

# Grafik romanın sınırlarını zorlamak: Cages ve yaratıcısı Dave McKean

## *Pushing the limits of the graphic novel: Cages and its creator Dave McKean*

Özlem Uyan 

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Grafik Tasarımı Anasanat Dalı, Türkiye e-mail: [ozlemuyan@comu.edu.tr](mailto:ozlemuyan@comu.edu.tr)

### Öz

Dave McKean, günümüzde yaratıcılığı, üretkenliği ve yeteneğiyle öne çıkmış bir çizgi roman sanatçısıdır. Her zaman güncel kalmayı başaran McKean'ın, sahip olduğu; illüstratör, grafik tasarımcı, müzisyen, fotoğrafçı, yazar gibi farklı kimliklerinin sağladığı teknik donanım ve estetik birikimle ortaya çıkardığı Cages, sanatçının başyapıtı olarak değerlendirilmektedir. Cages, okuru içsel yolculuğa çıkaran, düşündürten ve sorgulama yapmaya sevk eden bir yaratılış hikâyesini anlatır. Cages'ın okurla kurduğu etkileşim, özgün görsel dili ve güçlü hikayesinin ahenginin sonucudur. Çalışmanın konusu, Dave McKean'ın en popüler ve sanatsal değeri yüksek grafik romanlarından biri olan Cages'ın içeriksel ve biçimsel açıdan analiz edilmesidir. Bu çalışmada, kapsamlı ve çok katmanlı bir sanat alanı olan grafik roman tasarımı ile ilgilenen sanatçı ve sanatçı adaylarına ilham verici nitelikteki Cages'ın, literatür tarama ve eser inceleme yöntemleri kullanılarak elde edilen verilere dayalı, içeriksel ve biçimsel analiz yapılmıştır. Görsel anlatım teknikleri incelenmiş; Cages'ın renk kullanımı, tipografisi, görsel dili, hikâye yapısı ve karakter analizi yapılarak görsel ifade teknikleri analiz edilmiştir. Çalışmada hem biçimsel hem de içeriksel unsurların bu çok katmanlı çözümlemesi, eserin sanatsal ve anlatsal derinliğini ortaya çıkarma amacını taşımaktadır.

**Anahtar kelimeler:** Dave Mckean, Cages, Grafik Roman, Çizgi Roman, İllüstrasyon.

**Citation/Atf:** UYAN, Ö. (2024). Grafik romanın sınırlarını zorlamak: Cages ve yaratıcısı Dave McKean. *Journal of Arts*. 7(4): 191-198, DOI: 10.31566/arts.2571

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Özlem Uyan  
E-mail: [ozlemuyan@comu.edu.tr](mailto:ozlemuyan@comu.edu.tr)



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## Abstract

Dave McKean is a contemporary comic book artist renowned for his creativity, productivity, and talent. McKean's versatile technical expertise and aesthetic acumen, derived from his multifaceted identities as an illustrator, graphic designer, musician, photographer, and writer, have enabled him to consistently remain at the forefront of his field. His seminal work, *Cages*, is widely regarded as McKean's magnum opus. *Cages* embarks the reader on an introspective journey, prompting contemplation and inquiry. The profound interaction between the reader and *Cages*, as well as the harmonious confluence of its distinctive visual language and compelling narrative, are the hallmarks of this work. The subject of this study is the content-based and formal analysis of *Cages*, one of Dave McKean's most popular and artistically acclaimed graphic novels. Utilizing literature review and work examination methodologies, this study provides an in-depth and multilayered analysis of *Cages*, a work that serves as an inspirational touchstone for artists and aspiring artists engaged in the expansive and multifaceted field of graphic novel design. Visual expression techniques were examined; *Cages*'s use of color, typography, visual language, story structure and character analysis were performed to analyze visual expression techniques. This multi-layered analysis of both formal and content elements in the study aims to reveal the artistic and narrative depth of the work.

**Keywords:** Dave McKean, *Cages*, Graphic Novel, Comic Book, Illustration.

## 1. GİRİŞ

Günümüzün, yeteneği ve üretkenliği ile bilinen, İngiltere doğumlu çizgi roman sanatçısı Dave McKean, aynı zamanda fotoğrafçı, grafik tasarımcı, film yapımcısı, müzisyen ve yazar yönleriyle de pek çok sanatsal projeye imza atmıştır. Kolaj, fotoğraf, illüstrasyon, nesnelere, heykel, bilgisayar, fotokopi ve daha birçok farklı tekniği kullanarak, üzerinde çalıştığı eserleriyle izleyici/okur arasındaki etkileşimi başarıyla gerçekleştirir. Çok yönlü sanatçı kimliği, duyguyu güçlü bir şekilde yansıtan, efsanevi bir tada sahip ve hayranlık uyandıran eserlerinin en bilinenlerinden biri olan *Cages*, McKean'ın başyapıtı olarak nitelendirilir. Bir yaratılış hikâyesini konu edinen *Cages*, metaforik anlatımlarıyla karakterler ve kurgulanan hikâye üzerine düşündürmeyi, içeriksel ve biçimsel uyumu ile anlatımı güçlü kılmayı başarmıştır. Aynı apartmanda yaşayan bir yazar, bir ressam ve bir müzisyenin kesişen hayatlarını cesur ve deneysel biçimde anlatan hikâyenin sonunda, yaratılış, kediler, yaratıcılık ve biz insanların iç dünyamızda inşa ettiği kafesler hakkında derin düşünceler ve mesajlar barındırır. *Cages*, sanatçının bir hikâyeyi anlatabileceği çeşitli yolları keşfetmesine izin veren bir özgürlük alanı da olmuştur. Dave McKean'ın *Cages* grafik romanı hem sanatsal hem de anlatısal olarak karmaşık yapısıyla dikkat çeker. Her bölüm,

farklı görsel yaklaşımlar ve tasarım teknikleriyle anlatısal içeriği destekler ve derinleştirir. Bölüm bölüm yapılan inceleme, bu bağlamda romanın nasıl sanatsal bir deneyim sunduğunu ortaya koyacaktır.

## 2. SANATIN SINIRLARINI AŞAN BİR YARATICI: DAVE MCKEAN

Vizyon ve stil sahibi sanatçı Dave McKean, Aralık 1963'te Berkshire, Taplow'da doğdu. 1982-1986 yılları arasında Berkshire Sanat ve Tasarım Koleji'nde öğrenciyken illüstratör olarak çalışmaya başladı. Apple tarafından, Apple Mac'in piyasaya sürülmesinden bu yana geçen otuz yılı temsil eden otuz önemli yaratıcıdan biri olarak seçildi. 1986'da tanıştığı yazar Neil Gaiman ile ilk kitapları *Violent Cases* (1987), dünya çapında birçok kez basıldı, sahneye uyarlandı. Ardından *Black Orchid* (1988), *The Face* dergisi için *Signal To Noise* (1990) ve *Mr. Punch* (1975) adlı eserleri yarattılar. McKean, popüler Sandman çizgi roman serisinin tüm kapak çizimlerini ve tasarımlarını yaptı. İskoç yazar Grant Morrison'un yazdığı ve hala yayımlanmış en başarılı çizgi roman olan *Arkham Asylum* (1989) da onun tarafından çizildi. McKean, 1990 ile 1996 yılları arasında En İyi Yeni Çizgi Roman ve En İyi Çizgi Roman dalında *Harvey Ödülü*, *Ignatz Ödülü*, *Uluslararası Alph Sanat Ödülü* ve İtalya'nın *La Pantera Ödülü*'nü kazanan beş yüz sayfalık çizgi

roman *Cages'ı* yazdı ve resimledi (Dave McKean, t.y.). McKean'ın esas alanı grafik roman olsa da sanatsal çalışmaları, foto-illüstrasyonları, ticari ve grafik işleri, sinemacılığı, pek çok başarılı projeye imza atmasını sağladı. Fotoğrafları ve yazı karakteri tasarımlarıyla aralarında; *The Counting Crows*, *Tori Amos*, *Dream Theater*, *Alice Cooper*, *Machine Head'in* de bulunduğu önemli isimlerin müzik albümlerinin kapak tasarımlarını çalıştı. *Nike*, *Kodak*, *British Telecom*, *Eurostar*, *3dfx*, *Voodoo*, *Smirnoff*, *BMW Mini* gibi markaların reklam kampanyaları için görsel tasarımlar hazırladı. *Harry Potter* filmlerinin ikinci ve üçüncüsü için konsept çizimleri yapan McKean'ın, *New Yorker*, *Mojo*, *Playboy*, *Penthouse* ve *Blur* gibi dergilerde tasarımları düzenli olarak yer aldı (Öztekin, 2017:115). McKean'ın fotoğraf kitaplarından biri olan ve ürkütücü fotoğrafların bir kolajı olarak görülen *A Small Book of Black and White Lies*, 1995'te yayımlandı. Bir sonraki fotoğraf kitabı 1998'de yayımlanan *Option: Click* oldu ve ardından *The Particle Tarot: The Major Arcana* ve *The Particle Tarot: The Minor Arcana* geldi. Farklı mecralardaki yeteneği, uzun metrajlı ve kısa filmler yapmasını, birkaç televizyon tanıtımı ve müzik videosu yönetmesini, ayrıca ünlü müzisyen Iain Ballamy ile kendi plak şirketi Feral Records'u kurmasını sağladı (David McKean, t.y.). Dünya çapında festivallerde gösterilen kısa filmleri önemli ödüller aldı. Teknolojik gelişmeleri yakından takip eden McKean, *Midjourney* gibi yapay zekâ görüntü oluşturma programlarının geliştirilmesine yanıt olarak, *Prompt: Conversations with AI'ı* yarattı. McKean'ın sessiz sinemadan esinlenerek hazırlanmış çizim kitabı *Nitrate*, seyahat eskiz defterleri *Tenerife*, *Copenhagen*, *Naples* ve birkaç yeni grafik roman projesi son dönem çalışmalarındandır. Yine son dönemlerde *Wolf's Child* adlı oyundan uyarlanan dördüncü uzun metrajlı filmini ve ona eşlik eden *Unearthed* adlı kısa film serisini kurgulamaktadır (Dave McKean, t.y.).

Sanatın halk ve sanat meraklıları için sürekli olarak iyileştirilmesi gerektiğine olan inancını ortaya koyarak çok çeşitli mecralarla çalışan (Musorrafiti, 2024) McKean, eserlerini açtığı sergilerle de halkla buluştu. New York'taki *Four Color Gallery*, Madrid'deki *Museum of Contemporary Art* ve Carlisle'daki *The Maritime Museum'da* kişisel

sergiler açtı ve *Graphicus Touring* ile iki gezici sergi düzenledi (Meer Art, 2013).

McKean'ın çocuklar ve yetişkinler için tasarladığı kitaplar önemli başarılarla imza attı. Neil Gaiman'ın yazdığı *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish* ve *The Wolves in the Walls* (NY Times Illustrated Book of the Year), SF Said'in yazdığı *Varjak Paw* (Smarties Gold Award) ve *The Oulaw Varjak Paw* (Blue Peter overall winner), David Almond'ın yazdığı *The Savage* (Liverpool reads book 2009) bunlardan bazılarıdır. Ayrıca Stephen King'in *Wizard&Glass* kitabını, Iain Sinclair'ın *Slow Chocolate Autopsy*, *Asylum* ve *The Falconer* kitaplarını hazırladı (Meer Art, 2013).

Sanatçı bir röportajında kendinden şöyle bahseder: "Ben bir sanatçı değilim ve sanatçı olduğumu da iddia etmedim. Herhangi başka birisi kadar da cevabım yok. Benim çalışmalarım da tüm yaptığım, soruları kâğıda dökmek ve kendimin bir ölçüde kabul edebileceği derecede yanıtlar bulmaya çalışmak" (Strange Illusions, t.y.). Bilimden, tarihten, müzikten beslenmeye devam eden ve gelişen teknolojiyi yakından takip eden sanatçı, İngiltere'de Oxney adasında yaşamını sürdürmekte, kitap, poster, albüm kapağı, video kayıt, illüstrasyon, reklam, fotoğraf, duvar kâğıdı, harita ve diğer grafik tasarım çalışmalarına devam etmektedir. McKean gerçekten de dünyanın önde gelen yaratıcı sanat yeteneklerinden biridir dolayısıyla dünya çapında bir hayran kitlesine sahip olması şaşırtıcı değildir.

### 3. GRAFİK ROMAN

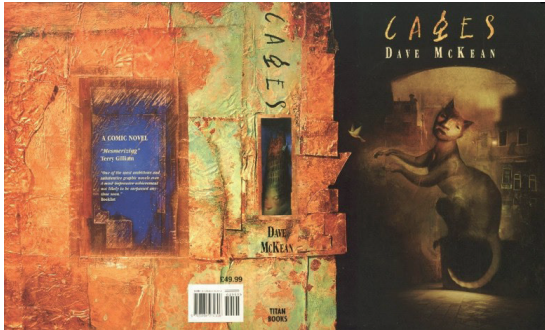
Grafik roman, geleneksel romandan farklı olarak macera, aşk, korku, kahramanlık, suç vb. başlıklarla sınırlandırılmayan bir öykünün grafik dille anlatıldığı halidir. Çoğunlukla insan aklının sınırlarını zorlayan öykülerden ve mekân kurgularından oluşur. Tematik bütünlüğü ve edebi derinliği olan grafik roman, çoğunlukla yetişkinlere hitap eden, çizgi romanın kitap olarak basılmış halidir. Gerilim yaratmak, atmosferi canlandırmak ve karakterleri geliştirmek gibi imkânlar sunan formattaki grafik romanın (Bezci, 2015:255) özgün bir grafik dilinin olabilmesi, tarzının ve yapısının diyaloguna, okuyucu ile eser arasında etkileşimin oluşabilmesi de görsellerin ve metnin ahengine bağlıdır (Uçmak, 2014:23).

20. yüzyılın sonunda literatüre giren “grafik roman”, 21. yüzyılda ilerleme kaydetmiş ve popülerlik kazanmıştır. Grafik roman, çizgi romana göre okuru daha derin düşüncelere sevk eden hikâyesi, karakterleri ve kurgusu yönünden çizgi romandan farklılaşır. İçeriksel ve biçimsel özellikleriyle farklı pencereler aralayan grafik roman, hikâyenin sonu ile değil akış anı ile ilgilenir (Gümüş ve Alkan, 2021:68). Grafik roman en gerçek anlamıyla tek bir birleşik eserdir; esasen bir düzyazı romanından farklı değildir. Genellikle seri olarak yayımlanan bir çizgi romandan daha uzun ve derindir. İçerisinde tek bir hikâye barındırabilir veya tek bir eser oluşturmak için bir araya gelen birkaç hikâyeden oluşabilir. Grafik roman çoğu zaman, tüm eseri yazan, çizen, renklendiren ve tipografisini düzenleyen tek bir kişinin eseridir. Okuyucular, özellikle de zaten çizgi roman hayranı olanlar, giderek daha uzun, ciddi ve yüksek düzeyde sanatsal ve edebi yetenekle yaratılmış grafik romanlar okuyabilmektedir (Roberson, 2008:19). Bu noktada, grafik romanın en başarılı biri örneklerinden biri olarak Cages, gösterilebilir ve eser, McKean’ın, başyapıtı olarak değerlendirilmektedir.

#### 4. BİR BAŞYAPIT: CAGES

McKean, Cages’ın çalışmalarına 1990 yılında başlamış, eser 1998’de yayımlanmıştır. Sanatını, müzisyenliğini, yaratıcılık ve tekniğini ustaca kullandığı grafik romanı Cages ile McKean, sahip olduğu çok yönlü sanatçı özelliğini izleyiciye aktarmıştır.

Görsel 1. Cages Kapak Tasarımı



Kaynak: McKean, 2002

McKean, Jake Zawlacki’ye verdiği röportajında (Zawlacki, 2024), en önemli bulduğu eserinin hangisi olduğu sorusuna; senaryosu, hikâyeleri

nasıl çizeceğini ve anlatacağını öğretmesi, aksiyonun içinde olmasını sağlaması açısından Cages olduğu yanıtını vermiştir.

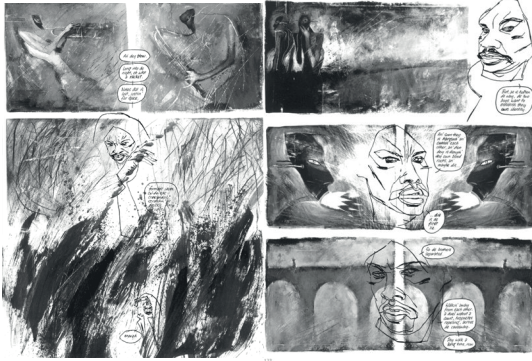
Romanın genel konusu bir yaratılış hikâyesidir. Bir kız ve bir erkek karakterin koyu karanlıktaki teknenin içerisinde bir dünya yaratma mücadelesi metaforu ile başlar. Hikâyenin henüz başında tanıdığımız siyah bir kedi tüm hikâyede, sanki okuru temsil eder gibi sessiz bir izleyici olarak yer alır.

İlk bölüm, minimalist bir yaklaşım sergileyerek karakterlerle tanışmamıza olanak sağlar. Arka planlar genellikle sade tutulmuş, figürlerin ön plana çıkması sağlanmıştır. McKean’ın çizgileri bu bölümde daha net ve keskindir; ancak illüstrasyonlar genellikle belirsizlik ve soyutlamayla sunulmuştur. Bu bölümde siyah-beyaz kontrastlar ağır basar, bu da eserin daha keskin bir atmosfer yaratmasını sağlar. Kontrastın bu denli belirgin kullanımı, karakterlerin soyut dünyada varoluşlarına dikkat çeker.

McKean, kendisi bu kitaptaki yaratıcı olmasının yanı sıra tıpkı kendi özelliklerinden hayat verdiği karakterlerinin her birisidir de. Olaylar ressam Leo, yazar Jonathan ve müzisyen Angel’in hayatlarının kesiştiği bir apartman olan Meru House etrafında gelişir. Zaman zaman Jeffrey ev sahibesi ya da Bayan Featherskill gibi yan karakterler ve garip yaratıklar da sahnelere dahil olur.

Romanda, karakterlerin sıkıntılı iç dünyaları, diyaloglardan ve vücut dillerinin olağanüstü ifade edilişlerinden anlaşılabilir ve bu da eserin adı ile örtüşür. Tüm karakterler hapsoğduklarını hissettikleri dünyalarından kaçmak, kafeslerinden kurtulmak istemektedir. Çizimler, yer yer natüralist yer yer soyut bir tarz arasında gidip gelir. İllüstrasyonlar, bölümlerin geçtiği mekânlarla uyum içinde, zaman zaman yalnızca bir karakterin içsel dünyasını ifade eder. Burada görsellerin zaman algısı üzerindeki etkisi önemli bir yer tutar. Biçimsel olarak çizgilerin akışkan yapısı, hikâyelerin ve anlatıların birbirine karışması ile örtüşür. Bazı çizimlerin silinerek hafiflediği ve kadraj dışına dağılışından anladığımızı göre McKean, aslında kendi kurtuluşunu görmek istemektedir. Özellikle müzisyen Angel’i resimlediği sahnelerde bunu gözlemlemek mümkündür.

Görsel 2. Müzisyen Angel



Kaynak: McKean, 2002

3. Bölüm, önceki bölümlere göre daha sözlü bir yapı sergiler; diyaloglar ön plandadır ve McKean'ın tipografik tercihleri dikkat çekicidir. Görsel anlatı ile metin arasında bir denge kurulmuştur. Ancak bu denge sık sık bozulur ve metin yer yer anlatıyı domine eder. Bu bölümde kullanılan çizimler daha karanlık ve yoğun detaylarla bezeli olup karakterlerin ruh halleriyle doğrudan ilişkilidir. Harflerin ve yazının sayfa düzeninde kapladığı alan, onların sembolik anlamlarını güçlendirir; sözcükler çizim unsuruna dönüşür.

4. Bölümde, çizimler hem metaforik hem de gerçek anlamda şehirle bütünleşmiş bir atmosfer yaratır; McKean'ın mekânsal bilinçle çalıştığı bu bölüm, şehrin karakterlerin duygusal durumlarına olan etkisini yansıtır. Perspektif, gölgelendirmeler ve ışık kullanımı, duygusal yoğunluğun arttığı anlarla paralel olarak daha güçlü ve belirgindir.

5. Bölümde sayfa tasarımlarında simetri ve düzenin kaybolduğu, kaotik yapının öne çıktığı yerler görülür. Gölge kullanımı artarak daha baskın bir hal alır; görsel tonlama, karakterlerin içinde bulunduğu ruhsal karmaşayı ifade eder. Buradaki biçimsel yapılar, içsel şüphelerin ve zihinsel kaosun dışavurumu niteliğindedir. Özellikle boşluk kullanımı hem fiziksel hem de psikolojik bir boşluğu ifade etmek üzere kullanılmaktadır. Roman, metaforik anlatımları ile uzun süre düşündürmeyi ve çizimlere daha dikkatli bakmayı gerektirmektedir. Buna örnek olarak da Bayan Featherskill'in hikâyesine yer verilen 6. Bölüm gösterilebilir. McKean, ustaca yaptığı çizimler ile kadının duygu ve sözcüklerini desteklemekte ve izleyicide empati uyandırmaktadır. Bu bölüm okura; hayatın tanımı, tadı, uzunluğu-kısalığı

gibi zıtlıklarını ve değerlerini sorgulatmaktadır.

Görsel 3. Bayan Featherskill



Kaynak: McKean, 2002

Bu bölüm, büyük ölçüde karakterler arasındaki karşılaşmalar ve hesaplaşmalar üzerinden ilerler. McKean, bu bölümde daha yüksek kontrastlı, sert çizimlere yönelmiştir. Figürlerin ifade özellikleri, çizgilerin daha yoğun ve karanlık olmasıyla dramatik bir biçimde öne çıkar. Kompozisyonlar, belirli anlarda daha daralır ve sıkışık bir his uyandırır; bu da anlatının dramatik yapısını vurgular. Özellikle yüz ifadelerinin detaylandırılması, karakterlerin duygusal gerilimlerini açığa çıkarır.

Karakterleri tanımamıza yönelik olan romanın ilk kısmından sonra daha dikkatli bakmamız gereken kitabın ikinci yarısına geldiğimizde (7. Bölüm itibarıyla), karakterlerin iç dünyası, çatışmaları hem garip hem çekici kişilikleri hikâyeye boyunca takip edilmektedir. Romanın başından beri izlediğimiz, her biri sanatçı olan esas karakterlerin kendi alanlarında iş üretememesi, kendini sınırlandırılmış ve yetersiz hissetmeleri en çok bu bölümde fark edilmektedir. Örneğin; ressam Leo'nun yeni tanıştığı Karen ile iç dünyasındaki çatışmaları paylaşması, bir galeride sergi açmak için çalışmalarını arasından tek bir tane bile beğenip seçememesi ruhsal karmaşasını anlatmaktadır. Aynı şekilde Jonathan ve eşi arasında geçen gergin diyalogda da konu ikilinin iç dünyalarındaki çatışmaları üzerinedir. Jonathan'ın yazamaması, eşinin ise yalnızlık çektiği halde insanlardan kaçmak istemesi hatta doğaya ve eski günlere özlem duymaları da yaşadıkları dünyayı kafes gibi hapsedici olduklarını göstermektedir.

**Görsel 4.** Yazar Jonathan ve eşi (solda), Ressam Leo ve Karen (sağda)



Kaynak: McKean, 2002

McKean, bu bölümde, renk paletini genişletmiş, çizimlerin daha serbest bir yapıya büründüğü bir atmosfer sunmuştur. Anlatıdaki yaratım süreciyle paralel olarak, çizgilerin serbestleşmesi hem romanın anlatıdaki yaratıcı potansiyelini hem de McKean'ın çizim pratiğindeki özgürlüğünü sembolize eder.

Meru House'da yolları kesişen karakterlerdeki gariplikler, sokakta da devam etmektedir. Camdan düşen bir adam ve etrafındaki insanların tavırları, adamın gördüğü rüyalar ve sayıkladıkları oldukça ilginçtir. Gördüğü rüyalarda; kendinin tekrar ölmesi ya da garip biri tarafından ameliyat edilerek kedi ile yer değişen ruhlarının ayrılması gibi sahneler de onun ruhsal çöküntüsünü anlatmaktadır.

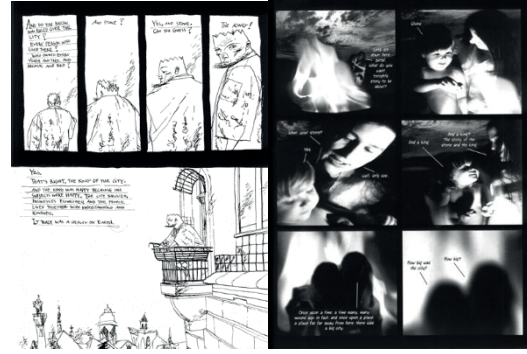
9. Bölüm'de müzisyen Angel hakkında bir garsonun anlattıklarından -Angel'ın bir yakını kaybettiğinden fakat bundan söz etmediğinden, içinde yaşadığı acıları belli etmeyip güçlü durduğundan bahseder- onun da karmaşık bir iç dünyası olduğunu görmekteyiz. Bölümün devamında Jonathan ve Leo arasında geçen konuşmada Jonathan, eşinin ruhsal durumundan, kendilerini hapsolmuş hissettiklerini dile getirir ve bu kafesten kaçmak gerektiği konusunda ısrar eder. Buna hepsinin ihtiyacı olduğunu anlatırken sahneye Angel da dahil olur. Aslında hepsi durumun farkındadır ve kaçmaları gerektiğini bilmektedir.

10. Bölüm'e geldiğimizde müzisyen Angel'ın monolog yaptığı sahnede yine aynı sonucu görürüz: "kafesten kurtulmak!" Angel'ın "taş duvarlar kalkmalı!" dediği monoloğun sonunda hikâye

bir anne ve çocuk üzerinden ilerler. Gerçeküstü sahneler ve fotoğraflarla çözümlenen sayfalarda, annesi çocuğuna bir hikâye anlatacaktır ve çocuk ondan bir taş ve kral üzerine hikâye anlatmasını ister.

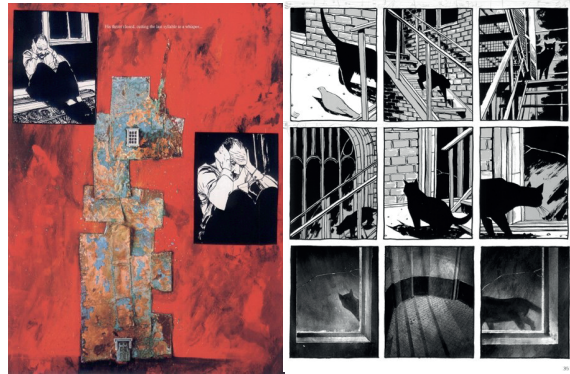
Burada hikâye canlanır; bir kral her şeye sahip olduğunu düşünüp mutlu olup kendini överken camdan ormana doğru baktığında bir adam görür ve onunla konuşmaya başlar. Hikâyenin asıl anlatmak istedikleri bu ikilinin diyalogunda yer alır. Adam Kral'a, onun varoluşunu bir taşla başlatarak oluştururken; hayvanlara, bitkilere zarar verdiğini, insanları binaların içerisine hapsettiklerini söylemesi aslında insanların kendilerini sorgulamaları gerektiğini gösteren sahnelerdir.

**Görsel 5.** Kadın ve çocuk (solda) Taş ve Kral üzerine hikâye (sağda)



Kaynak: McKean, 2002

**Görsel 6.** Yaratıcı ve kedi sahnesi

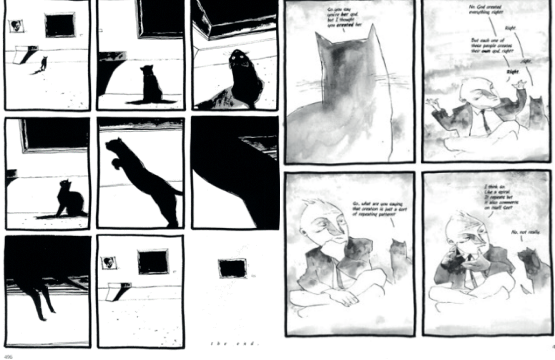


Kaynak: McKean, 2002

Kral bu anlattıklarından sonra üzgün ve çaresiz hissetmektedir. Tıpkı insanların kendi hayatlarına verdikleri zararlar gibi kral da kurduğu şehir/dünya için bunu yapmıştır. Anne hikâyeyi, her şeyin kötü son bulduğunu söyleyerek bitirir. Çocuğa bir taş verir ve çocuk taşı fırlatır. Karakterleri bir cam fanusun içinde sıkışmış gibi düşünürsek, çocuğun

attığı taşın o fanusu kırmasıyla 11. Bölüm yeni bir dünyanın başlangıcı olmuştur. Artık karakterler mutlu, dünya daha güzel bir yerdir. Hikâyenin sonunda bulutların üstünde yaratıcı (Dave McKean) ve kedi, dünyada olup bitenler üzerine konuşurlar ve şu diyalog ortaya çıkar: “-Her şeyi Tanrı yarattı!” “-Hayır herkes kendi tanrısını yarattı!”

Görsel 7. İç sayfalardan farklı teknikle tasarlanmış sayfa örnekleri



Kaynak: McKean, 2002

## 5. BULGULAR

McKean, eserinde etkili desen ve mürekkep çizimlerinin yanı sıra fotoğraf, kolaj gibi farklı teknikler kullanarak, kimi zaman sakin kimi zaman vurgulu sahneler tasarlamıştır. Farklı sayfalarda renk patlamalarıyla okur üzerinde yarattığı etki, beyaz alanların sakinliği ile de bir o kadar hissedilmektedir. Ayrıca özel bir baskı tekniği kullanılarak basılan romanıyla, okuru kendine odaklayan etkileyici sayfalar yaratmıştır. Çizgi roman geleneğine uygun olarak dokuz panel ızgara bölmesinden oluşturduğu sayfalar olduğu gibi tek yüzey çizimli ve tek renkli sayfalar da tasarlamıştır. Karakterlerin özelliklerini, mükemmel bir şekilde yüz ifadeleri ve formlarına yansıtarak beden dilleri üzerinden oldukça güçlü bir anlatım yakalamıştır. Öztekin'e göre (2017:123) Cages'ı sanatçının diğer çalışmalarından farklı bir seviyeye çıkaran temel özellik saf desenini keskin ve temiz kontürlerle sergilemesidir.

McKean, düşündürülen, içsel yolculuk yaşatan Cages'ta, estetiği ilk sayfadan son sayfaya kadar ön planda tutmuştur. Farklı teknikleri kullanması ile ilgili bir röportajında şunları dile getirmiştir: “Bir bakıma süreç her zaman aynıdır. İletilecek fikirler, duygular ve atmosferler vardır. Ben sade-

ce bu içeriği kâğıda aktarmanın en etkili yolunu hayal etmeye çalışırım. Bir hikâyede, genellikle metin size görsellerin stili, rengi ve doğası hakkında güçlü bir fikir verir ve bu da onu en güçlü şekilde tamamlar ve ifade eder. Her zaman yeni teknolojilerle oynamayı sevdim, bu yüzden bilgisayarla çalışmaya geçişim doğal oldu. Photoshop, görüntü üzerinde çok fazla oyun ve kontrol sağlar. Cesaretli olabilir ve birçok seçeneği hızla deneyebilirsiniz, bu da sizi bir görüntüyü tam olarak keşfetmede özgürleştirir. Genel olarak, bilgisayar manipülasyonunu ne kadar çok kullanırsanız, o kadar plastik bir hale geldiğini düşünüyorum, bu yüzden hala resimlerimi boyamayı, çizmeyi veya fotoğraflamayı ve ardından öğeleri birleştirmek ve harmanlamak için bilgisayarı asgari düzeyde kullanmayı ve ayrıca nihai çalışmanın rengini ve tonunu kontrol etmeyi tercih ediyorum” (Musorrafiti, 2024).

## 6. SONUÇ

McKean, her zaman insanın kendini keşfetmesini önemli bulmuştur. Tecrübe edinmeye, eleştirilere açık olmaya ve açıklık getirmeye, farklı disiplinlerden beslenmeye, bolca denemeye önem vermiştir. Sanatçı, Cages'ta bu yönünü açıkça görünür kılmıştır. Eserinde daha önce çizgi roman çalışmalarında denenmemiş olan özel renkleri üst üste basarak yalnızca ışığın kâğıt yüzeyinden yansmasıyla algılanabilen görseller tasarlayarak baskı teknolojisinin imkânlarını da kullanmıştır. Cages hem yazınsal hem de grafik dili açısından son derece kapsamlıdır. McKean, kendine özgü renk vurgularını ve radikal kutulama yöntemini hikâyenin kilit anlarını, dramatik doruklarını daha etkili aktarmak için uygulamıştır (Öztekin, 2017:115). McKean'ın, metni, stili ve özgün grafik dili ile birçok ödül alan bu eseri, genel olarak düz anlam katında olağanüstü güçlü bir anlatım yakaladığı gibi okuru yan anlam katında da oldukça derin mesajlar barındıran sayfaları ile derin düşüncelere yöneltmiştir. İçerik ve biçim uyumu, anlatımı daha da etkili kılmış; okuru, felsefe, din, mitoloji, psikoloji, kozmoloji alanlarında düşündürerek varoluşunu, yaratılışını ve dünya algısını sorgulatmıştır. 11 bölümden oluşan eserin, ilk 6 bölümü karakterleri tanıtmaya yönelik hikâyelere yer vermiş, kalan 5 bölümün temelini oluşturma niteliğinde tasarlamıştır. McKean, Cages'ın

başlangıcında ağır ilerleyen hikâye akışı ile okuru yavaşlatsa da merak uyandırmayı da başarmış etkili bir son ile romanı tamamlamıştır. McKean, Cages'ın içinde sanatın farklı disiplinlerini de sıkça kullanmıştır. Müzik, edebiyat ve görsel sanatların bir arada olduğu bir dünyada geçen roman, bu disiplinler arasındaki geçişleri de görsel ve anlatsal olarak ele alır. McKean, her bir sanat dalının yaratıcı süreçlerini birbirine bağlayarak, yaratıcı eylemin çok yönlülüğünü ve sınırsızlığını vurgular. Grafik romanın çeşitli sanatsal formlarla bu iç içe geçme durumu, McKean'ın çok yönlü sanatçılığına dair de güçlü bir yansımadır.

## KAYNAKÇA

BEZCİ, Ş. (Şubat 2015). Maus: Grafik Roman ve Edebiyat, *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 55(2), 251-270.

Dave McKean Official Web Site, (t.y.), <https://www.davemckean.com/> (Erişim tarihi: 04.08.2024).

David McKean, (t.y.), <http://www.gaimanmckeanbooks.co.uk/david-mckean/> (Erişim Tarihi: 01.08.2024).

GÜMÜŞ, Ç. & ALKAN, E. S. (2021). İllüstrasyonlarda Antropomorfik Karakter Oluşumu ve Metaforik Anlatım: "Korku" Grafik Roman Örneği, 4. *Uluslararası Türk-Rus Dünyası Akademik Araştırmalar Kongresi*. Ankara: Asos Yayınları, 63-74.

MCKEAN, D., (2002). *Cages*, Beal. 2. Basım, İspanya: Titan Books.

MEER ART, (Mayıs 2013), The World of Dave McKean, <https://www.meer.com/en/3223-the-world-of-dave-mckean> (Erişim Tarihi: 11.05.2024).

MUSORRAFITI, D. (25 Haziran 2024). Interview with Dave McKean on his Surreal and Arcane Art, *Retrofuturista*, <https://retrofuturista.com/interview-with-dave-mckean-on-his-surreal-and-arcane-art/> (Erişim Tarihi: 13.08.2024).

ÖZTEKİN, M. K. (Ekim 2017). Sanatsal Üretimde ve Görsel Anlatıda Biçim ve İçerik Ortaklığı Üzerine Bir Örnek: Dave McKean/Neil Gaiman'ın Mr. Punch-Komik Bir Trajedi ve Trajik Bir Komedi Adlı Grafik Romana Bakış, *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi*, (1), 109-125.

ROBERSON, C. (2008). *Dimensions of Quality and Diversity in Graphic Novel Collections*. <https://doi.org/10.17615/cym6-ar64>

STRANGE ILLUSIONS, Interview with Dave McKean, (13 Kasım 2012) [https://www.youtube.com/watch?v=OrVUj2q\\_W2s](https://www.youtube.com/watch?v=OrVUj2q_W2s) (Erişim Tarihi: 10.07.2024).

UÇMAK, A. (2014). Grafik Anlatım Diliyle Farklılık Gösteren Grafik Romanlardan Sandman ve Kabuki *Sanat-Tasarım Dergisi*, 1(1), 23-30.

ZAWLACKI, J. (12 Şubat 2024). I Will Always Choose Reality: Dave McKean, Retrospectiv, *The Comic Journal*, <https://www.tcj.com/i-will-always-choose-reality-dave-mckean-retrospective/> (Erişim Tarihi: 27.08.2024).