilcisi yerli kahramanlar çizgi roman tarihimize ayrı bir zenginlik kattı. O tarihte o kadar tutuldular ki çocuklar çizgi romanları gece gündüz okuyabilmek için özel yöntemler geliřtirdiler: Onları evlerin kuytu köşelerinde, kapaklarını deđiřtirerek veya ders kitapların içine gizleyerek elden ele dolařtırarak en zor şartlarda okudular. Öyle bir hayran kitlesi oldu ki yıllar önce bunlar çizgi romanları satın almakla kalmadılar, onları takas etmek ve bunun takibini yapmak için envanter tutup çizgi roman koleksiyonları oluřturdular.

KLASİKLER

Őu bir gerçektir ki çizgi romanlar okurlarına sundukları zengin içerikle toplumun bir yandan okuryazarlıđını diđer yandan da edebî kültürünü artırıyor (Schwarz, 2002). Tamamına yakını metinlerden oluřan kitap, gazete ve dergiler özellikle görsel okurlar tarafından tercih edilmedikleri için, bazı batı ülkeleri okul müfredatlarında bu eksiklik çizgi romanlarla telafi edilmiř ve bundan rahatsızlık duyulmamıřtır. Çizgi romanları okuyan çocuklar bir zaman sonra kitap dünyasında pek çok deđerli eser olduđunun farkına varacak ve giderek daha çok kitap okuma arzusu besleyecektir. Dostoyevski'nin *Karamazov Kardeşler* Tolstoy'un *Savař ve Barıř*, Victor Hugo'nun *Sefiller*, Charles Dickens'in *Büyük Umutlar* Rudyard Kipling'in *Orman Çocuđu*, Alexandre Dumas'ın *Üç Silahřörler* gibi klasikleri farklı dillerde çizgi-romanlařtırılmıř ve birçok öđrenci ve yetiřkin tarafından sevilerek okunmuřtur. İsmi geçen klasiklerin çizgi-roman alternatifleri olmamıř olsaydı, belki de okuma alışkanlıđı olmayan birçok insan bu deđerli yapıtlardan habersiz olarak yetiřecekti. Dolayısıyla klasiklerin, özellikle bařlıca Türk eserlerinin çizgi romanlara dönüřtürülmesi bazıla-

rı tarafından ciddiyeřsiz çalıřmalar gibi algılansa da, toplumun edebî kültürüne olan önemli katkıları sebebiyle bir bakıma bařarılı çalıřmalardır aslında.

ÇİZGİ ROMAN DİLİ

Çizgi romanlar bitmek tükenmek bilmeyen cümleler ve uzayıp giden paragraflar içermedikleri için okumayı sevmeyen ve okuma güçlüđu çeken çocukları korkutmaz ve yormazlar. Tam aksine, çekici çizimler ve onların ađzından çıkan ya da tepelerinde bulunan düşünme ve konuřma baloncukları ile çok Őeyi birkaç cümle ile anlatırlar. Özellikle, küçük yařlarda okumaya bařlanan çizgi romanların daha sonra kitap okuma alışkanlıđına dönüřtüđu ve birçok kitap kurdunun bir zamanlar çizgi roman hastası oldukları bir gerçektir (Zimmerman, 2008). İřin diđer güzel yönü çizgi romanlardan dilsizlerin, öđrenme özürlülerin, otistik çocukların ve travmatik hastaların eđitiminde terapistler tarafından yaygın olarak istifade edilmesidir. Bařlıca faydalarından bir tanesi de çizgi roman okurları resmedilen öyküleri takip ederken aynı zamanda güzel konuřmaya ait dilin diđer karakteristiklerini de öđrenmektedirler. Sadece yüz yüze konuřmalarda dikkat ettiđimiz sayısız linguistik ve paralinguistik özellikleri (söz alma sırası, ses tonu, ses uyumu, beden dili, jest, mimik, el-kol hareketleri, duruř, mesafe, yakınlık ve uzaklık) ve bařka dilbilimsel öđeleri farkına varmadan tutkun olduđumuz çizgi roman kahramanlarından öđrenmekteyiz (Bhatia, 2006). Yabancı dil öđretiminin önde gelen isimlerinden Freeman ve Freeman'a (2000), göre günümüz medyasının bařarılı bir hibridi olan çizgi romanlar okurlara sundukları bir yıđın faydaları sebebiyle metin analizi kapsamında müfredatlarda mutlaka deđerlendirilmelidir.

ÖĐRENME STİLLERİ

Pedagojik arařtırmalar bize insanların öđrenme Őekillerinin farklı olduk-

larını göstermiştir. Kanzler'in (1999) belirttiği gibi insanların %65 görseldir ve gözleri bir kamera gibi çevredeki her şeyi kaydeder. İşitsel ağırlıklı insanların oranı %25 olup kulakları teyp gibi çalışır duydukları sesleri kayıt altına alır. Geriye kalan %10 kinestetik (bedensel) olanlarda ise öğrenme dokunarak, yaparak, işin içinde olarak gerçekleşir. Yine beyin üzerinde yapılan araştırmalar bize insanların okuduklarının ancak 10%'unu, duyduklarının 20%'sini fakat gördüklerinin 75%'ini hatırladıklarını saptamıştır. Canning'e (2001) göre resimlerin etkili olmasının sebebi onların zihinlerimizde iz düşümlerinin olması ve uyarılmış sinirsel bağlantılar ile kalıcı hafızada yer etmeleridir. Farklı şekillerdeki resimler, illüstrasyonlar, grafikler, figürler, replikalar, dijital görüntüler gibi görsel öğeler insanları için anlamayı çabuklaştıran ve kolaylaştıran etmenlerdir. Bu nedenle çizgi romanlar çocuklar arasında çok tutulmuş ve birçok ülkede etken öğrenim ve öğretim araçları arasında sayılmıştır. Çocukların çizgi romanları sevmelerinin arkasındaki nedenleri Tuncer (1993: 51-52) şu şekilde sıralamıştır:

- a) *Çizgi romanlar çocuğun hareket ve macera isteğini doyurmaktadır.*
- b) *Olaylar hızla gelişmekte olup, öyküler kısadır. Bu da çocuk açısından çabuk doyuma ulaşmak demektir.*
- c) *Okunmaları kolaydır. Okumayan veya yavaş okuyan çocuklar, resimlerden öyküyü izleyip, anlayabilirler.*
- d) *Çizgi romanların sağlanmaları kolaydır. Hemen her yerde satılırlar; fiyatları da kitaba göre ucuzdur.*
- e) *Çizgi roman okumak herkesin yaptığı bir şeydir. Çocuklar grup onayına önem verirler. Herkes çizgi roman okurken birinin okumaması, dolayısıyla "konu" dışında kalması, o kişinin dışlanmasına yol açabilir.*
- f) *Birçok çocuğun okuyacak başka bir şeyi yoktur veya çizgi romanlar kadar sürükleyici kitapların varlığından haberdar değildir.*

YABANCI DİL ÖĞRETİMİ

Dikkate değer olan, Krashen (1993) gibi araştırmacıların çizgi romanları faydalı bulmaları ve onları günlük dil-den akademik dile geçişi sağlayan bir köprü olarak kabul etmeleridir. Günlük hayatta ve çizgi romanlarda geçen kelimeleri karşılaştıran çalışmalar bize çizgi romanlarda kullanılan dilin yapı ve kelime bakımından epeyce zengin olduğunu göstermektedir (Hayes & Ahrens, 1988). Bilhassa yabancı dil öğretiminde görsel unsurlarıyla yazıya dökülen dil, anlaşılmayı kolaylaştırıp ve okuma becerisini geliştirdiğinden çizgi romanlar birçok dilbilimci tarafından ısrarla tavsiye edilmektedir (Krashen, 1993). Renkli, görsel, merak uyandırıcı ve sürükleyici olduklarından sayısız öğretmen ve okul tarafından ana ve yabancı dilde okuma alışkanlığı kazandırdığı ifade edilmektedir (Cary, 2004; Liu, 2004). Ranker (2008)'in tespitine göre sınıflarda ortak ders malzemesi olarak kullanılan çizgi romanların öğrencilerin yazma, düşünme ve tartışma gibi kendini ifade etme becerilerini geliştirici yanları vardır.

KÜLTÜREL ETKİLEŞİM

Çağımızın ortak iletişim dili haline gelen İngilizce, gölgesini etkileşim içerisinde bulunduğu diğer tüm dillerde göstermektedir (Rosenhouse & Kowner, 2008). Örneğin, Pivot (2004) ve Laroche-Claire (2004)'nin yaptıkları tespite göre İngilizce'nin tesiri Fransızca şarkıların, yayınların, filmlerin, reklamların ve özellikle gençler arasındaki günlük konuşmaların üzerinde her geçen gün daha fazla hissedilmektedir. Bunda Fransa'da yayınlanan Anglo-Amerikan kaynaklı *Lucky Luke (Red Kit)* serisi gibi çok okunan çizgi romanların katkısı büyüktür. Bu durumu engellemek ve Fransız dilini korumak için alınan bütün tedbirlerle rağmen, örneğin 1994 Toubon Yasası, İngiliz Amerikan kültürü hızla Fransız toplumunda yayılmaya devam etmektedir (Ben-Rafael, 2008). Diğer bir ifadeyle

Amerika'nın hayali çizgi kahramanları dünyanın en geçerli dilleri arasında kabul edilen Fransızca'ya bile boyun eğdirmiştir. Dolayısıyla, kendi çizgi roman klasiklerimizin ve kahramanlarımızın eksikliği yüzünden çocuklarımız, *X-Men*, *Örümcek Adam*, *Süpermen*, *Batman* gibi yabancı çizgi romanlar kahramanların peşinden koşmaya devam edeceklerdir. Onların okumaları güzel bir şey ancak çocuklarımızın diline, kişiliklerine, ruh sağlığına ve millî değerlere zarar verme ihtimalleri düşünmeye değer sanırım.

ÇİZGİ ROMANIN GELECEĞİ

Bu bağlamda yeri gelmişken çevremizdeki kreşlerin duvarlarında boy gösteren *Tom ve Jerry*, kara kedi *Sylvester*, sevimli hayalet *Casper*, minik civciv *Twetty*, *Miky Mouse*, *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*, *Duffy Duck*, *Bugs Bunny* gibi batılı çizgi karakterler, bize kendi kültürümüze ait sevilen hayali kahramanlarımızın olmadığını, ama aslında olması gerektiğini anlatıyor. Her ne kadar *Hacivat*, *Karagöz ve Keloglan*'ımız olsa da bunlar artık eskimekle kalmamış küçük yaştaki çocukların hayal dünyasında tahtlarını kuramamışlardır. Küçük çocuklardan size kahraman isimleri söylemelerini isteyin; acaba kaç tanesi size Atatürk dışında hayali veya gerçek Türk kahramanı sayabilecektir? Ne yazık ki yaklaşık 50 yıl önce ülkemizde başlayan çizgi roman akımı gazetelerin genel yayın yönetmenlerinin ilgisiz kalmaları, herhangi bir resmî ya da sivil kuruluş tarafından desteklenmemeleri nedeniyle ciddi bir sektör haline gelememiştir. Suat Yalaz bu durumdan rahatsızlığını şöyle ifade etmektedir: "Bir Allah'ın kulu çıkıp da, 'Yahu, gençler bu çizgi romanlara meraklı. Bunların içinde resim çizmek isteyen var; senaryo, roman, hikâye yazmak isteyen var. Haftada bir bunlar için de bir ek versek de, onları bu sanata yönlendirsek, içlerinden çıkacak yetenekler bize has öyküler yazıp çizseler' demedi. Hele 90'lı yılların

ortalarında akl-ı evvelin biri, tencere tava vermeye başlayıp gazetenin satışını arttırınca, benim çizdiğim 'Son Osmanlı-Yandım Ali'nin maceraları bile gazete yöneticilerinin gözüne batmaya başladı.'" (<http://cizgiromanokurlariplatformu.blogspot.com/2009/09/usta-cizerden-gazetelere-tepki.html>)

Bugünlerde NTV Yayınları dünya klasiklerinin çizgi roman versiyonu serisini halkımızın beğenisine sunarak toplumun edebî kültürünü ve okuma alışkanlığını yükseltmeyi hedeflemiştir. Şu anda 4. baskısı yapılan *Macbeth* ve 3. baskısı yapılan *Dava*'nın ardından çizgi roman dünya klasikleri'nin üçüncü kitabı *Mary Shelley'nin gotik öyküsü Frankenstein*'da daha piyasaya sürülmeden 2. baskısı yapılıyor. Çizgi romanlar sayesinde şimdiye dek okuyamadığımız, okumaya zaman ayıramadığımız Shakespeare, Kafka, Dostoyevski, Hugo, Wilde, Flaubert ve Dickens gibi önemli yazarların başyapıtlarını çizgi romanlarla okuma ve görme fırsatı buluyoruz. Serinin ilki olan William Shakespeare'in *Macbeth* eseri John McDonald'ın uyarlaması, usta çizer Jon Howard resimlendirmesi ve Sevgi Okyay'ın çevirisiyle bizleri alıp o günlerin dünyasına götürüyor. Norveç Kralı'nın ordusuna korkusuzca karşı çıkan kahraman *Macbeth* bizleri hayal dünyamızda maceradan maceraya sürüklerken zaman zaman kanlı elleri ile de bizi dehşete düşürüyor. Hikâye ve çizgiler arasında öyle bir uyum var ki adeta seçilen bu şaheserler, küçük büyük herkes tarafından okunurken hayat buluyor, elden düşmüyorlar. Çok faydalı gördüğüm bu yayının politikasının tek eksiği Suat Yalaz ve Sırma Köksal'ın dediği gibi kendi eserlerimizin ve çizerlerimizin dahil edilmemesi.

Aynı şekilde Everest Yayın Yönetmeni Sırma Köksal, edebî eserlerimizin şimdiye kadar başarılı bir şekilde çizgi romanlara dönüştürülemediğini bu projelerin üstesinden gelecek bir ekibin olmamasıyla veya teşvik edilmemesiyle

le açıklıyor. Türkiye’de yeterince çizgi roman ürününün çıkmamasını bu tür eserlerin hazırlanmasının çok zaman alması ve çizerlerin hak ettikleri emeğin karşılığını alamamalarına bağlıyor. Yine Köksal’ın ifadesiyle “Çizgi romanları edebiyatın kendisinden ayrı olarak, olsa olsa edebiyattan beslenen bir görsel çalışma olarak düşünmek gerekiyor. Tabii ki bir yapıtın kendisini okumakla çizgi romanını okumak aynı şey değildir, tıpkı filmi izlemenin aynı şey olmadığı gibi. Çizgi roman, çizerin yorumuyla okura ulaştırılan görsel bir metindir. Çizgi romanın kitap okunurluğunu bu anlamda artırması beklenmez ama farklı bir kitap türü olarak, genel anlamda kitap okunurluğuna büyük katkı sağlayacaktır. Çünkü çizgi romanlar hepimizin bildiği gibi, çocukluğumuzda birçok zaman yasaklanmış olsalar da birçoğumuzu okur yapmak konusunda epey emek vermişlerdir bize. Ayrıca görsel zenginlikleri de okur ile görsel sanatlar arasında bir bağ kurmakta aracılık edecektir.” (<http://yenisafak.com.tr/Cumartesi/Default.aspx?t=16.09.2009&i=210564>)

SONUÇ

Nihai olarak görselliğin hâkim olduğu bir çağda yaşıyoruz. Herkes tarafından bilinen acı bir gerçek ise, başka toplumlara göre kitap okuma alışkanlığımızın oldukça düşük olmasıdır. Hem-fikir olduğumuz nokta ise çizgi romanların renkli grafik ve tasarımları, öykülerinin kısalığı, ilginç kurguları ve hayali kahramanlarıyla okumayı zevkli hale getirdikleri ve kitap okuma alışkanlığı kazandırdıklarıdır. Eminim ki bugün gerçek anlamda kitap okurlarının birçoğu gençliğinde çizgi roman okuyanlardır, çünkü çizgi romanlar kitaplara geçişi sağlayan köprülerdir. Dolayısıyla, yerli ve yabancı klasiklerin resimlendirilmesi ile yetinilmemeli ve kendimize ait hayali çizgi kahramanlar oluşturulmalıdır. Bakarsınız bu sayede yeni kahramanlar, hikâyeler, hayaller ve amaçlar ile uzun

zamandır içine kapanık toplumumuza taze kan verebiliriz.

KAYNAKÇA

- Anderson, C.R., Wilson, P.T., ve Fielding, L.G. “Growth in reading and how children spend their time outside of school.” *Reading Research Quarterly*, 23, 285-303.
- Ben-Rafael, M. “English in French comics.” *World Englishes*, 27(3/4), 535-548.
- Bhatia, K. T. “Super-heroes to super languages: American popular culture through South Asian language comics”. *World Englishes*, 25(2), 279-297.
- Canning, W. C. *Visuals and Language Learning: Is There A Connection?* (<http://www.eltnewsletter.com/back/Feb2001/art482001.htm>)
- Cary, S. *Going graphic: Comics at work in the multilingual classroom*. Portsmouth, NH: Heinemann, 2004.
- Flemming, R. Beyond Funny. Black voices in the world of comics and graphic novels. www.bibook-review.com
- Freeman, D., & Freeman, Y. *Teaching reading in multilingual classrooms*. Portsmouth, NH: Heinemann, 2000.
- Gordon, I. *Comic strips and consumer culture*. Washington, D.C.: Smithsonian Institution Press, 1998.
- Hayes, D. ve Ahrens, M. Vocabulary simplification for children: A special case of “motherese”? *Journal of Child language*, 15, 395-410.
- Henry, T. “Getting a read on US teens”. *US Today*, 12(4), 7.
- Kranzler, J. Blueprint Magazine DLC. (http://www.dlc.org/ndol_ci.cfm?kaid=132&subid=193&contentid=2924)
- Krashen, S. *The power of reading*. Englewood, Colorado: Libraries Unlimited, 1993.
- Laroche-Claire, Y. *Évitez le français, parlez franc,ais!*. Paris: Michel, 2004.
- Liu, J. “Effects of comic strips on L2 learners’ reading comprehension”. *TESOL Quarterly*, 38, 225-243.
- McKenna, M.C., Kear, D.J., Ellsworth, R.A. “Children’s attitudes toward reading: A national survey”, *Reading Research Quarterly*, 30, 934-954.
- Pivot, B. *100 mots à sauter*. Paris: Michel, 2004.
- Ranker, J. “Using Comic Books as Read-Alouds: Insights on Reading Instruction from an English as a Second Language Classroom”. *Reading Teacher*, 61(4), 296-305.
- Schwarz, E., G. “Graphic Novels for Multiple Literacies”. Contributors. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46(3), 262-268.
- Tuncer N. *Çizgi Roman ve Çocuk*. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, 1993.
- Zimmerman, B. “Creating Comics Fosters Reading, Writing, and Creativity”. *The Education Digest*, 74(4), 55-57.