

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**KARİKATÜR SANATININ 1950 SONRASI TÜRK TİYATROSU'NDA
SAHNE TASARIMINA ETKİLERİ**

Hazırlayan
Cem ÇEVİKAYAK

Danışman
Prof.Dr. Selda KULLUK YERDELEN

İzmir / 2017

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**KARİKATÜR SANATININ 1950 SONRASI TÜRK TİYATROSU'NDA
SAHNE TASARIMINA ETKİLERİ**

Hazırlayan
Cem ÇEVİKAYAK

Danışman
Prof.Dr. Selda KULLUK YERDELEN

İzmir / 2017

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum "*Karikatür Sanatının 1950 Sonrası Türk Tiyatrosu'nda Sahne Tasarımına Etkileri*" adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

...../...../.....

Cem ÇEVİKAYAK

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre Sahne Sanatları Anasanat Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Cem Çevikayak 'ın "Karikatür Sanatının 1950 Sonrası Türk Tiyatrosu'nda Sahne Tasarımına Etkileri" konulu tezi incelenmiş ve aday/...../..... tarihinde, saat'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin..... olduğuna oy ile karar verildi.

BAŞKAN**ÜYE****ÜYE**

ÖZET

Karikatür sanatı, grafiksel ve çizgisel bir ifade biçimi olarak yüzyıllar boyunca içerik ve görünüm açısından değişim göstermiştir. Bu gelişim sürecinde farklı sanat dallarından etkilenmekle birlikte bir anlatım tarzı haline gelerek, pek çok sanat dalını da bu yönde etkilemiştir. Üreticisinin görsel eğilimine veya dünya görüşüne bağlı olarak şekillenen karikatür örnekleri sadece iki boyutlu yüzeylerde değil, aynı zamanda üç boyutlu formlarda da kendini göstermiştir. Böylece anlatım dili giderek zenginleşen bu iletişim şekli, hacimsel ve devinimsel özellikteki tiyatro sahnesinde de yer bulmuştur.

20. yüzyılda sanat disiplinleri arasında görülen etkileşimler, yeni anlatım biçimlerini doğurmuş ve sanat dalları arasında fikir ve biçim açısından karşılıklı beslenme imkanı sağlamıştır. Klasik üslupların yanında deneysel ve öncü yaklaşımların ön plana çıktığı bu dönemde, modern iletişim araçlarının gelişmeye ve yaygınlaşmaya başlamasıyla pratik ve evrensel bir görsel algıya hitap eden karikatür eserleri, dünyanın çeşitli bölgelerinde farklı tarzlarla biçimlenmiştir. Anlatım dilinin zenginleşmesi ile birlikte sadece basım yayın ürünü olmaktan çıkıp, bir sanat dalı olarak kabul görülen karikatür, Türkiye’de ise 1950 yılından itibaren daha yenilikçi çizgide görülmeye başlamıştır. Cumhuriyet’in ilanı ile birlikte sanat alanında ortaya konan çağdaş görüş ve üsluplar, hem karikatür hem de tiyatro eserlerinde 1950 yılı sonrasında yoğun ortaya çıkmıştır. Bu eğilimlerin etkisiyle sahne tasarımı örneklerinde görülen yenilikler, özellikle komedi oyunlarında karikatür biçimlerinde kendini göstermeye başlamıştır. Araştırma dahilinde 1950 yılından günümüze Türk tiyatrosunda sahnelenen mizahi oyunlar inceleme altına alınmış ve sahne tasarımında karikatür sanatından etkiler gözlemlenen eserler seçilmiştir. Bu süreç içerisinde karikatür sanatının, ele alınan dönemdeki biçimsel değişimi ve seçilen oyun örnekleri üzerinden tiyatro sahnesi görselliğindeki kullanımı irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mizah, Karikatür, Tiyatro, Sahne Tasarımı, Grotesk

ABSTRACT

The art of caricature standing as a graphical and as a technical expression method has progressed both in content and in visual through centuries. In this process it was under influence of certain art forms while becoming an expression of art itself, it also influenced many art forms in same manner. In many examples of this art, the creation is associated with the artist's visual and world vision and it is represented not only in two dimensional mediums but also in three dimensions. Thus, this communication technique enriched itself and found its place in stage arts.

During 20th century, the interactions between inter-disciplinary art forms has revealed new notions in expressions and provided mutual shares in terms of concept and technique. In this era, experimental and pioneering approaches took over along with classical genre of which are diversely shaped in different regions of the world with the development and spread out of new communication mediums. As a result, caricature gained its recognition as an art form rather than just a topic of printed publishing. The new concepts and styles that are introduced after declaration of republic in certain art forms, had spread to theatre and caricature after 1950's. Within these tendencies, caricature originated approaches manifested themselves in stage design examples. In this study, comedy in Turkish theatre between 1950 and present are examined. Then the plays and stage designs which are observed to be under influence of caricature art are selected. In this process, art of caricature' changing style in particular to the selected era and the visual use of this art in theatre stage design.

Keywords: Humor, Caricature, Theatre, Stage Design, Grotesque

ÖNSÖZ

Temellerinde mizah ve güldürü etmenleri barındıran Türk tiyatrosu eserleri ve örnekleri, yazınsal, sözel ve görsel olarak birbiriyle etkileşimli parçalardan oluşmaktadır. Sadece tiyatro alanı içinde değil, diğer tüm mizah türleri arasında oluşan bu karşılıklı beslenme durumu, 20. yüzyılda sanat disiplinleri arasında farklı anlatım tarzlarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ülkemizde mizahın hem sahnedeki hem de yazılı basındaki örneklerinin gördüğü rağbet, tarihsel köklerden gelen geleneksel güldürü etmenleri kadar çağdaş biçim denemelerinin bu geleneksel yapıyla kurduğu bağlarla da sağlanmış ve böylece güncelliğini korumuştur. Görsel mizah türü olan karikatür sanatı, gerek mekan tasviri gerekse tipleştirme olarak sahnede yer bulmuştur. Çizgisel yapısı itibarıyla karikatür, zamanla çeşitli Türk komedi oyunlarının sahne tasarımı etmenleri üzerinde kendini somut olarak gösterme imkanı bulmuştur.

“Karikatür Sanatının 1950 Sonrası Türk Tiyatrosu’nda Sahne Tasarımına Etkileri” adlı çalışmada, belirtilen tarihsel süreç içerisinde karikatür çizgilerinin ve biçimlerinin kullanıldığı tiyatro oyunları inceleme altına alınmıştır. Karikatür sanatının temelleri, tanımları, türleri, tarihsel süreci ve biçimsel gelişimi üzerine elde edilen bilgilerin derlenmesinin ardından, Türk tiyatrosu biçimleri ve eserlerindeki mizahi içeriğe kısaca değinilmiştir. Bu tarihsel gelişim içinde sahne tasarımı üzerinden, karikatür ve Türk komedi oyunlarının görsel olarak bulunduğu temsiller inceleme altına alınmıştır. Araştırma süreci; ilgili oyunların ve oyunlarla ilgili yazılı kaynakların okunması, görsel kaynaklara ulaşma adına arşiv taraması, eleştiri yazılarının incelenmesi ve seçilen oyunların sahne tasarımcıları ile yapılan görüşmeler dahilinde ilerlemiştir. Bu süreçte iletişime geçilebildiği ölçüde ulaşılan sahne tasarımcıları ve çizerlerden, genel olarak araştırma konusu hakkında ve özel olarak görev aldıkları tiyatro oyunlarındaki tasarım yaklaşımları hakkında bilgiler alınmıştır. İlgili sahne tasarımı örneklerinin ise yeterince eskiz çizimlerine ulaşılamamış, sadece sahneleme anında çekilen fotoğraflar üzerinden yorumlama yapılmıştır.

Bu çalışma sürecinde desteęi ve yardımları ile araştırma sürecini yönlendiren, sunduęu fikirler ve kaynaklarla çalışmanın şekillenmesi ve sonuçlanmasında büyük emeęi geçen danışman hocam Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen'e, verdikleri bilgilerle araştırma konum için yeni kapılar açan hocalarım Prof. Dr. Hülya Nutku, Gürol Tonbul ve Mümin Durmaz'a, çalışma sırasında her daim görüşlerini ve desteęini esirgemeyen Ebru Baş'a ve bana D.E.Ü., G.S.F. Sahne Sanatları Bölümü'ndeki eğitimim boyunca emek veren deęerli hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim. Bununla birlikte araştırma sürecinde görüşme taleplerimi kabul eden ve kendilerinden çalışma adına deęerli bilgiler edindiğim Murat Gülmez, Gamze Şatana, Şirin Daętekin Yenen, Savaş Çevirel, Zeki Sarayoęlu, Tayfun Çebi, Levent Cantek, Erdoğan Akduman, Süleyman Gök, Mahmut Tibet, Özlem Karabay, Ekmel Ertan ve Emrah Sönmez'e ve son olarak tez sürecinde desteęini eksik etmeyen, her zaman yanımda olan sevgili aileme teşekkür ederim.

Cem ÇEVİKAYAK

Mayıs 2017 / İZMİR

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
RESİM LİSTESİ.....	xii
GİRİŞ.....	1

1. BÖLÜM

KARİKATÜR SANATI VE TARİHİ

1.1. Karikatür Tanımı ve Açıklaması.....	18
1.2. Karikatür Türleri.....	24
1.2.1. Yazısız Karikatür.....	25
1.2.2. Yazılı Karikatür.....	27
1.2.3. Bant Karikatür.....	28
1.2.4. Portre Karikatür.....	29

1.2.5. Siyasi Karikatür.....	31
1.2.6. Reklam Karikatürü.....	32
1.3. Karikatür Sanatının Tarihsel Gelişimi.....	33
1.4. 1950 Öncesi Türk Karikatür Sanatı Tarihi.....	42
1.5. 1950 Sonrası Türk Karikatürü Gelişimi.....	52
1.5.1. 1950 – 1970 Dönemi Türk Karikatürü.....	53
1.5.2. 1970 – 1990 Dönemi Türk Karikatürü.....	58
1.5.3. 1990 – 2010 Dönemi Türk Karikatürü.....	64
1.6. Sanatın Farklı İfade Biçimlerinde Karikatür.....	69

2. BÖLÜM

TÜRK TİYATROSU'NDA GÜLDÜRÜ VE MİZAH

2.1. 1950 öncesi Türk Tiyatrosu'nda Mizah Unsurları.....	84
2.2. 1950 sonrası Türk Tiyatrosu'nda Mizahın Gelişimi.....	89
2.2.1. 1950-1970 Yıllarında Mizah Anlayışı.....	89
2.2.2. 1970-1990 Yıllarında Mizah Anlayışı.....	96
2.2.3. 1990- 2010 Yıllarında Mizah Anlayışı.....	101

3. BÖLÜM

KARİKATÜR SANATININ 1950 SONRASI TÜRK TİYATROSU'NDA SAHNE TASARIMINA ETKİLERİ

3.1. Geleneksel Minyatür Sanatı Motiflerinin Karikatürize Etkilerle Mekan Tasvirlerinde Kullanımı.....	106
3.2. Sahne Tasarımında Karikatür Çizgileriyle Oluşturulan Mekan Tasvirleri.....	116
3.2.1. İki Boyutlu Dekor Panolarında Karikatür Çizgileriyle Mekan Tasvirleri.....	116
3.2.2. Hacimsel Formlarla Karikatürize Çizgilerin Sahne Tasarımına Taşınması.....	131
3.2.3. Sahne Fonunda Kullanılan Karikatürize Çizgiler.....	139
3.3. Karikatür Çizerlerinin Sahne Tasarımına Yaklaşımları.....	144
3.3.1. Karikatür Çizimlerinin Mekan Tasvirleri Olarak Sahne Tasarımında Kullanımı.....	144
3.3.2. Karikatür Çizimlerinin Simgesel Biçimde Sahne Tasarımında Kullanımı.....	156
3.4. Kostüm, Mask, Kukla Tasarımlarında Karikatürize Çizgi ve Formlar.....	169
3.5. Karikatür Çizgilerinin Projeksiyon Tekniğiyle Sahne Tasarımında Kullanımı.....	179
3.6. 1950-2016 Yılları Arası Karikatürize Sahne Tasarımı Yaklaşımlarının Değerlendirilmesi.....	185
SONUÇ.....	195
KAYNAKÇA.....	200

EKLER.....217

ÖZGEÇMİŞ



RESİM LİSTESİ

Resim 1: Saul Steinberg karikatürü.....	20
Resim 2: Nezih Danyal karikatürü.....	23
Resim 3: YAZISIZ karikatür – Selçuk Demirel.....	26
Resim 4: Yazılı karikatür – Tan Oral.....	27
Resim 5: “Amcabey” bant karikatürü – Cemal Nadir Güler.....	29
Resim 6: Portre karikatür - Güngör Kabakçioğlu.....	30
Resim 7: Siyasi karikatür - Ali Ulvi Ersoy.....	31
Resim 8: Reklam karikatürü - Oğuz Aral.....	33
Resim 9: İsa'nın Tutuklanması - Hieronymus Bosch.....	35
Resim 10: “Grotesk Cüceler” serisi - Jaques Callot.....	35
Resim 11: Kardinal Borghese Karikatürü.....	36
Resim 12: Pier Leone Ghezzi Karikatürü	37
Resim 13: “Maskeler” (Honoré Daumier) – 1831.....	38
Resim 14: “Civilization marching on” - George Grosz	40
Resim 15: Grafik Mizah üslubu - Chaval.....	41
Resim 16: Davetname Örneği	43
Resim 17: Hayal dergisi karikatürü - Nişan Berberyan.....	43
Resim 18: Abdülhamit Karikatürü, Tokmak Gazetesi, 1901.....	45
Resim 19: Cemil Cem karikatürü.....	47

Resim 20: Karikatür Dergisi Yazı Ailesi - Ramiz Gökçe.....	49
Resim 21: Tombul Teyze - Ramiz Gökçe.....	50
Resim 22: Dolmuş dergisi kapağı - Turhan Selçuk.....	54
Resim 23: Akbaba dergisi kapağı – Cafer Zorlu.....	57
Resim 24: Gırgır dergisi karikatürü - Oğuz Aral.....	61
Resim 25: Limon Dergisi kapağı.....	64
Resim 26: Yiğit Özgür karikatürü örneği.....	67
Resim 27: Gürbüz Doğan Ekşioğlu karikatürü.....	71
Resim 28: Üzbik Baba (Dostlar Tiyatrosu).....	75
Resim 29: “Mahagony Kenti’nin Yükselişi ve Çöküşü” Sahne Tasarımı.....	76
Resim 30: Seramik karikatürü - Semih Balcıoğlu.....	78
Resim 31: Pseudo - Marcel.li Antunez Roca	80
Resim 32: “Sansür” filminden bir kare.....	81
Resim 33: Aziz Nesin Karikatürü.....	93
Resim 34: 1945’te Cibali (Oyun Afişi)	95
Resim 35: Tek Kişilik Şehir (Oyun Afişi).....	102
Resim 36: İstanbul Efendisi (Ankara Devlet Tiyatrosu).....	110
Resim 37: Ayyar Hamza (Diyarbakır Devlet Tiyatrosu).....	112
Resim 38: “Keşanlı Ali Destanı” Dekor Eskizleri (Mengü Ertel)	115
Resim 39: Keşanlı Ali Destanı (Sadri Alışık Tiyatrosu).....	116
Resim 40: Rumuz Goncagül (Bursa Devlet Tiyatrosu).....	118

Resim 41: Fehim Paşa Konağı (Erzurum Devlet Tiyatrosu).....	120
Resim 42: Sağırlar Söğüşmesi (Ankara Ekin Tiyatrosu)	121
Resim 43: Keşanlı Ali Destanı (Trabzon Devlet Tiyatrosu).....	123
Resim 44: Asilzadeler (Antalya Devlet Tiyatrosu).....	124
Resim 45: En Son O Gitti (Ankara Devlet Tiyatrosu).....	126
Resim 46: İşgüzar Bir Tekerrür (Bornova Belediyesi Şehir Tiyatrosu)	128
Resim 47: Tersine Dünya (İstanbul Devlet Tiyatrosu).....	130
Resim 48: İki Efendinin Uşağı (İstanbul Şehir Tiyatroları).....	132
Resim 49: Huzur Çıkmazı” Dekor Eskizi 1962.....	133
Resim 50: “Nalınlar” Dekor Eskizi (Kent Oyuncuları).....	134
Resim 51: Hamlet Efendi (Bursa Devlet Tiyatrosu).....	136
Resim 52: Oyunun Adı Külkedisi (Sivas Devlet Tiyatrosu).....	137
Resim 53: Seslerle Anadolu (Mersin Devlet Opera ve Balesi).....	138
Resim 54: Keşanlı Ali Destanı (Samsun Devlet Opera ve Balesi).....	139
Resim 55: Meddah - Ankara Sanat Tiyatrosu - 1971.....	140
Resim 56: Sarıpınar 1914 (Diyarbakır Devlet Tiyatrosu).....	141
Resim 57: Batakhane Güzeli (İzmir Devlet Tiyatrosu).....	142
Resim 58: Hababam Sınıfı Karakterleri (Turhan Selçuk)	146
Resim 59: Bir Garip Orhan Veli (Kent Oyuncuları)	148
Resim 60: Abdülcanbaz Çizgi-Romanı Karakterleri.....	151
Resim 61: Abdülcanbaz - Dostlar Tiyatrosu 1977-78.....	152

Resim 62: Abdülcanbaz (İstanbul Devlet Tiyatrosu).....	153
Resim 63: Abdülcanbaz (Antalya Devlet Tiyatrosu).....	154
Resim 64: Bekçi Murtaza (Antalya Belediyesi Tiyatrosu)	155
Resim 65: Resimli Osmanlı Tarihi (Sivas Devlet Tiyatrosu).....	157
Resim 66: Tanımadığım Adamlar (Ali Poyrazoğlu Tiyatrosu)	159
Resim 67: Dumanaltı Aşklar (Tiyatro Seyirlik)	161
Resim 68: Eşeğin Gölgesi (Ordu Belediyesi Karadeniz Tiyatrosu).....	163
Resim 69: Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım - Ulvi Uraz Tiy.	167
Resim 70: Şakayla Söyler Haldun Taner (Kabare Dev Aynası Topluluğu)	168
Resim 71: Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı (İstanbul Devlet Tiyatrosu).....	171
Resim 72: Abdülcanbaz Kostüm Tasarımları (Funda Çebi).....	172
Resim 73: Kral Dairesi (İstanbul Devlet Tiyatrosu).....	173
Resim 74: Keloğlan Keleşoğlan (Ankara Devlet Tiyatrosu).....	174
Resim 75: 7 Şekspir Müzikali Shakespeare Karikatür Tasvirleri.....	175
Resim 76: Surname 2010 (İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatrosu) -.....	177
Resim 77: Soytarım Lear (Altıdan Sonra Tiyatro / Tiyatro Pangar) -.....	179
Resim 78: Abdülcanbaz (Adana Devlet Tiyatrosu).....	180
Resim 79: İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı (İstanbul Devlet Tiyatrosu).....	181
Resim 80: Kahramanın El Kitabı (Talimhane Tiyatrosu) -.....	184
Resim 81: Sahne Fonunda Karikatürize Şehir Silüeti Kullanımı (Batakhane Güzeli).188	
Resim 82: Karikatür Afiş Tasarımları.....	192

GİRİŞ

Gülme eylemi, sosyal anlamda bir iletişim kurma işleviyle insana özgü bir refleks olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsan bilincine hitap eden ve gülmeyi ortaya çıkaran unsurlar, pek çok değişken dahilinde çeşitlilik göstermektedir. Temelde insan bedeninde zihinsel ve fiziksel bir tepki olarak oluşan gülme eylemini aktif hale getiren etkenler, tarihsel süreç içerisinde benzer tanımlamalar üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır. Bu tanımlamalar ise gülmeyi ortaya çıkaran sesler, görüntüler ve eylemlerden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Kendi içerisinde tebessüm, kahkaha, sırtıma gibi farklı biçimlerde beliren gülme eyleminin, algılanma şekli, ortamı ve süreci bu oluşacak tepkinin şekli üzerinde belirleyici olmaktadır. Gülmeyi oluşturan görsel, fiziksel ve işitsel her türlü etmenin kesişen ortak özellikleri de, bu eylemi sağlama adına üretilen eserler için yol gösterici olmuştur. Kimi zaman eğlendirme, kimi zaman bir bilinç düzeyi oluşturma adına açığa çıkarılmak istenen gülme, farklı amaçlar dahilinde ele alınarak derinlikli bir olgu haline gelmiştir. Bu sebeple temelinde gülmeyi barındıran ifade biçimleri ve estetize edilmiş halleri, birbirleriyle kurdukları bağlantılar üzerinden zenginleşmiş ve her kültürde farklı şekilde kendini göstermiştir.

İnsanın hoşuna veya tuhafına giden olaylar karşısında genellikle sesli bir şekilde duygusunu açığa vurması, “gülme” eylemini ortaya çıkarmaktadır. Gülme durumu sonucunda neşe, zevk ve diğer duyguların dışı vurumu görülmektedir (Güler, 2011: 40). Gülme; düşünme, konuşma, alet yapma gibi insana özgü olan, insanın ne tür bir varlık olduğuna dair önemli ipuçları veren temel özelliklerinden biridir (Şentürk, 2016: 45). Gülme nedenleri yüzyıllar boyunca birçok yazara ve filozofa araştırma konusu olmuştur. Gülme konusunun tarihi süreç içinde ağırlıklı olarak felsefi, psikolojik ve sosyolojik açıdan ele alındığı ve değerlendirildiği görülmektedir. Gülme açığa çıkaran eserlerin mekanizmasını ve yapısını anlamaya çalışan düşünürlerin herbiri gülmeyi bütünüyle değil, farklı yönlerinden ele almışlardır. Zamana, mekana ve hayatın bütün alanlarına göre değişik biçimlerde ortaya çıkan gülme eylemi, bu çeşitlilik içerisinde oluşan gülmece türlerinin görünüşlerinde belirleyici olmuştur (Nesin, 1973: 26).

İnsanın gülmesine sebep olan şeylerin incelenmesi, araştırmacılar tarafından pek çok biçimde tanımlanmış ve kavramsallaştırılmıştır. Bu tanımlamaların çeşitliliği ise gülünen şeyin durumu, ortamı, ifade biçimi, düzeyi ve gerçeklikle ilişkisinin farklılıkları ile sağlanmaktadır. Gülmeye sebep olan şaka, nükte, mizah, ironi, grotesk, parodi, satir gibi kavramlar, başta şiir, hikaye, roman, karikatür, tiyatro, sinema olmak üzere çeşitli zeminlerde ifadeye kavuşmaktadır. Temelde insanın gülmesine sebep olan şey gülünç, bir diğer ismiyle komik olarak adlandırılmaktadır. Diğer kavramlar ise farklı zeminlerde kendini ifade eden komiklik durumları olarak irdelenmektedir (Şentürk, 2016: 15).

Gülmeyi açıklamaya ve tanımlamaya çalışan tüm düşünür ve sanatçılar komiğin insana özgü olduğunu ifade etmektedir. İnsanın bireyselliği, içinde bulunduğu toplum, ahlaki kişiliği, ruhaniliği ve bütün bunların bedenle çevrelenmiş olmasıyla beraber sürekli olarak herhangi bir norm ile çatışma hali, komik durumları açığa çıkarmaktadır (Şentürk, 2016: 108). Neyin gülünç görüldüğüne ilk kez işaret eden Platon, *Philebos* adlı eserinde zayıf bir durumda olduğunun farkında olmayan kişinin gülünç görünümü ortaya çıkarttığını belirtmiştir. Haddini bilmeme, çirkinen güzel görünmeye çalışma, bilgiçlik taslama gibi davranış ve kusurlar gülünç durumun nedenleri olarak sayılmıştır (Sokullu, 1993: 9). Aristoteles ise gülüncü “yıkıcı ve acı olmayan bir yanlış” olarak tanımlamaktadır (Selçuk, 1998: 157). Latin kuramcılardan Cicero, *De Oratore* adlı eserinde gülüncün konusu olarak çirkinlik, bayağılık ve biçim bozukluğunu göstermiştir (Sokullu, 1993: 10). Elder Olson’a göre ise gülünç, her şeyden önce insanla ilgili bir kategori olup, ciddi ile çelişik değil karşıttır. Çelişkinin fiziksel tepkisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca, Olson’a göre iki çeşit gülünç durum vardır. İlk gülünç durumu yaratan kişinin hatası ya da karakteridir. Burada hem hareket hem kişi gülünçtür. İkinci halde ise kişinin durumu bilmeyişi hareket komiğini ortaya çıkarmaktadır (Sokullu, 1993: 19). Düşünürlerin ortaya koyduğu görüşler ile tarihsel süreç içerisinde komedi dilini kullanan toplulukların kullandığı biçimlerin birleşimi, komik üzerine tanımlanan türleri belirlemiştir. Böylece biçimsel açıdan karakter komedisi, tip komedisi, durum komedisi, söyleşi komedisi ve içerik açısında entrika komedisi, hicivsel komedi, grotesk komedi, bulvar komedisi türleri açığa çıkmıştır.

Gülme ve komik konusunda teorik yaklaşımlarda bulunan düşünür ve sanatçıların gülme ve komediyi, ağırlıklı olarak tiyatro oyunları çerçevesinde ele aldıkları ve anlamlandırmaya çalıştıkları görülmektedir. Komik mekan, komik davranış, söz komiği, beden komiği, komiklik algısı ve iletişimsel özelliklerin sahne komiğinin temel unsurlarını oluşturduğu söylenebilir. Tiyatro seyircisinin komedi oyunundaki ironi, anlayışsızlık, tersine çevirme, uyumsuzluk ve komik hataları tespit etme suretiyle kendini oyunun içine dahil etmesi, seyircinin kendisini tanıma hazzını tatmasını da mümkün kılmaktadır (Şentürk, 2016: 116-117).

Gülünç, komedyanın özü olarak ele alınan, insanla ilgili bir kavramdır. Henri Bergson, doğada insandan başka gülünç yaratık olmadığını belirtmiştir. Sadece insan ve onun hareketleri gülünç görünebilir. Hayvan ya da cansız şeylerin gülünç görünmesi insan davranışlarını anımsattığı ölçüde söz konusu olabilir (Bergson, 2015: 12-13). Komedyanın iki türlü işlevi göz önünde bulundurulmaktadır. Bunlardan ilki tragedyanın katharsis'ine karşılık katastasis; yani insanı, bastırılmış, itilmiş duygularından kurtararak gevşetme, rahatlamadır. İkinci görevi ise, gülme ile kusuru gösterip cezalandırma ve bu yolla toplumsal yaşamı düzeltmek ve bütünleştirmektir (Sokullu, 1993: 20-21). Gülünçün karşılığı olarak komik durum, yeni ile eski, içerik ile biçim, amaç ile araç, davranış ile çevre, insanın gerçek doğası ile kendisine ilişkin kanısı arasında varolan bağdaşmazlığı yansıtmaktadır. Komik olan karakterler, töreler, durumlar, eylemler gülmeye yol açmaktadır. Komik olanın kaynağı, toplumsal yaşamın nesnel çekişmeleridir (Çakır, 2015: 42). Böylece tragedya eserlerinde yüceltilmiş değerler üzerinden oluşturulan çatışma; komedyalarda, varolan bu karşıtlıklardan doğan gülünç durumlar şeklinde kendini göstermiştir. Komedi yazarları komik duruma düşürülmeyecek veya eleştirilmeyecek nesne tanımamıştır.

“Tragedyalarda insan; tanrıların keyfince eğlendiği, şakalaştığı ve oynadığı bir şey olarak yer alırken, komedilerde dengeler değişmiş, tanrılar daha çok insanın oyuncağı olmaya başlamıştır. Oynama sırası komedi yazarlarına geçince, hiçbir şey komedinin konusu olmaktan kendini kurtaramamıştır. Komedi yazarının elinde tanrılar, insanlar ve hayvanlar, gülen ve gülünen varlıklara dönüşmüşlerdir” (Şentürk, 2016: 24).

Komedyacı yazarı gerçeği taklit etmeye çalışırken aynı zamanda kendi yorumunu da katabilmelidir. Toplumdaki aksaklıklara karşı da uyarıda bulunmalıdır. Yaşamın yorumunu, toplumun eleştirisini vermeli ve değerlerin bütünleşmesine yönelmelidir (Sokullu, 1976: 47). Yazarın kaleme aldığı ve ardından sahneye taşınan güldürünün vazgeçilmez ögesi olan seyirci, gülme aracılığı ile toplumsal yaşamda yapamadığı eylemleri rahatlıkla tiyatro sahnesinde seyrederek bir bakıma yasaklarla alay etme imkanı bulmaktadır. İzleyenler, oldukları gibi değil, olmaları gerektiği gibi gösterilen sonlardan hoşnut kalarak, geçici de olsa sıkıntılarından arınır ve oyun alanını terk ederler. Bu durum, ironik yaklaşımın getirdiği aldatmaca ile oyun olgusunun bir sonucudur (Çamurdan, 2010: 26). Gülmenin bu toplumsal işlevi üzerine ilgili Henri Bergson şöyle söylemektedir:

“İnsan komiğin tadını tek başına alamaz. Gülmemiz her zaman bir grupla ortaya çıkar. Tiyatroda izleyicilerin gülmesi, salon ne kadar doluyorsa o ölçüde yaygın olur. Bu açıdan, gülmenin toplumsal bir işlev olan yararlılık işlevini belirtebiliriz. Gülme birlikte yaşamının kimi gereklerine yanıt vermeli, toplumsal bir anlam taşımalıdır” (Bergson, 2011: 14-15).

Seyircinin sahne ile doğrudan ortaklığı gülme yaratmanın olmazsa olmaz koşuludur. Gülme, yapısı gereği seyirciden anında tepki bekler. Gülme yaratma yollarının çeşitliliği ile seyirci çeşitliliğinin birbirine koşut olduğu dikkate alınır, güldürme yollarının farklılığının seyirci yapısının farklılığına yol açtığı görülebilir. Başta ironi olmak üzere parodi, kaba güldürü, dil oyunları, taklit, yabancılaştırma gibi güldürme biçimleri bu çeşitliliği sağlamaktadır. Bu sayede seyirci çeşitliliği gülme çeşitliliğini ortaya çıkarmaktadır. Herkesin birlikte güldüğü, seyirci arasında ayrımın görülmediği ve daha çok geleneksel tiyatrodaki gözlemlenen “toplu gülme” durumlarında seyirci, aşağı yukarı aynı kodlara sahip özdeş bir topluluktan oluşmaktadır. Seyirci açısından sosyo-kültürel, ekonomik, sınıfsal vb. yapının çeşitlendiği çağdaş tiyatrodaki gülme tekilleşmektedir. Sözelimi, sahnede olup biteni düz okuyan sıradan seyirci; söyleneni, gösterileni birebir algılayıp gülerken, çoğul okumayı seçen ve söylenenin, gösterilenin ardında yatanı kavramaya çalışan seyirci ise trajikomiğe gülmektedir (Çamurdan, 2010: 115). Hem acıklı hem de güldürücü özelliği olan durumlar trajikomiği ortaya çıkarmaktadır (Güler, 1993: 182). Trajikomik kavramı, tiyatro açısından bakılırsa trajik ve komik unsurları içinde barındırmaktadır. Bu tür oyunlarda

akli ve akıl-dışı, olağan ve aşkın, normal ve aykırı olanın prizmatik bir yansıması ortaya çıkmaktadır (Şentürk, 2016: 42). Bu oyunlarda görülen biçimsel anlamdaki karşıt durumların yanında, klasik komedy örneklerinde ise içerik bakımından zıtlık ve uyumsuzluk kavramlarının öne çıktığı görülmektedir. Buna göre komiklikler ya zıtlık ilkesine ya da kavramla temaşa edilen gerçeklik arasındaki mesafeyi ifade eden uyumsuzluk ilkesine uygun biçimde kurgulanmaktadır (Şentürk, 2016: 112). Abidin Dino, komiğin farklı anlatım türlerinde aynı içeriksel çatışmadan beslendiğini şu şekilde açıklamıştır:

“Gülme, çelişkinin fiziksel tepkisidir. Gülme ve komiklik sipsivri karşıtların çatışmasından doğuyor genellikle. Komik sinemada, hikayede, Ortaoyunu’nda, Karagöz’de, komik tiyatrodada, karikatürde bütün bu türlerin temelinde, başka başka görüntüler altında beklenmedik bu çelişkiler mekanizması işlenmektedir” (Demirel, 2007: 231).

Karşıtlıklardan oluşan komedi unsurları aynı zamanda eğlenceye dayalı köklerden de beslenmektedir. Güldürünün Batı dillerinde karşılığı olan komedi, Yunanca “eğlence” ya da “şenlik” anlamına gelen “komos” sözcüğünden türemiş ve insanların, olayların gülünç yanlarını ortaya koyan sahne yapıtı olarak tanımlanmıştır (Güler, 2011: 179). Bu yapıtlardaki eğlence olgusu iki farklı yoldan elde edilmiştir. Bunlardan ilki düşündürücü olmayan, sorunlardan uzaklaştırıcı ve hoş zaman geçirme amaçlı iken, diğeri eleştirel öğeler kullanılarak etkinin uzun süre devam etmesini hedeflemektedir (Fidan, 2007: 17). Bu eleştirel etki, komedy kahramanına yüklenen çarpıklıkların seyirci açısından oluşturacağı dışardan görüş ile sağlanabilmektedir. Komedy kahramanı toplumsal değerlere ya da hayat gerçeğine aykırı düştüğü için kınanır ve seyirci komedy kahramanı ile kendini özdeşleştirmedeği halde eleştiriden pay alarak kendine uzak bir açıdan bakmaktadır (Sokullu, 1976: 45). Komedy kahramanının biçimsel özellikleri ve sebep olduğu durumlar, gerçek hayatta varolan kişilere ve olaylara dair atıflarda bulunsa bile seyircinin kakkahası, izlediği bu durumlar ile arasındaki uzaklığı sağlayarak, kendisini içinde bulunduğu halden azat etmektedir.

“Güldürünün özgürleştirici gücü, olaylarla aramızda belli bir uzaklık kurulmasını ve soluk almamızı sağlarken, vurucu yanı iyiden iyiye bizi tedirgin edebilir. Çünkü kimse kendi karikatürünü görmek istemez. Daha somut bir deyişle başkalarına gülmek kolaydır ama kendimize asla” (İpşiroğlu, 2016: 23).

Komedilerde anlatı, algılama ve düşünme biçimlerinde, davranışlarda ve en önemlisi nesnelere düzeninde ifade edilen uyumsuzluğa vurgu yapılmakta, dolayısıyla komik anlatım çok daha eleştirel olabilmektedir (Şentürk, 2016: 39). Gülme ve komiğin ne olduğu ve ne olması gerektiği üzerine ifade edilen açıklamalar; zıtlık, uyumsuzluk, aykırılık, üstünlük duygusu, zorunluluk ve özgürlük, ideal ve gerçeklik gibi kavramlar üzerinden şekillenmiştir (Şentürk, 2016: 111). Yaşamdaki karşıtlıklardan yararlanarak eleştirel tavrı ortaya çıkaran mizahın da özünde gülme vardır. Ancak bu gülmenin oranı, kasıklar çatlatıncaya kadardan bıyık altından gülmeye, gözlerinin içi gülmekten belli belirsiz gülmeye kadar değişmektedir (Fidan, 2007: 21). Bütün kültür dillerinde mizah ile gülünç iki ayrı kavram ve iki ayrı sözcük olarak bulunmaktadır. Mizah, ansiklopedi ve sözlüklerde olayların gülünç, alışılmadık ve çelişkili yönlerini yansıtarak insanı düşündürme, eğlendirme ve güldürme sanatına verilen ad olarak tanımlanmaktadır (Güler, 2010: 167). Mizah sözcüğü, köken olarak Arapça'dan dilimize geçmiştir. Dünyanın en eski Türkçe sözlüğünü yazan Kaşgarlı Mahmut ise, *Divan-ü Lügat it Türk* adlı eserinde mizah anlamına gelen “külüt” sözcüğünü kullanmıştır. Bunun anlamı “halk arasında gülünç nesne”dir. Zamanla bu “külüt” kelimesi “gülüt” olarak dilimize geçmiştir (Kar, 1999: 1). İngilizcede yer alan “Humor” sözcüğü ise gülmece, alay, dalga geçiş, hafife alma, boş verme olarak tanımlanmaktadır. Bu sözcük batı dillerinde yazın türü olmasının yanı sıra salt espri gruplarını kapsayan bir terim olarak da kullanılmaktadır (Güler, 2010: 169). Tüm bunlar göz önüne alındığında mizah sözcüğü Türkçe’de “gülmece” sözcüğü ile karşılanmaktadır.

Mizahın tetiklediği eylem son aşamada gülmedir. Gülmenin çoğu kez mizahla özdeşleştirilmesi buradan gelmektedir (Güler, 2010: 38). Mizahın kullanıldığı eserler, gülmece içindeki gülünç unsurlar sayesinde dikkat çekmektedir. Gülmecenin asıl amacı, izleyenin dikkatini çekmek ve onu gülümsetmektir (Fidan, 2007: 37).

Henri Bergson’a göre, gülmece bir kişinin belirli bir durum karşısında akıllıca olmayan bir tepki göstermesi halinde ortaya çıkmaktadır. Etienne Dennerly’e göre ise gülmece; bizi çevreleyen gerçekliğin komik ya da sadece eğreti ve çelişkili yanlarını ortaya koymanın özgün bir yoludur (Topuz, 1986: 27). Komik veya eğlendiren hareket ve ifade, kişinin hoşça vakit geçirmesine katkıda bulunan her şey, gülmeyi oluşturan

nesne, yapılan mizah tanımlamaları içine girmektedir. Mizah, genel olarak komik bir dürtüyle başlayan, gülümseme veya gülme gibi bir tavırla biten, genelde hoşnutluk veren bir deneyim olarak görülmektedir (Yardımcı, 2010: 2). Sevinç Sokullu, mizahın kahkaha halinde belirmekten daha çok gülümsemeyle açığa çıktığını belirtmiştir (Sokullu, 1993: 28).

Mizah, hayatın komik ve anlamsız taraflarına ilişkin değerlendirme imkanı sağlarken, noksanlıklarda ve zayıflıklarda dahi gülmenin oluşmasını sağlayabilir ve bu mizah algısının sağlanabilmesi için yaratıcı bir ustalığa sahip olunması gereklidir. Genellikle karşı tarafın eksik yönü anlatılmak istenildiğinde mizaha başvurulmaktadır. Bu tip durumlarda karşılıklı hoşgörü ortamının sağlanması gerekmektedir (Yardımcı, 2010: 3). Bu anlamda mizahi özelliklerin kaybolmaması adına komedi oyunlarında eleştirel tarafların çok keskin ve yerici özellikte olmaması, amaçlanan gülme eylemini zayıflatmamak adına önemlidir. Seyirciyi güldürme ve düşündürme işlevleri dengeli bir biçimde sağlanırsa, sağlıklı bir mizah ortamı oluşur. Athene Seyler, *Komedi Sanatı* adlı kitabında bu dengenin önemini şu şekilde vurgulamıştır:

“Komedi, iyi kalplilikle sıkı sıkıya bağlıdır. Karakter üzerindeki eleştiri, küçümsemekten ya da öfkeden esinlendiği ölçüde trajik olur, gülmenin ışığı da söner. İnce alay, hatta açık yergi yürekten gelen bir acıma duygusu ile, şefkatle katışık olmalıdır. Aksi halde, her ikisi de asık suratlı eleştiri alanına girer” (Seyler ve Haggard, 2003: 11).

Mizahçıların önemli işlevleri farkındalık yaratmak, salt eğlendirme ve düşündürme şeklinde sayılabilir. Mizahta esas olan gülüncü yakalamak ve oluşturmaktır. Bu esasa göre abartı ve eğretileme başta olmak üzere her türlü dil oyunlarından yararlanılabilir. Bütün bu yöntemlerde estetik niteliklerin ve temel değerlerin korunması sanatçı niteliği ile ilişkilidir (Güler, 2010: 220). Robert Escarpit, mizah yaratıcılarını “kendisini sert ve ciddi gösteren ama nesnelere, insanda eğlence ve gülme duygusu yaratacak biçimde renklendiren” kişiler olarak nitelemiştir (Escarpit, 2016: 47).

Gülmececinin, her ulus ve sınıfta geçerli olan güldürme işlevini yerine getirmesi için, komik öğeler bulundurması esastır. Ülkemizin en önemli mizah yaratıcılarından biri olan Aziz Nesin’in belirttiği gibi “Mizahta gülme vardır. Gülme olmayan şey mizah

olamaz". Bu söz mizahın gülmedeki yerini ve önemini açıkça vurgulamaktadır (Güler, 2010: 37). Mizahın temeli olan eğlendirme, gülme ve alay, ancak toplumu, bireyi veya sistemi onarmaya yönelirse entelektüel kimlik kazanabilir (Kamiloğlu, 2013: 166). Mizah, güldürme, gülümsetme ve bunlarla birlikte hedef üzerinde olumlu bir etki yaratma işlevlerini üstlenmektedir. Bahsedilen güldürme eylemi, basit bir fiziksel olay olarak kalmayıp, mizaha dayalı bir güldürme olarak, karşıtlıkları ortaya koyma ve düşündürme kavramlarını da barındırmaktadır. Basit bir komik olma ya da ciddiyete karşı olma durumu değildir (Fidan, 2007: 31).

Mizah, eylemler, söylemler, durumlar, abartılı davranışlar yoluyla oluşmaktadır. Mizahın eleştiri, eğlendirme, güldürme, hoşgörü kazandırma, sosyalleştirme, fiziksel ve ruhsal iyileştirme, gerilimi ve çelişkileri azaltma, dikkat çekme, başkaldırı-itiraz ve protesto aracı olma, sorunlarla başa çıkmayı kolaylaştırma, savunma ve saldırı becerisi kazandırma, toplumsal tarihin kod ve mesajlarını taşıma gibi pek çok işlevi vardır (Eker, 2009: 29). Mizah çeşitleri, bir adlandırma olarak; latife, şaka, nükte, iğne, taş, hiciv, alay, halt gibi biçimleri; matrak, dalga, gırgır, curcuna gibi mizahi duruşları, işaret etmek amacıyla kullanılmaktadır (Balcıoğlu ve Öngören, 1973: 31). Mizahın bir sanat, bir hüner olarak değerlendirilişi, bir meslek olarak görülmesi, mizahın çeşit olarak zenginleşmesini sağlamıştır. Zamanla genel bir kavram yerine şaka, alay, hiciv, matrak, taşlama, iğne, nükte gibi mizah çeşitlerinin ortaya çıktığı görülmektedir (Öngören, 1998: 19). Yazılı ve sözlü bütün gülmece eserlerini sıralayacak olursak bunlar; gülmece hikaye ve romanları, yergi ve taşlama, alay, eğlenme, şaka, komedi, pandomim ve danslar, tersinleme, karikatür, gölge oyunları ve kukla oyunlarıdır. Parodi, fıkra, nükte, alegori, dalga geçme gibi her etkinlik de gülmecenin içine girmektedir (Fidan, 2007: 21).

Mizah ürünleri; işitsel, görsel ve devinimsel olarak üçe ayırabilir. İşitsel mizah içerisinde yer alan sözlü ve yazılı mizah türleri fıkra, anekdot, öykü, roman, şiir olarak sıralanabilir. Görsel mizah için en önde gelen ürün karikatürdür. Hacivat-Karagöz gibi Türk toplumuna özgü bir türden de söz edilebilir. Devinim mizahı olarak ise tiyatro, sinema, meddah ve pandomim örnek gösterilebilir (Fidan, 2007: 33).

Geniş bir spektruma sahip olan mizahın bir ucunda salt güldürü amaçlı ürünler varken, diğer ucunda ise kişisel saldırıya bile dönüşebilen, eğlendiriciliği düşük saf eleştiri vardır. Sadece eğlendiren türde mizah, insanı rahatlattığı ve ona hoşça vakit geçirttiği için sevilmiştir. Eleştirel mizah ise insana geçici bir üstünlük duygusu tattırmaktadır. Bu eleştirilen kişi veya kurumlara karşı biriken olumsuz enerji ortaya çıkarak, intikam duygusu yaşanmakta ve geçici süreliğine rahatlama hissi doğmaktadır (Bezci, 2006: 116). Anlatırken düşündürmeye önem veren mizah tanımlarının hemen hepsinde de güldürerek anlatmak olmasının yanında çoğu zaman iğneleyici, eleştirici yanının olması da mizahın önemli yapı taşlarından (Çıtaklı, 2014: 1). Özellikle mizahın eleştirel ve yergisel yönünün baskın olduğu hiciv türü görsel, yazınsal ve işitsel olarak zengin bir anlatım biçimi oluşturmaktadır.

Bir mizah çeşidi olan hiciv, ima ve iğneden başlayarak, küfre doğru uzanan zengin bir saldırı mizahının genel adlandırılışdır. Hiciv, ilk çağlardan bu yana ok ile sembolleştirilmiştir. Bu sebeple hicvin bir tür silah olarak değerlendirildiği görülmektedir. Kök olarak, Batı kültürünün satir örnekleri ile benzeşmektedir (Öngören, 1998: 139). Hiciv, anlatım olarak sınırlı sayıda sözcük kullanmaktadır. Verilmek istenen ileti, bu az sayıdaki sözcüklere sıkıştırılmıştır. Bu özelliği ile etkili ve pratik bir eleştiri dili oluşturmaktadır. Mizahta ise karakterler ya da olaylar betimlenirken, bol bol yananlam kullanımına gidilmektedir (Akbulut, 1997: 14). Hiciv örneklerinde görülen yergi unsuru daha çok saldırgan yönü ile mizahi oyunlardaki eleştirel yönelişten farklı bir çizgide oluşmaktadır.

Yergi ile mizahın hem içerik hem de anlatım açısından ortak bileşeni komedidir (Akbulut, 1997: 14). Yergici, bir düşünceyi çeşitli biçimde ve görünümde sunmak için abartma, alay, parodi, çarpıtma gibi çeşitli yolları denemektedir. Güncel olayları, somut gerçekleri ele almakla birlikte kişisel bir yönelişle seyircisini sarsmak, kendi göstermek istediği düşünce ya da gerçeğe inandırmak için bu özü çarpıtmaktadır (Sokullu, 1993: 105). Bazen komik ve gülünçle karıştırılan bir tür alay, yerginin malzemesi haline gelmektedir. Bu karıştırma komedyalarda zaman zaman yergiye başvurulmasından doğmaktadır. Yergici, çoğu zaman seyircisini gösterdiği gerçeğe sarsmayı tercih etmektedir (Sokullu, 1993: 23). Yergici, taşıdığı nesnenin karşısına

geçmekte, dolayısıyla taraflı bir tavır içerisine girmektedir. Bundan dolayı kahkahası aşağılayıcı ve küçümseyicidir. Buna karşın komedyacı belli bir taraf gözetmez. Eleştirdiği evrende kendisi de yaşamaktadır. Olan ile olması gereken arasındaki karşıtlığı meydana çıkaran entelektüel bir yönelişle eleştirisini ortaya koyar. Bunun için eleştirisinde küçümseyici tutum bulunmaz. Mizah ise daha nesnel, hoşgörülü güldürüye yönelmektedir (Sokullu, 1993: 337).

Yanlışlıklar, hatalar, sapmalar mizah oluşturmaktadır. Çağdaş mizahın amacı, insanların aklını, gerçekleri görünceye kadar çalıştırmaktır. Mizah düşünmeyi sağlar ve eleştirel düşünmeyi güçlendirir. Böylece var olan değerleri eleştirme olanağı verir. İnsancıl olmayan, doğüstü hedeflerin eleştirilmesi ve yergisi için önemli bir araçtır. Her şeyin sorgulanabilmesine olanak vermektedir (Güler, 2010: 189-191). Bu anlamda yalnızca güldürmeyi değil, yergiyi amaçlayan türde güldürüler, kara mizahı ortaya çıkarmaktadır. Özellikle 20. yüzyılın ilk yarısında gerçekleşen iki büyük dünya savaşının yarattığı geniş çaplı çöküntü ile doğan ve dışavurumcu, gerçeküstü, grotesk, absürt tiyatro eğilimleri gösteren kara mizah oyunlarında, komedinin yanı sıra ürkütücü ve korkunç öğelere de yer verilmiştir. Bu oyunlarda tasvir edilen oyun kişileri, karanlık ve karamsar bir bakış açısına sahiptir. Bu yönüyle bürokrasi, bağınazlık ve baskıcı rejimlere karşı etkili bir silah olarak kullanılmıştır (Güler, 2010: 185-186). Kara mizah oyunlarındaki grotesk güldürü ve saçma, korku uyandırma üzerine kurulu yönelim, gerçek yaşamda görülen umutsuzluğa ve baskılara karşı farklı bir bakış açısı kazandırma adınadır. Tan Oral, mizahın ve alt türlerinin doğasındaki bu yapıyı şu şekilde açıklamıştır:

“Mizah, insanın kendi dramından kurtulması içindir. Dramdan kurtulduğu zaman mizah doğar. İnsan, altında ezildiği kendi dramını aşabildiği zaman mizah başlamaktadır” (Oral, 1998: 290).

Türk tiyatrosu açısından bakılırsa; köy seyirlik oyunları, kol oyunu, orta oyunu, Hacivat-Karagöz oyunları ve tuluat tiyatrosu biçimindeki tarihi gelişim sürecinde daha çok komedi unsurlarının yer aldığı mizahi altyapıdaki türler ön plandadır (Şentürk, 2016: 7). Yazılı üretim açısından bireysel nitelik gösteren gülmece ve yergi ürünleri, sözlü gelenekte anonimleşmeye açıktır. Nasreddin Hoca ve Bektaşî fıkralarından, Karagöz, Ortaoyunu ve Meddah öykülerine, destanlara kadar uzanan sözlü gelenek yeni

yeni eklemelerle güncel kalabildiği ölçüde yaşarken, yazılı mizah ve yergi ürünlerimiz aynı şekilde kalıcılığını korumaktadır (Sevinçli, 1985: 69). Bu örneklerde görülen tipler, canlandırmalar, mekanlar gülmeceyi oluşturacak hareket ve çizgilerle tasvir edilmiştir. Hem sözel hem de görsel düzeyde oluşturulan mizahi unsurların, gerçek hayatta gözlemlenen karşıtlıklar üzerine kurulduğu görülmektedir. Mizahın ortaya çıkabilmesi için, ilgisiz iki sınıfın yan yana getirilmesi ve ortaya çıkan sonucun somut bir toplumsal ilişkiyi işaret etmesi gerekmektedir (Balcıoğlu ve Öngören, 1973: 26). Henri Bergson, mizahın iki zekanın karşılaşmasından doğduğunu belirtmiştir. Bu karşılaşmadan da bir toplum oluşmaktadır (Poroy, 2003: 53). Farklı toplumlar farklı kültürleri doğurdıkları için mizah türleri de topluma göre çeşitlenmektedir. Ortaya çıkan mizah türleri de önemini; toplumdan topluma aktarılması ve o toplumun özelliklerini kullanmasından almaktadır (Öngören, 1998: 34).

Mizahın merkezinde insan vardır. Dolayısıyla insanın olduğu yerde de mizah ortaya çıkmaktadır (Kar, 1999: 17). Böylece mizahın icra ortamları da insana göre farklılık göstermektedir. Toplumun sosyo-kültürel yapısından izler taşıyan mizah yaklaşımları, aslında içinde yaşanan gündemin nabzını tutma özelliğini de taşımaktadır. Bir toplumun ya da bir grubun kültürel yapısını ve içinde oluşan jargonu anlamak için o toplumun mizah yapısını incelemek gerekir. Güldürü nedenlerini ortaya çıkarmak için, gülmenin doğal ortamı olan ulusal yaşam incelenmelidir (Nesin, 1973: 30). Bu açıdan mizahın toplumu bir araya getirme, eğitme, eleştirme, ortak kodlar ve jargon oluşturma gibi özellikleri göz önünde bulundurulmalıdır (Bilge, 2008: 17). Her coğrafyadan pek çok ülkede başta karikatür olmak üzere; şiir, öykü, tiyatro, sinema, televizyon programları, siyasi slogan, yöresel deyiş ve türkü gibi bulunduğu toprakların izlerini taşıyan etmenlerde, mizahi öğelere rastlandığı görülebilir (Kamiloğlu, 2013: 2).

Bunun yanı sıra tarihsel sürece bakıldığında, farklı coğrafyalardaki toplumsal koşulların benzerlikleri de, mizahi olay ve durumların çıkışında belirleyici olabilmektedir. Aristophanes, Nasrettin Hoca, Aleko Konstantinof gibi pek çok büyük gülmececinin yaşadığı dönemin tarihsel koşulları incelediğinde, birbirine benzer özellikler ortaya çıkmaktadır. Eski düzenin değişmekte olduğu, yeni düzenin henüz topluca kabul görmediği ve halkın baskı altında tutulduğu bu dönemlerde, mizah

üreticileri barış ve iyi düzenin korunması için savaşmışlardır (Kar, 1999: 7). Yeni ve özgürlükçü ütopyaların kapılarını açan mizah ile gülen insan, geçmişin yükünden kurtulur ve iktidarların dar görüşlülüğünün gülünçleştirilmesi sayesinde yüreklendirici bir deneyim yaşar (Avcı, 2003: 17).

“Toplumsal değişim, toplumsal çelişkilerin belirginleştiği süreç içinde, değişime uyum sağlamayı beceremeyenlerin acıklı durumu gülünç şeyleri ortaya çıkarır. Yine toplumsal değişimleri umutsuz bir zorlama ile önlemeye çalışanların oluşturduğu baskılar ise, onlar için feci ama yine gülünç durumlara sebep olur” (Oral, 1998: 205).

Mizah sadece gülünç değildir. Aynı zamanda ciddi bir iştir. Gülenler olduğu kadar öfkelenenler olmaktadır. Bunun sebebi, bir tür tepki ve eleştiri biçimi olarak mizahın, rahatsız edici özelliğindedir. Öte yandan, kendini zorda hisseden bir toplum için mizah, yaşamsal önemdedir (Oral, 1998: 70). A. Poch’un deyimiyle mizah, bizi rahatsız edenleri rahatsız etmektir (Oral, 1997: 13). “Yaşam çatışmasında yenik düşen insanın gülmesi, bir üstünlük etme silahıdır. Gülmece, yaşam çatışmasının bir ürünüdür” (Nesin, 1973: 38).

Mizahın mantık ve görüntü yapısı, soyut şemalardan oluşmaktadır. Ancak ortaya konulmak istenilen toplumsal ilişki çıkarımları, kaçınılmaz biçimde somut bir niteliktedir. Toplumsal ilişki, mizahı mekanik bir işlem olmaktan kurtararak, ona beşeri bir kimlik kazandırmaktadır. Mizah üretimi için gerekli hoşgörü ortamı, geniş oranda, toplumsal ilişki bölümünden sağlanmaktadır. Çünkü halkın bazı görüş ve isteklerini dışa vurmak için mizahi anlatım yoluna ihtiyacı vardır. Soyut bir mantıksal ilişkiden yola çıkan mizah, görüntü tablosu içinde somutlaşmakta ve toplumsal ilişki içinde günlük bir olaya indirgenmektedir. Bu sayede taşıdığı sembolik yapı ile herkes için ortak bir ilişki yaratabilmektedir (Öngören, 1998: 30).

“Mizah karmaşık bir izlenimdir; duygularımızın ve düşüncelerimizin, hem bilerek çarpıtılmış hem de açık seçik anlaşılır kılınmış sunumuyla oluşturulan bir güldürü ilkesine dayanır. O güldürü çoğu kez, heyecana, törel değerlere ve düşünsel yaklaşımlara bağlı tepkimeyle değişikliğe uğrar” (Escarpit, 2016: 97).

Mizahi anlatımda, olayların salt gerçeğe uygun bir biçimde gösterilmesi yerine abartı kullanılmaktadır. Ancak bu abartı, uygunsuz şeylerin bir araya getirilmesi yerine, iki uyumsuz şeyin yan yana getirilmesiyle elde edilebilir (Cantek, 2007: 58).

Mizahın bir alt türü ve çizgi sanatı olan karikatür, görsel olarak biçimi bozuk ve abartılı çizimlerden oluşarak gülme duygusu uyandırmaktadır. Olayların doğal akışı içinde birden bire ortaya çıkan çelişkiyi yakalayarak, bir karşıtlık üzerinden “gülme” elde etmektedir. Bu sebeple karikatürde gülme duygusunun oluşabilmesi için, ele alınan olayın bir doğal akışı olması ve beklenmedik biçimde ortaya çıkan bir sapma ile gülme yakalanması gerekir (Alsaç, 1995: 9). Abartılmış çizgilerle gülümseme yaratan desenler olarak tanımlanan karikatür, ilk dönemlerde insan suretlerini, görünüşlerini bozarak, abartarak bunların kimi karakteristik özelliklerini ön plana çıkarmaya dayalı bir tarz izlerken, çizginin gücünün fark edilmesiyle birlikte toplumların otoriteye karşı çıkışlarının ve siyasi iktidarları hicvetmelerinin önemli araçları haline gelmiştir (Akbaba, 2014: 733).

Karikatürün de gülmece gibi ham maddesi insandır. İnsanın çelişkileri, yanlışları, yapıtları, davranışları, gözlemleri ve özlemleri karikatürün konusunu oluşturur. Fabl yazarı La Fontaine dahil, hayvanları konu edinen birçok mizahçı, bu kahramanları yine insan ilişkileri içinde anlatmışlar ve çizmişlerdir. İnsanı alış biçimi ise toplumları, kişileri olduğu gibi görmek ve çelişkilerini gerçeklerden uzaklaştırmadan değerlendirdikten sonra eleştirmektir (Saydut, 2010: 74). Karikatürçünün sanatı, kimi zaman belli belirsiz olan orantısızlıkları yakalayıp büyüterek gözlerin görebileceği duruma getirmektir. Kuşkusuz abartılı bir sanattır karikatür ancak tek amacı abartmak değildir. Bazı durumlarda aşırı ölçüde abartma yapıldığı halde gerçek bir karikatür etkisi elde edilmeyebilir. Abartmanın komik olması için, onun bir amaç gibi değil; çizerin doğada ortaya çıkmaya hazırlanan yüzdeki biçimsizlikleri görüp, bunları göz önüne sermekte kullandığı yalın bir araç gibi görünmesi gerekir (Bergson, 2011: 26).

“Abartma ve çarpıtma yapılırken, olağan olanın sınırından hızcırca uzaklaşıp olağandışılığa geçilmektedir. Bundan sonrasına gülünür ama bu çoğu kez keyifli bir gülme olmayabilir. Çünkü düşünmeye; yani yanlış, aksağı, olumsuzu görme de başlamaktadır. Bu nedenle yüzdeki gülücük solmaya başlar” (Efe, 2007: 94).

Thomas Bernhard’a göre her büyük sanat yapıtı, gizini abartıda bulur (İpşiroğlu, 1992: 165). Bu görüşten yola çıkarak, bir sanat yapıtı olarak karikatür; abartıyı, bütünlüğü bozmayan bir dinamik unsur olarak kullanmakta ve bu abartının doğal

görünmesine özen göstermektedir. Başka bir deyişle karikatür, biçimsizlikten uyumlu bir şekilde faydalanan güzeli betimlemelidir (Saydut, 2010: 71).

Karikatürün mizahın görüntüsü olabilmesi için, absürdün yakalanması, onu kimsenin bakmadığı yönleriyle ortaya koyması, hüznendirirken neşe vermesi gerekir. “Gülücün en uç noktadaki biçimi absürdün mantığını temsil eder” (Çamurdan, 2010: 84). Ancak böyle bir karikatür, mizahi karikatür olarak kabul edilebilir. Bu tür özellikleri üzerinde taşımayan çizimler sadece komik resim olarak kalırlar (Güneri, 2008: 69). Düşünceyle gerçek arasındaki mesafe büyüdükçe, komedi grotesk öğeler içermeye başlamaktadır (Güler, 2010: 181). Groteskin karakteristik özelliği doğallıktan uzak, atipik olması, karşıtlıkları içermesi ve uyum olanağını dışarıda bırakmasıdır. Donmuş, belirlenmiş, kabul edilmiş bir dünyanın yerine sürekli hareket halinde olan, değişen, oluşan bir dünya ve değerler söz konusudur (Suner, 2007: 162-163). Grotesk maddesel aşırılıkları dile getirmektedir. Dış görünüşün derinlerine inen, gerçeği ayrıntılarından soyup adeta taslaklaştıran grotesk, yaşamı yoksullaştırarak vermektedir (Sokullu, 1993: 30-32). Groteskin, tekinsizlik duygusu yaratma, büyüsel olana ilgi, abartma, oyunsallık, çeşitli derecelerde gülme, normalden sapma gibi etki ve eğilimlere sahip olduğu görülmektedir (Ünlüaycıl, 2014: 68).

Charles Baudelaire, *Gülmenin Özü* adlı makalesinde komiği iki türe ayırmıştır. Birinci komik türü, sanatsal sunum ve ahlaki düşüncelerin ikiliğinde gerçekleşmektedir. Baudelaire’in mutlak komik olarak adlandırdığı ikinci tür ise, grotesklikle eş anlama gelen komedi anlayışıdır. Her iki türde de başkasına karşı duyulan üstünlük duygusu belirleyici olmaktadır (Şentürk, 2016: 65). Sanatsal açıdan bakıldığında komiğin, taklit kavramının kapsamında değerlendirilmesi gerekmektedir. Oysa grotesk olmak yaratıcılıktır. Baudelaire’e göre komik, kendini belirli bir yaratıcılık yeteneği, belirli bir idealle birleştiren bir taklittir. Grotesk komik ise, başka bir insana karşı değil, tabiata karşı üstünlük anlayışının bir ifadesidir (Şentürk, 2016: 68). Henri Bergson ise grotesk içinde bulunan abartmanın, karikatür sanatında doğada görülen biçimsizlikler dahilinde oluştuğunu belirtmiştir. Her varlığın mutlaka bir kusurunun bulunduğuna değinen Bergson, karikatüristin hayatın canlılığına ters düşen bir katılığı keşfederek abartmaksızın vurguladığını söylemektedir. Bergson’a göre karikatürcü bir yüz

ifadesindeki komik biçimsizlikleri keşfederek, onları istisnai bir durum olmaktan çıkarıp yüzün doğal haliymiş gibi vurgulamaktadır (Şentürk, 2016: 93). Örneğin sözel karikatür olarak değerlendirilen yergide görülen imkansızlığa karşın, karikatürde kullanılan çarpıtma, fizyolojik imkansızlığa rağmen görsel olarak inandırıcıdır. Her ikisinde de komik etki okuyucunun ya da seyircinin bildiği ve tanıdığı toplumsal gerçeğin, yerginin çarpıtan aynasına yansıtılmasıyla sağlanmaktadır (Sokullu, 1993: 23). Benzerin kendinden ne kadar uzak olduğunun çizgisel gösterisi mizahı üretebilir. Bu tür bir yaklaşım aynı zamanda eleştiri de doğurabilmektedir. Çizginin eleştirisi, her şekilde benzerin aykırılığını yakalar ve bu da mizah üretir. Karikatür öncelikle eleştiri olarak çizgidir. Benzerlik büyüünün bozulması özünde, Brecht'in epik tiyatrodan öngördüğü yabancılaştırmayla benzeşmektedir. O da benzerle arasında bir mesafe yaratmaktadır. Böylece izleyicinin kahkahasının anlamı, gösterilenle karşılaşma olayından doğmaktadır (Çetinkaya, 2010: 21). Gerçeğe karşı kurulan uzak bakış açısı ve yabancılaştırma, karikatür görsel dilinde soyutlama şeklinde var olabilmektedir.

“Soyutlama, somut bir olayın düşünce düzeyine aktarılması demektir. Otoriteye bağımlılık ya da sömürülme gerçeklere dayanan somut olaylardır. Ama bu olayların gerçeğin benzeri bir dünya yaratarak değil de gerçeğe göndermeler yaparak, kurmaca yoluyla düşünce düzeyine aktarılması, soyutlamaya yol açmaktadır” (İpşiroğlu, 1992: 214).

Karikatür, topluma bir ruh ve biçim vererek onu yeniden yaratmaktadır. Toplumdan alınan konular, olaylar ve durumlar yeniden üretilerek bu durumlara dinamizm katılmaktadır. Karikatürün övgü, yergi ve gülmece işlevleri bu süreci daha da hızlandırmaktadır (Efe, 2013: 85). Çirkinlerden yola çıkma yerine çirkinleri ve çirkinlikleri güzel bir dünya için ortaya çıkarmaktadır. Eleştirel bakışın kurguladığı çarpıtma, ince alay, muzip bir gülümseme ve estetik kaygı taşımaktadır. Toplumdaki ironik çelişmelerin diyalektik bir sentezidir (Saydut, 2010: 51). Karikatürün özünde, izleyicisine bir çeşit düşünce pratiği yaptırma gücü saklıdır. Kendisini oluşturan öğelerin başında yer alan mizah unsuru, sadece güldüren değil ondan da önemli olarak düşündürülen bir işlev sergilemektedir (Malkoç, 2003: 84). “Gülmece, hiciv-ironi, paradoks, absürd, şok yaratma vb. öğeler, karikatürün arka planında yer alarak onun kendi çizgi dilinin oluşumuna hem katılır, hem de karikatür dilinden beslenerek hep birlikte bir bileşke oluştururlar” (Efe, 2007: 71).

Karikatür sadece gülmece ve hiciv özellikleri taşımamaktadır. Bir karikatürcü, eserini toplumun ihtiyaçlarına göre şekillendirmektedir. Kimi zaman gülmece, kimi zaman hicve ağırlık verilmektedir. “Karikatür, mizah yoluyla, bir yandan güldürüp öte yandan olup bitenin farkına varmamızı sağlayan ve aynı zamanda muhalif biçemi benimseyerek hayatla oynanan yaratıcı bir oyuna dönüşür” (Bulunmaz, 2010: 26). Toplumdan aldığı konuya ve o konuyu hiciv, çarpıtma ve gülmece sentezinden geçirerek topluma geri verebildiği ölçüde başarı sağlayabilir. Bu nedenle içinde bulunduğu toplumun özelliklerine göre şekillenen karikatür biçemleri, etkilendiği kişi ve olaylara, diğer bir yandan renk ve çizgileriyle etki etmektedir. Bu karşılıklı etkileşim doğrultusunda kimlik sahibi ve köklü bir mizah kültürü açığa çıkmaktadır. Böylece toplum için varolan karikatürün, aynı zamanda hayat kaynağı da toplum olmaktadır (Arıkan, 2003: 99).

Karikatürün oyunsu ve estetik biçemi, onun farklı sanat dalları ile görsel, sözel ve yazınsal bağlar kurmasına olanak sağlamıştır. Mizahın bir alt kolu olarak, diğer mizah çeşitlerini hem beslemiş hem de onlardan beslenmiştir. Karikatürize etmek veya karikatürleşmek deyimleri, görsel, yazınsal ve devinimsel sanat dallarında bir terim olarak kullanılmakta ve karikatür anlatımını zenginleştirmektedir. Temelleri güldürü ve eleştiri üzerine kurulu olan bu sanat dalında da kimi zaman eğlence kimi zaman eleştiri ağır basmaktadır. Dolayısıyla bu yönelimlere göre teknik ve içerik açısından türlere, tarzlara ayrılmıştır. Karikatür sanatının tarihsel gelişim sürecinde farklı alanlara etkileri de bu çeşitlilikten ileri gelmiştir.



1. BÖLÜM
KARİKATÜR SANATI VE TARİHİ

1. BÖLÜM

KARİKATÜR SANATI VE TARİHİ

1.1. Karikatür Tanımı ve Açıklaması

Karikatür, insanların, varlıkların, olayların hatta duygu ve düşüncelerin doğala ters düşen, olağanla çelişen gülünç yanlarını yakalayıp yazılı veya yazısız olarak, abartılı çizimlerle gülmece anlatımına dönüştürme sanatı olarak tanımlanmaktadır (Özer, 1997: 51). Karikatürist; sanatını oluştururken gözlemlediği olayları, düşünceleri ve yorumları kendi açısından algılayarak bunlardan birer simge yaratmakta ve bu simgeleri güldürü yaklaşımı ile nükteli çizgilere dönüştürmektedir. Bu açıdan karikatürist, belirtilen klasik iletişim süreci içinde bilgi kaynağı görevi üstlenmiştir (Kurultay ve Peksevgen, 2015: 154). Resimden yola çıkan karikatür başlangıçta insanların yüzlerini, görünüşlerini bozma, abartma, karakteristik özelliklerini ön plana çıkartma olarak değerlendirilmiştir (Fidan, 2007: 39).

İtalyanca yüklemek veya sorumlu tutmak anlamına gelen “caricare” sözcüğünden türemiş olan karikatür tanımı, ilk defa İngiliz Doktor Sir Thomas Browne’un 1716 yılında yayımladığı *Christian Morals* adlı kitapta geçmiştir. Buna göre karikatür “*anlam yüklenmiş resim*” manasına gelmektedir (Yardımcı, 2010: 28). İtalyan sanatçıların abartılı çizimlere “*caricatura*” adını verdiği ve sözcüğün Fransızca’ya bu biçimiyle geçtiği düşünülmektedir. Daha sonra bütün dünyaya yayılan karikatür, Türkçe’ye bu dilden girmiştir (Saydam, 2007: 83). Fransızca’da karikatürist tanımı mizah tabanlı olarak “*humorist*” olarak, karikatür de mizah deseni anlamıyla “*dessin humoristique*” şeklinde tanımlanmaktadır (Selçuk, 1998: 11).

İngiltere’de ise karikatür, ilk kez 1843’te kullanılan “*cartoon*” sözcüğü ile yeni bir ad edinmiştir. Ünlü karikatürcü John Leech, *Punch* dergisinde yayınlanan toplumsal içerikli bir karikatürünün altına “*Cartoon No:1*” yazmıştır. Bu tanım benimsenerek sonraki dönemlerde bu tür grotesk desenlere “*cartoon*” denmeye başlanmıştır. İngilizce’de eğlenceli resim anlamında “*cartoon*”, belirgin çizgileri abartılmış, saptırılmış portre olarak da “*karikatür*” kavramı oluşmuştur (Saydam, 2007: 86). “*Cartoon*” kelimesi zamanla geniş bir anlam kazanmıştır. Dergilerde, televizyonda ya da

sinemada oynatılan animasyon, çizgi-roman ve dergilerdeki her türlü eğlenceli çizgilere cartoon denilegelmiştir (Topuz, 1997: 11).

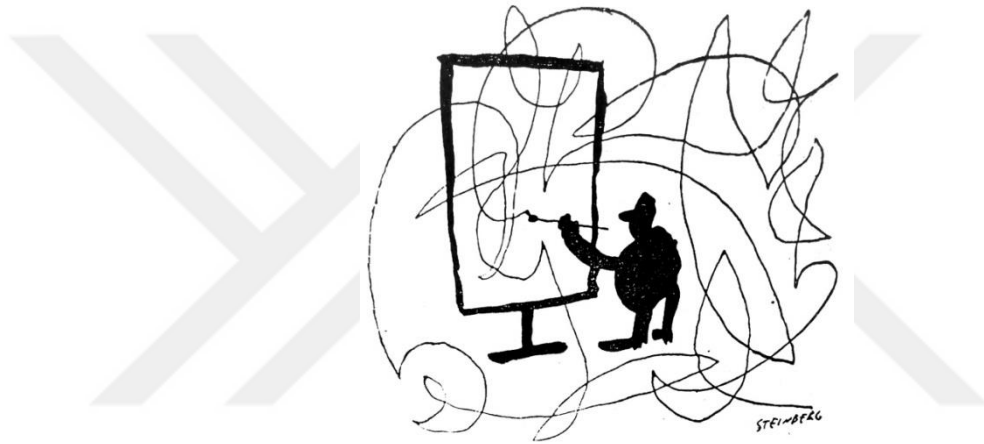
Genel olarak karikatür, yüzün ya da orantısız vücudun tipik özelliklerini abartan, biçimini bozan gülünç çizim ya da resimdir. Karikatür durağan bir araç olarak resim ve fotoğrafa yakındır. Karikatür, iki temel öğeyi, kompozisyon ve simgeciliği içinde barındırmaktadır. Kurgu düzeni, resimsel sunumla harmanlayarak gerçeği yeniden gözler önüne sermekte ve yaratmaktadır (Jovanovic, 1997: 27). “Çizgilerin soyutlanmasında mizahın geometrisine varmaktır” (Selçuk, 1998: 75). Karikatüre özgü olan öğeler gülüt, gülmece ve komiktir. Herhangi bir desenden farklı olarak gülme yaratan bir özelliğe sahip olmalıdır. Çizer bir durumun veya kişinin en çarpıcı yanını yakalamış ve vurgulamıştır. Yakalanan bu özelliğin, hemen göze çarpması, anlaşılması ve gülümseme uyandırması amaçlanmaktadır (Şenyapılı, 2003: 87). Abidin Dino, karikatürde varolan bu içeriksel ve biçimsel yaklaşımın kaynağını şöyle açıklamıştır:

“Karikatür, dünyada ve ülkemizde burjuvazinin kendi kendini eleştirme gereksinmesinden ortaya çıkmış sayılabilir. Yani burjuvazi, güzeli aşırı derecede överken, aynı zamanda çirkini de diyalektik bir biçimde ortaya çıkarma ihtiyacı duymuştur” (Demirel, 2007: 218).

Temelde karikatürün oluşması için çizgi, mizah ve düşünce etmenlerinin olması şarttır. Bu etmenlerden birinin eksikliği eserin karikatür tanımını ortadan kaldıracaktır. Biçimsel olarak ise karikatürü oluşturan etmenler; çizgi, leke, desen, figür, espri, sembol, simge, tip, karakter, zıtlık, derinlik, noktalama, tram ve renk'tir. Bunlar karikatürün dış yapısını oluşturur. Her çizer, kendi ahengini çizgisinin özgünlüğü ile vermektedir (Efe, 2013: 43-49). Turhan Selçuk, karikatürün sanatsal koşullarını “Mizahi fikrin ve çizgide ustalığın eş değeri ve oranı” olarak özetlemiştir (Selçuk, 1998: 151).

Adolph Appia çizgiyi, süreçle boyutun buluşması olarak tanımlamıştır. Çizginin oluşabilmesi için yer ve zaman etmenleri gereklidir. Her karikatürün içinde, mutlaka çizginin oynadığı belirli bir rol, süreç ve düzey vardır. Seyircinin gözü, karikatüristin çizgisini okurken, üretim aşamasındaki aynı dolaşımı yaparak tekrarlamaktadır (Demirel, 2007: 209-210). Ancak karikatür, salt bir çizim değildir. Bir diğer bileşene de değinmek gerekirse karikatür, çizgiler aracılığıyla zihindeki imge tasarımı ve

düşüncelerinin dışa vurumudur. Bu yönüyle yeni anlam, çağrışım olanakları, tasarım ve gerçeklikler sunmak durumundadır (Efe, 2007: 99). Güçlü bir çizgi, anlatılmak isteneni kısa yoldan, en etkin biçimde izleyene ulaştırmalıdır. Kişiliği olan güçlü bir desen, sanatçının anlatım olanağına geniş bir alan sağlar. Karikatürçünün biçimini bulması, çizgisini bulmasıyla başlar (Çeviker, 1997: 351). Saul Steinberg'e göre her çizim sanatçıyı yeniden oluşturur. "Ogni dipintore dipingese" bir Rönesans deyişidir. "Her ressam kendini çizer.", anlamına gelmektedir. Steinberg buna katılarak, "çizdikleri sanatçının maskıdır" demiştir (Oral, 1998: 334).



Resim 1- Saul Steinberg karikatürü (Oral, 1998: 341)

Resim sanatı renklerin, heykel hacimlerin, müzik seslerin, şiir sözcüklerin, sinema planların kurgusu ise; karikatürü sanat yapan öge de mizahın çizgideki kurgusudur (Koloğlu, 2005: 328). Renk karikatürde esas değildir. Ancak çizgi temel etmendir. Çizgi, karikatürün özü olarak dışarıdan bir etkiye uğradığı anda amaçlanan iletinin değişimine yol açmaktadır (Şenyapılı, 2003: 68). Karikatür sanatında, iletiyi çizgiyle aktarmak, bu eylemi yaparken de düşünceden ve düş gücünden yararlanan soyutlamayla, somut bir duruma vurgu yapmak söz konusudur. Çizgi ile mizah yapmak, aslında çizgi ile düşünmek, anlatmak, düşündürmek ve dikkat çekmektir (Saydut, 2010: 59-78).

“Karikatür, düşüncenin çizgilenmesidir. Karikatür, ironik düşünmenin kapılarını açabilir. İroninin katıldığı kırıcı, alışılagenten düşünme biçimlerini askıya alıcı gücü, çizgiye aktarılabilirdiğinde karikatür varlık üzerine, yaşanan hayat üzerine çizgi ile yapılan bir felsefe haline gelir” (İnam, 2010: 3).

Karikatüristin amacı, zaten komik olan güldürüyü başarılı bir şekilde çizebilmektir. Karikatür çok eskilere dayanmasına karşın, basın ve yayın teknolojisinin gelişmesiyle gerçek boyutuna ulaşmıştır. Görsel, işitsel araç ve gereçler geliştikçe karikatürün işlevi de gelişmiştir (Kar, 1999: 70). Karikatür geleneksel olarak çini mürekkebi ve tarama ucu kullanılarak oluşturulmaktadır. Bu gereçler, karikatürün geçmişte genel olarak basılma amacıyla yapılmasından kaynaklanmaktadır. Dönemin baskı tekniklerine en uygun malzemeler, baskıya uygun olarak koyu bir siyahlığa sahip çini mürekkebi ve çiniyi kağıda en kolay ve en iyi geçiren tarama ucudur (Bezci, 2006: 119). Genellikle gazete ya da dergilerde basılmak için yapılan çizimde uygulanan gölge, leke, noktalama, tarama ve renk kullanımı sınırlıdır. Uygulanan bu etmenlerin karikatür anlatımını güçlendirmesi beklenir. Kullanılan rengin de dikkati dağıtmadan, gülmeceyi pekiştirmesi ve ilettiği bildiriye vurgulaması gerekir (Alsaç, 1994: 11).

Teknik anlamda karikatürü oluşturan bu görsel etmenler, iletilmek istenen mesajın pratik ve etkili bir şekilde aktarılması için kullanılır. Yaratılan bu görsel dilin, her çizer için farklı bir amacı veya tarzı bulunmaktadır. Ancak genel olarak belirli anlatım yolları ve motifler, karikatürün evrensel dilini ve amacını ortaya koymaktadır. Sanatın genel olarak amacı, olanı değiştirmek, iktidar olanın kodlarını çözüp deşifre etmek, onu alaşağı etmek, etkisizleştirmek, yeni sorular üretmek, verili durumlarla tartışmak ve onlara itiraz etmektir. Karikatür de kendi alanına ait araçlarıyla oluşturduğu diliyle bunu yapmaktadır. Simge, abartma, deformasyon, ironi ve mizah bu dilin biçeme dönüşmesini sağlamaktadır (Susam, 2010: 48). Bu biçem içerisinde, Abidin Dino'ya göre seçilen konunun gözler önüne en belirgin ve en anlamlı biçimde sergilenmesi, çelişkinin birdenbire patlak vermesi ve tiplerin sınıfsal özelliklerinin vurgulanması karikatürün özünü kat kat ortaya çıkartmaktadır (Demirel, 2007: 232). Anlatılmak istenen konunun veya olayın özünü yakalamak ve en vurucu şekilde okuyucuya tesir etmesini sağlamak için önerilen bu yöntemler, kullanılış biçimlerine ve alanlarına göre farklı türler ortaya çıkarmaktadır. Mizah üretiminde zamanla sağlanan bu çeşitlilik, pek çok çevresel etkene göre artmıştır.

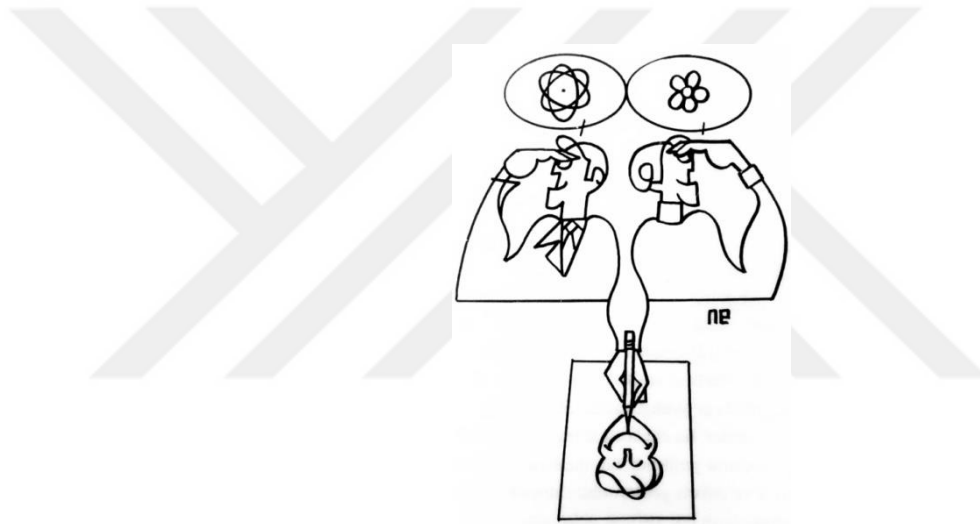
Gelişen teknoloji ve yaşam şartları, farklı mizah çeşitlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Basının gündelik yaşamda yerini almasıyla insanlar yazılı mizahla

tanışmıştır. Sözlü mizah ise ikinci planda kalmıştır (Yardımcı, 2010: 1). Basın yayın organlarında kendisini gösteren karikatür de çağımızda etkin olan bir mizah türü haline gelmiştir. Çağdaş toplumda, bir mesajı iletme kolaylığı ve hızı ile karikatür, büyük bir etki gücü kazanmıştır. Okura, bir şeye katkıda bulunmaktan doğan keyfi ve hoşnutluğu vermiştir. Okur da karikatürün eksik bir yönünü tamamlayıcı işlev yüklenmiştir (Topuz, 1986: 94). Önceleri sadece kişilerin portreleriyle ilgilenirken daha sonra olayları, ve sosyal konuları ele almış, bu gelişmeler sırasında çizgi anlayışı ve teknik açıdan da değişimler göstermiştir (Özer, 2004: 1).

“Karikatür, yaşamın güncel, tarihsel ve geleceğine ilişkin tüm alanlarını haber, ileti ve bilgi özeti haline getirirken sanat olma savını sürdüren ilginç bir iletişim dalıdır” (Oral, 1998: 10).

Karikatürün temelinde insana dair konular ve durumlar vardır. Dolayısıyla karikatürü çizen insan ona genel temayı da kendi yaşadıklarından vermektedir. Toplum bilimi, niceliksel incelemelerini insan ve davranışları üzerine inşa ederken bireysel ilişkileri gözlemler. Karikatürcü ise çevresinden edindiği gözlemi, karikatür yoluyla çizgiye dökmektedir. Böylece karikatür sanatında toplulukların ruhsal özellikleri matematiksel olarak yer bulmaktadır (Yavuz, 2003: 88). Karikatürist, tip yaratmayı sever ve tip yaratırken kendi önceliklerini, görüşlerini yansıtabileceği bir özellik arar. Bu bir soyutlama biçimidir. Oluşan tipler, karikatürcünün düşüncelerini ve mesajlarını okuyucuya aktarması için birer araçtır (Aygün, 2007: 113). Ancak karikatürün konusu tek tek kişiler değil, toplumsal ve insani olgulardır. Karikatür, düşünsel, entellektüel gülme anlayışına dayanan eleştiri özelliği taşımaktadır (Saydut, 2010: 79). “Karikatürist; toplumsal konuları, zıtlıkları, çelişkileri, bunun içerisinde yaşam savaşı veren insanları ve bu sorunları çeşitli simgelerle yansıtan yaratıcı bir çizgi sanatçısıdır” (Kar, 1999: 51). Çiziminin temasını oluşturan konuyu eleştirme amacına hızlı ve etkili bir biçimde ulaşma ayrıcalığına sahip olmakla birlikte komik bir durum yaratarak izleyiciyi güldürebilmektedir. Bu amaca ulaşmak için karikatür konusuna, ilgi alanına ve potansiyel okuyucunun eğitim düzeyine bağlı olarak bir dizi simge ve işaret kullanmaktadır (Blazevski, 2000: 68).

Karikatür çizerinin eserini oluştururken kullandığı işaret, simge ve motifler evrensel olabildiği gibi yerel özellikler de taşıyabilmektedir. Bu noktada okuyucunun karikatürü anlayabilmesi için varolan kodları sağlıklı bir şekilde yorumlayabilmesi gerekir. Karikatürün yorumlanması ve okunmasında bireyin yaşadığı sosyal ortam, coğrafya ve kültür belirleyici olmaktadır. Farklı ülkelerin karikatüristleri tarafından çizilen karikatürlerin yorumlanması karikatürün üretildiği ülkenin veya toplumun kültürel kodları hakkında bilgi sahibi olmayı gerektirir (Akbaba, 2014: 734). İngiliz mizahçı O. Lanchester; “Bir milletin zeka seviyesini gösteren en mükemmel ayna karikatürdür.” demiştir (Selçuk, 1998: 307).



Resim 2- Nezh Danyal karikatürü (Çeviker, 1997: 299)

“Karikatür, birçok sanata oranla, kitlelere daha fazla ihtiyaç duyan, bundan yoksun kalınca soluklanma imkanlarını kaybeden bir sanattır. Onun için, ne kadar kaba saba olursa olsun, kalabalıkla bir ilişki sürdürüyor olmak önemlidir. Kitlenin zevki inceldikçe, ürünlerin düzeyi de yükselecektir” (Çeviker, 2010: 45).

Karikatür, kişilerin, nesnelere ve olayların gülmeye ya da gülümsemeye yol açacak bir biçimde temsil edilmesidir. İletişim açısından karikatür, resimsel ve gülmeceli bir görsel iletidir. Tüm iletişim süreçlerinde olduğu gibi, karikatürün de kaynağında, olgular, olaylar, kişiler ve düşünceler vardır (Topuz, 1986: 7). Yazınsal birer metin olan öykü, roman, deneme, fıkra ile görsel bir metin olan karikatür kendi yapısal işleyişleriyle farklı yollar alıyor gibi görünseler de biçim ve içerik olarak güncel olandan etkilenmektedirler. Bu sanat ürünlerinin güncelliğini belirleyen etkenler, içinde

bulunduğu ortamın sosyal, siyasal, ekonomik ve tarihsel nedenleridir. Bu sanat ürünlerinin işlevsel konularını belirlerken; uzamsal işlerliği, güzel duyu ve estetik beğeniyle yoğurulmaktadır. Karikatür ve yazınsal türlerdeki temasal işlerliğin estetik bir boyutu da uzamsal örgüde eritilmiştir (Efe, 2013: 38).

“Karikatürist, çizgiler ve kelimelerle oynarken bir gülüt yaratmak için içinden birisini daha çok vurgulayabilir. Şakanın görüntüselleşmesi, karikatürün gerekli bir özelliği halindedir. Karikatürdeki şaka, çizginin müziğidir” (Jovanovic, 1997: 27).

Başarılı karikatür, insanın yaşadığı dünya hakkında yepyeni bağlantılar kurmalı ve yepyeni ilişkilerin varlığını ortaya çıkarmalıdır. Şiir ve karikatür bu açıdan akraba sayılabilmektedir. Her ikisi de gündelik hayatın yıpranmış taraflarına bir çerçeveye koyabilmekte ve yıllardır görülüp algılanamayanı bir anda anlaşılır duruma getirebilmektedir (Sipahioğlu, 1999: 13). Bu güncellik özelliğinin ise karikatür hem olumlu hem de olumsuz tarafları vardır. Karikatürün okurla iletişimde önemli bir yer tutan bağlamın güncelliği geçtiğinde, karikatür artık işlevsizleşecektir. Bu karikatürler döneminin bağlam bilgisine sahip okurları için çizilmiştir. Güncel oldukları için sevilirler ve aynı sebepten ötürü de kalıcılıkları zayıftır (Bezci, 2006: 118).

Tarihsel gelişimi içerisinde biçimlerine ve kullanım alanlarına göre karikatür, türlere ayrılmıştır. Bu türler, hem çizerlerin olaylara veya kişilere karşı alaycı yaklaşımlarındaki farklılıklar hem de biçim ve sunum tercihleri açısından doğmuştur. Bu çeşitlilik sayesinde karikatür dili zenginleşmiş ve farklı iletişim kanallarında aktifleşmeye başlamıştır.

1.2. Karikatür Türleri

Karikatürler hayali, kurmaca bir dünya yaratmaktadır. Bunu yaparken de bir öykü anlatmaktadır. Bu öykü tek bir çizim karesi içine sığdırılmış olabileceği gibi birkaç çizim karesinden de oluşabilir. Ayrıca salt gülmece amaçlı olabilecekleri gibi eleştiri amaçlı da kullanılabilirler. Yerellikten kurtulup evrensel bir seslenme gücüne dahi ulaşabilirler (Alsaç, 2000: 22). Çizerin konuyu anlatmak için seçtiği yollar, karikatürün biçimini oluşturmaktadır. Ulaşmak istediği kitleye veya yaratmak istediği atmosfere göre bu anlatım yolları çizilen karikatürün dilini ve yapısını oluşturmaktadır.

Hıfzı Topuz'un *Karikatür ve Toplum* adlı eserinde karikatür biçemleri; grafik abartma, yırtıcı biçem, kozmik bunalım, bir yasağın çiğnenmesi, akıl almaz durumlar, kara gülmece, duygusal desen, kargaşalı desen olarak sıralanmıştır (Topuz, 1986: 12).

Sanat dallarında olduğu gibi karikatür sanatının da kendi içinde çeşitlendirmeleri vardır. Vinyetler, tek kare karikatürler, bant karikatürler ve çizgi öyküler bu sanatın görsel zenginliğini göstermektedir. Anlatım ve içerikte değişiklikler gösteren karikatür sanatı, önceleri bir kişinin görüntüsünden yola çıkarak portre diye adlandırabileceğimiz şekliyle bilinirken daha sonra insana dair her türlü olayı ve durumu konu edinmiştir (Özer, 1997: 51). Bu konu zenginliği karikatüre birtakım işlevler de yüklemiştir. Bu işlevler; haber verme, eğlendirme, eğitime, tabuları yıkma, karşı çıkma, estetik kaygı ve reklam olarak sıralanabilir (Topuz, 1986: 64). Bu doğrultuda karikatür türleri; Yazısız Karikatür, Yazılı Karikatür, Portre Karikatürü, Siyasi Karikatür, Bant Karikatür ve Reklam Karikatürü olarak belirlenmiştir.

1.2.1. Yazısız Karikatür

Yazısız karikatürde söz ortadan kalkarak, görüntüye mizah yüklenmektedir. Fıkra, hikaye ve şiir bütünü ile söze dayalı türler iken, karikatürde görüntü birinci sıraya geçmektedir. Yazısız karikatürde ise söz bütünü ile ortadan kalkıp, görüntü bütün mizahı yüklenmektedir (Balcıoğlu ve Öngören, 1973: 33). Gülmece deseni, bir metnin resmedilmesidir. İletiyi içeren şey biçimin bütünüdür (Topuz, 1986: 31). Çizgi, karikatürün tanımında önemli bir dayanak ve temel biçimlendirme elemanıdır. Renk ve doku etmenleri ise anlatımı vurgulama veya görüntüyü zenginleştirme adına kullanılabilir. İletinin tamamıyla çizgilerin görsel dili ile verilmesi, eserin zaman içinde kalıcılığını pekiştirecektir. Çünkü karikatür sanatçısı bir yandan günceli yakalamaya çalışırken, diğer yandan ele aldığı ana çelişkiyi kalıcı yapıya dönüştürme uğraşı içindedir (Watson, 1997: 31). Saul Steinberg'e göre, önemli olan sadece grafik yaratmadır. Sözcüklere başvurmadan kendi kendine yeten çizgi dili karikatürün özgün anlatımını oluşturmalıdır (Topuz, 1986: 35).

“Karikatürün yazından ayrılan özelliği dilinin evrenselliğidir. Çizgiyi kullanarak, tüm kültür ve diller arasında bir köprü kurar. Yazının başka dillere ulaşması, o dillerde var olması ancak çeviriyle olanaklıdır. Oysa karikatür her dil içinde kendi gücüyle iletişim sağlamaktadır” (Efe, 2007: 95).

Günümüzde karikatürün, grafikten çizgi banta uzanan birçok türü oluşmuştur. Modern karikatür anlayışını benimseyen çizerler ise karikatürün salt çizgiye dayanması, yazıdan uzak durması gerektiğini savunmuştur. Türkiye’de “50 Kuşağı” çizerlerinden Ali Ulvi Ersoy, karikatürü “çizginin kurgusu” olarak tanımlamıştır. Aynı zamanda karikatürün anlatım dili olarak sadece çizginin benimsenmesi, mizahı yerellikten kurtararak evrensellik yakalamayı sağlar (Aslan, 2012: 67). Bu anlamda karikatür sanatı, çizgiyle mesaj vermektir. Müzikte nota neyse, karikatürde çizgi o’dur (Sipahioğlu, 1999: 169).



Resim 3- Yazısız karikatür – Selçuk Demirel (Demirel, 2010: 106)

Karikatür bir muhalefet işlevi göreceksa, görsel kalabalıktan kurtulması kaçınılmazdır. Bu tür bir estetik kaygıyla oluşturulan karikatür eserinin kalıcılığı da bu şekilde sağlanacaktır (Efe, 2013: 121). Türkiye’de tarzı benimsemiş olan çizerlerden Haslet Soyöz, Turhan Selçuk, Selçuk Demirel, Tan Oral, Ferruh Doğan, Bedri Koraman, Tonguç Yaşar, Eray Özbek ve Musa Gümüş yazısız karikatür alanında önemli eserler vermiştir.

1.2.2. Yazılı Karikatür

Yazı ve çizgi işbirliğinde bu unsurların işlevleri ve sanat eseri içindeki baskınlıkları farklı ölçülerde olabilmektedir. Mizah dergiciliğinde yazı neredeyse olmazsa olmaz etmen haline gelmiştir. Popüler bir tüketim nesnesi olarak mizah dergileri, okurun kolayca anlayabileceği karikatürlere dönüşmüştür. Sadece grafik dille oluşturulan ve okuru zorlayacak bir karikatür anlayışı, mizah dergilerinin ticari başarılarını olumsuz etkileyebilmektedir (Bezci, 2006: 113). Eklenen bir alt yazı veya konuşma balonu, anlam belirsizliğini ortadan kaldırarak, oluşturulan sözel biçim ile kişileri ve olayları anlamayı kolaylaştırır (Topuz, 1986: 31). İroni veya alegori gibi her çeşit söz oyunlarından yararlanabilmektedir (Çeviker, 1986: 58).



Resim 4- Yazılı karikatür – Tan Oral (Çeviker, 2010: 738)

Türk karikatürünün ilk dönemlerinde çizimler gerçekçi resimler gibidir. Mizah daha çok altına konan yazılı anlatıma yüklenmiştir. Abartıyı sağlamak için düzenleme ve çizim özelliklerine önem verilmiştir. Önce bir fıkra düşünülüp sonra o fıkraya uygun çizimler yapıp yazı eklenmiştir. Altyazılarda açıklamalar, karşılıklı konuşmalar yer almış, çizimde gösterilen figürlerin üstüne de kim ya da ne oldukları yazılarak açıklanmıştır (Çıtaklı, 2014: 94).

1950 öncesinde altyazı olarak (lejant) görülen yazılı anlatı ögesi, “50 Kuşağı” çizerlerinin ağırlıklı olarak grafik mizah üslubunu benimsemesi ile dışlanmış ve saf çizgi, tek görsel anlatı ögesi olarak tercih edilmiştir. Ardından 1970’lerde yayın hayatına başlayan Gırgır Dergisi ile yazı tekrar karikatüre, konuşma balonları ile

dönmüştür. Ancak Gırgır Dergisi'nde görsellik vurgusunu azaltmamak adına yazı mümkün olduğunca ekonomik kullanılmıştır. Bu ekolden yetişmiş çizerlerin sonraki dönemlerde çıkarttığı dergilerde ise yazı, güldürü etmeni olarak karikatür karesinde daha baskın hale gelmeye başlamıştır (Bezci, 2006: 114).

“Karikatür her ne kadar çizgilerden oluşsa da, söz balonlarıyla durumu anlatması nedeniyle karikatür edebiyatından da bahsedilebilir. Karikatür edebiyatı, tıpkı yazınsal edebi türler gibi örneklere göre biçimlenir ve söz biçimi edinir” (Cantek, 2007: 58).

Karikatürün dolaysız ve dolaylı iletilerini algılayabilmek, görsel dilin iyi öğrenilmiş olmasına bağlıdır. Görsel dili, tıpkı sözel dil gibi öğrenmek gerekir. Özellikle karikatürde görüntü, gerçekte üç boyutlu olanın iki boyutlu olarak yansımadır. Okuyucu hedef kitlesinin tam anlamıyla çizgiyle okumayı öğrenmemiş olduğu varsayılırsa, iletinin eksiksiz ve sağlıklı olarak alınmasını çoğu zaman yazı sağlamaktadır. Bu anlamda yazılı karikatür, görme ve okuma arası olarak kolay algılamayı sağlamış ve bu sayede başarı elde etmiştir. Böylece sözle resim birbirini tamamlamıştır (Şenyapılı, 2000: 46). Yazılı karikatürde pek çok eser vermiş olan tanınmış bazı çizerlerimiz; Cemal Nadir Güler, Umut Sarıkaya, Yiğit Özgür, Altan Erbulak, Kamil Masaracı ve Cem Dinlenmiş'tir.

1.2.3. Bant Karikatür

Yazının ve konuşma balonlarının kullanılması, komedi sanatında, karikatürü başka bir sanatsal yaratım olan bant karikatürüne bağlamaktadır. Karikatür bize mesajı iletebilecek bir mecazi pencere açarken, bantlar birbirini izleyen serilerle, görüntüden çok sözlü anlatım ile bir öykü sunmaktadır (Alsaç, 1997: 27). Batılıların “strip” adını verdikleri bu tür, bir karede tamamlanamayan karikatürleri kapsamaktadır. İki, üç veya daha fazla kareden oluşan bant karikatürlerin ilk kareleri olayın hazırlayıcı bölümünü oluşturmakta, asıl vurucu espri ise son karede verilerek karikatür tamamlanmaktadır (Özer, 1996: 4).



Resim 5- “Amcabey” bant karikatürü – Cemal Nadir Güler (Çeviker, 2010: 128)

Bant karikatürdeki algısal süreç, öykü ile aynı aşamaları kapsamaktadır. Bant karikatür ve öyküde okur, metinlerin birimleri üzerinden bir birleştirme çabasına girmektedir. Bu aşama sonunda zihinde bütünsel bir işlev gerçekleşmektedir (Efe, 2007: 75). Günümüzde karikatür, çizgi öyküde etkin bir rol oynamaktadır. Tarih öncesi dönemlerden beri var olan bu olgunun ilk örnekleri Taş Devri döneminde görülmektedir. Mısırlılar ve Hintliler bu geleneği geliştirmişlerdir. Orta Çağ uygarlıkları, tarihlerini çizgi öykülerle anlatmışlardır. 19. yüzyılda Töpffer, Grandville, Gustave Dore ve Steinlen çizgi-öyküye günümüzdeki biçimini vermişlerdir (Topuz, 1986: 77).

Bant karikatür tarzı, Türkiye’de uzun süre dergi ve gazetelerde yayımlanmıştır. Cemal Nadir ve Ramiz Gökçe, “Amcabey”, “Tombul Teyze” gibi karakterler yaratmışlardır. Cumhuriyet Gazetesi’nde Behiç Ak’ın uzun süre yayımlanan “Kim Kime Dum Duma” ve Mustafa Bilgin’in “Hayat Epik Tiyatrosu”, bu tarzın çeşitli örnekleridir. 1950-60 arası dönemde Turhan Selçuk “Abdulcanbaz” karakteriyle bu tarza yeni bir soluk getirmiştir (Çeviker, 2010: 40).

1.2.4. Portre Karikatür

Karikatür sanatının ortaya çıktığı yıllarda karikatüristlerin daha çok insan figürü çizimine yöneldiği bilinmektedir. Karikatür, önce çarpıtılmış portre ve figürleri ile kişileri yansıtmıştır. Sonrasında kişisel ve toplumsal davranış, tutum çarpıklıklarını yansıtmaya başlamıştır. Sonrasında, kişisel düzeyden evrensel düzeye tüm çarpıklıklar karikatürün temel iletisi olagelmiştir (Şenyapılı, 2000: 9). Başlangıçta portre sanatı olarak ortaya çıkan karikatür, daha sonra alanını genişletmiş ancak portre çizimi

tamamen terk edilmemiştir. Karikatürün bir türü olarak sürmüştür. Batılıların, “portrait charge” olarak dile getirdikleri portre karikatür; “özce bir insanın iç dünyasını yüz çizgileriyle ortaya koymak” şeklinde tanımlanmaktadır (Coşar, 2010: 726). 17. yüzyıl sanat tarihçilerinden Flippo Baldinucci’ye göre; ressamların ve heykeltıraşların bir imgeden anladıkları, bir portre yapma yöntemidir. Bu yöntemi uygulayan sanatçılar, oluşturulan bütünün resmedilen kişiye olabildiğince benzemesini amaçlamıştır. Ancak, şaka amacıyla veya alay etmek için, resmettikleri çizgilerdeki aksaklıkları aşırı büyütüp vurgulayabilirler. Böylece portre, ayrıntılarda yapılan değişikliklere karşın, sonunda yine de bütün olarak modele benzemektedir (Fidan, 2007: 41).



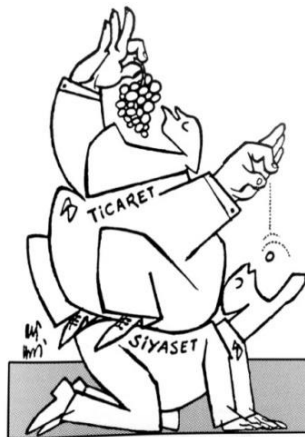
Resim 6- Portre karikatür - Güngör Kabakçioğlu (Çeviker, 2010: 864)

Portrede, resim ve karikatür sanatının birleştiği görülmektedir. Sanatçı, yazar, politikacı portrelerinin yanı sıra, toplumun değişik kesimlerinden, ünlü olmayan, geniş kesimlerce tanınmayan insan portreleri de ele alınmaktadır (Efe, 2007: 100). Portre karikatür, önemini daima korumuş ve yeni tekniklerin kullanılmasına olanak sağlamıştır. Genel olarak karikatüre duyulan ilgi içerisinde bir odak noktası oluşturmuştur (Çeviker, 1997: 313). Mehmet Âsım Us’un 1911 yılında önce Tanin gazetesinde yayımlanan, sonra kitap olarak basılan ve II. Meşrutiyet döneminin ünlü simalarını karikatürize bir şekilde anlattığı *Karikatür* adlı kitabında, yazılı tanımlar birer portre karikatür görselliğine dönüşmüştür (Coşar, 2010: 730). Pek çok simanın portre karikatürüne imza atmış tanınmış çizerlerimiz ise şöyle sıralanabilir; Necati Abacı, Güngör Kabakçioğlu, Semih Balcıoğlu, Levent Gönenç, Bedri Koraman.

1.2.5. Siyasi Karikatür

Siyaset alanında karikatürist, günün siyasi olaylarına çizgileriyle, resimsel gülmececi ve grafik taşlamalarıyla meydan okumaktadır. Toplumsal panorama ve siyasal olayların hemen göze çarpmayan taraflarını çözümlemektedir (Jovanovic, 1997: 27). Gazete ve haber dergilerinde yayımlanan siyasi karikatürlerle, yurtiçinde ve dünyada meydana gelen olaylar hakkında yorum yaparak, düşünceler en kısa yoldan iletilmektedir. Bu içerikteki karikatürler çizerlere gazeteci kimlikleri ile, olayları yakından izlemelerini, mizah ve yorum üretmelerini sağlamaktadır (Özer, 1996: 1).

Siyasi karikatürün gücü, politikacıların dış görünüşünü deforme ederek alaya almaktan çok, ciddi meseleler hakkında değişmeyen argümanlar kullanarak okurlarını ikna edip yönlendirebilmesinden gelmektedir. Politik karikatürün içinde barınan mizah, genel olarak baskıcı ve despotik otoriteye direnme gücü sağlanmaktadır. Demokratik ülkelerde, bir siyasi karikatürist, eleştirme ve politik söyleme katılma hakkına sahiptir. Buna ek olarak iyi bir karikatürün gerçek bir demokrasinin gereği olarak, tartışmalı konulardaki görüşlerini cesur bir ifadeyle ve dürüst bir tartışma ortamında yaratabilmesi gerekir (Tunç, 2000: 53-54). Türkiye’de 1950’lerden 1970’lere uzanan üç ayrı kuşak, sanatsal olanın siyasal olana dönüştürülmesine öncelik vermiştir. Siyasal veya toplumsal her türlü alanın sorunlarını içeren karikatür; verili, yerleşik, kurulu ve alışılmış olana yöneltilmiş bir mermi gibi işlemelidir (Gümüş, 1997: 27).



Resim 7- Siyasi karikatür - Ali Ulvi Ersoy (Çeviker, 2010: 399)

Bu türdeki karikatür, siyasi gelişmeleri halka anlatmanın farklı bir biçimidir. Siyasi karikatürlerin yazılı, yazısız veya bant karikatür biçiminde örnekleri mevcuttur. Karikatürün amaçları arasında ikna etme, eğitme, eğlendirme, tutum değişikliği yaratmanın yanı sıra eleştirme ve politikleştirme de vardır (Kurultay ve Peksevgen, 2015: 154). Uluslararası alanda politik anlamda düzene karşı çıkma durumları, İngiltere’de *Punch*, Fransa’da Wolinski’nin çıkardığı *Charlie Hedbo* gibi pek çok dergide, siyasal ve ekonomik yol göstericilik olarak benimsenmiştir. Gazete karikatürü, konusunu gündelik politik olaylarda bulmaktadır. Bir bakıma çizgiyle tutulmuş “günlük tarih” olarak da değerlendirilmektedir. Gazete karikatürleri kronolojik olarak izlendiğinde ülkenin tarihini, siyasal ve sosyal yaşamdaki değişimlerini, toplumsal aksaklık ve aykırılıklarını gözlemlemek mümkündür (Özer, 2004: 1). Ülkemizde siyasal karikatür alanında karikatürler çizmiş önemli isimler; Cemil Cem, Salih Memecan, Kamil Masaracı, Musa Kart, Latif Demirci, Semih Poroy, Ali Ulvi Ersoy olarak sıralanabilir.

1.2.6. Reklam Karikatürü

Reklamı yapılacak bir ürünün karikatürize edilerek anlatılmasıdır. Güldürerek iletişim karmaşık değil, kısa ve açık biçimdedir. Okuyucu ve izleyiciyi hemen yakalama özelliği mevcuttur. Karikatürden, gülmenin verdiği rahatlıktan ve gevşemeden yararlanılarak reklam mesajını iletme yolu seçilmektedir (Topuz, 1986: 58). Karikatürle istenilen mesajın alınmasında hazırlık süresine gereksinim yoktur. Reklamcılar karikatürden, onun sıcaklığından, sevimliliğinden, gülümsemenin verdiği rahatlıktan yararlanmaktadır (Fidan, 2007: 151).

Yayıncılığın ilk dönemlerinde fotoğraf henüz icat edilmediği için, görsel olarak fotoğraf yerine çizimler kullanılmıştır. Baskı tekniği ilerleyip, fotoğrafın tüm baskılı işlerde kullanılmasına kadar, reklamlarda çizim ve illüstrasyon kullanımı devam etmiştir. İllüstrasyon ve onun devamı niteliğinde mizah unsuru olarak karikatürün kullanımı da böylece devam etmiştir (Fidan, 2007: 141).

Karikatürün reklamlardaki kullanımının dört şekli ortaya konmuştur. Bunlar vinyet, tek kare karikatür, bant karikatür ve çizgi filmidir. Vinyet, reklam metninin yanında görsel bir öge bulunduğu durumdur. Reklamdaki görsel, yazısız veya yazılı bir karikatür olabilir. Reklam görselinin bir bant karikatür halinde olmasının yanı sıra, çizgi film karakterlerinin reklam görseli olarak kullanılmasına da rastlanmaktadır (Kurultay ve Peksevgen, 2015: 158).



Resim 8- Reklam karikatürü - Oğuz Aral (Fidan, 2007: 181)

Karikatürlerde yer alan gülmece ögesi ile birleşmiş sloganlar, daha öz ve çarpıcıdır. Bu sloganların tüketicinin belleğinde yer edinebilme olasılığı yüksektir. Yazılı metin içermeyen reklamların tanınma ve hatırlanma oranı da aynı şekilde olumlu sonuç vermektedir. Tüketicinin, eğlenceli ve gülmece ögesi barındıran reklama ve ürüne yakınlık hissetmesi, reklamın hatırlanma ve zihinde yer edinme oranını artırmaktadır (Kurultay ve Peksevgen, 2015: 172). Karikatürlü reklamlar da tüm reklamlar gibi bunu kimi zaman bir sloganla kimi zamanda zihinlerde markaya özgü bir konum yaratıp, markaya bir karakter ve kimlik kazandırarak yapmaktadır (Kurultay ve Peksevgen, 2015: 154). Mizah dergileri ve gazeteler dışında reklamlar için de karikatür oluşturmuş çizerlerden öne çıkanlar; Oğuz Aral, Erdil Yaşaroğlu, Yiğit Özgür, Selçuk Erdem, Selçuk Demirel, Bülent Fidan, Nehar Tüblek ve Bülent Arabacıoğlu'dur.

1.3. Karikatür Sanatının Tarihsel Gelişimi

Günümüzden birkaç yüzyıl önce temelleri atılan karikatür sanatı ifade aktarımı içinde yerini almıştır. İfade aktarımında sözlü ve yazılı anlatım gibi temel iki unsur görülse de artık buna görsel unsurlar da eklenmiştir. Ayrıca ilkel çağlardan beri var olan sahne sanatlarının yanı sıra modern çağda televizyon ve sinema da bu aktarımın içinde

yer almaktadır. Bunların dışında ilkelden günümüze farklı biçimlerde, insanın ifade aktarımında yer alan çizgi, ikon, resim, simge, minyatür, görsel sanatlarda yaşam bulduğu sürece her uygarlıkta farklı anlamlar kazanmıştır (Efe, 2013: 62).

Çizgi insanoğlunun en eski ve güçlü anlatım araçlarından biridir. Eğilip bükülerek meydana getirdiği yazının da yine en eski destekçisi olagelmıştır. Sözü yetmediği ya da hızlı anlatımın gerekli olduğu her alanda, çizgi ile anlatımın büyük işlevi ortaya çıkmaktadır. Birçok düşünce veya tasarım önce çizgi ile kağıda dökülür, sonra somutluk kazanır (Oral, 1998: 191). İnsanın yüz ve gövde orantılarını olağan dışı büyütme ve küçültmeyle alışılmadık görüntüler elde etme eğilimi ve bir insan başı ile başka bir yaratık veya canlının gövdesini birleştirme eğilimleri karikatürün ilk örneklerinde tercih edilen yöntemlerdir (Efe, 2007: 99). Çizgiyle abartılı anlatım şekli, bilindiği kadarıyla Hitit tabletlerinde şölenlerde gösteri yaparak halkı eğlendirenlerin resimlenmesi ile başlamıştır. Ardından Roma ve Ortaçağ heykellerinde devam etmiştir (Fidan, 2007: 41). Bunun yanı sıra Papirus ve hiyeroglifleri karikatürün temeli olarak kabul eden birçok sanat tarihçisi de vardır. İlk bilinen karikatür olarak M.Ö. 3000'de yapılan Mısır papirüsünün olduğu iddia edilmektedir. Buna karşılık daha başka sanat tarihçileri Grekli Pauson'u ilk karikatürist olarak kabul edilmiştir. Sözü edilen Mısır papirüsü, değişik hayvan kılığındaki figürlerin çaldıkları değişik müzik aletlerini göstermektedir. Aynı zamanda birçok ülkede bulunan ilkel mağara resimlerinde bulunan hayvan ve insan figürleri, sözü edilen papirüs ve hiyeroglifler gibi soyut ve somut figürler üzerine odaklanmıştır. Soyut figürler, daha çok bir ulusun sahip olduğu inançların ve manevi kültürlerin toplamıdır. Somut konular ise bir toplumun güncel yaşamını ele almaktadır. Ancak dikkat edilmesi gereken husus, bu figürlerin Antik Mısır'da ve ilkel toplumlarda sanat ürünü ortaya koymak amacıyla olmamasıdır (Şahin, 2000: 48).

Sanat alanında ilk örneklerinin görüldüğü Rönesans döneminde karikatür, mizah ve eleştiri kaygısı ile yapılmamıştır. Her şeyin matematik ve bilim kapsamında değerlendirilmeye başlandığı süreçte Albert Dürer, insan yüzünde ne tür biçimsel değişiklikler yapılabileceğini, hesaplamalarla saptamaya uğraşırken, Leonardo Da Vinci çirkin yüzler üzerine deneysel çalışmalar yapmıştır. Böylece güzel oranlar ülküsünün

dışlanması ile gülünç veya fantezi surat ve bedenler ortaya çıkarmıştır. Dürer ve Da Vinci'nin çağdaşı Hieronymus Bosch'un illüstrasyon tadındaki fantastik resimleri, çizgi ile mizahı birleştiren sanatçılara ilham veren ilk örneklerdendir. (Resim 9) Ancak onun resimlerindeki fantastik sahneler ve konular dinsel içeriklidir. Bu resimlerdeki çirkin gösterme kaygısı, karikatürize etme amacından üstündür.



Resim 9- İsa'nın Tutuklanması – H. Bosch (1515) (Saydut, 2010: 63)

Dönemin karikatür anlayışına yakın eserler veren diğer sanatçılar ise Pieter Brueghel, Jacques Callot, Giuseppe Arcimboldo ve Romeyn de Hooghe'dur. Bu üstün yetenekli sanatçıların sürrealist olarak tanımlanabilecek mizahi resim veya illüstrasyonları, Rönesans dönemi karikatürünü doğurmuş ama karikatürün ruhunu henüz oluşturamamıştır. Bu karikatürler henüz geleneksel anlayışa dayalı, yerme, hicvetme, alay etme geleneğinin tuvale yansımaları ve çizim yoluyla farklı bir boyuta taşınmasından ibarettir (Saydut, 2010: 62-65).



Resim 10- “Grotesk Cüceler” serisi - Jacques Callot – 1616

https://en.wikipedia.org/wiki/Jacques_Callot

Karikatürü popüler kılan ve yaygınlaşmasına öncülük edenler ise, Annibal ve Agostino Carracci kardeşlerdir. Annibale Carracci, “karikatür”e adını vermesinin yanı sıra, karikatürden bir anlatım biçimi olarak ilk yararlananlardan biri olmuştur. İnsan yüzlerini bir hayvan ya da bitkiyi andıracak biçimde; ama aslıyla benzerliğini koruyarak çizebilmiştir. “Caricature” sözcüğü, yazılı olarak ilk kez 1646’da Annibale Carracci’nin abartılı portrelerini tanıttığı *Arti di Bologna* adlı yapıtına yazdığı önsözde Giovanni Atanasio Mosini tarafından kullanılmıştır. Buna karşın Annibale Carracci, karikatürü resmin gölgesinden çıkarmasına karşın kendisi genel olarak sanat tarihine ressam olarak geçmiştir. Kardeşi Agostino Carracci ise usta bir portre karikatürçüsü olarak bilinmektedir. Dönemin bir diğer yetenekli karikatürçüsü de mimar ve heykeltıraş Gian Lorenzo Bernini’dir. Birkaç çizgi ile, bir kişinin özünü resimleyecek yeteneği sayesinde ün kazanmıştır. (Resim 11) XIV. Louis’in çağrısı ile 1665’te Paris’e gitmiş ve karikatürün sarayda büyük bir ilgi görmesini sağlamıştır (Saydam, 2007: 84).



Resim 11- Kardinal Borghese Karikatürü - Lorenzo Bernini (1632)

<http://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/2016/5/126177.html>

18. yüzyılın ikinci yarısında İngiltere’de William Hogarth, yapıtlarında toplumsal sorunları ele almış ve eserlerini gravür tekniği ile çoğaltarak daha çok izleyiciye ulaştırmıştır. Tekniğin yayılmasıyla başka çizerler de bu tarza yönelmeye başlamıştır (Alsaç, 2000: 20). İspanyol ressam Francisco Goya, karikatürü “taşlayıcı resim” olarak gören William Hogarth gibi, siyasi karikatürleriyle ün yapmıştır. Romalı Pier-Leone Ghezzi ise bu dönemde kendini yalnızca Roma sosyetesinin karikatürlerini çizmeye adanmıştır. (Resim 12) Dünyanın ilk profesyonel karikatürçüsü unvanını kazanmış ve yapıtları kitaplaştırılmıştır (Saydam, 2007: 84).



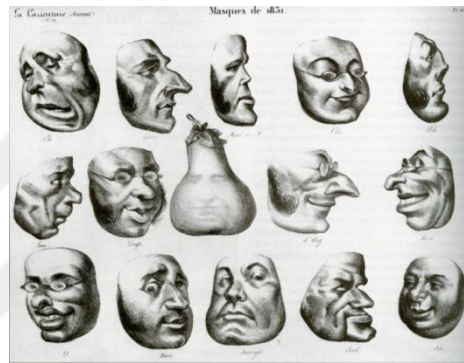
Resim 12- Pier Leone Ghezzi Karikatürü (1723)

<http://blog.ncartmuseum.org/untitled/>

Matbaanın icadı ile birlikte yazılı ve grafik basın araçları artış göstermiş ve böylece karikatür sanatı, daha geniş kitlelere ulaşılmıştır. 1796 yılında Aloys Senefelder tarafından Litografi (Taş Baskı)'nın keşfi ile karikatüre yayın olanağı sağlanmıştır. Dünyada öncelikle İngiltere'de "political cartoon" ve A.B.D.'de "editorial cartoon" denilen siyasal karikatürler düzenli olarak gazetelerde yayınlanmaya başlamıştır (Özer, 1996: 1). Gazetede ilk karikatür 1814'te A.B.D.'de *Federal Republican* gazetesinde çıkmıştır. Portre ressamı olan John Wesley Jarvis tarafından çizilen karikatürde, dönemin devlet başkanını, aldığı politik kararlardan ötürü eleştirilmiştir. Avrupa'da ise gazeteciliğe karikatürü ilk kez Charles Philipon getirmiştir (Saydam, 2007: 84). Fransız ressam Charles Philipon'un 1831'de Paris'te kurduğu *La Caricature* gazetesi (Alsaç, 1994: 35), gülmece içeriği ve dergi niteliği taşıyan ilk periyodik yayındır. Aslen gravür sanatçısı olan Philipon'un çıkardığı bu gazetenin adının tarihe geçmesini sağlayan sanatçı ise Honore Daumier'dir. Sanatçı, 22 yaşında *La Caricature* gazetesinin baş karikatüristi olmuştur (Topuz, 1997: 51). Honore Daumier'in 1832 *Maskeler* adlı karikatürü, dönemin politikacılarını şakaya almaktadır (Şenyapılı, 2003: 120). Honore Dumier, karikatürü sadece eğlence amaçlı görmemiş ve politik hicvin en ilgi çekici örneklerini vermiştir. Optik doğa gözlemlerini yorumladığı kompozisyonlarını, 1831-1835 yılları arasında *La Caricature* ismiyle yayımlamıştır. Aynı zamanda 19. yüzyılda yetişmiş en büyük taşbaskı ustalarından sayılmaktadır (Turani, 1999: 506).

19. yüzyılda karikatürün sosyal bir gösterge ve yansıtıcı özelliği, Daumier, Jean-Louis Forain, James Ensor, Paul Weber ve Grandville gibi karikatürcülerde en tipik kişileri, nitelikleri abartıp bozarken, kişinin bütünü koruması ile açığa çıkmaktadır.

Bu buluşta karikatüristin işlevi, bir kişiliğin, bir sosyal sınıfın, bir rolün belirgin çizgilerini açığa çıkarma olarak görülebilmektedir (Rozenal, 1997: 41). Dönemin karikatür alanında önde gelen bir diğer ismi ise George Cruikshank'tır. İnsanları büyük başlı ve abartılı giysiler içinde canlandırmasıyla tanınmış İngiliz çizer, siyasal karikatürler ve kitap resimlemeleri ile ün kazanmıştır. (Resim 13) Güçlü bir tekniğe ve el becerisine sahip olan Cruickshank, zamanının mizah dergilerinde başarılı yapıtlar yayınlamış ve *Oliver Twist* gibi çeşitli kitaplar resimlemiştir (Yoltaş, 1984: 6).



Resim 13- “Maskeler” (Honoré Daumier) – 1831 (Şenyapılı, 2003: 120)

1890'da Alfred Harmsworth tarafından yayımlanan ve ilk güldürü dergisi olma özelliği taşıyan *Comic Cuts*, kısa zamanda birçok ağırbaşlı gazeteyi geride bırakarak 300 bin tiraja ulaşmıştır. İlk karikatür bandı ise 1897 yılında “New York Journal”ın renkli pazar ekinde yayımlanmıştır (Saydam, 2007: 85). 19. yüzyılın dünya karikatüründe ön plana çıkan dergiler ve yayınlar; İngiltere’de Punch (1841), Almanya’da Fligende Blätter (1845-1944), İtalya’da Fischietto (1870), Fransa’da Le Figaro (1826) ve Amerika’da Harper’s Weekly (1857-1916)’dir (Güneri, 2008: 75).

19. yüzyılın sonunda yazılı basındaki gelişmelerle artan gazete ve dergi sayıları, 20. yüzyılın başlarındaki yeni buluşlarla hız ve işlevini artırmış ve bu etkiyle karikatürcülerin kendilerini yenilemelerinin ardından karikatür sanatının bu yüzyıldaki varlığı belirginleşmiştir (Efe, 2000: 65). Başlangıçta elle çizilerek çoğaltılan karikatür, giderek tahta ve metale oyularak hazırlanan kalıpların basımıyla çoğaltılmaya başlanmıştır. Baskı teknolojisinin gelişimi sonucu foto-klişeler ve off-set kalıplar basım tekniğine kalite getirmiştir. Baskı kolaylaşmış, hızlanmış ve yaygınlaşmıştır (Şenyapılı, 2003: 201). Karikatürün orijinalini çinko tabakalar üstüne, istenen büyüklükte asitle

kazıyarak ucuz ve aslına uygun olarak çoğaltma sağlanmış ve tramlarla görüntüde zenginleştirmelere de ulaşılmıştır. Ardından tipo, tıfdruk, ofset ve serigrafik teknikleri ile gelişim süreci devam etmiştir (Özer, 1996: 1).

20. yüzyılın ilk çeyreğinde karikatüristlerin bakış açılarının “şekil değiştirme”ye başladığı görülmektedir. Yeni felsefi görüşlerin, psikoanaliz alanındaki başarıların, farklı sanat dallarında ve hayatın kendisinde yer alan yenilikçi düşüncelerin etkisiyle, sayısız absürd olayı tasvir eden karikatürlerin anlamlarını yansıtan vurgular da yer değiştirmiştir. Trajik hiciv ile her seviyeden farklı öğelerin, gerçeklerle kıyaslanarak, alaycı bir bakış açısı ve uyumlu bir düşünce ile yoğurulmasına önem verilmiştir. Trajik hiciv, toplumun tam anlamıyla güvensiz hayat görüşünü, kültürünü ve mükemmel olmayan bir dünyayı düzeltmeyi başaramamış ve akılda yer etmiş bir şüpheyi yansıtmaktadır (Kazanevsky, 1997: 81-82). Karikatürdeki bu düşünsel ve biçimsel kara mizah anlayışı, dönemin yayınlarında hissedilmeye başlanmıştır. Bu dönemde ön plana çıkan ve yüksek satış başarısı sağlayan mizah dergileri, Amerika’da 1952 yılında yayınlanmaya başlayan Mad ve Rusya’da 1922 yılından itibaren yayınlanan Krokodil’dir. Amerika’da yergici özellikleri ile ortaya çıkan yeraltı dergileri ve daha geniş kesimlere hitap eden New York Times, New Yorker gibi yayınlar, güncel olaylara dair farklı türlerde karikatür örneklerine yer vererek, çizerlerin farklı kesimlerden geniş kitlelerle buluşmasını sağlamıştır (Güneri, 2008: 83).

20. yüzyılın en büyük Alman karikatürcüleri arasında sayılan Goerge Grosz, sanatını iktidardaki sınıfa karşı bir silah olarak kullanmıştır. Birinci Dünya Savaşı sırasında savaşın korkunç yüzünü simgeleyen karikatürler yapmıştır. Dönemin huzursuzluk havasını en iyi yansıtan eserler, Grosz’un gizemli karikatürleri olmuştur (Topuz, 1997: 90). George Grosz özellikle toplumu yönetenlerin ve egemen sınıfların suratlarını yansıtan taş baskıları ile günümüze kadar kalıcılığını sürdürmüştür. (Resim 14) 20. yüzyılın ilk yarısında ön plana çıkan diğer karikatürcüler ise Aubrey Hammond, Bohun Lynch, David Low ve Ralph Barton’dur.



Resim 14- “Civilization marching on” - George Grosz (1936)

<http://www.actingoutpolitics.com/george-grosz-in-his-drawing>

İkinci Dünya Savaşı, dünyada grafik mizah için bir dönüm noktası haline gelmiştir. İkinci Dünya Savaşı sonrası dünyada eski değerler yıkılmaya, eski inançlar kökten alaya alınmaya başlamıştır. Mizah, barışı engellemiş olan bütün değer ölçülerine topyekün bir sanat ve düşün saldırısına geçmiştir. Bu, dünyada grafik mizahın yepyeni bir atılımı olarak gerçekleşmiştir (Oral, 1998: 197). Saul Steinberg’in 1945’te yayımladığı albüm olan *All in Line* (Yalnız Çizgiyle), dünya karikatür sanatında yeni bir anlayışın başlangıcı olmuştur. 1946’da New York’da açtığı sergiyle sanatını bütün dünyaya tanıtmıştır. Steinberg’in etkisi Avrupa’da hemen kendisini göstermiş ve Fransa’da Chaval, Sine, Bosc, Mose, André Rouveyre İngiltere’de Emmett, Ronald Searle ve Almanya’da Paul Flora başta olmak üzere pek çok sanatçıya ilhama kaynağı olmuştur. Steinberg’in yayınladığı albümle karikatür sanatında çizgide ekonomi anlayışı var olmuştur (Selçuk, 1998: 38-39). Bu anlayış; çizimlerdeki figür, nesne ve mekânlarda her türlü ayrıntı, gölge ve süslemelerin dışarda bırakılmasıyla oluşmaktadır. (Resim 15) Bu yalın görselliğe uygun olarak alt yazıdan tümüyle vazgeçilmiş ve anlatım aracı olarak sadece çizgiye önem verilmiştir. Grafik mizah, artık salt çizgiden oluşan bir yalınlığa indirgenmiştir (Sipahioğlu, 1999: 110).

“Karikatür çizimleri daha çok mizahi ve neşeli dünya görüşlerini yansıtır. Bunun yanı sıra karikatür, içeriğin ve çizginin azaltılmasından yanadır. Çizginin daha az olduğu ve daha çok mizaha ve espiye yer veren yazısız karikatürler her zaman popülerdir” (Rollow, 2000: 124).

Çağdaş karikatürcüler, yaratılarında absürd sanatın temel ilkeleri üzerinden ilerlemektedir. Mizahi grafik sanatında ünlenmiş sanatçıların karikatürleri, absürd tiyatro oyunlarından alınmış sahneleri andırmaktadır. Sözsüz karikatürlerin karakterleri, absürd tiyatro oyunlarında isimleri belli olmayan veya aynı ismi taşıyan kahramanlarla

benzerlik göstermektedir. Çağdaş karikatürde kalabalıklar, stilize ve abartılmış bir grup küçük adamdan meydana gelmektedir. Her çizer, diğer çizerlerin karakterlerinden farklı olarak kendi stilize kahramanlarını yaratmıştır. 20. yüzyılda karikatür sanatı yön değiştirerek, somut hiciv görüntülerini mantıksal oluşumlar içinde kullanmaktan, simgesel dizilere dayalı bilinçaltı yaratılara; doğası gereği içinde hiciv barındıran uygulamalı problemlerin çözümünden, gerçeğin felsefi düzeyde anlaşılmasına; bir örnek düşünce eğilimden, özgün düşünceye doğru kaymıştır. Böylece karikatür, yeni bir evrim aşamasında, bağımsız bir sanat dalı olarak varlığını sürdürme iddiası ile başkaldırmıştır (Kazanevsky, 2000: 83).



Resim 15- Grafik Mizah üslubu - Chaval (Topuz, 1986: 47)

Karikatür sanatı altın çağını 20. yüzyılda yaşamıştır. Sinema, çizgi öykülerin hareketlendirilmesi, kısa ve uzun metrajlı filmler yapılmasıyla karikatür küreselleşmiştir. Bilgisayar, hem üretene hem de karikatürseverlere büyük olanaklar sunmuştur (Saydam, 2007: 86). İnternet ve bilgisayar teknolojileri, karikatürün üretim aşamasında çizerlerin işini kolaylaştırdığı gibi üretilen karikatürlerin dünya çapında dolaşıma girmesine yardımcı olmuştur (Karahisar, 2015: 76). Bu sayede karikatürün üretim ve iletim araçları değişmiş ve eserler okuyuculara daha hızlı şekilde ulaşmaya başlamıştır.

1.4. 1950 Öncesi Türk Karikatür Sanatı Tarihi

Türk karikatürünün başlangıcından günümüze geçirdiği bütün evreler, Batı karikatürünün geçirdiği evrelerle birlikte olmuştur. Taklit ya da etkileriyle başlatılan yenilikler, etkiyi aşan, kendine özgü bir çizgi dünyası yaratan sanatçılarla kuşaktan kuşağa gelişimini sürdürmektedir. Türk toplumunun hızlı değişimi, çelişkileri karikatürcülerimize benzersiz, vurucu ve yergici bir karikatür yaratma olanağı vermiştir. Bundan dolayı konuları ve anlatımıyla Türk karikatürü, dünya karikatür sanatı arasında özgün bir yer edinmiştir (Doğan, 1985: 70).

Karikatürün Türkiye’de geç yer bulması, monarşik yönetim ile ilişkilendirilebilir. Osmanlı’nın saltanat geleneği içinde hiciv ile beslenen bir sanatın kabul edilemeyecek olması, karikatürün ortaya çıkmasına ve gelişmesine engel olmuştur (Uçan, 2013: 48). Osmanlı İmparatorluğu’ndaki dinsel etkilerle gelen resim yasağı, sanatçıları figür dışındaki yazı, tezhip, çini, tahta oymacılığı, maden süslemeleri, mermer işçiliği gibi çizgi sanatlarına yöneltmiştir (Balcıoğlu, 1983: 5). Her dönemde, hikayelerine yeni tipler kazandırılmış ve zamana uydurulmuş olan Karagöz oyununun tiplerinde karikatür anlayışı egemendir. Karagöz’ün şeklinde, biçeminde, hareketlerinde, davranışında abartmalar ve gülmece öğeleri vardır. İlk Fransız karikatür tarihçisi Champfleury, 19. yüzyılın ilk yarısında yazdığı kitapta, İstanbul’da Karagöz oyununu izleyen bir kişinin edindiği izlenimlerle Karagöz’ü bir karikatür türü olarak kaleme almıştır. Bunun yanı sıra, karikatür köklerimiz, halk resimlerine de dayandırılabilir. Halk resimlerimizde, genelde Ortaçağ’da olduğu gibi karikatür öğesi egemendir. Bu tür resimleri içeren en önemli yapıt olan Davetname’de yer alan resimler 15. yüzyıl sonlarında yapılmış ilk karikatür örnekleri sayılmaktadır (Topuz, 1997: 208). (Resim 16)



Resim 16- Davetname Örneği (Akbaş, 2010: 2)

Ülkemizde karikatür ve yazılı gülmece ürünlerinin ortaya konulmaya başlandığı tarih, 1860'lar olarak belirlenmiştir. Karikatürün gülünç görselliğinde, minyatürlerden ve Karagöz'den gelen bir tad, halkın jest ve mimikler dünyasından izler bulunmuştur (Sipahioğlu, 1999: 223). Bilinen en eski Türk karikatürü 1867 yılında, *İstanbul Ayine-i Vatan Gazetesi*'nde çıkmıştır. İlk dönem Türk karikatürünün özelliği, çizimlerinin resim gibi oluşudur. Gerçekçi çizimler kullanılmıştır. Gülünçlük, resimlerin düzenlenişi, konunun ele alınışı, beklenmedik bir yerleştirme, benzetme ve zıtlıklarla elde edilmiştir. Gülmece iletimi yazı ile sağlanmıştır (Alsaç, 1994: 25).

Bilinen ilk karikatür dergisi ise Tanzimat Dönemi'nde, Teodor Kasap'ın yayımlamış olduğu *Diyojen*'dir. 1870'te yayın hayatına başlayan Diyojen, 1873'te yayımladığı siyasi yazılar nedeniyle kapatılmıştır. Tanzimat hükümetlerinin mizah yayımlarında en çok çekindikleri şey, karikatür olmuştur. Toplumsal ve insani aksaklıkları, suçu ve suçluyu gözler önüne seren karikatür, toplum tarafından kolay benimsenememiştir (Çeviker, 1986: 61). Bu dönemde karikatür açısından önde gelen mizah yayımları Hayal (1873), Çingiraklı Tatar (1873), Çaylak (1876) ve Latife (1874)'dir. Tanzimat karikatürünün yaratıcıları ise; Nişan Berberyan, Santr, Ali Fuat Bey, Tıngır, Opçanadassis ve Delemak Ekserciyan'dır. Aziz Nesin, farklı etnik kimliklere sahip dönemin çizerleri hakkında şu yorumu yapmıştır:

“Türk tiyatrosunun kuruluşunda nasıl Osmanlı Ermenilerinin çok büyük emeği geçmiş, katkısı olmuşsa, Türk karikatürünün kuruluşunda da Osmanlı Rumu karikatürcülerinin çok büyük emekleri geçmiştir” (Yetkiner, 1978: 5).

Hayal perdesindeki bütün zenginliği ile karikatürü etkileyen Karagöz ve Hacivat tipleri, mizah yayınına Teodor Kasap aracılığı ile adım atmıştır. Teodor Kasap'ın tiyatrodaki savunduğu şey; Batı Tiyatrosu'nun aynen aktarılması değil, Karagöz-Hacivat ve Ortaoyunu gibi geleneksel seyirlik oyunlarından da yararlanarak bize özgü olanı yaratmaktır. Teodor Kasap, Karagöz sevgisini, mizah yayıncılığına da taşımak ister. Seyirlik komedyaya evrenini, yazı ve çizgiye bağlı evrene sokmuştur. (Resim 17) Hayal dergisinde kaleme aldığı yazılarda, Karagöz-Hacivat'ın karşılıklı konuşmalarını işlerken, Nişan Berberyan da gazetenin karikatürlerini çizmiştir (Çeviker, 1997: 1).



Resim 17- Hayal Dergisi karikatürü - Nişan Berberyan (Çeviker, 1986: 238)

Türkiye'de gerçek anlamıyla Tanzimat Dönemi'nde başlayan karikatür sanatı, Türk çağdaşlaşmasına katkıda bulunmak için Batı'dan gelmiş (Efe, 2007: 7) ve basılı kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması ile gelişmiştir. Tanzimatı izleyen yıllarda gazete ve dergilerin çoğalması, baskı tekniklerindeki ilerlemeler buna katkı sağlamıştır (Alsaç, 1994: 24). Yazılı kültürün yaygınlaşması, mizahi özgürlük ortamını arttırmıştır. Yazılı ve çizgisel mizahın gücü ortaya çıkmaya başlamıştır. Sözlü kültürdeki halk gülmesinden, belirli bir kültür düzeyi olan okurun gülmesine geçilmiştir. Bu dönemde çıkan mizah gazetelerinde batılılaşmanın çarpıklıkları ve modern yaşama uyum sağlayamayan insanların içine düştüğü komik durumlar gülmece malzemesi yapılmıştır (Ünlü, 2006: 200).

Tanzimat Dönemi karikatürü resimsel özellik taşımaktadır. Ancak mizah, çizgiden çok yazıdadır. Karikatüre yaklaşım, yazının kurgusuna yerleştirilmiş gülünç noktalar şeklindedir. Bu nedenle gülüncü kurarken, söz ve anlam oyunlarından yararlanılmıştır. Tanzimat karikatüründe altyazı mutlaka kullanılmıştır. Yazı, çizgi

dışındaki mizah ve düşünce öğelerini de barındırmaktadır (Çeviker, 1986: 49-51). Tanzimat Dönemi karikatürü, Karagöz-Hacivat ile karşılaşınca, insanın abartılabilir uzuvlarını eğip bükerek karikatürsele yaklaşmayı deneyen çizerler, bu karikatürlerde farklı bir eğilim içine girmiştir. Karagöz ve Hacivat'ın doğal karikatürsel form yapısı, resimsel çizgiyi ve onun ötesinde duran karikatürize çizgiyi uyandırmıştır. Tanzimat karikatürü, resmi dışlayıp doğrudan karikatürsel olana ve Karagöz estetiğinden sezgisel olarak yararlanarak şekillenmiştir (Çeviker, 1997: 4-5).

1876'da I. Meşrutiyet'in ilanından sonraki dönem uzun ömürlü olmamış ve Abdülhamid mutlakiyeti geri gelerek, karikatür için gerekli hoşgörü ortamı yıkılmıştır. II. Abdülhamid, Avrupalı çizerlerin ve Avrupa'da yaşayan Türk karikatürcülerinin baştipleri arasında yer almaya başlamıştır. Bu baskı dönemi otuz yıl sürmüştür (Oral, 1998: 196). Meşrutiyet mizahının baş tipi II. Abdülhamid'tir. Balkan ülkelerinde, Avrupa başkentlerinde çizerler tarafından çok sayıda karikatürü çizilmiştir. Padişahın meclise karşı oluşu ve mutlak yönetimi sürdürmek istemesi ile mizahçıların ilgisini çekmiştir. Bu nedenle mizah dergilerinin kapatılması için mücadele veren Abdülhamid, bu yasağı kabul ettiremeyince meclisi kapattırmıştır (Öngören, 1998: 63). II. Meşrutiyet'in ilanından sonra yükseliş gösteren yazılı mizah yayınları, II. Abdülhamid'i karikatürlerde fazlasıyla malzeme etmiş; onu korkak, beceriksiz, düşkün ve çaresiz göstermiştir (Kamiloğlu, 2013: 3). Daha önceki dönemler resim, minyatür ve fotoğraf ustaları tarafından görselleştirilen padişahlardan sonra Abdülhamid, Türk karikatürüne girmiş ilk Osmanlı padişahıdır. (Resim 18) Padişahın gölgesinin düştüğü bazı olgular dolaylı olarak karikatürlerde eleştirilmiştir. Bu muhalif tutum, yayıncıların hapse girmelerine yol açmıştır (Çeviker, 1997: 16).



Resim 18- Abdülhamid Karikatürü, Tokmak Gazetesi, 1901 (Çeviker, 1986: 272)

Modern kitle iletişimi, 19. yüzyılda ortaya çıkan gelişmelere bağlı olarak 20. yüzyılın başlangıcında güçlenmiştir. Bu süreçte, yayın sahiplerinin başvurduğu yöntem, gazetelerdeki yazı ağırlığını azaltarak görselliği arttırıp her kesimden okuyucuya seslenebilmektir. Karikatür çizgisi, büyük yaygınlık kazanmış, en etkili eleştiri aracı olarak gazetenin en çok bakılan sayfalarında yer bulmuştur. Bu çağda karikatür, ilk sayfalarda ve çoğunlukla siyasi gündemle, manşetle ilişkili bir içerikle biçimlenmiştir (Cantek, 2014: 130).

İstibdat Dönemi'nde her türlü gülmece gazeteleri yasaklandığı için karikatürde gelişme olmazken, 1908'de ilan edilen II. Meşrutiyet ile gülmece gazetelerine ve karikatüre özgürlük atmosferi gelmiştir. 1908'de ve onu izleyen yıllarda İstanbul'da birçok gülmece gazetesi yayımlanmıştır (Topuz, 1997: 218). II. Meşrutiyet'in duyurulması ile karikatür dergiciliği konusunda bir patlama yaşanmıştır. İki ay gibi kısa bir süre içinde 35 tane gülmece dergisi çıkmıştır. Daha sonra getirilen sansür önlemleri nedeniyle bu sayıda azalma yaşanmıştır. 1908'de halk mizah gazetesi olan Karagöz, ülkede büyük bir dağıtım ağı kurarak, halkın mizah-karikatür ilgisine azımsanmayacak bir karşılık oluşturmuştur (Çeviker, 1997: 135). Karagöz dışındaki büyük dergiler ortadan çekilmiştir. Davul, Dalkavuk, Falaka, Züğürt, Cadaloz, ve Boşboğaz dönemin diğer mizah yayınlarından birkaçıdır (Alsaç, 1994: 32). II. Meşrutiyet'in en önemli mizah dergisi *Kalem*, 4 Eylül 1908 tarihli ilk sayısında "Karikatür" başlığı altında, bu sanatın özelliklerini şöyle anlatmaktadır:

"Karikatür, modelin özgün çizgileri tamam olmakla beraber bazı kısımlarını garip bir tarzda kalıba dökmektir. Yoksa altına yazılmış kelimeler olmasa ne olduğunu anlamakta en zeki bir adamı bile zorluğa sokan sokak sergilerindeki karikatürleri, basın özgürlüğüne iftira ve yalan olarak telakki ederiz" (Koloğlu, 2005: 115).

II. Meşrutiyet yıllarının karikatürüne damgasını vurmuş isim Cemil Cem'dir. 1908-1910 yılları arasında *Kalem Dergisi*'nde sosyal ve siyasal konuları ele almış, dönemin ünlü kişilerinin karikatürlerini çizmiştir. (Resim 19) 1910'da *Cem* dergisini kurmuş ve aynı konuları bu sefer kendi dergisinde işlemiştir (Topuz, 1997: 219). Batı anlayışına uygun sanatıyla ve İstibdat Dönemi'nin koşulları içinde güçlü yergileriyle dönemini eleştiren bir sanatçıdır. Yayımladığı *Cem (Djem) Dergisi*'nde dönemini

eleştiren ve yöneticilerle savaşıarak verdiği örneklerle kendisinden sonraki kuşaklara önemli bilgiler bırakmıştır (Balcıoğlu, 1983: 6).



Resim 19- Cemil Cem karikatürü (Çeviker, 1997: 83)

I. Dünya Savaşı ve Kurtuluş Savaşı, Karagöz'ün tasvirci karikatürünü bir ölçüde deformasyona uğratmıştır. Bir başka deyişle, reel hayatı birebir yansıtan çizgi dünyası sarsılmış, yıkıma uğramıştır. Savaşın getirdiği öfke ve kişilerin iğrenç portresi tasvir çizgisini bozmuş, ayrıntılardan uzaklaşmış ve karikatürel olana daha çok yaklaşmıştır (Akbaba, 2014: 736). Bu dönemdeki mizahı, Ankara Hükümeti ve İstanbul Hükümeti belirlemiştir. Ankara Hükümeti'ni tutan mizah dergisi Gülyüz ve yayımcısı Sedat Simavi; İstanbul Hükümeti'ni tutan mizah dergisi ise Aydede ve yayımcısı Refik Halit Karay'dır. 1920 sonlarında ve 1930'ların başlarında karikatürle uğraşan çizerlerin neredeyse hepsi (Sedat Simavi, Ratip Tahir, Sedat Nuri İleri ve Ramiz Gökçe), Kurtuluş Savaşı'nda Mustafa Kemal kuvvetlerini desteklemişler ve modern Türkiye ülküsüne gönül vermişlerdir. Bu nedenle bu dönemde muhalif karikatür örneğine rastlanmamaktadır. Karikatürlerde Milli Parti'ye övgüler yağdırılmakta ve ancak halk eskisi kadar gazete ve dergi almamaktadır (Sipahioğlu, 1999: 18). Bu dönemde baskı tekniklerinin kısıtlı imkanları nedeniyle fotoğraf kullanımının güçlüğü, çizerleri gazeteler için önemli bir konuma taşımıştır. Portre çizimleri ve tefrikalara çizilen tasvir nitelikli illüstrasyonlar başta olmak üzere karikatürler, gazeteler için oldukça işlevseldir. Gazetelerin görselliğini çizerler inşa etmiştir (Cantek, 2014: 171).

Refik Halid Karay tarafından çıkartılan *Aydede Dergisi*, genelde Kurtuluş Savaşı karşıtı içeriğe sahip olmuştur. Ancak mizahi içeriği ve üreticileri bakımından da döneminin en iddialı kadrosuna sahiptir. Dergi kadrosunda aralıklarla yer alan, yazı ve şiirleri yayımlanan Yusuf Ziya ve Orhan Seyfi, yeni bir mizah dergisi çıkarmak için

başvuruda bulunurlar ve aynı kadroyla Aydede'nin kapanmasından bir ay sonra *Akbaba Dergisi*'ni yayınlamaya başlarlar. Akbaba Dergisi 1922 yılında yayınlamaya başladığında, Aydede Dergisi'nin biçim ve içerik açısından devamı niteliğinde olduğu farkedilmiştir. Aynı zamanda Cumhuriyet tarihinin en uzun ömürlü mizah dergisi unvanına sahip olmuştur. Derginin sahibi Yusuf Ziya Ortaç dönemin hükümetleri ve siyasi elitleriyle yakın ilişkiler kurmayı başarabilen bir yayımcı haline gelmiştir. Akbaba'nın uzun ömrü, asıl olarak siyasal iktidarla kurduğu yakınlık ile ilişkilendirilebilir. Akbaba üç ayrı dönemde yayımlanmıştır. İlki, 1922'de başlayıp 1931'de sonlanmaktadır. Derginin kapanması, büyük ölçüde satışların düşmesine bağlıdır. 1933 yılında başlayan ikinci dönemi 1949 yılında sonlanmıştır. 1952 yılında başlayan son dönemi ise 1977'de kapanmıştır. Derginin sınırlı kadrosuna rağmen Türkiye'de adı mizah ve karikatür ile özdeşleşmiş çoğu isme Akbaba'nın sayfalarında rastlamak mümkündür (Cantek, 2014: 41-53).

Cumhuriyet ilanı ile Osmanlı'nın geleneklere bağlı kolektif ve kamusal halk gülmececi yerine bireye dayalı, eleştirel ve laikleşmiş yeni bir güldürü anlayışı oluşmaya başlamıştır (Ünlü, 2006: 200). Cumhuriyet'in kurulmasından sonra Yusuf Ziya Ortaç'ın Akbaba'sı, Sedat Simavi'nin Karikatür'ü, Cemal Nadir Güler'in Amcabey'i, Ramiz Gökçe'nin Mizah'ı önde gelen gülmece dergileri olmuştur (Alsaç, 1994: 32). Gazete ve dergilerin çoğalmasında ile karikatür de günlük gazetelere girmiştir. Karikatürün ayrıntı düzeyinin azalması ve ince ince işlenmiş bir resim yerine yalnız ana çizgileriyle iletilen bir anlatım biçimi oluşmaya başlamıştır. Ayrıca Batı karikatüründen alınmış simgelerin kullanımı da çizim düzeyindeki bir diğer değişimdir. Yazı bu dönemde de gülmeceyi ileten en önemli öge olmuştur. Karikatür çoğu zaman resimlendirilmiş bir fıkra gibidir. Ancak alt yazı biçimindeki yazılı anlatımda bir önceki döneme göre yalınlaşma gözlenmektedir (Alsaç, 1994: 27).



Resim 20- Karikatür Dergisi Yazı Ailesi - Ramiz Gökçe (Koloğlu, 2005: 323)

Cumhuriyet'in başlangıç evresi, kültür ve düşünce hayatı yönünden, şaşırtıcı bir renklilik ve canlılık içinde görülmektedir. Akbaba ve Karagöz gazetesi tipi yayınlar, hareketli bir yayın ve tartışma içindedir. Osmanlı ve Meşrutiyet'in hiciv teknikleri işlenmektedir. Özgür ve batılı anlamda demokratik olan bu ortam, Şeyh Said Ayaklanması ve Atatürk'e suikast gibi olayların ardından sona ermiştir. Osmanlı ve Meşrutiyet geleneklerinden kurtulmak adına, bütün özgürlüklerin askıya alındığı bir idari döneme geçilmiştir. Bu dönem 1925 sonrası kültür canlılığını sona erdirmiştir. Batılı yaşantıya dönmek için yapılan birçok devrim, bu yıllarda yoğunluk kazanmıştır (Öngören, 1998: 76). 1928 yılında Türkiye'de yapılan Harf Devrimi'nin ardından, Arap harfleri yerine Latin harfleri ile yayınlanan gazeteler, halkın henüz bu köklü değişimi benimseyememesi sebebiyle büyük etkide okuyucu kaybı ve kapanma tehlikesi yaşamıştır. Bu tehlikeyi atlatmak için dönemin gazetesi Akşam'ın yöneticileri, görüntü zenginliğini kullanma adına Cemal Nadir Güler'i kadrolarına almışlardır (Özer, 2000: 63). Sağdan sola doğru yazılan ve özel çizgi ve kıvrımlardan kurulan eski yazı tipi, Meşrutiyet döneminde karikatüristlere gerek çizgi gerekse tip yönünden ortak bir çizim ortamı yaratmıştır. Yeni yazıya geçtikten sonra, bütün kişilik kazanmış karikatürcülerde çizgi değişimi yaşanmıştır. Tip çizimlerinde yuvarlak hatlar belirginleşir ve çizgi kalınlaşması göze çarpar. Bu evrede ortaya çıkan Cemal Nadir Güler'de yuvarlak ve kalın çizim, kesin bir kişilik kazanacaktır (Öngören, 1998: 76-79).

Cemal Nadir Güler, yeni dönem karikatüristlerin öncüsü olmuştur. Ancak bu süreçte siyasi gülmece yok denecek kadar azdır. Bunun yanı sıra 1946 yılına dek dönemin üst düzey siyasetçilerini çizmek neredeyse imkânsızdır (Topuz, 1997: 231). Türk mizah tarihinin 1923-1946 yılları arası, günümüz karikatür mizahının çizgi kalitesi

olarak temellerinin atıldığı dönem olarak kabul edilmektedir (Kamiloğlu, 2013: 4). Akbaba, Köroğlu, Arkadaş, Yedigün, Doğan Kardeş, Karikatür, Aydıbir, Yücel gibi haftalık dergilerde yapıtlarını yayınlamış olan Cemal Nadir, 1942 yılında kendi dergisi olan Amcabey'i çıkarmıştır (Balcıoğlu, 1998: 15).

“Cemal Nadir'den önceki dönemin karikatür anlayışında “salon mizahı” denilebilecek, daha geometrik çizgilere dayanan bir üslup hâkimdi. Örneğin kadınlar ince yapılı, erkekler uzun bacaklıydı. Bu çizimler Osmanlı insanının standart görüntüsüne aykırıydı. Cemal Nadir'in çizimleri ise daha kıvrak, yerel ve kendine özgüydü” (Aslan, 2012: 68).

Bu dönemin önde gelen diğer karikatüristi olan Ramiz Gökçe'nin 1930 ve 1940'lı yıllar Türkiye'sinde ele aldığı ve sürekli olarak işlediği başlıca konu kadın ve cinselliktir. Bu içeriği Amerikan-İngiliz karikatür geleneği içinde yansıtmış ve karikatürlere bir tür hafif salon komedisi havası vermiştir (Sipahioğlu, 1999: 47). Cemal Nadir ve Ramiz Gökçe döneminde, fıkra kökenli diyaloglar karikatürden tamamen atılmış, yazıyla çizgi birbirini bütünler öğeler olarak kullanılmıştır. Evrensel anlamda yazısız karikatürün yaygın şekilde çizilir olması ön plana çıkmıştır. Bu formasyonda karikatür, düşünsel ve kurgusal yönden de değişiklikler yaşamıştır. Yeni espri trükleri ortaya çıkmış, soyutlamayla karikatürde ayrı bir espri türü oluşturulmuştur (Girgin, 1985: 93). Karikatürümüzde tiplleme, Cemal Nadir'in Amcabey'i ve Ramiz Gökçe'nin Tombul Teyze'si ile başlamıştır. (Resim 21) Cemal Nadir, Amcabey'den sonra Dede ile Torun, Dalkavuk, Akla Kara, Yeni Zengin ve Salamon tiplerini okurlarına sunmuştur. İki sanatçı da tiplerinin serüvenlerini uzun yıllar sürdürmüştür (Balcıoğlu, 1998: 15).



Resim 21- Tombul Teyze - Ramiz Gökçe (Çeviker, 2010: 39)

Popüler karikatür tanımlamasına uygun düşen Türk Karikatürü'nün ilk örnekleri 1940'lı yıllarda Ramiz Gökçe ve Cemal Nadir Güler'in karikatürlerinde görülmektedir. Dönemin iktidar sahipleri, gazete ve dergilerde eleştirilmekten hoşlanmamaktadır. Bu yüzden basın-yayın organları maddi-manevi baskı altında tutulmaktadır. İşte bu baskılardan sıkılan Cemal Nadir ve Ramiz Gökçe, doğrudan politika eleştirisi yerine karikatürde gündelik yaşamın ve sıradan insanların dünyasına dönmüştür (Özer, 2004: 4). İkinci Dünya Savaşı'nın patlak vermesi ile 1939'dan 1945'e değin savaş karikatürü çizmek zorunda kalmışlardır. Avrupa'da karikatürün en çok geliştiği ülkeler savaşa katıldığı için, bu ülkelerle bağlantıları kesilmiş ve karikatür sanatının gelişimini izleme olanaklarını yitirmişlerdir. Bu dönemde o güne dek ele alınmayan köy sorunu ise Hüseyin Mumcu'nun başarılı fırçasıyla Türk basınına ilk kez yansımıştır. Mumcu, Anadolu köylerinin tüm sorunlarına ışık tutan bir uyarıcı görevi ile kısa süre, haftalık bir dergide yalnız bu konuda güçlü eserler verdikten sonra karikatürcülüğü bırakmış ve dekoratörlüğe başlamıştır (Balçioğlu ve Öngören, 1973: 10). Hüseyin Mumcu'nun Devlet Tiyatroları'ndaki dekoratörlük çalışmalarına, örneklerle çalışmanın üçüncü bölümünde değinilecektir.

25 Kasım 1946'da ilk sayısı çıkan ve Sabahattin Ali ve Aziz Nesin tarafından yayınlanan *Marko Paşa Dergisi*, siyasal yapıyı yoğun bir biçimde eleştiren, emekçi ve köylü sınıfının ezilmişliği üzerine yazılan, Mim Uykusuz'un alaycı çizgileri nedeniyle kovuşturmalara uğramış, sık sık isim değiştirerek tekrar yayınlanma serüveni yaşamıştır. Demokrat Parti'nin geliştirdiği muhalefet akımı çerçevesinde karikatürlerde yoğun bir siyasallaşma egemen olmuştur. Bu eğilimin ilk ve en etkili temsilcisi olan Marko Paşa Dergisi'nde gündeme getirilen konular, toplumda her gün konuşulan şeylerdir. Yayın hayatı başlangıcından bir yıl sonra kapatılmış olan derginin yazarları ile çizeri Mim Uykusuz da tutuklanmış ve mahkum edilmiştir. 1950 yılı ortalarına kadar süren yaşamında dergi sayısız defa kapatılmış ve her seferinde yeni isimlerle tekrar piyasaya sürülmüştür (Koloğlu, 2005: 321).

1949-1950 yılları arasında mizah gazetesi olarak yayımlanmış olan *Nuh'un Gemisi* isimli yayının kadrosunda ise çizer olarak Abidin Dino yer almıştır. Gazetenin karikatürlerini çizen Abidin Dino, güçlü bir desene sahip olmakla birlikte o yılların

Cemal Nadir etkisindeki komik çizgi anlayışının çok ilerisinde bir seyir izlemiştir (Cantek, 2014: 120). İlk karikatür çalışmalarını 1931'de *Artist Dergisi*'nde yayımlamış olan Abidin Dino, 1933'te D Grubu'nu, 1939'da Liman Grubu'nu kurmuştur. Bu yıllarda Paris ve Leningrad'da sinema ve tiyatro alanında girişimlerde bulunmuştur (Cantek, 2012: 54).

İkinci Dünya Savaşı sonrası, bütün dünyada olduğu gibi demokrasi ve özgürlüklere olan gereksinim güçlenmiştir. Yeni Türk karikatürünün tek isimlerinden bir kuşak hareketine geçişi ise, ülkemizin çok partili demokratik düzene geçişi ile birlikte gerçekleşmiştir (Oral, 1998: 198). 1949-50'den önce Nuri Saran ve Eflatun Nuri Erkoç'un karikatürleri bu alanda ilk denemelerdir. Nehar Tüblek'in de eski konuların imkanları içinde çizgiye bir sadelik getirdiği görülmektedir. 1948-1949 yıllarında Ali Ulvi Ersoy ve Altan Erbulak ile yenileşme hareketi yayılmaya başlamıştır. Altan Erbulak'ın yaptığı şekilde kalan yenilikler, Ali Ulvi'nin hem şekil, hem konu yenilikleri, yeni bir anlayışın ilk örneklerini oluşturmuştur (Selçuk, 1998: 315). Dönemin karikatür sanatı, insanlığı sarsarak, rahatsız ederek yeni baştan düşündürmek isteyen bir çıkış göstermiştir. Daha çarpıcı, rahatsız edici sonuçlar ve etkiler elde etmeyi amaçlayan bir çizgi anlayışı tüm dünya karikatürüne egemen olmaya başlamıştır. Bu anlayış ve bu çizgi, daha sonra ülkemizde de "50 kuşağı" veya "Orta Kuşak" olarak anılan çizimler kuşağının doğmasıyla sonuçlanmıştır (Oral, 1998: 245-246).

1.5. 1950 Sonrası Türk Karikatürü Gelişimi

Mizah dergileri, karikatüre yani insan ve toplumla ilgili konuların doğala aykırı, sıra dışı ve gülünç yönlerini yakalayıp ve abartı yoluyla düşündürücü hâle getirerek yansıtan grafik ve resimlere dayanmaktadır (Kamiloğlu, 2013: 166). Mizah dergileri güncel yayınlar oldukları için esprilerini ve mizahi yüzlerini, zamana ve mekana uyarlamak zorundadırlar. Güncel ve popüler olmalarının yanı sıra yayımlandıkları dönemin mizah anlayışlarını belirlemektedir. Bununla birlikte mizah dergileri bir taraftan içinde olduğu bağlamın kültürel kodlarını kullanarak bu kodları aktarmakta diğer taraftan bu kodların algılanış biçimlerine dair önemli veriler sunmaktadır (Basat, 2014: 226).

“Güncel ve popüler olsalar da geçmişe dönük bir karikatür taraması, karikatürlerin yayımlandıkları dönemin sosyal, siyasal ve kültürel olaylarını hızlı bir biçimde hatırlatmaktadır. Bu nedenle bir ülkenin “karikatürünü okumak” eş zamanlı bir okumada gündemi, art zamanla bir okumada toplumsal tarihi okumak demektir” (Basat, 2014: 235).

Bu bölümde Modern Türk karikatürü, mizah yayınlarının çizgisel ve güldürü biçimleri üzerinden ve Türkiye'nin tarihi ve sosyal içeriği de göz önünde bulundurularak, 1950-70 arası, 1970-1990 arası ve 1990-2010 arası olarak üç ayrı dönemde incelenecektir.

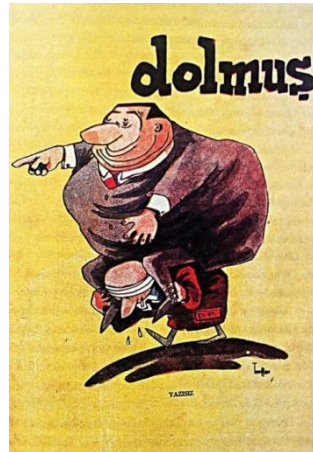
1.5.1. 1950 – 1970 Dönemi Türk Karikatürü

II. Dünya Savaşı'ndan çıkan Türkiye, büyük yoksullukların, kısıtlamaların yaşandığı günleri artık geride bırakma özlemi içerisinde. Kurulan yeni dünya düzeninde gözler Avrupa ve Amerika'ya çevrilmiştir. 1945 yılında İsmet İnönü, T.B.M.M.'nin açılış konuşmasında muhalefet partisi ve tek dereceli seçim isteğini dile getirmiştir. Yeni bir dönemin sinyalini veren bu konuşmadan bir yıl sonra Demokrat Parti kurulmuştur. 1950 seçimleri ve iktidar değişimi ülke tarihi açısından bir dönüm noktasıdır. Halk bu seçimle ilk kez siyasal tercihi ile yönetimi belirleyerek bir statükoyu devirecektir (Cantek, 2012: 93). 1950 öncesi CHP'nin tek parti rejimi toplumda monoton bir atmosfer yaratmıştır. Ama Demokrat Parti'nin kurulması ve kısa süre sonra iktidara gelmesi bu atmosferi ciddi bir biçimde değiştirmiştir. Aynı zamanda, yeni karikatürcü kuşakları da sahneye çıkmaya başlamıştır. Ferruh Doğan, Ali Ulvi Ersoy, Bedri Koraman, Turhan Selçuk, Nehar Tüblek bu kuşaktan çizerlerin bazılarıdır. 1950-60 arası, Türkiye'de siyasi karikatürün gelişmesi bakımından en zengin dönemlerden biridir (Çeviker, 2010: 39).

Siyasi karikatür olarak en çok mizahi dergilere konu olan isim, dönemin başbakanı Adnan Menderes'tir. Demokrat Parti'nin (DP) iktidara gelişi, Tek Parti karşıtları tarafından büyük bir sevinçle karşılanmıştır. DP iktidarının ilk yıllarında köklü iktisadi gelişmeler olmuştur. Köyden kente göçler artmaya başlamıştır. Böylece gecekondu mahalleleri köy yaşam tarzına göre şekillenmektedir. DP dönemi, Türk karikatürü için önemli bir sürecin başlangıcını oluşturmuştur. Haber dergileri ve

gazeteler karikatüre daha çok önem vermeye başlamıştır. Karikatür açısından dönemin başlıca yayınları; Akbaba, 41 Buçuk, Dolmuş, Taş, Karikatür, Taş-Karikatür, Cumhuriyet, Akşam, Ulus, Yeni Sabah, Milliyet, Yeni İstanbul, Dünya, Zafer ve Vatan'dır. Dergilerde çalışan karikatürcülerin, ikinci ayağı gazetelerdedir. Karikatürcüler ve resimli romancılar için gazeteler, birer çizgi okulu görevi görmüştür (Çeviker, 2010: 24). Dönemin çizerleri için iki dayanak noktası vardır. Cemal Nadir Güler ve Ramiz Gökçe'yi ustaları, Akbaba Dergisi'ni ise deneyim alanı saymışlardır. Kendisi karikatürist olmayan Yusuf Ziya Ortaç tarafından yönetilen Akbaba Dergisi, genç çizerlerin yetişmesine büyük katkı sağlamıştır. Ancak mali açıdan ayakta kalmak için iktidarlarla uyumlu davranmak zorundayken, çok partili dönemde giderek etkisini yitirmiştir (Koloğlu, 2005: 327).

1950-1960 yılları arasında öne çıkan mizah dergileri olan Tef ve Dolmuş, çok zengin yazar ve çizer kadrosu ile tanınmıştır. Özellikle çizerler, karikatüre parti ve belediye gibi geleneksel konuların dışında, geniş bir sosyal alan katmasını bilmişlerdir. İnsanı ilgilendiren her boyutta karikatürler ortaya çıkmıştır. Bu dergilerin mizahında gülme ve komik unsurlar oldukça fazladır (Öngören, 1998: 94).



Resim 22- Dolmuş Dergisi kapağı - Turhan Selçuk (Selçuk, 1998: 55)

1940'lerde dünyada karikatür sanatında bir devrim yaşanmıştır. ABD'de Saul Steinberg, karikatürden "yazı"yı çıkarmış, "yalnız çizgi" ile karikatür çizmeye başlamıştır. 1950'lerde bütün dünyaya yayılan akım, Türkiye'yi de etkilemiştir. Cumhuriyet döneminin ilk ustalarından el almış yeni karikatüristler, bu yazısız karikatür

akımına dahil olmuşlardır (Çeviker, 2010: 24). Başını Turhan Selçuk, Mim Uykusuz, Ali Ulvi Ersoy, Ferruh Doğan, Semih Balcıoğlu ve Yalçın Çetin gibi ustaların çektiği bu çizerler, 1950'lerden itibaren yazılı hicivden soyutlanarak yeni bir dönem başlatmışlardır. “Orta Kuşak” çizerleri olarak adlandırılan bu oluşum, Steinberg, Chaval, Mose, Maurice, Henry, Andre François gibi batılı çizerleri örnek almışlardır. Türkiye’de özellikle toplumsal ve siyasal konularda düşünmeyi ve düşündürmeyi öne çıkaran yeni karikatür geleneğinin başlangıç noktası olmuştur (Rozenal, 2003: 35). Genel olarak politik, açık ve vurucu çizgiler etkinliğini arttırmıştır. Karikatüristler kendi sanatları ile ilgilenip, araştırma ve incelemeler yapmışlardır. 1952’de Turhan Selçuk, Yeni İstanbul gazetesinde karikatür sanatını inceleyen yazılar yazmıştır. Karikatür, yeni bir sanat dalı olarak savunulmuş ve kalıcılığı ele alınmıştır. Batıda görülen akımların etkisiyle karikatürün altında yer alan yazıda beliren mizah ögesini daha çok çizgi üstlenmiştir.

“Cemil Cem’den Cemal Nadir’e kadar karikatür sanatı, topluma ve kişiye bakışta önceliği dış görünüşe vermiştir. Dışsal imge, abartmalı bir gözlem süzgecinden geçerek gülmeceye, eleştiriye ulaşmıştır. Turhan Selçuk’la birlikte ve ondan sonra gelen birçok çizgicide başka bir boyuta erişildi” (Demirel, 2007: 253).

1950 sonrası mizah tasarımlarında genel olarak görülen strüktüel Batı etkisi ile karikatür tasarımları, sert ve hızlı çizilmişçesine gergin, siyah lekelerle güçlendirilmiş, ikna edici, keskin özellikler taşımıştır. Pek çok çizer simgeler oluşturma ve onu yineleme eğiliminde bulunmuştur. Örneğin; politikacı tipi bir simgedir ve her çizer onun silindir şapkasını kendine göre biçimlendirmiş ve durağanlaştırmıştır (Oral, 1998: 85). Batı dünyasında ise karikatür yapan insanların çizgisi ve anlayışı, kullandığı simgelerle birbirine çok benzemektedir. Modern karikatürün Türkiye’de ve dünyada çıkış yaptığı 1950’li yıllarda Batı’daki editoryal, siyasi karikatürün dışında sadece estetik çizgiyi önemseyen karikatüristler de vardır. Fakat Türkiye’de aynı tarihlerde demokrasi mücadelesi verildiği için, modern karikatür çizerleri aynı çizgiyi siyasi alanda da kullanmak zorunda kalmıştır. Batı’da çizilen siyasi karikatür zamanla etkisini yitirirken, Türkiye’de siyasi olarak kullanılan ve çok iyi etki yapan karikatür değer kazanmaya devam etmiştir (Çeviker, 2003: 92). “Toplumcu gerçekçilik” tezini savunan 1950 Kuşağı karikatürcüleri, kurulu düzeni eleştirerek toplumun ezilen kesimlerinin,

hatta ezildiklerinin farkında olmayan kadercı halkın savunuculuğunu yapmışlardır. Karikatür sanatında kalıcı eserler yaratarak evrensel örnekler vermişlerdir (Özer, 2004: 2).

“Kalıcı karikatür zaman ve zemin bağlantısını koparabilmiş karikatürdür. İnsanın ve toplumun temel ve kolayca değişikliğe uğramayan özellik ve niteliklerini konu edinmiş karikatürler, devirler değişse bile iletişimselliklerinden çok şey yitirmezler” (Şenyapılı, 2003: 189).

Orta Kuşak çizerleri, ilk grafik mizah sergilerini 1955 yılında, İstanbul’da Maya Galeri’de açmışlardır. Böylece karikatür sanatı gazete ve dergiler dışına çıkarak, estetik bir değer kazanmıştır. Sergiye edebiyatçılar da büyük ilgi göstermiştir (Sipahioğlu, 1999: 113).

1960 yılı Türk demokrasi tarihinin önemli dönemeçlerindedir. Ordu, DP Hükümeti’ni devirerek yönetime el koymuştur. Partinin ileri gelenleri tutuklanmıştır (Cantek, 2012: 169). Demokrat Parti iktidarı 27 Mayıs 1960 tarihinde gerçekleşen askeri darbe ile yıkılınca, ülkede yeni Anayasa ile hürriyet rüzgarları esmeye başlamıştır. Ancak mizah basını bu özgür dönemde durgunluk yaşamıştır (Boz, 2014: 150). Türkiye tarihinde birçok bakımdan başlangıç oluşturacak olan darbe, yeni Anayasa dolayısıyla göreceli de olsa bir özgürlük ortamı getirmiştir. Eğitim, kültür ve sanat hayatında gözle görülür bir hareketlenme yaşanmıştır. Popüler kültür ürünlerinde önemli bir artış yaşanmış, eğlenceye yönelik anlatımlar ilgi görmüştür. Melodramlara, komedilere, serüven hikayelerine talep artmıştır (Cantek, 2012: 170).

1965’de yeni kurulan Adalet Partisi, Süleyman Demirel’in başbakanlığında iktidar olduğunda, mizahın yeniden çile süreci başlamıştır. Kuşkusuz yeni Anayasa, karikatüristlere özgürce yaratma olanağı vermesine karşın, Demirel hükümeti özgürlükleri kısıtlamıştır. 1960’lı yıllardan itibaren karikatürcülere konu oluşturan kişi Süleyman Demirel olmuştur. Yasaklamalara rağmen yaklaşık 40 yıl gündemde kalarak, uzun bir dönem mizah dergilerinin başkarakteri olarak çizilmiştir (Koloğlu, 2005: 423).

1960'tan sonra bir duraklama dönemine giren Türk Karikatürü'ndeki sanatçıların anlatım açısından yenilikler getirmeyişinin yanı sıra, okuyucu ve izleyici de karikatüre daha az ilgi göstermeye başlamıştır (Uçan, 2013: 45). Karikatür açısından dönemin başlıca yayınları; Akbaba, Tef, Yön, Cumhuriyet, Milliyet, Akşam, Dünya, Tanin ve Tercüman'dır (Çeviker, 2010: 25). Dönemin ön plana çıkan çizerleri ise Nezih Danyal, Zeki Beyner, Cafer Zorlu, Erdoğan Bozok, Tan Oral, Yalçın Çetin, Şadi Dinçağ ve Yurdağın Göker'dir.



Resim 23- Akbaba Dergisi kapağı – Cafer Zorlu (Çeviker, 2010: 337)

Mizah dergileri bir bir kapanmak zorunda kalmış, günlük gazeteler bir kaç ünlü çizerin dışında, yeni çizerlere yüz vermez olmuştur. Giderek çizerlerin bir kısmı çizgi-film ve tiyatro gibi alanlara kaymışlar, bir kısmı çizerliği bırakmış bir kısmı ise yalnızca sanat ve düşün dergilerinde çalışmalarını sürdürme olanağı bulmuşlardır. Tüm bu çöküşün nedeni, “Çizgide Mizah” ekolünün çizgi ve düşüncede ulaştığı rafineliktir. Bu da doğal olarak bir süre sonra çizerlerle kitleler arasındaki ilişkiyi koparmıştır (Sipahioğlu, 1999: 111). Sosyal ve politik yapı ile mizahçılarımızın ters düşmesi söz konusu olmuş, Avrupa’da yapılan uluslararası karikatür yarışmalarında birincilik alan çizerlerimiz, Türkiye’de etkin olamamıştır. Bu nedenle dönemin basını, bu karikatürleri geniş halk kitlelerine sunacak anlamda ve açıklıkta görmemiştir (Öngören, 1998: 98). Birinci sayfa karikatürlerinin aktüelliği okuyucu istemini karşılayamaz olmuştur. Gazetelerde gündemle ilgisiz bedava yabancı karikatürlere yer verilirken, yerli karikatürler duvarlarda afiş olarak yer bulmuştur. Bunun dışında reklamcılık, çizgi film,

çizgi roman, tiyatro ve seramik alanlarına kayan karikatürcüler olmuştur. Oğuz Aral, Ali Ulvi Ersoy, Ferruh Doğan, Mustafa Eremektar, Eflatun Nuri, Bedri Koraman gibi karikatüristler çizgi film şirketlerinde çalışmaya başlamıştır. Batı'da büyük stüdyolarda, geliştirilen teknik araç ve gereçlerin yardımıyla gerçekleştirilen çizgi film yapımı, Türkiye koşullarında daha zorlu bir işe dönüşmüştür (Atay ve Akşit, 2008: 91).

Aziz Nesin, bir önceki dönemin yayınlarından *Eşek* ve *Marko Paşa*'nın mizah anlayışı ile *Zübük Dergisi*'ni çıkarmıştır. Zübük esas olarak günlük gazete biçiminde çıkmıştır. Dönemin koalisyon hükümetine, özel sektöre ve polis baskısına karşı durmuştur. Bu muhalif tutumuyla diğer mizah dergilerinden ayrılmıştır. Ancak bir süre yayınlanabilen Zübük, umulan etkiyi gösterememiştir. Bu dönemde çizilen, iktidarı eleştiren karikatürler daha önce olduğu gibi vurucu olamamış, tam tersine iktidarın bir anlamda reklamı gibi kalmıştır (Sipahioğlu, 1999: 157).

50 Kuşağı'nın çizerleri etkisini koruyarak, gençleri sanata yönlendirme ve kalıcı adımlar atma adına mesleki örgütlenmeye yönelmişlerdir. Böylece o zamana dek karikatürü sadece basit bir gülmece olarak algılayan devlet mekanizmasını ilgilendirmeye başlamıştır. 1969'da Semih Balcıoğlu, Turhan Selçuk ve Ferit Öngören'in girişimiyle kurulan Karikatürcüler Derneği, bu sanatın gelişmesi ve üyelerinin gelişmelerden haberdar edilip eğitilmelerini hedeflemiştir. Ardından 1975 yılında İstanbul'da ilk Karikatür Müzesi açılmıştır (Koloğlu, 2005: 328). Derneğin amacı, bu sanatın sevilirlik ve yaygınlığını yükseltmek, bu alanda uğraşlar verenlerin çalışma koşullarını daha iyi duruma getirmektir. Derneğin logosu ise Turhan Selçuk tarafından tasarlanmıştır (Alsaç, 1994: 30).

1.5.2. 1970 – 1990 Dönemi Türk Karikatürü

1970-1980 evresi yine ordu müdahalesi ile başlamıştır. İktidar ve muhalefetin uzlaşmasız çelişmesi ordunun muhtırası ile kesilmiştir. 12 Mart 1971'de gerçekleşen Balyoz Harekatı ile hayat durmuş ve Türkiye büyük bir sessizliğe gömülmüştür. Basına, ezici bir sansür getirilmiştir. Karikatür açısından dönemin başlıca yayınları; Akbaba, Gırgır, Çarşaf, Fırt, Mikrop, Günaydın, Cumhuriyet, Hürriyet, Nokta ve Yankı'dır. 14 Ekim 1973 genel seçimlerine değin, karikatür zor zamanda konuşmanın güçlüğünü

yenmeye çalışmıştır (Çeviker, 2010: 25). Modern karikatür anlayışı ile seslerini duyuran Ali Ulvi Ersoy (Cumhuriyet), Turhan Selçuk (Yenigün), Bedri Koraman (Milliyet) ve Ferruh Doğan (Barış) dönemin mizah çizgisini yaşatmışlardır. Tan Oral, demokratik kitle örgütlerinde çizgileriyle devrimci bir savaşıma katılmıştır (Çeviker, 2010: 27). 1960'lı yılların sonuna doğru gündeme gelen ve Süleyman Demirel gibi 21. yüzyılın ilk yıllarına değin karikatüristlere en çok konu olan bir diğer siyasi lider, Demokrat Sol Parti'li Bülent Ecevit'tir (Koloğlu, 2005: 439).

1960'lardan sonra özel girişimcilerin sanayi yatırımları artmış ve köyden şehire zaten başlamış olan göç hızlanmıştır. Sadece büyük şehirler değil, Anadolu'daki bazı merkezler de hızla genişlemeye başlamıştır. Ayrıca televizyon Türkiye'de yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır (Cantek, 2012: 207). Kırsal kesimden gelen milyonluk kitleler kent alanlarına yerleşmede güçlükler yaşamış ve alternatif bir İstanbul yaşantısı oluşturmuştur. 1970'ler mizahının ana kaynağını kırdan kente göç eden kitlenin yaşadığı sorunlar oluşturmuştur (Boz, 2014: 150). Karikatürü basına sokan ve ona hayat veren klişe tekniği, yerini ofset baskıya bırakmıştır. Böylece resim ve çizgi basımı çok kolaylaşmış ancak yazı, daktilo ile yazıldığı için zor olan bölüm duruma gelmiştir. Bu nedenle basın, karikatür gibi çekici ve eğlendirici olanaktan yararlanma yolunu tercih etmiştir. Basında karikatürün yoğun kullanımı ise karikatürcülerin hızla çoğalmasına yol açmıştır (Öngören, 1998: 105). Türkiye'de her zaman kitlelere daha dolaysız hitap edebilmiş ve bunun için de sevilmiş olan karikatür sanatı, bu dönemde *Gırgır Dergisi*'yle büyük bir hamle yaparak okur kitlesini genişletmiştir. Karikatür dili, hayatın her alanında yansıma ve uzantılarını gösteren toplumsal süreçle karşılıklı etkileşime girerek çeşitlenmiş ve yaşanan hayatın bütün alanları işlenmiştir (Çeviker, 2010: 43). Siyasal iktidara karşı Markopaşa ile başlayan muhalif mizah geleneği, 1972 yılında yayın hayatına başlayan *Gırgır Dergisi* ile kitleleşmiştir. Oğuz Aral'ın *Gün Gazetesi*'ndeki mizah köşesi ile başlayan *Gırgır* serüveni, kısa sürede mizah sayfası sonra da bağımsız bir mizah dergisi olmasıyla devam etmiştir (Köse, 2016: 120).

1970-1980 evresinin başlıca mizah olayı olarak *Gırgır Dergisi*, on yıllık sürede canlı bir mizah sergilemiştir. 50 yıllık *Akbaba Dergisi* geleneğini eskitmiş ve okuyucu kitleleri ile doğrudan ilişki kurabilmiştir. Kadro oluştururken, "Çiçeği Burnundakiler"

adı altında binlerce genç çizerle tek tek ilişki kurmak gibi sabırlı bir eğitim sürecine girmiştir. Bu şekilde çizer ailesini büyüten dergi, sürekli bu usta-çırak eğitim bağına koruyarak “Gırgır Okulu” haline gelmiştir (Balcıoğlu ve Öngören, 1973: 118). Gırgır’ın kitlesel başarısı herkesin anlayabileceği bir mizah üretmesinden kaynaklanmış, bu nedenle de apolitik bulunmuştur. Popüler kültüre ve gündelik yaşama yakın durması, içeriğini argodan ve konuşma dilinden alması onu kendi kuşağının diğer yayınlarından ayırmıştır (Cantek, 2014: 209). Bu dönemde Oğuz Aral, karikatürcü bir genç kuşak yetiştirme adına büyük bir adım atarak, karikatür sanatını popüleştirmek istemiştir. Böylece Gırgır, Mad ve Krokodil dergilerinden sonra, dünyanın üçüncü çok satan mizah dergisi ünvanını elde etmeyi başarmıştır (Çeviker, 2010: 43). Oğuz Aral, Türkiye’de bir mizahi derginin geniş kitlelere hitap edebilmesinin temelinin, tarihteki mizah geleneğine bağlamıştır:

“Keloğlan, Nasrettin Hoca, Bektaşî, Karagöz gibi kişiler anonim halk kültürünün ürettiği simgelerdir. Bu kadar mizahi tipin aynı toprağın insanı olması tesadüfle izah edilemez. Günlük toplam gazete tirajı üç milyonu geçemeyen Türkiye’de bir mizah dergisinin her hafta 400-500 bin basması, Anadolu’da bir özellik olduğunu gösteriyor” (Atay ve Akşit, 2008: 272).

Gırgır çizerleri, basit, kendisini hemen ele veren, demek istediğini doğrudan söyleyen, çoğunlukla konuşma balonlu karikatürler çizmişlerdir. (Resim 24) Oğuz Aral hemen algılanabilen, gençler ve özellikle de fazla eğitilmiş olmayan geniş kitle tarafından kolay anlaşılabilen, mesajını doğrudan ileten, güler yüzlü ve çok satan bir dergi yapmayı hedeflemiştir (Atay ve Akşit, 2008: 166). Modern karikatürün neredeyse bir gelenek biçimini aldığı karikatür ortamı Gırgır’la birlikte bir kültür ikiliği yaratmıştır. Gırgır’ın A.B.D.’de yayımlanan Mad Dergisi’ni örnek alması, Karikatürcüler Derneği tarafından tepkiyle karşılanmıştır. Böylece Türkiye’de karikatür sanatında grafik mizah ve Gırgır mizahı olmak üzere iki ana eğilim var olmuştur. Birinci eğilimde esprinin yazıya başvurmadan salt çizgi ile verilmesi şeklinde açıklanabilir. Çizgi ile verileni arayıp bulmak okuyucuya bırakılmıştır. Sanatsal tad verme, kalıcı olma ve tüm insanlara dil farkı gözetmeksizin seslenebilme özelliği bu anlayışta görülmektedir. İkinci eğilimde ise konuşma balonlarındaki yazılar, görsel özellikle birlikte asıl espriyi de içermektedir (Şenyapılı, 2000: 50). Ferruh Doğan, Gırgır Dergisi’ndeki mizah ve karikatür anlayışını şöyle açıklamıştır:

“Gırgır, sözcük oyunlarına dayanan, çarpık kentleşmenin yarattığı tiplerin, televizyon dizilerinin, reklam kampanyalarının, çizgi roman biçimleriyle üretilen güncel bir mizahını oluşturmuştur. Gırgır, televizyonun yaygınlaşması ve basının magazinleşmesi ve kendi içinde değişimlerle çeşitlenerek süren etkin bir mizah olayıdır” (Koloğlu, 2005: 345).



Resim 24- Gırgır Dergisi karikatürü - Oğuz Aral - 1977 (Çeviker, 2010: 411)

Gırgır Mizah Dergisi, başarılı bir çizgi yakalamış ve apolitize gülmece üzerine bir mizah temeli kurmuştur. Böylece her kesimden okuyucuya seslenebilmeyi sağlamıştır. Kapakta güzel kadın figürleri, içerikte Oğuz Aral’ın erotizm ve argoyu kullanan Utanmaz Adam, Hafiyesi Mahmut gibi çizgi romanları yayımlanmıştır (Cantek, 2012: 211 - 213). Gırgır’ın karikatür üretim formülü, Walt Disney üslubu ile çalışan çizgi filmcilerin kullandığı formülle benzeşmektedir. Bu tarz, geometrik iskeletler üzerine inşa edilen hazır poz ve ifade kalıplarına dayanmaktadır. Bu da hızlı üretim ve üslup birliği avantajlarını getirmiştir. Aynı zamanda bu üslup, sevimli ve cana yakın bir görsellik sağlamıştır. Yeni karikatür yapısında, çizimlerde çizgi romana özgü teknikler kullanılmış, ona ait im ve simgelerden yararlanılmıştır. Konuşma ve düşünme balonları da çizime katılmıştır. Çizimlerin belli bir ayrıntı düzeyinde olmasına özen gösterilmiş, yerel özellikler vurgulanmıştır (Cantek, 2007: 103).

1980-1990 arası döneme gelindiğinde, dönemin başlangıcı itibariyle 12 Eylül 1980 Askeri Darbesi bütün ülkede büyük bir değişikliğe neden olmuştur. 1980 darbesinin ilk yıllarında Türkiye’de karikatür çizilemez, mizah yapılamaz hale gelmiştir. Bu dönemde Gırgır Dergisi beş hafta kapatma cezası almıştır. 12 Eylül 1980 hareketi ile Türkiye’de CHP dahil bütün partiler ve dernekler kapatılmıştır. Siyasi partilerin yanı sıra, Karikatürcüler Derneği ve 1975’te açılan Türkiye’nin ilk karikatür

müzesi de bu dönemde kapatılmıştır. Derneğin düzenlediği Uluslararası Nasreddin Hoca Karikatür Yarışması 1987 yılına kadar yapılamamıştır. Bunun üzerine dünya karikatüristleri dönemin askeri yönetimine karşı büyük tepki göstermiştir (Boz, 2014: 150).

“Demokratik düzeni rafa kaldıran siyasal ve silahlı güç, doğası gereği insanları yıldırma, sindirmeyi, korkutmayı, umutlarını kırmayı amaçlayan uygulamalar içinde olmuştur. Antidemokratik uygulamaları belgelemek ve kamuoyunu canlı tutma adına çizerlerin, mizahı sürekli gündemde tutma amacıyla çizdikleri görülmektedir” (Oral, 1998: 219).

Üç yıllık askeri yönetimden sonra, çok partili düzene geçiş çabaları başlamaktadır. Bu dönem, Anavatan Partisi'nin tek parti iktidarı ile geçmiştir. 24 Ocak 1980 kararlarıyla başlayan süreçte güçlenen neoliberalizm yalnızca ekonomik yapıyı değil, kültürel yapıyı da derinden etkilemiştir. Hukuki, kurumsal ve ekonomik alanlardaki değişimleri benimseyecek kitleyi yaratma işini ise medya ve reklam şirketleri üstlenmiştir (Cantek, 2007: 159). Askeri darbe sonrası bütün politikacılar yasaklı duruma düşerken, 24 Ocak Kararları'nın planlayıcısı Turgut Özal tek söz sahibi durumuna gelmiştir. Turgut Özal'ın vizyonu bir yandan dünyaya açılışı hızlandırırken, diğer yandan yolsuzluğun hızlanmasına zemin hazırlamıştır (Koloğlu, 2005: 461). 1980 sonrası neo-liberal politikalarla birlikte ekonomide ve toplumda yaşanan değişikliklerin mizaha yansımalarıyla karakterler ve sorunlar değişmiştir. 12 Eylül 1980 askeri darbesi ile susturulan mizah basını, 6 Kasım 1983 genel seçimlerinden sonra yeni bir başlangıç yapmıştır. 1983 yılından sonra mizahçıların baş konusu Turgut Özal olmuştur (Boz, 2014: 150). “Karikatürlerde iğrençleştirilmiş ya da komikleştirilmiş bir rejim ya da halk düşmanı betimlenmiştir. Dönemin siyasi olayları daha kolay anlaşılır biçimde, birkaç çizgiyle özetlenmiştir” (Cantek, 2014: 126).

1980-1990 döneminde İstanbul basınının tümü ve Anadolu'nun büyük kentlerindeki basın kuruluşları tamamen ofset tekniğine geçmiş ve böylece çizgiye, karikatüre, çizgi romanlara, bant karikatürlere yeni olanaklar açılmıştır. Dönemin en önemli özelliği Cumhuriyet Gazetesi'nde buluşan bant karikatürcüleridir. İsmail Gülgeç, Behiç Ak, Piyale Madra, Kamil Masaracı baskıya karşı söz söyleyebilmiş çizerlerdendir. Bu çizerlerin ele aldıkları konular birey, insan ilişkileri, aile, siyaset

olmuştur (Çeviker, 2010: 28). 1980'li yılların en ilginç isimlerinden biri Behiç Ak'tır. Değişen toplumun gözden kaçan yorumunu, yine değişen yeni izleyicisine, taze, diri ve son derece gösterişsiz bir tasarımlama seçerek sunabilmiş ve büyük ilgi görmüştür (Şenyapılı, 2000: 60).

12 Eylül askerî darbesi sonrası gelen yasaklarla Gırgır Dergisi, muhalif kimliğinden uzaklaşarak apolitik ve sadece gülmece üzerine yoğunlaşan bir içeriğe bürünmüştür. Bu çerçevede siyaseti ve siyasetçileri hedef alan mizah anlayışı yerini tamamen gündelik hayat eleştirisine bırakmıştır. Böylece mahalledeki ve sokaktaki gündelik insanlık hâlleri Gırgır'ın sayfalarına taşınmaya başlamıştır (Köse, 2016: 121). 1980-1990 dönemi bir bakıma Gırgır Dergisi'nin sonu olmuştur. 1986 yılında Güneş Dergisi'ne giden bir grup Gırgır çizeri, *Limon Dergisi*'ni kurmuştur. 1989'da ise bir diğer grup ayrılarak *Hıbr Mizah Dergisi*'ni çıkarmıştır. 1980-1990 döneminde yayınlanmış mizah dergilerinin çoğunluğu Gırgır'dan kopan parçalardır. Bunlar sırasıyla Dalga (1985), Gümgüm (1985), Limon (1986), Salata (1986), Hıbr (1989), Dıgıl (1989) ve Fırfır (1989)'dır (Öngören, 1998: 122).

Bu dönemde Limon'un çıkışıyla mizah dergiciliğinde yeni bir sayfa açılmıştır. Gani Müjde, Metin Üstündağ, Kemal Aratan, Mehmet Çağçağ, Şükrü Yavuz, Can Barslan gibi isimlerin oluşturduğu dergi, Güneş Gazetesi tarafından çıkarılmıştır. Limon'la birlikte var olan şaka ve nüktedan çizgi; rahatsız edici, radikal bir eleştiriye dönüşmüştür (Cantek, 2012: 250). Cesaretle olayların üzerine giderek, yergiden groteske uzanan bir yelpazede sorumluların maskelerini indiren Limon'un bu dönemi, Markopaşa serüveni ile karşılaştırılabilir. Bu nedenle Limon Dergisi'ne sürekli davalar açılmış ve çizerleri ceza almış, hatta hapis yatmıştır (Çeviker, 2010: 28). 1991 yılında ise dergi kapanmak zorunda kalmıştır.

Limon'un ardından Leman, Penguen, Uykusuz, L-Manyak, Öküz, Hıbr ve Hıbr'ın devamı olarak gelen HBR Maymun gibi karikatür dergileri ortaya çıkmıştır (Kamiloğlu, 2013: 4). Bu dergilerin özelliği, Gırgır Dergisi'nin sadece siyah ve sarı renkleri kullanmasının ardından, renkli kapak ve içeriği tercih etmeleridir. Ancak sonraki dönemlerde yazar ve çizerlerin farklı dergilere dağılması ile okuyucu kitlesi de

bölünmüş ve Gırgır'dan koparak oluşmuş bu dergiler, Gırgır'ın satış rakamlarını yakalayamamıştır.



Resim 25- Limon Dergisi kapağı – 1988 (Çeviker, 2010: 500)

Gırgır'dan ayrılan çizirlerin kurduğu dergilerde görülen çizgi tarzında, Oğuz Aral'ın kaçındığı taramalar mevcuttur. Bazı taramalar sulandırılmış çini mürekkebiyle yapılmış tonlamaları da barındırmaktadır. Gırgır estetiğinden farklı olarak, yumuşak-yuvaklak çizgiler değil, sert-kırık çizgiler baskındır. Dönemin mizah dergilerinde Fransa ve Amerikan çizgi-roman biçimlerinden de etkilenmeler görülmektedir (Cantek, 2007: 102-103).

1.5.3. 1990 – 2016 Dönemi Türk Karikatürü

1990 yılına girerken siyasal yasakları kaldırılan eski liderler, partilerinin başına geçmişlerdir. Dönemin başbakanı Yıldırım Akbulut, cumhurbaşkanı Turgut Özal'dır. 1991'de yapılan erken genel seçimlerinde ise Süleyman Demirel başbakan olarak ortaya çıkmıştır. Artık Süleyman Demirel ile Turgut Özal, karikatürlerde Karagöz-Hacivat gibi sempatik bir ikili olarak çizilmişlerdir (Öngören, 1998: 108). Yeni Anayasa'nın halk tarafından onaylanması ve ardından genel seçimlerle, karikatür yeniden göreceli de olsa özgür bir çalışma ortamına kavuşmuştur. Seçim galibi Anavatan Partisi Başkanı ve Başbakan Turgut Özal, karikatür için olağanüstü bir kişiliktir. Karikatür açısından dönemin başlıca süreli yayınları Gırgır, Limon, Deli, Leman, Hıbrır, Dinazor, Pişmiş Kelle, Diyojen, Hürriyet, Milliyet, Cumhuriyet, Güneş ve Sabah'tır. Bu dönemde

modern mizah üzerine üç dergi; Sıfır, Kara Kare ve Diyojen'dir. Yazıda ve çizgide modern olanı arayan Diyojen, yaklaşık yüz yıllık modern mizah dergiciliğinin bir sentezini kurmayı hedeflemiştir (Çeviker, 2010: 28). 1993 yılında Nezh Danyal'ın girişimiyle Kültür Bakanlığı'nca "Dünya Karikatür Galerisi" açılmıştır. 1994'te ise Danyal, Karikatür Vakfı'nı kurmuştur (Koloğlu, 2005: 329). Dönemin popüler mizah dergilerinden Limon ve Leman ise, bireysel estetik anlayışların ve mizah tarzının ön plana çıktığı dergi geleneğinden çıkarak, politik olandan apolitik olana, evrensel olandan yerel olana, naif çizgilerden karmaşık çizgilere ve bol taramalı karikatürlere kadar pek çok tarza yer vermiştir (Cantek, 2007: 132).

Mizah dergisi yayıncılığında 1990'ların özellikle ikinci yarısına damgasını vuran dergi Leman olmuştur. Leman Dergisi'nde ön plana çıkan karikatürist ve mizah yazarları; Güneri İçoğlu, Kaan Ertem, Can Barslan, Behiç Pek, Tuncay Akgün, Kemal Aratan, Suat Özkan, Mehmet Çağçağ, Bahadır Boysal ve Bahadır Baruter'dir. Diğer mizah dergileri birer birer kapanırken, Leman birkaç sene içerisinde markalaşıp başlı başına bir medya grubu haline gelmeyi başarmıştır. Leman yayınları, 1990'ların ikinci yarısından itibaren Kedi, L-Manyak, Öküz, Git gibi mizah ve mizah dışı konulara odaklanan çeşitli dergiler yayımlamaya başlamıştır (Cantek, 2007: 129).

2000'li yıllara doğru Türkiye'de mizahçılar yeni konularla ilgilenmek zorunda kalmıştır. Çeteler, mafyalar, kaçakçılar, terör olayları, özelleştirmeler bu dönemin mizah gündemini oluşturmuştur. Liberal anlayışın ve kamplaşmanın sonucu gazeteler, televizyon kanalları hızla el değiştirir olmuştur (Boz, 2014: 151). 1990'larda başlayan toplumsal dönüşümün en belirgin dışavurumu siyaset sahnesinde görülmüştür. Temelleri yeni atılmış olan Adalet ve Kalkınma Partisi 2002'de iktidara gelmiştir (Çeviker, 2010: 29). Dönemin siyasi ortamında öne çıkan isim olarak Recep Tayyip Erdoğan, gazete ve mizah dergilerinin karikatürlerinde yoğun olarak çizilmiştir. Bu dönemde Türkiye'de bazı mizah dergilerine siyasi otoriteler tarafında birçok dava açılmıştır. Ancak mizah yine geri adım atmazarak, açılan davalar veya kapatma baskılarına rağmen açık sözlülükle ve sert bir şekilde eleştirilerine devam etmiştir. Daha da ileri giderek açılan davalarla dalga bile geçmeyi başarmıştır (Boz, 2014: 151). Dönemin başlıca süreli yayınları; Leman, Fermuar, Penguen, Uykusuz, Gaste, Bayan

Yanı, Aktüel, Homur, Küstah, Cumhuriyet, Milliyet, Hürriyet, Radikal, Akşam ve Vatan'dır. Dönemin öne çıkan karikatüristleri ise Erdil Yaşaroğlu, Selçuk Erdem, Yiğit Özgür, Cem Dinlenmiş, Umut Sarıkaya ve Uğur Gürsoy'dur.

Gırgır ile tanıdığımız birçok çizer artık çeşitli yayın organlarında, bireysel kariyerlerini sürdürmektedir. Gırgır'ın çizgisini sürdürmeye çalışan çeşitli dergiler ise artık o başarıya erişememiştir. Bunun sebebi, mizah ihtiyacının Gırgır döneminde olduğunun çok gerisinde, çok daha kaba ve olgunlaşmamış aşamada olması olarak gösterilebilir (Çeviker, 2010: 45). Bu dönem Gırgır'dan süregelen, çizerler açısından dergilerdeki parçalanma ve yeni yayınların doğuşu devam etmiştir. Leman'dan ayrılan bir topluluk Penguen'i, oradan da ayrılan bir diğer topluluk da Uykusuz Dergi'sini kurmuştur. Dönemin en önemli karikatür olaylarında biri, Musa Kart'ın başbakanı "kedi" olarak çizmesi ve akabinde hakkında dava açılması, yargılanması ve aklanmasıdır. Başbakanın, karikatürünün çizilmesinden hoşlanmıyor oluşu ve mizah dergilerine sık sık dava açılması, yayın sahipleri üzerinde bir baskı oluşturmuştur. Özgür eleştiri ortamı sağlanamayan bu yayınlarda karikatüristlerin işlerine son verilmeye başlanmıştır. Böylece günlük gazetelerde karikatür kendine yer bulamaz hale gelmiştir (Çeviker, 2010: 29).

Gırgır ekolünde, karikatür konuşma balonlarında kullanılan cümlelerin olabildiğince kısa kullanılmasına önem gösterilmiştir. Bunun sebebi yazılı esprinin yanında, görsel dilin de eski gücünü koruma düşüncesidir. Gırgır'dan sonra gelen dergiler ise, yazılı dil kullanımını üst seviyeye çıkarmıştır. (Resim 26) Özellikle Ahmet Yılmaz, Metin Fidan, Kaan Ertem, Serkan Altunigne, Umut Sarıkaya ve Yiğit Özgür gibi çizerlerin karikatürlerinde yoğun bir yazılı dil kullanımı, esprinin kolayca anlaşılmasını sağladığı gibi, ikincil esprilere ve ek komikliklere yol açmıştır (Bezci, 2006: 114).



Resim 26- Yiğit Özgür karikatürü örneği (2012), Uykusuz Dergisi, Sayı: 250

2002 tarihinde kurulan Penguen, dönemin en popüler mizah dergisi haline gelmiştir. Penguen'in ilk kadrosu Metin Üstündağ, Bülent Üstün, Erdil Yaşaroğlu, Cengiz Üstün, Memo Tembelçizer, Gani Müjde, Hakan Karataş, Selçuk Erdem, Bahadır Baruter, Fatih Solmaz, Doğan Güneş, Suat Gönülay, Emrah Ablak ve Deniz Ensari'den oluşmaktadır. Penguen Dergisi'nin bütününe bakıldığında popüler kültür eleştirileri, ikili ilişkilerde yaşanan gülünç durumlar, cinsellik ve Türkiye'nin uluslararası ilişkilerine dair ayrıntılar ele alınmaktadır (Kamiloğlu, 2013: 5).

2013 yılında meydana gelen Gezi Parkı direnişi ise, tüm Türkiye'de etkisini göstermiş bir toplumsal olay olarak karşımıza çıkmaktadır. Pasif direniş olarak adlandırılan ve bir halk tepkisi halinde gelişen olaylar zincirinde, iletişim ve mizah yönünden öne çıkan en önemli etken sosyal medyadır. Bu süreçte 90 kuşağı denilebilecek gençleri görsel olarak etkileyen en önemli kanallardan biri olan sosyal medya, gençlerin söylemini iki şekilde etkilemiştir. Yazılanlar kısa, vurucu olması ve mesajın en kısa yoldan verilebilmesidir. Sosyal medya ile yetişmiş, iletişim kuran ve düşünme-yazma faaliyetlerini esas olarak sanal ortamda gerçekleştiren bu genç kuşak, alışkın oldukları bu tekniği sokak hareketinin diline taşımıştır. Bu apolitik denem kuşağın politik olarak beslendiği en önemli kanallardan biri ise, yazılı basında muhalefetin sürdürülebildiği mizah dergileridir (Gönenç, 2013: 79). Mizahçılar, Gezi Parkı protestolarındaki mizaha, Türkiye'deki kullanımı açısından bir dönüştürücü gözle bakmıştır. Sokaklar bir mizah dergisi olduğunda, bu durum mizahçılar ve karikatüristler üzerinde, mizahın toplumdaki rolünü nasıl değerlendirdikleri üzerine bir etki doğurmuştur. Eğlenceli ve heyecan verici olduğu kadar, bu süreç ve ortaya çıkan çok sayıda genç ve parlak fikir ile rekabete ayak uydurmak, mizahçılar için zorlayıcı bir durum teşkil etmiştir (Boylan, 2016: 347). Bir dergi veya yayının çizeri olmayan,

ismi duyulmamış sanatçıların karikatürleri, mizahi illüstrasyonları, anonimleşmiş sloganlar ve duvar yazıları hem sosyal medyada hem de sokakta mizahi yönden Gezi Parkı protestolarını en iyi anlatan örnekler haline gelmiştir.

1990'ların ikinci yarısından itibaren internet tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de yayılmaya başlamıştır. İnternet teknolojisi sayesinde yeni medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte, yeni mizah türleri ortaya çıkmaya başlamıştır (Boz, 2014: 151).

Dijitalleşmenin karikatür üzerindeki etkinliğini en çok arttırdığı dönem olan 2000'li yıllarda karikatür sanatı, dijital dönüşümle birlikte farklı kanallardan okuyuculara ulaşmaya başlamıştır. Mizah dergilerinin bayii bazında satışları düşerken, bu yayınlardaki karikatür tipleri internette yayılmaya başlamıştır. Analog olarak kağıt üzerinde okuma alışkanlıkları, yerini dijital dergilere bırakmaya başlamış ve karikatür, yeni medyanın önemli unsurlarından biri olmuştur (Uçan, 2013: 41). Mizah dergilerinde çizilen karikatür tipleri internet sitelerinde okuyucular tarafından paylaşılabilen ve yeni formlara sokulabilmektedir. Bu nedenle hala klasik basım-yayın geleneğini sürdüren mizah dergileri, bir yandan da dijital yoldan satışa açılmaya başlamıştır (Boz, 2014: 151). Mizah dergileri, özellikle kapaklarıyla sosyal medyada etkin hale gelmiştir. Karikatürde ve mizahta dijitalleşmenin, dergilerin bayi satışlarını düşürdüğü fakat internet aracılığıyla ve dijital ortamlarda bir yandan da karikatür ve mizahı daha çok kişiye ulaştırdığı da gözlemlenmiştir (Uçan, 2013: 45-49).

Karikatür sanatında dijital ortamın sağladığı yararlar sadece daha geniş kitlelere daha hızlı ulaşımının yanı sıra üretimde de çizicilere pratik yollar sağlamıştır. Türkiye'deki ilk örnekleri incelendiğinde, renksiz hazırlanan karikatürler, bilgisayar programlarının kullanımı ile renklendirilebilir ya da tamamıyla dijital ortamda çizilir olmuştur. Çini mürekkebiyle çizilen karikatürler, çizim hatalarını gösterirken, dijital ortamda karikatür üzerinde çizimin her aşamasında değişikliğe gitmek mümkündür. Elle çizim ya da renklendirme hassas olduğundan çizim yanlışları, istenilen rengin elde edilememesi gibi sorunlar oluşmaktadır. Dijitalleşmeyle birlikte bilgisayar ortamında gerekli düzenlemeleri yapmak ve istenilen renk değerine ulaşmak mümkün hale gelmiştir (Uçan, 2013: 48).

“Başka bir dile gereksinimi olmayan kendisi bir dil olan karikatür, bir dünya dili olarak sanal dünyada da iletişim aracı olma görevini sürdürecektir. Gelişen teknolojilerden yararlanarak yeni anlatım biçimleri kazanacak, başlangıçta çekinilen yabancılıklar, acemilikler ve tartışmalar karikatürün konusu olacaktır” (Şenyapılı, 2003: 203).

Mizah ve karikatür, Türkiye’de oldukça önemli bir anlamlandırma pratiği olarak karşımıza çıkmaktadır. Mizah dergileri yayımlandıkları her dönemde zamanı ve toplumsal hayatı dikkatle izleyen ve dönemlerinin en çok satan dergileri olmuşlardır. Mizahi temsil biçimleri diğer güzel sanatların aksine, gündelik olandan kopuk olmayan, gündeliğin içinden çıkan, onu biçimlendiren ve eğitilmiş bir algı gerektirmeyen kodlamalarla yüklü bir anlamlandırma pratiğidir. Bu biçimler, bazı kitlelerce yoz bir popüler kültür ürünü olarak yerilirken, bazılarınca da halkın kendisinin ifadesinin bir biçimi olarak yüceltilmektedir (Cantek, 2007: 147). Teknolojik gelişimin sunduğu olanaklarla karikatür sanatı devinimini sürdürmektedir. Geçmiş çok uzun olmasa da oluşturduğu veriler, bu süreci hızlandırmaktadır. Karikatür sanatı, sanatsal ve toplumsal akımlardan, teknik gelişmelerden de yararlanarak yepyeni bir yol izleyip kendi tarihsel sürecini oluşturmaktadır (Efe, 2007: 1).

1.6. Sanatın Farklı İfade Biçimlerinde Karikatür

Sanat, kullandığı biçimleme araçları ve kullandığı yöntemler sonucunda varmak istediği amaca göre dallara ayrılmaktadır. Aynı zamanda farklı sanat dalları birbirleri ile ilişki içinde kalmaya devam etmektedir. Her sanat dalı, başka bir sanat dalından destek alabilmektedir (Coşar, 2010: 697). Dramatik Sanatlar; göze ve kulağa hitap eden, zaman ve mekan boyutu ile ortaya çıkan sanatlardır (tiyatro, opera, bale, dans). Fonetik (Kinetik) Sanatlar; sese ve söze biçim veren sanatlardır (edebiyat, müzik). Plastik (Görsel) Sanatlar ise maddeye biçim veren sanatlardır (heykel, resim, seramik, grafik, çizgi film) (Yardımcı, 2010: 28). Bu sanat dalları içerisinde esnek anlatım biçimleri ve çizgisel diline sahip olan karikatür, farklı formlarda kendini gösterebilmektedir. Pratik bir şekilde ilgi odağı oluşturmayı başarması, hızla kitleleşmesi, toplumsal işlevi ve kavradığı sorunları geleceğe dönük olarak yorumlama becerisi, karikatürün öteki sanatlarla karmaşık bir ilişki içinde olduğunun göstergesidir (Acar, 1979: 11). Bu özelliklerinin katkısıyla karikatür sanatı, gazete ve dergilerle sınırlı kalmayarak, çizgi

romanda, eğitim malzemelerinde, duvar resimlemelerinde, televizyonda animasyon olarak, baskılı malzemelerde ve süslemelerde kullanılarak varlığını sürdürmektedir (Fidan, 2007: 43). Sanat türlerinin bileşim çağı içerisinde Adolf Born, bu olguyu şöyle açıklamaktadır; “Resimle karikatür arasındaki sınır bir karmaşa halindedir. Dolayısıyla grafik mizah, grafik resim, kara mizah gibi tanımların arasındaki sınır da ortadan kalkmıştır. Bu iç içe geçme durumunda önemli olan plastik kalitenin sağlanmasıdır” (Çeviker, 1997: 292).

Karikatür, anlatım aracı olarak genellikle abartılmış biçim deformasyonları içeren çizimler kullanılmaktadır. Gerçekliğin ilgili yanlarını abartma, ilgisiz yanlarını ise yalınlaştırma ya da bir yana atma tekniği, sanatçıyla karikatürcüyü aynı noktada toplayan bir özelliktir (Koestler, 1997: 9).

“Geometrik orantılar sanat eserinde geçerli olurlar. Örneğin; bir dikdörtgenle, bu dikdörtgenin eni ölçülerinde bir kare arasındaki orantı buna örnek teşkil edebilir. Ancak geometrik orantıların bir sanat eserinde kusursuz gerçekleşmesi bir cansızlık da yaratabilir. Bu yüzden kasdi bozmalar, eseri çok daha çekici kılacaktır” (Poroy, 1997: 37).

Çizgi, karikatürün tanımı itibariyle önemli bir dayanak ve temel biçimlendirme elemanıdır. Karikatürün çizgiye dayalı, çizgiyle oluşturulan yapısı onu grafik sanatlara yaklaştırmaktadır (Şenyapılı, 2000: 3). Grafik sanatının kollarından birisi olarak gösterilen karikatür, bu nedenle semantik ve estetik olarak incelenmektedir. Semantik yanı düşünce ve içeriği temsil ederken, estetik yanı ise görsel iletinin sanatsal yanını oluşturmaktadır (Özer, 2004: 1). Grafik araçlar yardımıyla, genellikle desenle ifade edilmiş bir mesajın iletilmesi söz konusudur. Karikatürün çizgisi grafik resme bağlı sayılsa bile onu ayıran en önemli etken mizah yüklü oluşudur (Selçuk, 1998: 279).

“Mizah ögesi olmaksızın karikatür yaratılamaz. Çizgi için aynı şey geçerli değildir. Karikatürün, değişik malzemeyle, örneğin kolaj tekniği ile yapıldığını da düşünürsek, çizgiyi karikatürün olmazsa olmaz öğeleri arasından çıkarabiliriz” (Çeviker, 1997: 207).

20. yüzyıldaki modern karikatür anlayışında yazı kullanımından tümüyle vazgeçilmesi “humour graphique” tanımını ortaya çıkarmıştır. Türkiye’de “50 Kuşak”ın önde gelen çizerlerinden Turhan Selçuk, bu tanımı Türkçe’ye “grafik mizah” olarak çevirmiştir (Selçuk, 1998: 151). Bu tanımlama grafik sanatı ile karikatürü

bir yandan bütünlerken, karikatür ile mizahi illüstrasyon ayrımını da gündeme getirmiştir. Mizahi illüstrasyon ile karikatür arasındaki fark, bu alanların her ikisinde de eserler veren sanatçıların etkisiyle tam olarak belirginleşmemektedir. Özellikle bilgisayar teknolojisinin ve uygulamalarının yaygınlaşması ile birlikte karikatür yeni bir boyut kazanmış, karikatüristler de farklı arayışlara yönelmişlerdir. Karikatür-grafik ilişkisi artmış, dijital eserlerin illüstrasyon, grafik ya da karikatür olarak doğrudan isimlendirilmesi ya da bir ayrımın yapılabilmesi güçleşmiştir (Uçan, 2013: 49). Örneğin; Jan Lenica, Tomi Ungerer, André Rouveyre, Ralph Steadman ve Aubrey Hammond grafik tasarım alanında gerçekleştirdikleri afiş ve illüstrasyon çalışmalarına karikatürize yorum katmış önde gelen sanatçılardandır.

Bu alanda ön plana çıkan Türk çizerlerden Selçuk Demirel ve Gürbüz Doğan Ekşioğlu, Avrupa ve Amerika'da önde gelen dergi ve gazetelere karikatür çizerek isimlerini tüm dünyaya duyurmuşlardır. Bu isimler, karikatürde çizginin yanına renk ve doku elemanlarını da katarak karikatüre plastik boyut kazandırmış ve karikatürün resim gibi kalıcı olmasını amaçlamışlardır (Girgin, 1985: 92). Sanatın bireşimler çağında bu çizerlerin eserleri, karikatür, resimleme, grafik ve kolaj türlerini tek karede bütünleştirerek geniş bir algıya hitap etmiştir. Çizerlerin bu yaklaşımı, karikatür sanatını belirli kalıplara sokmadan, eserlerini istedikleri disiplin içerisinde tanımlama özgürlüklerini açığa çıkarmıştır.



Resim 27- Gürbüz Doğan Ekşioğlu karikatürü - 1984 (Koloğlu, 2005: 362)

Werner Hofmann modern sanat ile karikatürün iki yaklaşımda benzeştiğini öne sürmüştür. Bunlar, çizgilerle basitliğe gitmek ve mutlak güzelliği değil, gerçekliği aramak olarak tanımlanabilir. Karikatürcü, biçimi daima basitleştirmeye çalışmıştır. Ressamların da aynı yolu izlediği görülmektedir (Topuz, 1986: 23). Modern sanattan da önceki devirlerde karikatürün resim sanatıyla ayrılmaz bir bağı olmuştur.

Abartma, parodi, alay, mizah ve konuşma balonları gibi karikatürün özellikleri, aralarında Honore Daumier, William Hogarth, Rodolphe Töpffer, Henri de Toulouse-Lautrec, Francisco Goya, George Grosz, Paul Klee, Joan Miro ve Pablo Picasso'nun da bulunduğu çok sayıda ünlü sanatçının yapıtlarında görülmektedir. Bu sanatçılar, bazı eserlerinde karikatür tiplerini ve görüntülerini yapıtları için kaynak olarak kullanmış ve süreç içinde bunları resme dönüştürmüşlerdir (Şenyapılı, 2000: 22). Karikatürel betimleme başka idealar ve simgelerin kaynakları ile birlikte tuvallere girmiştir. Ancak karikatürel betimleme beraberinde bir tarih, toplumsal kurgulama ve popüler anlayış taşımaktadır. Andy Warhol, Roy Lichtenstein ve Philip Guston gibi sanatçılar belli bir karakteri yalıtım ya da bir imgeyi karikatürcü gibi ama çok ciddi bir niyetle aktarmak için karikatürel betimlemeyi kullanmıştır. Bu örnekler dahilinde karikatür; güzel sanatlara dış dünyaya gönderme yapmayı, onunla oynamayı, bir sanat yapıtındaki niyetlerle alay etmeyi, şakalaşmayı ve maskeleyi sağlamıştır (Şenyapılı, 2003: 72-73).

Türkiye'nin önde gelen karikatür ustalarından Cemal Nadir Güler, karikatürü; resimle, edebiyatın birleştiği sanat olarak tanımlamıştır (Selçuk, 1998: 283). Bu yaklaşım, ülkemizde karikatür sanatının ilk örneklerinin resimsel ve yazıya dayalı olmasından kaynaklanmaktadır. Ancak 20. yüzyılın ortalarında karikatüristler, yazıdan vazgeçerek, abartılı anlatımı sade çizgiyle buluşturmışlardır. Bunun yanı sıra, karikatürde karşımıza çıkan biçim bozma, abartı, grotesk etmenleri ve iki boyutlu tasvir biçimleri ressamların da tercihi haline gelmiştir. Bu şekilde birkaç sanat dalında birden eserler veren çok yönlü sanatçılar ön plana çıkmıştır. Ressam kimliğinin yanı sıra uzun süre Devlet Tiyatroları'nda dekoratörlük yapmış olan Turgut Zaim, Fahir Aksoy'un "Kürdün Meyhanesi" kitabında anlatılan bazı edebiyat insanlarını, karikatürize ederek çizmiştir (Efe, 2007: 104). Turgut Zaim gibi, resim alanında fırçasını ve kalemını

karikatür sanatı için de oynatmış diğer ünlü isimler Nuri Abaç, Abidin Dino, Fikret Mualla, Bedri Koraman ve Güngör Kabakçioğlu'dur.

Karikatür, çarpıtılmış çizim olarak tanımlanmaktadır. “Karikatürize etmek” ise çarpıtmak anlamına gelmektedir (Şenyapılı, 2003: 14). Çoğu kez abartma ve biçim bozma karşılığında kullanılan “karikatürize etmek” deyişi, yazın, tiyatro ve sinemada da uygulanabilmektedir. Gölge oyunu ve kukla da karikatürleştirilmiş tiplerden yararlanmaktadır (Alsaç, 1994: 7). Levent Cantek'in tanımıyla karikatürize etmek; ‘basitleştirmek’ veya ‘belirginleştirmek’ olarak herkesin hemen anlayabileceği biçimde bir klişeye dayandırmak anlamında kullanılmaktadır. Bu açıdan mekan ve zaman ruhu da karikatürize edilebilmektedir. Bu yönüde önemli olan belirlenen amaçtır. Karikatürize etmek, karikatürden çıkmış gibi görünse de karikatürün ilham kaynağı ya da öncüsü olarak, tiyatro, taklit, gündelik hayattan jestler ve ilişkiler gösterilebilir (Levent Cantek, 31.10.2016 Tarihli Görüşme, EK 4). Karikatür ile tiyatro arasında kurulan bu bağa örnek olarak Sevda Şener, tiyatro sahnesinde oluşturulacak karakterlerin yazınsal ve devinimsel üretimindeki önemli noktaları açıklarken, karikatür biçimlemelerine benzer bir yol göstermiştir. “Sahneye koyuşta da, oyunu yazışta da insanı asal noktalar, asal lekeler olarak görmek, ilişkileri çizgiler ve biçimlerle oluşturmak, koyu, açık vurgularla çeşitleyip zenginleştirmek, dengelemek ve buna ek olarak hareketli bir plastik görünüm sağlamak gerekir” (Şener, 1972: 56). Karikatürde ve sahne üzerinde oluşturulan tipler ve görünüşler arasındaki benzerlikler bu şekilde mecazi anlamlarda ortaya çıksa da, bu iki sanat dalı arasında karşılıklı etkileşimlerin önünü açmaktadır.

Tiyatro tarihinde hareket, mimik ve konuşma biçimi olarak karikatürize bir tip oluşturmanın en meşhur örnekleri, Commedia dell'Arte oyunları ve Moliere komedyalarında görülebilmektedir. Güldürüye dayalı Geleneksel Türk tiyatrosunda ise Karagöz ve Ortaoyunu örneklerinde soyut bir dünya betimlemesi ve karikatürize tipler karşımıza çıkmaktadır (İpşiroğlu, 1992: 214). Abidin Dino, bu türler arasındaki benzer biçimleri şu şekilde değerlendirmiştir:

“Karagöz, beyaz perdede komik kişilerin, komik durumlarını canlandırmaktadır. Karikatür, aynı işlevi, dural olarak beyaz kağıt üzerinde

görmektedir. Karagöz’de imge komiği ile durum komikliği birleşiyor. Karikatürde ise surat komikliği ve toplum komikliği bir arada yürütülmüş oluyor. Ortaoyununa bakacak olursak aktörler, yüz hareketleri ve makyajları ile canlı karikatürler yaratıyorlardı. Ortaoyunu, canlı karikatür alanına giriyor, ressamalara örnek yaratıyordu. Dümbüllü’nün canlı yüz karikatürleri, Leonardo Da Vinci’nin çizgi karikatürlerine çok benzemektedir” (Demirel, 2007: 217).

20. yüzyıla doğru, ayrı bir görsel sanat olarak kabul edilmeye başlayan karikatür biçemi, yaratılan sahne karakterlerinin ve mekanlarının görselliğini de şekillendirmeye başladığı örnekler ortaya çıkarmaya başlamıştır. 1896’da Alfred Jarry’nin kendi yazıp yönettiği ve bir grotesk tiyatro örneği olan *Ubu Roi* isimli oyundaki başkarakter Kral Übü, savaşa susamış bir anti-kahramandır. Bu tiyatrodaki gerçekler benzetmeci tiyatro geleneği doğrultusunda görüldüğü gibi yansıtılmamış, çarpıtılarak, karikatürleştirilerek, çirkinleştirilerek özüne inilmiştir. Bu, bastırılmış içgüdülerin, korkulu düşlerin sahnede somutlaştığı ürkütücü bir tiyatrodur. Aynı zamanda gülünç öğeler de barındırmaktadır (İpşiroğlu, 1992: 271). Maskeli bir fars havası içinde oynanan oyunda, olayların geçtiği yer soyutlanmıştır (Candan, 2013: 55). Kral Übü’nün görselliği ise metnin yazım aşamasında bizzat Alfred Jarry’nin karikatürize çizimleriyle oluşturulmuş ve bu görsel biçimini oyunun daha sonraki yapımlarında da korumuştur. Örneğin; Orhan Duru’nun *Üzbik Baba* adıyla Türkçe’ye uyarladığı ve Dostlar Tiyatrosu’nun 1988-1989 sezonunda sahnelediği bu oyun, türlü sahne buluşlarıyla renkli bir sirk gösterisine dönüşmüştür. Genco Erkal, Üzbik Baba rolünü kuklamsı ve yapay bir tip olarak canlandırmış ve (Resim 28) görsel olarak hem tanıdık bildik gelen, hem de yadırgatan garip bir yaratık ortaya çıkarmıştır (İpşiroğlu, 1992: 272). Genco Erkal, sahne üzerinde bu tipi yorumlarken izlediği yöntemleri şöyle anlatmıştır:

“Übü gerçek bir insan değil, bir simge, bir güçtür. Fütürist’lerin resimleri, Grosz’un çizimleri gibi soyut bir şeydir. Bir ses Übü, doğal olmayan bir konuşma biçimi, grotesk çizgilerden oluşan bir görüntü. Rolü hazırlarken gözümün önünde belli çizgiler, biçimler vardı. Alfred Jarry’nin kendi çizimleri de yardımcı oldu bana” (İpşiroğlu, 1992: 275).

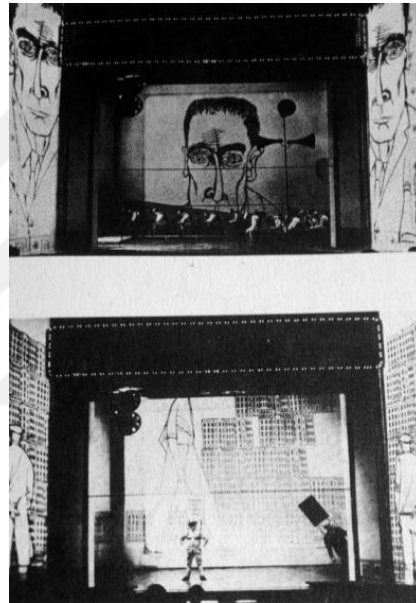


Resim 28- Üzbik Baba - Dostlar Tiyatrosu - 1988-89 (İpşiroğlu, 1992: 276)

Bu açıdan Jarry'nin karikatür çizgileri, ilk olarak kağıt üzerinde oyun metniyle beraber iki boyutlu olarak bir tip oluştururken, o tipi canlandırarak oyuncuya da biçimsel olarak kılavuzluk etmiştir. Aynı şekilde kalemimi hem absürd hikayeler hem de absürd çizgiler oluşturmak için oynatan isimlerden Roland Topor ve Friedrich Dürrenmatt'ın tiyatro oyunlarında da bu etki hissedilmektedir. Bu isimlerin oluşturduğu mekan ve karakterler, hem yazar hem çizer kimlikleri sayesinde, işitsel ve görsel olarak algılanabilmektedir. Çizimlerinde, karanlık ve karamsar desenlerle absürd konular işlemiş olan Roland Topor, yazdığı oyunların hikayelerini de grotesk öğeler ve kara mizah diliyle anlatmıştır (Topuz, 1997: 71). Türkiye'de 2016 yılında "Yolcu Tiyatro" tarafından sahnelenen Roland Topor'un *Joko'nun Doğum Günü* adlı oyununda kullanılan sahne tasarımı karikatür çizgileriyle oluşturulmuş ve oyun afişinde Topor'un karikatürü yer almıştır (Uluçay, 2016).

20. yüzyıl tiyatrosunda absürd tiyatro ile birlikte politik ve epik tiyatrodada da karikatür görselliği kullanılmıştır. Politik tiyatronun önde gelen ismi Erwin Piscator, 1927'de Yaroslav Hasek'in romanından uyarlanan *Aslan Asker Şvayk* oyununu sahnelemiştir. Bu yapımda saf vatandaş Şvayk'ın savaş serüvenleri sırasında başına gelenler, George Grosz'un karikatürlerinden oluşan çizgi film ile anlatılmıştır. Grosz'un yarattığı, dönemin politik ve toplumsal yaşamını kişileştiren kemikleşmiş tipler, kimi zaman oyun kişilerinin yerini de almıştır (Candan, 2013: 89). Bu oyun, Piscator Sahnesi'nin en başarılı yapımı olarak anılmaktadır. Romanın oyunlaştırılmasında Piscator'un çalışma ekibine Bertolt Brecht de katılmıştır. Brecht'in sonraki dönemde temellerini atacağı epik tiyatro tarzında kalem aldığı oyunlarının görselliği de, bazı sahneleme örneklerinde karikatür çizgileriyle bağdaşmaktadır. Bunlardan ilki 1988'de

Deutches Theater’da Alexander Lang’ın yönettiği *Yuvarlak Kafalılar Sivri Kafalılar* oyunudur. Brecht’in bu oyununda, bir tür korku masalı tanımlamasından yola çıkan yönetmen Lang, oyunu tüyler ürpertici olayların sergilendiği grotesk bir gösteriye dönüştürmüştür. Bu absürd biçem, Volker Pfüller tarafından yapılan kostüm çizimlerindeki karikatürize tiplerde de görülmektedir (İpşiroğlu, 1992: 41). 1964 senesinde ise Giorgio Strehler tarafından yönetilen bir diğer Brecht oyunu olan *Mahagonny Kenti’nin Yükselişi ve Çöküşü*, karikatür çizimlerinden oluşan sahne tasarımı ile sahnelenmiştir (İpşiroğlu, 1992: 31).



Resim 29- “Mahagonny Kenti’nin Yükselişi ve Çöküşü” Sahne Tasarımı (İpşiroğlu, 1992: 31)

Türkiye’de ise karikatür çizerliğinin yanı sıra tiyatro eserleri de vermiş isimlere örnek olarak Cemal Nadir Güler (Yüz Karası), Abidin Dino (Kel), Turhan Selçuk (Abdülcanbaz), Behiç Ak (Bina, Tek Kişilik Şehir, Ayrılık), Suavi Süalp (İki Kıza Bir Cızbız, Komser Tulumba) ve Gani Müjde (Burası T.Ö.rkiye) gösterilebilir. Aynı zamanda tiyatro oyunculuğunun yanı sıra karikatüristliği ile tanınmış isimlere Savaş Dinçel ve Nejat Uygur örnek gösterilebilir (Balcıoğlu, 1998: 17).

Karikatür sanatı sadece kalem, kağıt, fırça gibi gereçlerin içinde kalmayıp, çeşitli malzemelerle iki boyuttan üç boyuta da geçiş yapmıştır. Yeni teknikler ve gereçlerle beraber yeni anlatım yolları da edinmiştir. Yeni form arayışları içinde karikatüristler;

yontu, kabartma, seramik gibi yaratı alanlarından yararlanmışır. Ancak bu sanatın kökenleri incelendiğinde Afrika'daki kabilelerin kullandığı fetişler ve maskelerdeki abartı, karikatürün geleneksel temelleri ile benzeşmektedir. Araştırmacılara göre etnik toplulukların maske ve fetiş sanatı ile yontu karikatür arasında büyük benzerlikler bulunmaktadır (Topuz, 1986: 53). Birçok mizah tarihçisi ise hiyeroglif yazısını karikatürün başlangıcı olarak göstermiştir. Hatta Bereket Tanrısı heykeli de bir karikatür örneği olarak gösterilmektedir (Şenyapılı, 2003: 69). Bu nedenle karikatürdeki abartılı ve grotesk biçem, kendisini ilk olarak üç boyutlu göstermiştir. Ancak hiyeroglif yazı ve tanrıça yontuları, iletişim aracı kimlikleri ve iletileri açısından karikatürden ayrılmaktadır. Üç boyutlu karikatür fikrine daha yakın olarak Danton Jeune'in 1850'lerde yaptığı Balzac heykeli örnek gösterilebilir (Topuz, 1997: 51). Honore Daumier'in ise 1832 yılında çizdiği *Maskeler* adlı karikatürü, yine aynı dönemde yaptığı kilden büstlerin bir nevi eskizleri olarak görülmektedir. Bu çalışmaları ile dönemin ünlü siyasetçilerini alaya almıştır (Şenyapılı, 2003: 120). 20. yüzyılın ikinci yarısında ise seramik karikatür eserleri gerçekleştirmiş ünlü çizerler Giorgio Gabellini, Plantu ve Louise Mitelberg'tür (Aygün, 2007: 108).

Ülkemizde ise Semih Balcıoğlu, karikatürü sadece beyaz kağıda çiniyle aktarılan bir sanat olarak görmemiş ve ilk olarak 1965 yılında seramikle üç boyutlu karikatürler gerçekleştirmiştir. (Resim 30) Bu yaklaşımın devamı olarak 1970'lerde mizah dergisi *Çarşaf*'ta değişik malzemelerden oluşturduğu üç boyutlu mizahi düzenlemelerin fotoğraflarını yayımlamıştır (Çeviker, 1997: 232). 1995 yılında ise karikatürü oyun kağıtlarına taşıyarak, karikatürün gazete ve dergi sayfalarından tiyatro, dekor, süsleme, eşya gibi yaşamın başka alanlarına karışmasına katkıda bulunmuştur (Şenyapılı, 2000: 57). Sanatçı, seramik karikatüre karşı yaklaşımını şu şekilde aktarmıştır:

“Seramik çalışmalarımın karikatürüme çok büyük etkileri olmuştur. Çizdiğim tipleri artık başka türlü görüyor, onları başka türlü ele alıyorum. İlk yıl, iki boyutlu rölyef olarak, iki yıl da üç boyutlu parçalar yaptım” (Balcıoğlu, 2001: 211).



Resim 30- Seramik karikatürü - Semih Balcıoğlu (Balcıoğlu, 1998: 100)

Türkiye’de üç boyutlu olarak seramik karikatür veya karikatür-heykel çalışmaları, Semih Balcıoğlu’nun eserleriyle sınırlı kalmamıştır. Kamil Masaracı, 2000 yılında Ankara’da sergilediği seramik karikatür çalışmalarını *Seramiki* olarak adlandırmıştır. Oğuz Aral’ın Avanak Avni tipi ise kağıt yüzeyinden koparak üç boyutlu olarak yaşama katılan karikatür kahramanlardandır (Efe, 2007: 56). Ressam ve karikatürist Mehmet Aslan ise seramik, metal, ahşap gibi çeşitli malzemeleri kullanarak oluşturduğu mizah içerikli objeleri *Satirik Heykeller* olarak tanımlamıştır (Demir, 1987).

Bulgaristan’da gerçekleştirilen Uluslararası Sanatta Mizah ve Yergi Bienali; karikatür, çizim-grafik, resim, heykel, poster ve fotoğraf gibi sanat dallarını kapsamaktadır. Bu bienal kapsamında Saadet Aygün, 2007 yılında Atilla Özer’in “Karşılaşma” isimli karikatürünü seramik formunda yorumlayarak heykel ödülünü kazanmıştır. 2009 yılında ise yine Sadettin Aygün ve Atilla Özer’in ortak seramik heykel çalışması olan *Madalyonlar*, heykel ödülüne layık görülmüştür (Aygün, 2011: 13-14).

1978 yılında Ankara Sanatseverler Derneği’nde Türk Karikatürcüler Derneği’nce düzenlenmiş *Çizivizyon* karikatür sergisi kapsamında Nezih Danyal’ın, çizgiyle anlatım yerine bir televizyon alıcısı üzerine yapıştırdığı “Yazısız” etiketiyle yaptığı çalışma, üç boyutlu karikatür örnekleri arasında değerlendirilebilir. Bir enstalasyon çalışması olarak sergilenen eserin sergileme öncesi ve sonrasında geçirdiği

değişim ise sanatçının çizimiyle kalıcı bir karikatüre dönüşmüştür (Şenyapılı, 2003: 196).

1975'te Gırgır Dergisi'nde profesyonel olarak karikatür çizmeye başlamış olan İrfan Sayar, Yavuz Taran ile birlikte "Porof Zihni Sınır" tipini yaratmıştır. Karikatür-heykel çalışmaları yapan sanatçı, Ankara Belediyesi'nin teklifi üzerine güneş enerjisi ile çalışan mobil bir kent heykeli olan *Güneş Bisikleti* projesini hazırlamıştır (Balcıoğlu, 1998: 222). Sahne ve Görüntü Sanatları eğitimi görmüş olan Sayar, yarattığı "Porof Zihni Sınır" karikatür serisi ile endüstriyel tasarımı anlayışını mizahi bir dille buluşturmuştur.

2016 yılında ise Hasan Fehmi Hızal, *3. Boyutta Turhan Selçuk Çizgi Kahramanları* adlı heykel sergisinde, Abdülcanbaz çizgi öyküsündeki başkarakterlerini, üç boyutlu büstler olarak tekrar hayata geçirmiştir (Hızal, 2014). Dönemin popüler mizah dergileri Penguen ve Uykusuz mizah dergilerinin çizer kadrosundan Emrah Ablak, Cem Dinlenmiş, İtem Dilek, Erdil Yaşaroğlu, Gürcan Yurt, Selçuk Erdem, Memo Tembelçizer ve Ersin Karabulut da X-İst'de gerçekleştirdikleri *Çirkin* adlı sergi ile heykel, resim, seramik, illüstrasyon gibi farklı sanat disiplinlerini mizah ve karikatür ortak paydasında buluşturmışlardır (Özer, 2016).

Penguen Dergisi kurucularından karikatürist Erdil Yaşaroğlu'nun, karikatür çizgisini farklı formda ele aldığı bir diğer çalışması ise, dünyanın en büyük karikatürü olarak Guinness Rekorlar Kitabı'na giren çizimidir. Bu projede tasarım ve fikir bir isimden çıksa da, tek bir karikatür karesinin oluşturulması ekip çalışmasına dönüşmüştür. Mürekkep yerine beyaz boya ve kağıt yerine toprak zemin kullanılarak karikatür çizimi, bir arazi sanatı olarak ele alınmış ve uygulanmıştır (Apaydın, 2012).

Komedide görüntü ögesi ilk sırada olmasına karşın, hareket ve söz öğeleri durumu pekiştirmektedir. Sinemanın ortaya çıkışı ile beraber hareket eden karikatürler şeklinde oluşan çizgi film, yeni bir mizah türü olarak doğmuştur (Balcıoğlu ve Öngören, 1973: 33). Animasyon ya da canlandırma sineması ile karikatür arasındaki ortak iki önemli etmen, mizah ve deforme edilmiş çizgidir. Canlandırma filmi hangi teknikle yapılırsa yapılsın deformasyon varsa, karikatürle orada ilişki başlıyor demektir

(Çeviker, 1997: 211). Garfield, Snoopy, Popeye, Hasbi Tembeler gibi dünyaca ünlü çizgi film karakterlerinin hikayeleri, ilk olarak bant karikatür halinde çizilirken, daha sonra çizgi film formatına dönüşmüştür (Şenyapılı, 2000: 58). Pink Floyd grubunun şarkılarından oluşan *The Wall* filminin animasyonlarını çizen Gerald Scarfe ve dünyaca ünlü İngiliz mizah topluluğu Monty Python'ın filmlerinde kullanılan animasyonları çizmiş Terry Gilliam, bu alanda öne çıkan karikatüristlerdendir (Gilliam, 2016: 118). 1992'den bu yana, karikatür imgelerini grotesk kostümler, giyilebilir mekatronik sistemler ve dijital görüntülerle birleştiren İspanyol enstalasyon ve performans sanatçısı Marcel.li Antunez Roca ise iki boyutlu görsel figürlerin hem kendi vücuduyla hem de seyirci etkileşimi ile hareketlendirilebilmesini sağlamaktadır. (Resim 31) Sanatçının kullandığı dijital ekranlar ve teknolojik araçlar, fiziksel olarak gerçek insan vücudunun, görsel olarak karikatürize çizgilerle bütünleşmesini sağlamaktadır (Kalem, 2007).



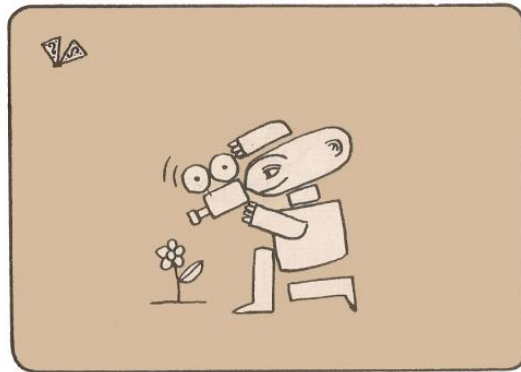
Resim 31- Pseudo - Marcel.li Antunez Roca (2012)

www.fonurgia.unito.it/wp/?tag=marcel-li-antunez-roca

Türkiye’de karikatür çizgilerinin hareketlenmesine yönelik çalışmalar, 1945 yılında Cemal Nadir Güler’in, “Amcabey” karakterini çizgi filme dönüştürme adına yaklaşık 600 çizimden oluşan denemesiyle başlamıştır. Ancak çizer, teknik zorluklardan ötürü bu çalışmasını tamamlayamadan vazgeçmek zorunda kalmıştır (Atay ve Akşit, 2008: 387). İleriki dönemlerde karikatüristlerin hareketli anlatıma ilgileri devam etmiş ve çizgi film alanında üretkenliklerini açığa çıkarmışlardır. Oğuz Aral’ın kurduğu Canlı Karikatür Stüdyosu, başarılı çizgi film örneklerine imza atmıştır. Stüdyonun 1966 yapımı altı dakikalık *Direklerarası* adlı kısa filmi, büyük tuvalet ustası İsmail

Dümbüllü'nün de katkısıyla, belgesel tarzında çekilmiştir. 1969 yılında ise “Nasreddin Hoca” filmi gösterime sunulmuştur. Çizgi filmlerdeki karakterleri Oğuz Aral çizmiş, çoğaltmaları Eflatun Nuri ile Tekin Aral yapmış ve animasyon kısmını Ferruh Doğan işlemiştir (Atay ve Akşit, 2008: 118). Yine dönemin önde gelen karikatüristlerinden Yaşar Tonguç ise, 1969 yılında *Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü* adlı üç dakikalık kısa animasyon filmini gerçekleştirmiştir.

Dostlar Tiyatrosu için *Aslan Asker Şvayk* ve *Zemberek* adlı oyunlarda kullanılmak üzere, reel filmler hazırlamış olan Tan Oral (Güneri, 2008: 151), 1970 senesinde hazırladığı *Sansür* isimli animasyon filmi ile TRT Kültür Sanat ve Bilim Ödülleri'nde 16 mm'de Büyük Ödülü kazanmıştır. Bu animasyondaki çizgi film anlatımı ve çizgi özellikleri, karikatürcülüğünden ileri gelmektedir (Çeviker, 1997: 261).



Resim 32- “Sansür” filminden bir kare - Tan Oral (Çeviker, 1997: 260)

1990'ların sonlarına doğru gazetelerde siyasi gündemi ve insan ilişkilerini konu alan bant karikatürler de, ileriki dönemlerde animasyon dilini kullanmaya başlamıştır. Salih Memecan'ın bant karikatürü olarak çizdiği *Bizim City* serisi, televizyonda canlı karikatür programı olarak hayata geçmiştir (Koloğlu, 2005: 331). Aynı zamanda çizerin 1991 yılında yarattığı *Sizinkiler* adlı çizgi serilerindeki karikatür karakterlerin maceraları, 2006 yılında Beşiktaş Kültür Merkezi tarafından çocuk tiyatrosu olarak sahnelenmiştir (İnceoğlu, 2006). Piyale Madra'nın ise Milliyet ve Yenyüzyıl gazetelerinde çizdiği *Piknik* ile *Adem ve Havvalar* bant karikatürleri önce Türkçe ve İngilizce olarak kitaplaştırılmış daha sonra çizgi film haline getirilmiştir. “Piknik”

karikatür serisi TRT 1 kanalında, “Ademler ve Havvalar” NTV kanalında yayınlanmıştır (Balcıođlu, 2003: 210).

Karikatür sanatının, bir anlatım ve yorumlama biçimi olarak çeşitli sanat dallarında farklı formlarla ve yöntemlerle kullanılması, bu sanatın görsel diline zenginlik katmıştır. Karikatürün oluşturulmasında tercih edilen yaklaşımlar sadece görsel anlatımla sınırlı kalmayıp, sözel, yazınsal ve devinimsel sanatlarda da kendini göstermiştir. Aynı zamanda karikatürlerin iki boyutlu üretimine ek olarak, üçüncü boyut kazandıran örnekler, bu sanatın köklerini daha eski çağlara uzandıracak yaklaşımları doğurmuştur. Bu nedenle karikatürize etme tabiri, birçok sanat ve tasarım alanında farklı yollarla ele alınmıştır. Zamanla gelişen teknolojilerin sanatsal anlamda görsel anlatıma sağladığı katkılar, karikatüristlerin de yenilikçi tarzlarda eserler üretmelerini sağlamaktadır. Disiplinlerarası fikir geçişlerinde sağlanacak biçim uyumu, karikatür gibi yalın ve vurucu bir iletişim şeklinde daha pratik bir şekilde elde edilebilmektedir. Eğlenceli ve sade görselliğinin yanında, içerik olarak eleştirel ve aykırı bir ton da barındıran karikatür sanatı, bu nedenle pek çok sanatçının zaman zaman kullandığı bir biçim haline gelmiştir.

2. BÖLÜM

TÜRK TİYATROSU'NDA GÜLDÜRÜ VE MİZAH

2. BÖLÜM

TÜRK TİYATROSU'NDA GÜLDÜRÜ VE MİZAH

Tiyatro terminolojisinde; güldürü ögesi hareketlerden ve nükteleden çıkan bir oyun olarak, düşünceden çok göze ve duylara yönelmektedir. Vurgu, kişiyi karikatürleştirerek ve olayları abartarak elde edilmektedir. Kaba şaka, kavga, dövüş ve saldırıya dayanan mizahi unsurlar, hareket komiği ile ironik ve grotesk kaynaklı güldürü, köy seyirlik oyunlarımızda ve özellikle büyüsel yanını zamanla yitirmiş oyunlarda karşımıza çıkmaktadır (Türkmen ve Fedakar, 2009: 103). Geleneksel Türk Tiyatrosu örnekleri incelendiğinde, mizah yaratma yöntemleri olarak toplumsal-siyasal taşlama, cinsellik ve şiddet etmenleri ön plana çıkmıştır. Bu üç odak noktası, biçimsel karşılığını hem durumların gelişmesinde hem kişileştirmede hem de dilin kullanımında kendini göstermiştir (Ünlü, 2006: 201). Eski çağlardan beri Anadolu insanının kullandığı anlatım biçimi olan mizah, Karagöz, Ortaoyunu ve Köy Seyirlik oyunlarında ele alınan tipler ve durumlarda yoğun olarak kendini göstermektedir. Karagöz'de kullanılan figürler abartılı çizgilerle şekillenmiş gülünç tiplerden oluşmuştur. Bu oyunun başta Karagöz ve Hacivat olmak üzere kimi başkişileri çok belirgin tiplene özellikleri içermektedir. Ortaoyunu da karikatürize edilmiş tiplere, gülünç olaylara dayanmaktadır (Alsaç, 1994: 25). Özellikle Karagöz'de perdenin yarattığı yanılsamadan ve bu yanılsamanın kolayca bozulabilmesinden yola çıkarak mizahın grotesk anlatımı üst boyuta ulaşmıştır (Ünlü, 2007: 32).

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda güldürü ögesi asaldır. Kaba farstan incelikli söz oyunlarına dek uzanan geniş oylumlu bir gülmece anlayışı içinde taşlama ve yergiye de yer verilmiştir. Özellikle Karagöz ve Ortaoyunu'nda yer alan çeşitli tipler yoluyla toplumdaki tüm renkler ve sesler dile getirilmiştir. Böylece Osmanlı toplumunu oluşturan sınıflar temsil edilmiştir. Karakter niteliği olmayan oyun kişileri önceden belirlenmiş, kalıplaşmış tip özelliği taşımaktadır. Tipleri canlandırmada taklit önemli bir unsurdur. Taklit çoğu zaman alaycı ve taşlayıcı yollarla yapılmaktadır (Yüksel, 1995: 124). Komedi türü, seyirciyi ahlak dışı eğilimler, kötü nitelikler, hatalı davranışlar, yozlaşmış ilişkiler, bozulmuş kurumlar üzerinde düşündürmeyi, düzeni eleştirmeyi amaçlar ve tiplere dayanmaktadır. Tiplene, bir genelleme ve soyutlama ürünü

olarak inandırıcılıkla ele alınmakta ve tipin toplumsal ilişkileri içinde dikkate değer olan başat niteliği vurgulanmaktadır (Şener, 1972: 19-20). Komedyanın, hayata uzak açıdan bakan bu özelliği ile benzerlikler gösteren Geleneksel Türk Tiyatrosu, mizah açısından aynı temellerden beslenmiş fakat farklı gelişim süreçleri göstermiştir.

“Batı komedyası ritüelistik kökenlerden doğup gelişirken, bu ritüellerin doğuş yeri olan Anadolu’da komedyaya gelişimi, göçebe olan, aşiret düzenine dayanan Türklerin mizahı, çeşitli cemaatler arasındaki iletişimi ve eğlendirmeyi amaçlamaktadır” (Ünlü, 2006: 196).

Geleneksel Türk tiyatrosu, toplumsal aksaklıkları yansıtmaya görevini alegorik, nüktedan ve mizahi bir üslupla dile getirmektedir. Karagöz oyununun ana unsurlarından biri, toplumsal ve siyasi hicivdir. Bir bakıma Karagöz oyununun canlandırılmış, insanileştirilmiş biçimi olan Ortaoyunu ise, gerek toplumla iç içe olması gerekse anlatımındaki mizahi ve grotesk üslup nedeniyle toplumsal sorunları yansıtmada daha başarılı olmuştur (Demir, 2016: 65). Sadece Karagöz ve Ortaoyunu’nda değil, Köy Seyirlik Oyunları’nda, Meddah hikayelerinde ve Batı etkisinde oluşan tiyatromuzdaki komedilerde de mizah etkisi baskındır (Ünlü, 2006: 195). Seyirlik oyunlarda, oyun kişileri kalın çizgili tiplerdir ve anlatımda soyutlama denenmiştir. Günlük olana ve toplumda görülen durumlara yer verilmiştir. Toplumun ortak yaşantısı yansıtılmıştır (Sokullu, 1993: 351-352). Bu oyun türünü, dramatik özellikler taşıyan sahne dansları oluşturmaktadır. Bu danslarda curcunabazlar komik unsurun yaratıcısı olarak değerlendirilebilirler. Sahneye diğer dansçılarla beraber çıkar fakat giysileri ve tavırlarıyla kaba ve gülünç özellikler göstermektedirler. Sahnedeki dansı taklit etmeye çalışarak karikatürünü çıkarırlar (Karacabey, 1995: 2). Bu oyunlardaki tipler özdeşleşebileceğimiz canlı insanlardan çok, abartılı özellikleri olan soyut tiplerden oluşmaktadır. Bu karikatürize edilmiş tiplerden türlü söz oyunlarına dayanan diyaloglara değin gösterilen her şey soyut bir dünyanın yansımalarıdır. Soyutlama, geleneksel halk tiyatrosunda gerçekçilik bilincinin daha tam uyanmamış olduğu bir Ortaçağ tiyatrosunun göstergesidir (İpşiroğlu, 1992: 214). Basit olan dekorlardan yeni dünyanın ev; paravanın dükkan olarak kabul edilmesi, oyunun oyun olduğu düşüncesiyle sahnelemede soyutlamanın gerçekleşmesini sağlamaktadır. Karagöz

oyunundaki dekor anlayışı da seyirci ve oyun arasında doğal bir yabancılaşmanın oluşmasına zemin hazırlamaktadır (Uysal, 2016: 74).

Tanzimat Dönemi tiyatrosunda ise Batılı tiyatro ile geleneksel ortaoyununun karışımından ortaya çıkmış bir halk güldürüsü olan Tuluat Tiyatrosu, doğaçlama oyunculuğa dayanmaktadır (Çalışlar, 1993: 202). Tuluat oyuncularını, masallardan, Meddah ya da Ortaoyunu hikayelerinden ve batı edebiyatının tiyatro metinlerinden seçmiş ve uygun malzemeyi serbestçe kullanmıştır (Karaboğa, 2016: 154). Batı Tiyatrosu'nun sahne tekniği, dekoru ve kostümleri Ortaoyunu düzenine, oyun konuları ise Ortaoyunu'nun doğaçlama güldürü tekniklerine göre uyarlanmış ve bir çeşit parodi tiyatrosu oluşturulmuştur (Çalışlar, 1993: 202).

2.1. 1950 öncesi Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu'nda Mizah Yönelimleri

Tanzimat Dönemi'nde, büyük kentlerde kurulan tiyatro yapıları, turnelere çıkan tiyatro toplulukları, yetişmiş oyuncu kadrosu, Cumhuriyet Dönemi'nde etkinliklerine yeni başlamış tiyatro kurumlarının ve oyun yazarlarının yapıtlarıyla ciddi bir birikim oluşturmuş, böylece sanatlarını yeni bir çizgide sürdürmüşlerdir (Şener, 1998: 43). Cumhuriyetin kurulduğu yıllarda Türk Tiyatrosu yazarları için iki kaynak söz konusu olmuştur. Bir yanda açık biçim özellikli, göstermeci biçimden beslenen doğaçlamaya, tiplemeye, taklitle dayanan, güldürü temelli, şarkılı, danslı, seyirlik geleneksel tiyatro, öte yanda Tanzimat'la birlikte uygulamasına başlanan kapalı biçime yönelen, benzetmeci biçimde, yazılı metne dayalı, karakter yaratmayı hedefleyen, hem güldürü hem de dram özellikli Batı Tiyatrosu ağırlık kazanmıştır (Yüksel, 1999: 47). Batı etkisiyle birlikte tiyatrodaki açık biçimden uzaklaşıp kapalı biçimle oyunlar yazılmaya başlanarak, göstermeci ve yabancılaştırmaya dayanan anlayıştan uzaklaşmıştır. Böylece gülmece yaratma yöntemleri de dönüşüme uğramıştır. Grotesk ve yabancılaştırma geri plana itilip, taşlama da alay şekline dönüşmüştür. Batılılaşma etkisindeki tiyatrodaki en önemli taşlama malzemesi, insanların yaşamlarını kısıtlayan gelenekler ile batılılaşma arasında yaşanan çarpıklıklardır (Ünlü, 2006: 207).

Cumhuriyet'in ilk yıllarında Batı Tiyatrosu'ndan çoğunlukla hafif güldürü ve vodvil türünde oyunların çevirisi ve uyarlaması yapılmıştır. Batı komedyalarının

geleneksel güldürülerimizden farklı bir yapısı, farklı bir kültürel tabanı olduğu için, bu oyunların kendi yaşamımıza uyarlanması özel bir beceri gerektirmiştir. Cumhuriyet Tiyatrosu'nun ilk dönemlerinde, Batı Tiyatrosu'nun bulvar güldürülerinden, melodramlarından, müzikli oyunlarından yapılan uyarlamalar ve çeviriler yanında Türk yazarlarının yapıtlarının da oyun dağarına alındığı görülmektedir (Şener, 1998: 68). İlk olarak “Kol” adı verilen özel tiyatro toplulukları, esnaf loncalarının “temaşa” kolları, sonraları “orta oyun takımları” ve “tulûat tiyatroları” şeklinde gelişmiştir. 1930'lu yıllarda tuluat tiyatroları ilgisizlik yüzünden zor durumda kalmıştır. Şehir Tiyatrosu kurucusu Faik Bey gibi birçok sanatçı tuluat tiyatrolarının kendiliğinden ortadan kalkacaklarını öngörmüşlerdir. Dönemin usta oyuncularından Naşit Özcan, ilgisizlik nedeni ile tuluatı bırakarak tiyatro ve operet gösterilerine başlamıştır. 1946 yılında Şayeste Ayanoğlu yönetiminde İstanbul Vodvil Tiyatrosu kurulmuştur. Aynı yıl M. Baki ve arkadaşlarının Doğu Tiyatrosu, Cevdet Güldürücü, Eti Tiyatrosu, Seniye Tepsi Tiyatrosu, Toto ve Sıtkı Akçatepe Tiyatrosu adlarına rastlanan tiyatrolardır. 1948 yılında Muammer Karaca'nın kurduğu Karaca Tiyatrosu'nda genellikle kalın çizgili, güldürü, vodvil türü oyunlar ve modern tuluata yer verilmiştir (Ergün, 2010: 62-70). Türk Tiyatrosu'nda çekilen yerli yazar sıkıntısı nedeniyle, Darülbeydi'nin başında olan Muhsin Ertuğrul'un başka edebiyat türlerinde yazan pek çok kalem sahibini oyun yazmaları yolunda yönlendirdiği ve üretilen yapıtları art arda sahnelediği bilinmektedir (Yüksel, 1999: 48).

Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu'nda töre komedyalarının yaygınlık kazandığı, Cevat Fehmi Başkut, Refik Erduran gibi yazarların töreleri ve toplumsal yapıdaki değişimi taşıyan oyunları mevcuttur. Dolantı yoluyla elde edilen komediden ziyade olağandışı çözümler, nükteler, dil oyunları ve fars öğeleriyle gülmece sağlanmış, taşlama yoluyla da mesaj kaygısı ön plana geçmiştir (Ünlü, 2006: 208). Cumhuriyet döneminin başlarında oyun yazarlarının büyük bir bölümü yakın geçmişte yaşanan sorunları, eleştirel bir gözle gündeme getirmek eğiliminde olmuşlardır. Yazarlarımızın modern tiyatro akımlarını yakından izledikleri ve bu akımlardan etkilendikleri görülmüştür. Oyun kişileri kalın çizgili tipler olarak ele alınmış, iyiler ve kötüler, zalimler ve kurbanlar olarak kümelenmişlerdir. Abartılı duyguların sergilendiği sahneler, melodram tekniğine aşına olan, becerisine bu yönde geliştiren oyuncuların

hüner gösterilerine elverişli olmuştur. Tiyatro geleneğimizde yalnızca güldürü türünde oyunlar bulunmasına, Cumhuriyet'in ilk yıllarında batı tiyatrosundan çoğunlukla hafif güldürü ve vodvil türünde oyunların çevirisi ve uyarlaması yapılmış, Müsahipzade Celal gibi önemli güldürü yazarları ortaya çıkmıştır (Şener, 1998: 69).

Cumhuriyet döneminin en popüler yazarları arasında yer alan Müsahipzade Celal, sık sık sahnelenen güldürü türündeki oyunlarında Batı uygarlığının ürünü olan klasik komedyalı özelliklerini geleneksel tiyatromuzun komik bakış açısı içinde yer alan özellikleriyle buluşturmuştur (Yüksel, 2016: 141). Osmanlı İmparatorluğu döneminde yönetici sınıfın yetersizliğini ve güçsüzlüğünü, bütün eserlerinde ana tema olarak alan yazar, bu şema içinde egemen güçlerin halkı sömürmesini, kurumların yozlaşmasını ve giderek bu yozlaşmanın bireylere kadar yaygınlaştığını göstermek istemiştir. Batı komedyası ile geleneksel Karagöz oyunlarının siyasal ilgisini bağdaştıran bu oyunlarda yazar belli bir kişiye saldırmak, bir kurumu aşağılamaktan çok, yozlaşan ve çatırdayan bir yönetimin görünümünü çizmiştir (Sokullu, 1993: 254-255). 1913-1933 yılları arasında yazdığı *İstanbul Efendisi*, *Macun Hokkası*, *Kaşıkçılar*, *Kafes Arkasında*, *Bir Kavuk Devrildi*, *Balaban Ağa* gibi oyunlarında, Osmanlı toplumunun farklı kesimlerinden gelen kişileri kendilerine özgü tavırları ve giysileriyle, sokak, mahalle, çarşı, bahçe gibi ortak yaşama mekanlarında toplayarak renkli ve hareketli tablolar yaratmıştır. Eski toplu yaşama kültürümüze tanıklık eden bu oyunların geleneksel mizah anlayışımızı da yansıtacak şekilde kurgulandığı görülmektedir (Şener, 2003: 9).

Müsahipzade Celal, güldürü yüklü oyunlarında, geleneksel tiyatromuzun öğeleriyle Batı'nın iyi kurulu oyun anlayışını ustaca birleştirmiştir. Kültür değişiminin getirdiği karşıtlıkların yansız bir gözle irdelendiği başarılı yapıtlara Reşat Nuri Güntekin'in *Hançer*'i ve *Hülleci*'si, İsmail Hakkı Baltacıoğlu'nun *Andaval Palas*'ı, Yakup Kadri Karaosmanoğlu'nun *Sağanak* adlı oyunu ve Refik Halit Karay'ın *Deli* isimli tek perdelik komedyası da örnek gösterilebilir. 1940'lı yıllarda Ahmet Kutsi Tecer'in *Köşebaşı* oyununda ise geleneksel tiyatromuzun özellikleri benimsenmiştir. Tecer bu oyunda, Karagöz ve Ortaoyunu'nun temel özelliklerinden olan, toplumsal çevreyi tüm tipleri ve yaşama biçimiyle sahneye getirme olgusundan yola çıkarak açık biçime yönelmiştir. 1940'lı yılların dinamosu olarak sayılan yazar ise Cevat Fehmi

Başkut'tur. Başkut, orta sınıf seyirciye yakın gelen bir anlatımla, oyun yapısı kurmada alışlagelmiş örüntülerle oluşturduğu oyunlarında, dönemin çeşitli toplumsal sorunlarını, güldürücü ya da duygusal bir yaklaşımla dile getirerek, popüler yazar kimliğini 50'li ve 60'lı yıllarda da sürdürmüştür. Başkut'un 40'lı yıllara damgasını vuran iki yapıtı *Küçük Şehir* ve *Paydos*'tur (Yüksel, 1999: 49-51).

2.2. 1950 sonrası Türk Tiyatrosu'nda Mizahın Gelişimi

2.2.1. 1950-1970 Yıllarında Mizah Anlayışı

1950'den sonra ortaya çıkan oyun yazarları, Batılı tiyatrodan öğrendikleri yeni biçim denemelerini yapmakla birlikte, kendilerinden önceki kuşakların taklide ve adaptasyona dayanan anlayışlarını aşarak özgün metinler üretmeye başlamışlardır. Bu dönemde tiyatro yapıtı yazmaya karşı büyük bir ilgi uyandırdığı gibi toplum sorunlarına yönelik eğilimleri de değişmiştir. Batılılaşma, ekonomik sorunlar, bireysel ve toplumsal olayların evrensel bir boyuta taşınması, tarihi, mitolojik ve efsanevi yönelişler, çok partili rejim denemelerinin ortaya çıkardığı durumlar bu dönemin tiyatro eserlerinde işlenen başlıca konular olmuştur (Demir, 2016: 89-90).

Bu dönemde, toplumun geleneksel değerleri ile modernleşme çabası arasındaki kimlik bunalımı tiyatro yazarları tarafından sıkça işlenmiştir. Batılılaşmanın ahlaki, kültürel ve ailevi değerlerde bir yozlaşmaya dönüşmesi veya modernleşmeye ayak direyen kesimlerin tutuculaşması, dramatik, trajik ve komik yönleriyle ele alınmıştır. Ayrıca köy ve kasaba yaşamından kesitler sunan oyunlarda ise çeşitli batıl inanışlar eleştirilmiş, feodal bireyin açmazları kimi zaman dramatik kimi zaman da komik bir üslupla işlenmiştir (Demir, 2016: 92-93). Dönemin önde gelen tiyatro yazarları Sabahattin Kudret Aksal, Ahmet Kutsi Tecer, Cevat Fehmi Başkut, Haldun Taner, Nazım Hikmet ve Turgut Özakman'dır.

50'li ve 60'lı yıllarda toplumsal sorunlara duyulan ilgiyle ve Batı tiyatrosundan gelen yeni etkileşimlerle birlikte "güldürerek düşündürme, güldürerek eleştirme" önem kazanmıştır. Bu dönemde, dünya görüşleri ve tiyatro anlayışları ile birbirinden ayrılan yazarlar gerek geleneklerin etkisiyle, gerek Batı'dan gelen etkileşimle farklı gülmece anlayışları sergilemişlerdir (İpşiroğlu, 1998: 81).

“1950’li yılların gündemini oluşturan konu başlıklarından biri “sanat için sanat” ve “toplum için sanat” kavramları üzerinde yaşanan çelişkilerdir. “Toplum için sanat” kavramı giderek “güdümlü sanat” tartışmalarına zemin hazırlamıştır” (Gürün, 2009: 122).

1950-1960 yılları arasındaki dönemde oyun yazarlığı, izleksel zenginliği, tiplere yerine karakter oluşturma çabaları ve toplumsal sorunları daha eleştirel bir boyuta taşınmasıyla yükselen bir grafik göstermektedir. Oyunlar iç aksiyondan çok dış aksiyona dayalıdır. 1960’lar Türk Tiyatrosu için her bakımdan bir patlama dönemi olmuştur. 1961 Anayasası’nın getirdiği göreceli özgürlük ortamında hem oyun yazarlığı hem de özel ve ödenekli tiyatrolar bağlamında yaşanan gelişme Türk Tiyatrosu’nu yükseliş dönemine getirmiştir (Yüksel, 1999: 53).

Batı tiyatrosu ile geleneksel tiyatromuzu birleştirip, yeni bir yöntem bulma çabaları, özellikle altmışlı yıllarda yoğunlaşarak sürmüştür ve bu yolda pek çok ürünler verilmiştir. Modern sanatın çıkış noktası olan soyutlama anlayışı ile örtüşen geleneksel tiyatromuzla, çağdaş göstermecî tiyatro anlayışının ortak özelliklerinden yola çıkılarak; gerek ironi, grotesk ve fantazi, gerekse dilin kullanımından kaynaklanan değişik anlatım yolları ve güldürü teknikleri, zaman ve uzamda sıçramalar, müzik ve dansın işlevselliği, en aza indirgenmiş çok amaçlı dekor anlayışı, seyirci-oyuncu organik bağı gibi çağdaş teknik öğelerinin kullanıldığı görülmektedir (Tekerek, 2005: 49). Bu dönemde Türk seyircisi, yıllarca yasaklanmış olan Nazım Hikmet, Bertolt Brecht, Eugene Ionesco ve kabare tiyatrosu ile buluşmuştur. Gerçekçi anlatım yanında epik ve absürd tiyatro biçimlerinde de denemeler yapılmıştır. Ancak her iki türde de geleneksel halk tiyatrosunun anlatım biçimlerinden izler görülmektedir (Yüksel, 1995: 127).

Oyun yazarlığı ve sahnelemede kültürel kimlik arayışı 60’lı yıllar tiyatrosunun en belirgin özelliğidir. Türk toplumu epik tiyatro ve absürd tiyatro gibi çağdaş akımlarla tanışmıştır. Her iki türde de denemeler yapılmış ancak bu denemelerde yazarlarımızın geleneksel tiyatromuzun anlatım biçimlerinden yararlandığı görülmektedir. Batı’dan aktarılmış olsa da her iki türde de kültürel kimliğin korunmasına özen gösterilmiştir (Yüksel, 1999: 55). Ulusal Türk Tiyatrosu’nun oluşması için, geleneksel tiyatromuzun kaynakları araştırılmıştır. Geçmişin mirası değerlendirilirken, geleneksel tiyatromuzun açık biçimi ve göstermecî tekniği ile epik tiyatrosunun yapısal benzerlikleri üzerinde

durulmuştur. Bu dönemde yerli oyun yazarlarımız çok sayıda eser üretmiş, gerek ödenekli tiyatrolar gerek özel topluluklar yerli oyun yazarlarının eserlerini sergileyerek oyun yazarlığının gelişmesine destek olmuşlardır. Haldun Taner, Turgut Özakman, Sermet Çağan, Güngör Dilmen, Çetin Altan, Aziz Nesin, Adalet Ağaoğlu, Nazım Kurşunlu, Melih Cevdet Anday, Orhan Asena, Aydın Arit, Aydın Engin, Erol Toy, Cahit Atay, Güner Sümer, Turan Oflazoğlu, Refik Erduran, Basar Sabuncu, Necati Cumalı, Rıfat Ilgaz, Recep Bilginer, Sabahattin Engin, tiyatromuzun 50'li yılların sonlarında ve 60'lı yıllarda yetişen yazarlarıdır (Erkoç, 2002: 14-15).

Oyun yazarlarının tutumu ile epik tarz, seyirci tarafından anlaşılır kılınmıştır. Bu tarzı benimseyen Haldun Taner'in *Keşanlı Ali Destanı* başta olmak üzere, *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım*, *Sersem Kocanın Kurnaz Karısı*, *Eşeğin Gölgesi*, *Zilli Zariife* ve *Ayışığında Şamata*, Vasıf Öngören'in *Asiye Nasıl Kurtulur* ile *Almanya Defteri*, Sermet Çağan'ın *Ayak-Bacak Fabrikası*, Oktay Arayacı'nın *Nafile Dünya*, *Rumuz Goncagül*, Turhan Selçuk'un *Abdulcanbaz* oyunlarını bu girişimin başarılı sonuçları olarak değerlendirmek mümkündür (Doğan, 2009: 414).

“Davranışların ön planda olduğu epik tiyatro oyunlarında, oyun kişileri çoğunlukla karakter değil tiptir. Yani dış davranışlarıyla gösterilen figürler ve temsilcilerdir. Seyirciye genellemesine yönelik tipler, seyircide duygusal olmayan bir etkinlik yaratırlar” (Nutku, 2009: 9).

Tipler, oyun yazarının toplum hakkındaki eleştiri veya yargısının ifade aracıdır. Sivriltilen zaafları ile toplumdaki aksaklığı gösterirler. Bu yüzden toplumsal tipler çoğunlukta. Konusunu tarihten, destandan veya masaldan alan oyunlarda dahi, oyun kişinin çağımız için geçerli bir toplum eleştirisini yansıttığı görülmektedir. Çağdaş oyunlarda insan, dram türünde olan oyunlarda bile, gülünçleştirmeye elverişlidir (Şener, 1972: 101-105). Örneğin; Sermet Çağan'ın *Ayak Bacak Fabrikası* adlı grotesk oyunu, kaynağını belgesel bir olayda bulan çarpıcı bir kara gülmece örneği vermektedir. Gerek epik gerek uyumsuz tiyatronun özelliklerini taşıyan bu oyunda oluşturulan tipler, sert bir eleştiriyi dile getirmede önemli bir etmendir.

1960-1970 yılları arasında tiyatro oyunları yurt sorunlarını yansıtmış, komedyalarda ana tema, düzen eleştirisi olarak seçilmiştir. Yönetim bozukluğu, tarihi olaylar, köy yaşantısı ve çağdaş yaşam çarpıklıkları eleştirilip gülünçleştirilmiştir.

Oyunlarında siyasal ve toplumsal taşlamalara ağırlık veren yazarlar arasında Sermet Çağan, Haldun Taner, Başar Sabuncu ve Aziz Nesin sayılabilir (Yerdelen, 2003: 120-121). Oyunlarda ağırlıklı olarak komik dünya görüşü egemen olmuş, politik-toplumsal yergi dozu yoğunlaşmıştır. Tıpkı geleneksel tiyatrodaki olduğu gibi, bu oyunlarda da tiplendirme, nükteler, söz oyunları, taklit, şarkı ve dans iç içe geçmiştir. Anlatım ve oyunculuk biçimi benzetmeci değil, göstermecidir. Bu yöneliş sonucunda soyut dekor anlayışı gelmiş, şarkılar ve dansla bütünleşen sahne olayları çoğalmış, gerçekçi oyunculuk biçiminin kalıpları kırılmıştır (Yüksel, 1999: 56). Trajikomik oyunlarda trajedi ile komedi dengesi, yazarların yaklaşımlarına göre değişkenlik göstermiştir. Örneğin; Aziz Nesin gülmeyi arttırmak için kahramanlarını karikatüre yakın bir çizgide betimlemiştir. Güngör Dilmen oyunlarında ise güldürü, geleneksel tiyatro doğrultusunda öne çıkarılmıştır (Çamurdan, 2010: 115). Haldun Taner ve Turgut Özakman, açık biçim tiyatro üstünde yoğunlaşmış ve episodik bir yapı üzerine kurulan oyunlarında Meddah, Karagöz, Ortaoyunu biçimlerini modern yazarlık teknikleriyle buluşturmışlardır. Geleneksel tiyatrodaki olduğu gibi, tiplendirme, söz oyunları, taklit, şarkı ve dans bu oyunlarda da iç içe bulunmuştur. Türk tiyatrosundaki bu gelişme, gerçekçi üslupta yazılan oyunların sahneleniş biçimini de etkilemiş, soyut dekor anlayışı geliştirmiştir (Yüksel, 1995: 127).

Oyun yazımında görülen eğilimlerde, gerçekçi zaman ve mekan kullanımından kaçınılması ve soyutlamalara başvurulması, özellikle Aziz Nesin'in oyunlarında baskındır. Oyun kişilerine yaşamda kullanmadığımız adlar veren ve olayların zamanını, mekanını belirlerken gerçekçi betimlemelerden kaçınan Nesin, böylece konularını bilinen gerçeklerin ötesine taşımıştır (Şener, 1998: 213). Meddah, Karagöz ve Ortaoyunu geleneğimizin özelliklerini titizlikle inceleyip, bu özellikleri çağdaş sahne anlatımıyla buluşturmaya seçerek gülmece oluşturan yazar, özellikle abartı ve aşırıya kaçma yollarını kullanmıştır (Yüksel, 1997: 31). Aziz Nesin'in oyunlarında kökenlerini halk kültüründe, halkın egemen güçlere karşı başkaldırısında bulan birçok sesliliği görülmektedir. Oyunlarında hem birbirini izleyen gülünç durumlar ve olaylar zinciri sergilenmiş, hem de çeşitli söylemlerin, ideolojilerin sözcüleri olarak oluşturduğu tipleri birbiriyle çatıştırarak yabancılaştırmıştır. Böylece sıradan olaylar, tipler, söylem ve davranış biçimleri sıradanlıktan sıyrılarak taşlamanın eleştirel bir hale bürünmüştür

(İpşiroğlu, 1998: 84). *Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz*, *Toros Canavarı*, *Çiçü*, *Hadi Öldürsene Canikom* ve *Sait Hopsayıt* yazdığı pek çok güldürü oyunundan ön plana çıkanlardır. Aziz Nesin'in kaleme aldığı kabare oyunları ise Genco Erkal'ın düzenlediği Dostlar Tiyatrosu ve daha sonra Hadi Çaman Tiyatrosu'nda oynanan *Azizname*, *Bir Zamanlar Memleketin Birinde* ve *İnsan Suretleri* oyunlarıdır (Nesin, 2011: 264).



Resim 33- Aziz Nesin Karikatürü - Turhan Selçuk (Kar, 1999: 17)

Dönemin güldürü ve mizah alanında en üretken yazarlarından bir diğeri ise Haldun Taner'dir. Taner, geniş gülmece anlayışının kapsamına giren her yaklaşımı, her öğeyi tam verimle değerlendiren bir güldürü ustası olarak karşımıza çıkmaktadır. Taner güldürüsü en genel çerçevesi içinde insanın ve toplumun dokunaklı, gülünç konumunun belirleyici yaklaşımı olan tersinlemeye dayanmaktadır (Yüksel, 2013: 141). Oyunların niteliğine göre, ince alayı, farsı, taşlamayı, söz komiği yanında hareket komiğini de içermektedir. Mizahi dünya görüşünü, toplumun ekonomik, politik ve toplumsal gerçeklerini irdelediği tartışma güldürüleri yoluyla dile getirmiştir. Yarattığı güldürü ortamında insancıl yaklaşımı dile getirirken, güldürü ortamının sağladığı uzak bakış açısı ile eleştirel bir yaklaşım da elde etmiştir (Yüksel, 1997: 74-82).

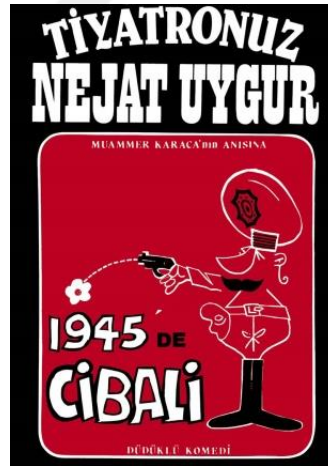
“Haldun Taner, popüler Türk Tiyatrosu'nun temel özelliklerini koruyarak, gülmececinin güleç, şakacı bir yaklaşımla dile gelmesini sağlayan, Türk Tiyatrosu'na özgü oyunculuk, laf tokuşturmalar, sözcük oyunları, tekerlemeler, fiziksel maskaralık, saçmanın her boyutta kullanılması yoluyla geleneksel Türk Tiyatrosu'nun sıcak atmosferini ve eğlendiriciliğini korumuştur” (Yüksel, 1997: 85).

Bu dönemde yazılan komedyalara bakıldığında bozulmuş düzeni taşlamanın yanında halkın bilinçsizliğine de değinilmiştir. İronik komedyalara geçiş yapılan bu

oyunlarda, oyun kahramanları eleştirilen toplumdaki daha güçsüz gösterilmiştir. Bunlara Turgut Özakman'ın *Kanaviçeli Oyun*, Sabahattin Kudret Aksal'ın *Kahvede Şenlik Var*, Ahmet Kutsi Tecer'in *Bir Pazar Günü* adlı oyunları örnek gösterilebilir. Sadece güldürme ve eğlendirme amaçlı yazılan oyunlar arasında Rıfat Ilgaz'ın *Hababam Sınıfı* adlı oyunları gösterilebilir. Bu oyunlarda, bir okuldaki öğrenciler, öğretmenler ve çalışanlar arasında gelişen olaylar komikleştirilerek anlatılmıştır. Bu tip hafif güldürüler içinde Sadık Şendil'in *Kanlı Nigar*, *Yedi Kocalı Hürmüz* gibi oyunları da sayılabilir (Yerdelen, 2003: 122). Bulvar komedisi, vodvil, müzikli komedi türlerinde oyunlar sergileyen topluluklar arasında Altan Karındaş'ın öncülüğünde kurulmuş olan topluluklar görülmektedir (Şener, 1998: 173). Bunun yanı sıra 1962'den 1971'e kadar Avni Dilligil'in bazen yerleşik olarak çoğu zaman da turneler düzenleyerek yönettiği topluluk olan Halk Tiyatrosu, genç sanatçılar için bir okul olma özelliği taşımıştır. Oyun dağarında vodvil uyarlamalarından melodramlara kadar her türden yapıta yer verilmiştir (Şener, 1998: 178). İstanbul Tiyatrosu ve Muammer Karaca Tiyatrosu gibi örneklerle ise kendine özgü bir halk tiyatrosu geleneği sürdürülmüştür. İstanbul'daki tiyatrolar içinde halkı en çok güldüren tiyatro sayılmışlardır. Oyun dağarında ağırlık olarak bulvar güldürülerine yer veren, bu türün yetkin örneklerini sergileyen topluluklardan bir diğeri ise Haldun Dormen Tiyatrosu'dur. Bulvar komedisi türünde oyunlar yanında Refik Erduran, Turgut Özakman, Başar Sabuncu gibi yerli yazarların oyunlarına da repertuarında yer veren Dormen Tiyatrosu, hareketli ve kıvrak güldürülere imza atarak ülkemizde geleneği daha çok dil hünelerine dayanan komedyaya türüne devinim kazandırmıştır (Şener, 1998: 168-171).

Tuluat Tiyatrosu'nun, yazılı tiyatro metinlerini doğaçlamaya yatkın senaryolara dönüştürerek sahneye çıkarma eylemi, Fransız bulvar komedilerinin 'tuluat'a yatkın uyarlamaları ile süregelmiştir. Nejat Uygur, Tefik Gelenbe, Gazanfer Özcan ve Muammer Karaca gibi usta sanatçılarla Cumhuriyet dönemi boyunca sürmüş ve bir gelenek oluşturmuştur (Yüksel, 2009: 129). Oyun dağarcığında komedi türündeki yerli oyunlara yer veren Dost Oyuncuları ve Ulvi Uraz Tiyatrosu bu grupta yer almaktadır. Ayrıca Kadıköy İl Tiyatrosu ve Maltepe Küçük Komedi Tiyatrosu da oyun seçiminde komedi türündeki yerli ve yabancı yapıtlara yer veren topluluklardandır (Erkoç, 2002: 12). Tuluat Tiyatrosu geleneğine, kendine özgü sanatçı kişiliği ile yeni bir renk katan

Münir Özkul da değişik adlar altında kendi topluluklarını kurmuştur. 1960-1961 sezonunda kurulan ve 1966 yılına kadar etkinliklerini sürdüren Münir Özkul ve Arkadaşları Topluluğu ile Haldun Taner ve Çetin İpekkaya'nın Münir Özkul'a destek vererek kurulmasını sağladıkları, fakat kısa bir süre sonra dağılan Bizim Tiyatro bu geleneğin başarılı uzantılarıdır. Aynı geleneğin bir başka renkli siması Nejat Uygur'dur. 1965-66 sezonunda Nejat Uygur ve Arkadaşları adı altında tiyatro çalışmalarına başlamış, daha sonra Nejat Uygur Tiyatrosu'nu kurarak günümüze kadar İstanbul'un çeşitli semtlerinde ve Anadolu turnelerinde etkinliklerini sürdürmüştür. Halka yakın durmak, halkı eğlendirmek amacıyla tiyatro yaptığını söyleyen Nejat Uygur, eski Direklerarası eğlence geleneklerini sürdürme eğilimi ile dikkat çekmektedir (Şener, 1998: 168). Hangi kaynaktan alırsa alsın, seçtiği konuyu yerli beğeniye göre yeniden yoğuran, güncel olaylardan, gazete haberlerinden oyun üreterek kendine gazete tiyatrosu adını takan Nejat Uygur Tiyatrosu, hiç seyirci sıkıntısı çekmeden yıllarca tiyatro yaşamını sürdürmüş ve çağdaş olanla geleneksel olanın, yerli olanla yabancı olanın bir oyun ortamında kaynaştırılabildiğini göstermiştir (Şener, 1998: 273).



Resim 34- 1945'te Cibali (Oyun Afişi) - Nejat Uygur Tiyatrosu

<http://www.turkishairlines.com/tr-at/skylife/makaleler/2007/kasim/nejat-uygur>

Altmışlı yıllar aynı zamanda tiyatromuza kabare türünü tanıtan ve sevdiren Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nun açıldığı ve en parlak dönemini yaşadığı yıllar olmuştur. Haldun Taner, Zeki Alasya, Metin Akpınar, Ahmet Gülhan'ın birlikte kurdukları Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nun yazarı ve yönlendiricisi, kabare türü

üzerinde bilgisi olan, yazıları ve konuşmalarıyla bu türü ülkemizde tanıtan Haldun Taner'dir (Şener, 1998: 178). Haldun Taner'in batılı kabare tekniklerini geleneksel olanla birleştirmesiyle ortaya çıkan Devekuşu Kabare Tiyatrosu, Zeki Alasya-Metin Akpınar ikilisinin sahnelediği yerel tiplerle özgünlüğünü kanıtlamıştır (Çıtaklı, 2014: 87).

“Devekuşu Kabare, 1960'lı yılların tiyatro ortamında yazarı da topluluğun üyesi olan tek topluluktur. Topluluğun amacı kabare tiyatrosunu başlatmaktır. Bir tür politik şaka, hiciv, mizah, uyarı, satir, ironi, hoşgörü, tartışma, eleştirme, olgunluk sınama, beyin jimnastiği yapma, entelektüel, aydın, kent tiyatrosudur kabare tiyatrosu” (Temeltaş, 2014: 35).

Devekuşu Kabare, eğlenceyi düşünceden üreten oyunları bu yeni türü seyirciye sevdirmiş, bir kabare toplulukları dönemini başlatmıştır. Sahneye yeni konular getirilmekte, bu konuların içerdiği, bildiğimiz fakat görmezden geldiğimiz gerçekler eleştirel bir bakışla irdelenmektedir (Şener, 1999: 73-74). Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nu İstanbul ve Ankara'da açılan pek çok kısa ömürlü kabare tiyatroları izlemiştir. Ahmet Gülhan'ın Devekuşu Kabare Tiyatrosu'ndan ayrılarak kurduğu Tef Kabare Tiyatrosu, Çuvaldız Kabare Tiyatrosu, Karagöz Kabare Tiyatrosu, Ortaoyuncuları Kabare Tiyatrosu ve Pisi Pisi Kabare Tiyatrosu gibi topluluklar kurulmuştur (Şener, 1998: 178).

2.2.2. 1970-1990 Yıllarında Mizah Anlayışı

Yetmişli yıllar, 12 Mart 1971'de askeri darbeye kesintiye uğrayan demokratik yönetimin yeniden kurulması aşamalarını içeren çalkantılı bir dönemdir. Askeri darbeye çok partili sistem kesintiye uğramıştır. 1970'de küreselleşen dünya düzeniyle birlikte gelenek ve kültür kavramları sıkça gündeme gelen tartışma konuları olmuştur. Gelenek ve kültürde zaman içerisinde değişimler ve dönüşümler yaşanmıştır (Çıtaklı, 2014: 86). 12 Mart Darbesi sonrası toplumsal muhalefeti sindirmek için uygulanan baskı, işkence, hapis ve sürgün gibi uygulamalar oyunlara yansımıştır. Türkiye'nin politikleşmiş atmosferine uygun olarak yer yer kara mizaha varan politik hicivlerin bu dönemde yaygınlaştığı görülmektedir. Orhan Asena'nın *Şili'de Av, Bir Başkana Ağıt* ve *Ölü Kentin Nabzı*, Sabahattin Kudret Aksal'ın *Kral Üşümesi* ve Remzi Özçelik'in *Bekleyenler* adlı oyunları bu tür içerisinde değerlendirilebilir (Demir, 2016: 104).

70'li yıllarda daha çok tarihsel oyunlar, köy oyunları ve geleneksel tiyatromuzun biçimine dayalı şarkılı, danslı oyunlar yazılmıştır. Bu döneme damgasını vuran iki önemli tiyatro yazarımız Vasıf Öngören ve Oktay Arayıcı'dır. Vasıf Öngören, 1970'te *Asiye Nasıl Kurtulur*'la ulaştığı başarıyı 1970'lerin sonlarında *Zengin Mutfağı* oyunu ile sürdürmüştür. Oktay Arayıcı ise *Nafile Dünya* oyunu ile ulaştığı düzeye *Bir Ölümün Toplumsal Anatomisi* ve *Rumuz Goncagül*'ü de katmıştır (Yüksel, 1999: 57). Seyircide belirli bir bilinç oluşturmayı hedefleyen bu oyunlarda epik ve politik tiyatro kuramlarının etkileri vardır. Tematik anlamda şehrin varoşlarındaki insanların çaresizliği, bozuk düzen, yoksulluk, köyden kente göçün doğurduğu sıkıntılar ön plana çıkmaktadır. Buralarda yaşayan insanların sorunları, çıkmazları, arayışları yazarlar tarafından eleştirel bir gözle değerlendirilmiştir (Demir, 2016: 102). Bilgesu Erenus, Erhan Bener, Oğuz Atay ve Haşmet Zeybek dönemin önde gelen yazarlarındandır. 1972'de kurulan Ali Poyrazoğlu Tiyatrosu ise uzun bir süre boyunca komedi ve mizah alanında pek çok oyun sahnelemiştir.

1980 sonrası dönem ise oyun yazarlığında belirgin bir farklılaşma evresidir. 80 darbesinin yarattığı travmatik atmosferde, bir yanda geleneksel yazarlık çizgisi devam ederken, öte yandan toplumsal sorunlara ve politik içeriğe bağlı oyun yazımı yerini, Batı tiyatrosunu etkisi altına alan modern sonrası eğilimlere bırakmıştır. 80'lerden başlayarak, yeni kuşak oyun yazarlığında geleneksel dramatik yapıdan sistemli ve yoğun kopuş gözlenmektedir (Ergin, 2010: 80). Bu dönemde Türk Tiyatrosu, hem yazarlık hem sahne uygulaması bakımından bir duraklama dönemine girmiştir. 12 Eylül Darbesi sonrasında yaşananların etkisiyle tiyatro, genç seyircinin coşkulu desteğini yitirmiş ve ayakta kalma mücadelesi veren bir tiyatro haline gelmiştir (Şener, 1999: 76). 1980'lerde yapıtlarıyla dikkati çekenler Tuncer Cücenoglu, Murathan Mungan, Ülkü Ayvaz ve Memet Baydur'dur (Çakır, 2015: 55).

80'lerden itibaren oyun yazmaya başlayan Memet Baydur'un en belirgin özelliği yazın dilini hünerli kullanışıdır. İroni sanatından, göndermelerden, kelime oyunlarından, yanlış anlamalardan, şaşırtmalardan yararlanan yazar, konuşmalarda yapılan dil hatalarıyla dalga geçerken, kusurlu ile alay eden geleneksel kaba mizahtan ziyade incelikli bir üslup kullanmıştır (Şener, 2011: 138). Metinlerindeki oyun kişileri,

bunalım, çelişki ve iletişimsizlik içerisinde kendince yol bulmaya çalışan ironik ve mizahi anlamda ürettikleri çözümlerle öne çıkmaktadır (Demir, 2016: 157). Oyunlarında edebiyatın farklı türlerine ve dönemlerine göndermeler yapmış olan Baydur, özellikle dil ve üslup açısından renkli, ironik ve mizahi çağrışımlarla Türk edebiyatının tarihi birikiminden yararlanmışır (Demir, 2016: 152). *Kutu Kutu, Yeşil Papağan Limited, Cumhuriyet Kızı, Limon ve Yangın Yerinde Orkideler* yazarın öne çıkan oyunlarından. Gülmeceyi ve hüznü sıradışı bir karışımında buluşturan Memet Baydur, en büyük sahne başarısını ise, Anadolu'nun doğusu ile batısındaki insanların yaşama biçimleri ve değer yargıları arasındaki uçurumu dile getiren *Kamyon* ile yakalamıştır (Yüksel, 2016: 147).

1960'larda mizahi açıdan başarılı oyunlar kaleme almış olan Turgut Özakman, 1970'lerde bekleme dönemine girmiştir. Bu duraksamanın ardından 1979'da yazmış olduğu *Fehim Paşa Konağı* ve bu oyunu izleyen yapıtlarla Özakman, sekiz yıllık bir aradan sonra çok üretken bir döneme geçmiştir. Fehim Paşa Konağı, göstermeci anlatımla yazılmış, içeriği bütünüyle Özakman'a ait ikinci dönem oyunlarından en dikkat çekicisidir. Bu oyunda konusuna ve kişilerine epik tiyatro ve Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun öğelerinden ustaca kotardığı göstermeci bir anlatımla yaklaşmış, sonuç olarak her iki tür tiyatronun anlatım zenginliklerinin büyük bir doğallık içinde uzlaştırıldığı, yüksek devinimli, çağdaş-ulusal bir güldürü kotarmıştır (Yüksel, 1992: 134). Özakman tiyatrosunun rengi ve tadı, yazarın gülmece kotarmadaki büyük yeteneğiyle oluşmaktadır. Özellikle ikinci dönem oyunlarında, yazarın olayları uzak bakış açısından değerlendirmeye başlamasıyla, Özakman gülmece sininin temel ögesi olan tersinleme, oyunların dokusuna daha kolayca sindirilebilmiş, olayların sunuluş biçimindeki gülmece anlayışıyla, söyleşim yoluyla kotarılan söz güldürüsü ortak bir yaklaşımda buluşturulmuştur (Yüksel, 1997: 115). *Bir Şehnaz Oyun, Resimli Osmanlı Tarihi, Ah Şu Gençler* ve *Deliler* isimli kabare oyunu, Turgut Özakman'ın bu dönemde yazdığı diğer önemli gülmece oyunlarıdır.

Seksenli yıllarda güldürü ağırlıklı olarak tiyatro yapan topluluklar arasında BKM Oyuncuları, Altan Erbulak-Erol Günaydın Tiyatrosu ve Çevre Tiyatrosu görülmektedir. Bu toplulukların tiyatro sanatına en büyük katkısı, tiyatroyu geniş halk kesimine

tanıtımları ve sevdirmeleri olmuştur. Öte yandan, aynı toplulukların seyirciyi avlayan kolay güldürme trüklerine teslim olmaları ve seyirciyi de bu kolaylığa alıştırmaları tiyatro sanatının ucuz bir eğlence türü olarak algılanmasına neden olmuştur (Şener, 1998: 273). Aynı zamanda bu dönemde tiyatro hocalığı ve yazarlığı yapan Müjdat Gezen, Kandemir Konduk'la beraber Güldürü Üretim Merkezi'ni açmıştır. Bu yazar ekibine sonrasında Turgut Özakman, Erhan Gökgücü ve Sadık Şendil gibi önemli tiyatro yazarları da katılmıştır (Boylan, 2016: 16).

Erhan Gökgücü, 12 Eylül Darbesi'nin yarattığı toplumsal baskıyı anlatma konusunda çarpıcı oyunlar kaleme alan yazarlardandır. Kimi zaman göstermecî-epik tiyatro tekniklerini başarılı bir biçimde kullanmış, kimi zaman dramatik ve duygusal yönü güçlü diyaloglar kotarmıştır. İlk oyunu olan *Ramazan'la Jülide* (1984)'de, Shakespeare'in Romeo ve Juliet adlı kültüv oyunu 1980'ler Türkiye'sine adapte edilerek parodileştirilmiştir. 1989'da kaleme aldığı *İki Kalas Bir Heves* oyununda ise Osmanlı toplumundaki özgürlük sorunsalını ünlü tuluatçı Komik-i Şehir Abdürrezzak Efendi'nin biyografisinden yola çıkarak anlatmıştır. İki perdelik müzikli bir komedi olan oyunda, 1980'ler Türkiye'sine dair göndermeler yapılırken, düşünce özgürlüğüne getirilen kısıtlamalar ve sansürleme gibi evrensel mesajlar, kara mizah atmosferi içinde sunulmuştur (Demir, 2016: 229-233).

Seksenli yıllarda tiyatro yaşamına katılan topluluklardan Ortaoyuncular, Ferhan Şensoy'un yönetiminde bir topluluktur. Düşünce ağırlıklı oyunlardan ve toplumsal taşlamalardan buruk güldürülere kadar uzanan geniş bir yelpazede oyun sergileyerek tiyatromuzda kendine özgü bir yer edinmiştir (Şener, 1998: 261). Ferhan Şensoy, günlük yaşamdaki sıkıntıları ve bunalımları dile getirdiği *Ferhangi Şeyler* ve faşizm temasını ele aldığı *Şahları da Vururlar* gibi kabare oyunları ile popüler kültürden renklerle bir sahneleme biçemi yaratmıştır (İpşiroğlu, 1998: 82). Ortaoyuncular topluluğunun dağarına her yıl yeni bir oyun ya da uyarlama katan Ferhan Şensoy, bu oyunlarda geleneksel seyirlik güldürü anlayışı ile modern kabareyi buluşturmuş, aynı zamanda absürd tiyatro anlayışına, groteske ve şiirselliğe yaslanan çalışmalar oluşturmuştur (Yüksel, 2016: 147). Karagöz, Ortaoyunu gibi halk güldürüsü geleneğinden esinlenerek geliştirdiği dil güldürüsüyle, türlü söz oyunları, parodiler, ters

deyişler, alaylamalarla kendine özgü bir anlatım biçemi yaratmış olan Ferhan Şensoy'un oyunlarındaki dil güldürüsünün, yaşadığımız gerçeklere gönderme yapan eleştirel bir boyutu vardır (İpşiroğlu, 1998: 82).

“Şensoy'un topluluğu, absürd tiyatro anlayışını, grotesk'i, sirk palyaçoluğunu, dahası, Moliere'de de görüldüğü gibi, Commedia dell'Arte oyunculuğunu yansıtan, meddah ve ortaoyunun öğelerini de bu batılı biçemlerle kaynaştırabilen bir oyunculuk çizgisi izliyor” (Yüksel, 2009: 132).

Etkinliklerine seksenli yıllarda başlamış olan ve çok tutulan bir diğer topluluk ise Levent Kırca-Oya Başar Tiyatrosu olmuştur. Politik güldürü ve hicivleriyle tanınan Levent Kırca, 1979 yılında Arkadaş Kabare Tiyatro'yu, 1980 yılında ise Levent Kırca Tiyatrosu'nu ve sonrasında 2000'li yılların başında Hodri Meydan Tiyatro Topluluğu'nu kurmuştur. Levent Kırca, geleneksel kaynaklardan da yararlanarak kendine özgü bir güldürü biçemi geliştirmiş ve her türlü kültür düzeyinden seyirciye yönelmeyi başarmıştır (Şener, 1998: 272-273). Özellikle sinema ve televizyonda canlandırdığı tiplerle ün kazanmış olan komedyen, 22 yıl boyunca yayınlanmış “Olacak O Kadar” isimli politik güldürü dizisinde, toplumdaki yozlaşmayı, ironi ile harmanlayarak hicvetmiş, halkın sorunlarını gerek tiyatro sahnelerine, gerek televizyon ekranlarına ve beyaz perdeye taşıyarak ezilen, sömürülen sınıfın sesi, canlı görüntüsü olmuştur (Boğatepe, 2015).

Seksen sonrası bütün sanatlarda görülen bir başka ortak oluşum, piyasanın isteklerinin kollanması, sanat yapıtının metalaşmasıdır. Piyasa baskısı tiyatroya, televizyon dizilerinin albeni düzeyini kollama, kolay anlaşılır ve gülünür oyunlarla yetinme biçiminde yansımıştır (Şener, 1998: 295). 1970'li yıllarda politik ve toplumsal eleştiriyi merkezine alan kabare, 1980 darbesiyle beraber mizahın kaynağını erotizme doğru kaydırmak suretiyle yaşadığı değer yitiminin bir benzerini de televizyon dünyasına yönelerek yaşamıştır. Sonraki dönemlerde hem resmi hem de özel televizyonlar için kabare, olmazsa olmaz programlar arasında yer almaya başlamıştır (Demir, 2016: 123). 1980'li yılların Türk tiyatrosu, birkaç örnek dışında, çoğunlukla müzikli, danslı büyük prodüksiyonlarla geniş kitlelere seslenmeyi tercih etmiştir. Hem özel tiyatrolar hem de devlet tiyatrolarını etkileyen bu eğilim sonucunda bulvar komedileri ve müzikaller yaygınlaşmıştır (Demir, 2016: 392).

2.2.3. 1990-2010 Yıllarında Mizah Anlayışı

Doksanlı yıllara gelindiğinde, kolay olanla yetinme eğiliminin ödenekli tiyatrolara uzandığı görülmektedir. Televizyon yapımlarının kendine özgü yapaylığının, yapmacıklığının etkisiyle, Tanzimat'tan bu yana aydınların ciddi bir sanat dalı olarak kabul ettikleri tiyatro giderek popüler kültürün egemenliği altına girmeye başlamıştır. Başlangıçtan beri sahne sanatını halka sevdirmenin yolunun, onu günlük yaşamdan alınan sıradan konularla oyalamak, kaba şakalarla güldürmek olduğu gibi yanlış bir anlayışa saplanmış olan televizyon yapımları yeni yetişen tiyatro seyircisini bu tür bir eğlence biçimine alıştırmak için ciddi bir tehlike oluşturmuştur (Şener, 1999: 77).

Dönemin önde gelen yazarlarından Civan Canova, geleneksel tiyatroya ait mizahi unsurlardan, romantik dramalara, absürt tiyatrodan modern ve varoluşçu eğilimlere, postmodern tekniklerden epik tiyatroya kadar geniş bir yelpazeden izler taşıyan oyunlar yazmıştır. Farklı kültür, dönem, ideoloji ve akımlara ait kişileri, karnavalesk bir biçimde oyunlarının odağına almıştır. Bu oyun kişileri kimi zaman genel kategorik ifadelerle adlandırılmış, kimi zaman ise tarihi, mitolojik veya sanatsal metinlerde hayat isimlerle mizahi parodilere imkan sağlamıştır. Canova, yerelden evrensele açılan bir tiyatro dili ve üslubu ile oyunlarında yanlış anlaşılmalara, çeşitli ironik ve mizahi dil oyunlarına yer vererek geleneksel tiyatro imkanlarından yararlanmış (Demir, 2016: 285-287). Yazarın komedi ve mizahın ön plana çıkan oyunlarına *Yıldönümü*, *Sokağa Çıkma Yasağı*, *Mitosmorfos* ve *Erkekler Tuvaleti* örnek gösterilebilir.

1994'te Yılmaz Erdoğan, *Otogargara* oyunu ile toplumsal çevre oyunu anlayışında bir sahne olayı kotarmıştır (Yüksel, 2016: 147). Turgay Kantürk'ün yönettiği, Demet Akbağ, Sinan Bengier ve Yılmaz Erdoğan'ın rol aldığı *Otogargara*, farklı kültürel kimlikleri olan seyircileri bir ortak paydada buluşturduğu için hem popüler olmayı, hem de niteliğini korumayı başarmıştır (Şener, 1999: 272). Ardından Bir Demet Tiyatro yapımı ile birlikte başlayan ve yıllar içinde televizyon ekranlarında yer almaya başlayan Beşiktaş Kültür Merkezi sahnesi, mizah ve komedi alanında pek

çok ürün vermiş, oyuncular yetiştirmiş, doğaçlamaya dayalı skeçlerle ve oyunlarla hem tiyatrodan hem de sinemada etkinliğini arttırarak sürdürmüştür.

1980 sonrası dönemde mizahi oyunlarıyla ön plana çıkan karikatürist ve yazar Behiç Ak, *Tek Kişilik Şehir*, *Bina*, *Küçülecek Yer Kalmadı* ve *Fay Hattı* başlıklı kara güldürüleri ile doğaya yabancılaşmış kentli kesimi incelemiştir (Yüksel, 2016: 148). Oyunlarında modernizmin kent odaklı değerlerini ele alan yazar, gelişkin mekan duygusu, mizah anlayışı ve absürd durumlar içinde yakaladığı oyun kişileri ile oyun yazarlığında kendine özgü bir üslup geliştirmiştir. Oyun kişilerine isim vermeyen, absürd durumlardan hareket eden, mekanı içine aldığı oyun kişileriyle birlikte dönüştüren yazar, karikatüristliğinin de etkisiyle kişileri gülünçleştirmeyi hedeflemiştir. Ancak geleneksel tiyatrodan olduğu gibi izleyicinin dikkatini oyun kişilerinden çok durumlara ve olaylara çekmeye çalışmıştır. Birbirini dinlemeden konuşan tiplerin anlaşamamasından doğan komedi, modern dünyadaki kentli bireyin iletişimsizliğini anlatmak için kullanılmıştır. Behiç Ak, hemen her oyununda ciddi, gerçek ve normal gibi algılanan durumlara karşı; gerçeküstü ve anormal olarak nitelenebilecek bir perspektiften bakmıştır. Toplumun kanıksadığı durum ve ilişkileri gülünçleştirirken de eleştirmeyi seçmiştir. 1980 sonrasında Türkiye’de yaşanan politik, kültürel, sosyal ve ekonomik dönüşümün bireyler arası ilişkilere yansımalarına odaklanan Behiç Ak, ortaya çıkan durumları mizahi, ironik ve trajikomik yaklaşımlarla ele almıştır (Demir, 2016: 204-211).



Resim 35- Tek Kişilik Şehir (Oyun Afişi) - Behiç Ak

<http://www.devtiyatro.gov.tr/programlar-sehirler-ordu-detay-tek-kisilik-sehir78.html>

Tarih boyunca insanlığın toplumsal gelişim sürecine tanıklık eden tiyatro; 2000’li yıllarla birlikte televizyon, sinema, görsel medya ve internet gibi alanların yaygınlaşmasıyla beraber toplumla iletişim halinde olan bir sanat olmaktan uzaklaşmaya başlamıştır. Tiyatro; yaşamın nabzını tutan, toplumla birlikte soluk alıp veren bir sanat olmaktan çıkarak sadece belirli bir çevrenin eğlence aracına dönüşmüştür. Seyircisinin önemli bir kısmını televizyon, sinema ve diğer gösteri sanatlarına kaptıran tiyatro, tek kişilik gösteriler, televizyona uygun skeç ve parodiler, medya ve teknolojinin imkanlarından yararlanan deneysel gösterilerle şekillenmiştir (Demir, 2016: 60). Günlük yaşamın merkezine yerleşen internet erişimi ve yaşamın her alanına hükmeden sanal dünya ile yetişen yeni kuşağın tiyatroya çekilebilmesi için teknolojik ve deneysel uygulamaların sahneye taşınması gibi farklı yaklaşımlar ortaya çıkmıştır (Demir, 2016: 124). Oyun yazarları, evrensel akımlara, popüler kültüre ve güncele dair konular ele almıştır. Dil ve üslup açısından daha açık, anlaşılır ve tüketimi kolay eserler üretilmiştir (Demir, 2016: 396).

2000’li yılların başında televizyonda reklam, dizi ve sitcom projelerinde yer almış Raşit Çelikezer, profesyonel yönetmenlik kariyerindeki popüler durum komedisi atmosferini oyunlarına yansıtmıştır. Modern yaşamın açmazlarını absürd boyutlarda ele alan, ironi yüklü anlatımları tercih eden, küreselleşmenin yarattığı toplumsal tahribatları parodileştiren Raşit Çelikezer’in mizahi oyunlarına *Yanlıř Adamlar*, *Bavul Hikayesi*, *Hiçbir Şey* ve *Kazan Dairesi* örnek gösterilebilir (Demir, 2016: 337-342). Bu dönemde tiyatrodaki feminizm söylemini yaşatmaya seçen Zeynep Kaçar ise, ince bir mizahla zenginleştirdiği oyunlarında, kadın sorunlarının panoramasını ortaya koymuştur. Bu anlamda ön plana çıkan *Bu Anlamlı Günde* isimli oyununda yazar, 2000’li yılların sosyolojik bir analizini karikatürleştirerek dile getirirken, oyunun esas mesajını oluşturan kadınların sosyal, kültürel ve duygusal ilişkide yaşadıkları sorunlara yönelmiştir (Demir, 2016: 347-358). Tiyatrodaki mizah üzerine oyunlar kaleme almış bir diğer isim İlker Köklük’tür. Genellikle toplumsal sorunları kara mizah tarzıyla ele almış ve modern tüketim toplumunun trajikomik durumlarını sergilemiştir (Demir, 2016: 386). Altıdan Sonra Tiyatro ve Kumbaracı 50 ekiplerinin kurucularından Yiğit Sertdemir, oyuncu, yazar, yönetmen ve sahne tasarımı alanlarının her birinde bulunmuş bir tiyatrocusu olarak, yönettiği ve kaleme aldığı oyunlarda kara mizah türüne yakın durmuş,

grotesk ögelere yer vermiştir. Dönemin tiyatro sanatçısı ve meddah Münir Canar ise, seyirlik geleneğimizi “çevre oyunu” çerçevesi içinde değerlendirdiği “Bir Mahalle ki” oyunu ile geçmişe dönmektedir (Yüksel, 2016: 148).

Bu dönemde yazılan oyunlarda genel olarak toplumu derinlemesine kavramaktan uzak, bireyci, karamsar ve umutsuz bir perspektif göze çarpmaktadır. Toplumsal bilinci manipüle eden, sanatsal ve estetik kaygıları öteleyen bu bakış açısı; aşk, kadın, aile ilişkileri, gençlik sorunları gibi güncel temaların işlendiği oyunlarda çoğu zaman magazine, cinselliğe ve argoya dayanan kaba güldürüler ya da demogojik göndermelerle yüklü arabesk dramlar biçiminde kendini göstermektedir (Demir: 2016, 129).

Türk Tiyatrosu’nda, kaynağını halk güldürüsünde bulan geleneksel ve yerel ögelere yer veren oyunlar azalırken, kara güldürü türü giderek önem kazanmaktadır. Sorunların ortak sorunlara dönüştüğü globalleşen bir dünyada gülmece anlayışı da doğal olarak değişmekte ve farklı bir boyut kazanmaktadır (İpşiroğlu, 1998: 86). 1950 yılından günümüze süregelen gelişim içinde yerli oyunlarda, gülmece türünün halk güldürüsünden kara mizaha, parodiden taşlamaya değin uzanan çeşitlemeler var olmuştur. Karagöz, Ortaoyunu ve Meddah gibi halk gülmececi geleneğinden, parodi, alaylama, yabancılaştırma, kara mizah gibi çağdaş Batı tiyatrosunu belirleyen türlere değin çeşitli etkenler ve birleşimler, tiyatral mizah örneklerimizde belirleyici unsurlar haline gelmiştir (İpşiroğlu, 1998: 78).

3. BÖLÜM

KARİKATÜR SANATININ 1950 SONRASI TÜRK TİYATROSU'NDA SAHNE TASARIMINA ETKİLERİ

3. BÖLÜM

KARİKATÜR SANATININ 1950 SONRASI TÜRK TİYATROSU'NDA SAHNE TASARIMINA ETKİLERİ

Geleneksel Türk tiyatrosunda benimsenen oyun alanı, tasarım kavramlarının dışında kalan bir çizgidedir. Ancak açık biçim özelliklerinin görülmeye başladığı çağdaş Türk tiyatrosu metinlerinin sahne yorumlarında Karagöz, Meddah ve Ortaoyunu'na dair formlar çerçeve sahne yapısına uygun olarak dönüştürülmüştür. Türkiye'de batılı anlamda tiyatronun gelişmesiyle, çerçeve sahne düzeni ve buna uygun tiyatro binaları ise 19. yüzyıl sonlarına doğru görülmeye başlamaktadır. Ancak bu dönemde Avrupa tiyatrolarında gelişen yenilikçi fikirlerle çerçeve sahneden uzaklaşma ve farklı sahneleme teknikleri arayışı gözlemlenmektedir. Bu anlamda 1950 öncesi dönemde Türk tiyatrosunun geleneksel yapıdan gelen göstermecî üsluptan yarılsamacı üsluba geçiş süreci, sahneleme yorumları ve denemelerinde klasik biçimde kendini göstermiştir. Türk tiyatrosu için yeni olan çerçeve sahne mekanları ise, sanat alanında en etkin yer olarak İstanbul'da bulunduğu için, sahneleme konusundaki yenilik ve gelişimlerin ilk örnekleri de burada yaşanmıştır. Sahne tasarımı alanında ise Avrupa'da etkisini yitirmiş olan “resim-dekor” anlayışı, Türk tiyatrosunda henüz yeni uygulanmaya başlanmıştır. Bu dönemde oyun turneleri ile yurtdışından İstanbul'a gelen bazı sanatçılar, Türkiye'deki yerli topluluklarla da çalışmış ve resim-dekor anlayışı bu şekilde yerleşmeye başlamıştır (Özer, 1991: 59).

1940'lı yılların başında, sonrasında Devlet Tiyatrosu'na dönüşecek olan Ankara Devlet Konservatuarı Tatbikat Sahnesi'nin kurulmasıyla, Türk sahne tasarımcıları da yetişmeye başlamıştır. Ancak bu dönemde sahne tasarımcısı olarak adı geçen sanatçıların büyük bir bölümü, özel olarak sahne tasarımı eğitimi görmemiştir. Bu durum, genelde sahne tasarımının diğer görsel sanatlarla arasındaki doğal ilişkinin pratiğe yansımaları olarak değerlendirilebilir (Özer, 1991: 24). Çoğunlukla resim eğitimi almış olan bu sanatçılar, bu alanda benimsedikleri görselliği ve anlayışı, sahne üzerinde uygulamayı tercih etmişlerdir.

Türkiye’de sahne tasarımının tarihsel gelişimi, Avrupa’da süregelen gelişim ile benzerlik göstermiştir. 1940’lı yıllardan itibaren, Avrupa’nın 19. yüzyıl sonlarında yaşadığı resimsel etkinin ve bu yaklaşımla tasarlanan pano dekorların belli bir kalıplaşmaya yol açtığı gözlemlenmektedir. Örneğin, dış mekan tasvirlerinde oyun alanında görülen ilk yapıların üç boyutlu, arkaya doğru uzanan bina görüntülerinin ise iki boyutlu resim panoları üzerinde oluşturulması yaygınlaşmıştır. 1950’lerde ilk eserlerini kaleme almış, 1960’larda ise güldürü alanında en yetkin eserlerini vermiş olan yazarlar, anlatım ve sahneleme tarzı olarak mizah temelli Geleneksel Türk tiyatrosunun açık biçim özelliklerinden yararlanmışlardır. Haldun Taner, Aziz Nesin ve Turgut Özakman bu isimlerin başında gelmektedir. Geleneksel tiyatrodan esinlenilerek yazılmış güldürülerde mekanlar çoğunlukla göstermecî bir yaklaşımla ele alınmıştır. Bu tür tasarımlarda dikkat çeken özellik, dekorun sahneyi bir bütün olarak şekillendirmesinden ziyade sahnenin arka sınırlarını çizen ve mekanı betimleyen bir işleve yönelik kullanılmasıdır. Bu betimleyici yaklaşım ve resimsel etki, Goldoni ve Moliere gibi güldürü yazarlarının sahne yorumlarında da görülmektedir.

1960-1970 yılları arasında Türk sahne tasarımı alanında belirli değişimler ortaya çıkmıştır. 1960’lı yıllarda gelişen yenilikler, daha çok stilize tasarım çalışmalarının çoğalması olarak açıklanabilir. Tasarım anlamında bahsedilen yenilik, oyunun özünden yola çıkarak görsel yapıyı oluşturmak ve oyunun yorumuna katılmaktır. Bu açıdan, tasarım kavramının yenilenmesi ile sahne tasarımcısının yaratıcı süreçte etkinlik kazanmasında stilize yaklaşımların büyük bir etkisi olmuştur. Batı tiyatrosunda gelişen soyut, simgeci, parça dekor ve sezgisel dekor gibi belli başlı yaklaşımların örneklerine 1960’lı yıllardaki sahne tasarımı örneklerinde rastlanmaktadır (Özer, 1991: 160-162).

Cumhuriyet Dönemi’nde 1960’lı yıllara kadar olan çalışmalarda, her türlü malzeme ve teknik yetersizlikler sebebiyle yeni atılımlar, yeni deneyler yapamayan, yeni söylemlerde bulunamayan sahne tasarımcıları, sadece yönetmenin istediği doğrultuda tasarımlar gerçekleştirmişlerdir. 1980’li yıllardan sonra okullarda yetişen sahne tasarımcılarımızın artarak Devlet Tiyatrosu ve özel tiyatro topluluklarında görev almaları hızlanmıştır. Hem İstanbul Şehir Tiyatroları hem de Devlet Tiyatroları kendi bünyelerinde oluşturmaya çalıştıkları farklı birimlerle farklı yaklaşımlar denemeye

girişmişlerdir (Yerdelen, 2016: 188-189). Cumhuriyet Dönemi'nde ödenekli tiyatrolarda ve özel tiyatrolarda gerçekleştirdikleri sahne tasarımlarıyla başarılı işlere imza atmış önde gelen bu isimler; Yücel Tanyeri, Turgut Zaim, Sezai Altındağ, Acar Başkut, Tarık Levendoğlu, Doğan Aksel, Metin Deniz, Duygu Sağıroğlu, Turgut Atalay, Tuncer Çavdar, Hüseyin Mumcu, Osman Şengezer, Refik Eren, Hale Eren, Güven Öktem, Sevim Çavdar, Sevgi Türkay, Sevinç Gürlük'tür. Araştırmanın bu bölümünde detaylı olarak ele alınan tiyatro oyunları ve sahne tasarımcıları, mizahi içerikler doğrultusunda gerçekleştirilen karikatürize dekor ve kostüm yorumları üzerinden seçilmiştir. 1950 yılından günümüze geçen süreçte konuyla bağlantılı örnek oyunlar, tasarım yaklaşımlarına ve karikatür çizgilerinin kullanım şekillerine göre değerlendirilmiştir.

3.1. Geleneksel Minyatür Sanatı Motiflerinin Karikatürize Etkilerle Mekan Tasvirlerinde Kullanımı

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda görülen mizah ve oyunculuk biçemlerinin kullanıldığı oyunlarda, sahne tasarımında da geleneksel motiflerin kullanıldığı görülmektedir. Özellikle Osmanlı Dönemi'nde geçen oyunlarda, dönemin estetiğiyle uyumlu tasvirler sahne üzerindeki dekor elemanlarını şekillendirmiştir. Mizah temelli oyunlarda ise sahne tasarımındaki mekanların kıvrak çizgilerle stilize edilerek, karikatür formlarında ele alındığı gözlemlenmiştir. Turgut Zaim'in Müsahipzade Celal oyunlarındaki sahne tasarımları, bu tarz sahne tasarımı yaklaşımına örnek gösterilebilir.

1906 yılı doğumlu ressam ve tasarımcı Turgut Zaim, 1923'de Sanayi-i Nefise Mektebi'nde İbrahim Çallı'dan resim eğitimi almış ve 1930 yılından itibaren resim çalışmalarını Ankara ve Paris'te sürdürmüştür. Ressam olarak temel eğilimi, minyatür sanatındaki dokular, geometrik kompozisyon ve şematik figürlerden yola çıkmak olmuştur. Ankara Devlet Tiyatrosu ve Ankara Devlet Konservatuarı'nın kuruluşunda önemli katkıları olan Zaim, Carl Ebert'in daveti ile 1939'da Ankara Devlet Tiyatrosu ve Operası'nda dekor ve kostüm çalışmalarına başlamıştır. Sahne dekoratörlüğü ile birlikte resim çalışmalarını da sürdüren Turgut Zaim, resimlerinde Anadolu'nun günlük yaşantılarını, Ortaoyunu ve Karagöz gibi geleneksel seyirlik oyunların görüntülerini konu edinmiştir. Sürekli ve tutarlı olarak köylüleri ve göçebeleri resimlerinde işlemiştir. Türk minyatürlerinden etkilenerak, resim ve sahne dekoru çalışmalarında kullandığı

figür ve çevre düzenlerinde sadeleşmeye gitmiştir. Kimi zaman tablolarında görülen figürler, dekor tasarımlarında da farklı formlarda yer almıştır. Tasarladığı dekor unsurlarında daima resimsel değerler aradığını belirtmiştir (Özer, 1991: 62-64).

1974 yılına kadar Devlet Tiyatroları'nda yerli/yabancı seksenin üzerinde oyunda görev almış Turgut Zaim, daha çok Türk yazarlarının oyunları üzerine çalışmayı, kendi üslubunu ortaya koyabilme adına tercih etmiştir. Bu süreçte sahne tasarımı açısından karikatürize yorumlar ortaya koyduğu çalışmaları da bulunan sanatçının, bu üslubu ortaya koyduğu tasarımları, özellikle yer aldığı Müsahipzade Celal'in oyunlarında gözlemlenmektedir. 20. yüzyılın ilk yarısında, Batı tiyatrosu geleneği ile Türk popüler halk tiyatrosu geleneğini buluşturan ve sahne yapıtlarıyla Cumhuriyet dönemi tiyatrosuna geçişte bir yöneliş oluşturan Müsahipzade Celal, oyunlarında Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerindeki toplumsal çarpıklıkları ve köylü ile kentli arasındaki çelişkileri güldürü havasında işlemiştir. 1960-1970 seneleri arasında Devlet Tiyatrosu'nun sahnelediği *Kaşıkçılar*, *Macun Hokkası*, *İstanbul Efendisi* ve *Yedekçi* oyunlarının dekor ve kostümlerini tasarlayan Turgut Zaim, mizahi anlatıma uygun olarak bu oyunlarda karikatürize yorum ve biçimlendirme yöntemleri uygulamıştır.

Örneğin, Turgut Zaim'in 1961-1962 sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Engin Orbey'in sahneye koyduğu, *Macun Hokkası* adlı oyunu için tasarladığı dekorlar, oyuncu hareketleri ile uyumlu olacak şekilde uygulamıştır. Oyuncuların dans ettiği veya göbek attığı sahnelerde, çevre dekor parçalarının da müzikle birlikte dans etmesini ve göbek atmasını sağlayarak, görsel anlamda oyundaki mizahı katlamıştır (Şengezer, 2010: 11). 1965-1966 sezonunda sahnelenen *İstanbul Efendisi* oyununda ise Turgut Zaim, mekansal betimlemelerinin üslubu bakımından, yazarın benimsediği göstermeci biçimlerden yararlanmıştır. (Resim 36) Bu tarz bir yöneliş sahne tasarımına stilize bir anlatım olarak yansımıştır. Dış mekan tasvirlerinde, binaların pencerelerinde karşıt renk kullanımı bir karikatürleştirme eğilimi olarak görülmektedir. Fon perdesine çizilen bina figürlerinde ise minyatürleri andıran iki boyutlu bir görünüm yaratılmıştır. Bu görüntüler, sahne üzerindeki dekor parçalarını bütünleyici özelliktedir. Dükkanların içi ise oyun alanı olarak kullanılmadığından küçük yapılmış ve tasarımın genel yapısına uygun olarak stilize edilmiştir (Özer, 1991: 70).



Resim 36- İstanbul Efendisi (Ankara Devlet Tiyatrosu) 1965-66

Turgut Zaim'in Müsahipzade Celal oyunlarında gerçekleştirdiği dekor tasarımları, dönemin gerçekçi dekor anlayışı ile karşılaştırıldığında stilize bir yaklaşımın benimsendiği gözlemlenebilir. Bu sahne tasarımlarında karikatür çizgisi yerine renk ve form açısından dönemin mekansal üsluplarına karikatürize biçim uygulandığı görülmektedir. Bu tip bir karikatürleştirme ise esinlenen minyatür desenlerinin ve Osmanlı mimari etmenlerinin uğradığı biçim bozularla yaratılmıştır. Kostüm tasarımlarında ise Osmanlı Dönemi üslubuna uygun özelliklerde gerçekçi bir tarz benimsenmiş ve kimi oyun kişilerinin özelliklerine göre makyajda veya süsleme motiflerinde abartıya yer verilmiştir.

Geleneksel minyatür sanatı motiflerinin kıvrak çizgilerle karikatürize biçimlerde ele alındığı bir diğer örnek ise sanat hayatına karikatür çizerliği ile başlamış, sonrasında Devlet Tiyatroları'nda birçok sahne tasarımına imza atmış olan Hüseyin Mumcu'nun *Ayyar Hamza* oyunu için tasarladığı dekor tasarımıdır.

1924 yılı Bursa-Yenişehir doğumlu olan Hüseyin Mumcu, ilk ve ortaöğretimden sonra Bursa'nın çeşitli köylerinde köy öğretmenliği yapmıştır. 1950'li yıllarda İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi'nin Resim Bölümü'ne girmiştir. Ünlü karikatürist Ramiz Gökçe'nin çıkardığı Mizah Dergisi'nde karikatürler çizmiştir. Karikatürlerinde Anadolu yaşantısını, köy ve köylü sorunlarını büyük bir başarıyla yansıtmıştır. Ankara'da yayımlanan Kudret Gazetesi'nde ise siyasi konuları işleyen

karikatürler çizmiştir. Karikatür tarihçisi Turgut Çeviker, Hüseyin Mumcu'nun karikatürlerini şu şekilde yorumlamıştır:

“Mizah dergisinde Hüseyin Mumcu'nun çalışmaları tümüyle köy veya kırsal kesim üzerine yönelmiştir. Doğu Anadolu bölgesinde yaşayan insanların ya da genel olarak ailelerin toprak damlarda süren hayatı ilk kez dramatik bir çizgi diliyle Hüseyin Mumcu tarafından dile getirilmiştir. Mumcu'nun yapıtları, aynı zamanda o yoksul insanların büyük kentlere, İstanbul'a göçünü de belgelemiştir” (Çeviker, 1997: 174).

1952 yılında ressam ve realizatör olarak Devlet Tiyatrosu'nda çalışmaya başlayan Hüseyin Mumcu, Turgut Zaim ve Tarık Levendoğlu gibi usta dekoratörlere asistanlık yapmıştır. Kırk beş yıl boyunca Devlet Tiyatroları bünyesinde 300'e yakın opera, tiyatro ve bale eserinin dekor ve kostümlerini hazırlamıştır. Dört kez Sanat Kurumu'nun En İyi Dekor ve Kostüm Ödülü'nü kazanmıştır. *Bir Ümit İçin, Pusuda, Çayhane, Bir Komiser Geldi, Fatih, Nalınlar* ve *Vişne Bahçesi*, sahne tasarımını gerçekleştirdiği oyunlardan bazılarıdır (Şengezer, 2010: 31). 2002 yılında yitirdiğimiz tasarımcı, tiyatro alanında gerçekleştirdiği başarılı çalışmalarla anılmaktadır. Devlet Tiyatroları'nda sahnelenen pek çok oyunda görev almış olan Hüseyin Mumcu, özellikle mizahın ağır bastığı oyunlarda karikatür çizgisini sahne üzerine taşıma imkanı bulmuştur. Mumcu'nun bu tarz tasarım yaklaşımının görüldüğü örnekler arasında 1988-89 yılları arasında gösterimi yapılan *Ayyar Hamza* oyunu için yaptığı dekor tasarımı vardır.

1869'da bir tiyatrocu ve oyun yazarı olan Teodor Kasap'ın kurduğu ve ülkemizin ilk mizah gazetesi olan Diyojen'de imzasız mizah yazıları yazmaya başlamış olan Ali Bey'in kaleme aldığı *Ayyar Hamza*, Moliere'in yazdığı *Scapin'in Dolapları* oyununun uyarlamasıdır. Diyojen Gazetesi'nin yayını sırasında kitap olarak basılan Ali Bey'in diğer tiyatro oyunları ise *Misafir-i İstiklal* (1870), *Kokona Yatıyor* (1870), *Ayyar Hamza* (1871), *Geveze Berber* (1873)'dir. Mizah edebiyatımızın piri olarak anılan Ali Bey, ince gülmece anlayışı ve konuşma dilimizi bütün zenginliği ile kullanarak Türk Tiyatrosu'na yerli oyunlarla birlikte Fransız tiyatrosundan çeviri ve uyarlamalar kazandırmıştır. Moliere oyunlarını sadece dilimize çevirmekle kalmamış, Türk kültürü ve konuşma dilimizin incelikleriyle de yoğurarak Türk seyircisinin zevk alacağı hale getirmiştir. *Ayyar Hamza* oyununda, oyun kişileri iki baba, iki delikanlı, iki yitirilmiş

kız evlat ve iki hizmetkardır. Birbirine koşturmuş gelişen olay dizileri içinde; aşk, sınıf, baba-oğul, efendi-uşak, zengin-yoksul çatışmaları, kurnazlık ve mutlu rastlantılar yer almaktadır (Yüksel, 2008: 5-11).

Gerek oyun kişileri gerekse oynanış biçimi açısından Karagöz ve Ortaoyunu geleneğini yaşatmış olan Tanzimat tiyatrosuna ve seyircisine yakın olan *Scapin'in Dolapları*, ilk olarak Ahmet Vefik Paşa tarafından “Dekbazlık” adı altında, bir yıl sonra da Ali Bey tarafından *Ayyar Hamza* adıyla uyarlanmıştır. Tiyatro tarihimizin en ünlü Moliere uyarlamalarından biri olan *Ayyar Hamza* ilk kez 1872 yılında Güllü Agop'un yönetimindeki Osmanlı Tiyatrosu topluluğu tarafından Gedikpaşa Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir. 1978-1979 sezonunda ise sergilenmek üzere Devlet Tiyatrosu repertuarına alınmıştır. Münir Canar'ın yönetmenliğindeki bu temsilde dekor ve kostüm tasarımı Yücel Tanyeri'ne aittir. Bu oyunun çeşitli sahneleme örnekleri incelendiğinde, oyun yapısı oluşturulurken Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan Karagöz, Meddahlık ve Ortaoyunu görselliğinden yararlanıldığı görülmektedir.



Resim 37- Ayyar Hamza (Diyarbakır Devlet Tiyatrosu) 1988-1989

1988-89 sezonunda Diyarbakır Devlet Tiyatrosu'nda Kazım Akşar rejisiyle sahneye konan *Ayyar Hamza* oyununda dekor tasarımı Hüseyin Mumcu ve kostüm tasarımı Gülümser Görgün tarafından yapılmıştır. Hüseyin Mumcu'nun gerçekleştirdiği dış mekan tasvirlerinde oldukça yalın ve keskin hatlarla oluşturulmuş bina tasvirleri görülmektedir. (Resim 37) Sahne üzerinde göstermelik vazifesi gören bu iki boyutlu panolarla ev cephesi ve çeşme önü mekanı yer almaktadır. Fonda ise iki boyutlu olarak

minyatür bina motiflerinin karikatürize formlarda ele alındığı bir İstanbul silüeti resmedilmiştir. Oyunun eğlenceli atmosferine uygun olarak canlı renklerle tasvir edilmiş dekor parçalarındaki çizgisel anlatım, hem derinlikli olarak üç boyutlu katmanlarda hem de iki boyutlu şehir tasvirinde göze çarpmaktadır. Hüseyin Mumcu'nun bu oyunda, sahne arka planında görülen şehir görüntüsü için çizdiği iki boyutlu tasvirler, 1993-1994 sezonunda Müsahipzade Celal'in *İstanbul Efendisi* oyunu için yaptığı tasarımla benzerlik göstermektedir. Sanatçının abartılı ve kıvrak karikatür çizgilerini tamamen karşılamayan bu tasarımda, daha çok minyatür biçimlerinin daha sade ve karikatürize edilmiş halleri sahne görselliğini oluşturmuştur. Aynı zamanda Mumcu'nun karikatür çizgileri, oyunun afişinde de görülmektedir. Kostüm tasarımlarında ise gerçekçi üslup benimsenirken, oyunun karikatür tipi denebilecek Hamza karakterinde abartılı makyaj kullanımı dikkat çekmektedir.

Geleneksel Türk motiflerinin stilize yaklaşımlarla karikatürize sahne tasarımlarında kullanımına bir diğer örnek ise Mengü Ertel'in *Keşanlı Ali Destanı* oyunu için tasarladığı dekor elemanlarıdır. Haldun Taner'in *Keşanlı Ali Destanı* adlı oyunu, büyük kentin yamacındaki bir gecekondu mahallesinin meydanında geçmektedir. Karagöz ve Ortaoyunu'nda olduğu gibi, toplumun her sınıfından insanın gözlemlenebildiği bir uzamda, kurtuluşlarını bir kahramana bağlayan sahipsiz insanların evrensel konumu yerli bir çerçeve içinde irdelenmektedir (Yüksel, 1997: 85). Haldun Taner, bu konuyu işlerken, halk tiyatrosunun göstermecî özelliklerinden, özellikle gülmece, taşlama ve türlü söz oyunlarından oluşan geniş kapsamlı bir güldürü anlayışından yola çıkmıştır. Bireysellik bilincinden yoksun dünya gösterildiği için, Ortaoyunundan gelen esinle karikatürize edilmiş, abartılmış tipler yaratılmıştır. Yazar, oyunu düşünsel bir düzleme oturtabilmek adına epik tiyatro tekniğine başvurmuştur (İpşiroğlu, 1992: 230-231).

Keşanlı Ali Destanı ile hem yerli müzikli epik oyunların hem de akılcı bir içerikle geleneksel göstermecî biçimlerin kaynaştırıldığı çağdaş ulusal tiyatro anlatımının öncülüğünü yapan Haldun Taner, oyunlarının seyirciye ve tiyatro sanatçılara çekici gelen deneysel niteliği ile pek çok yazarı denemeci bir yaklaşıma yöneltmiştir (Yüksel, 2013: 180). Yurt içinde sergileme açısından çok sayıda gösterim

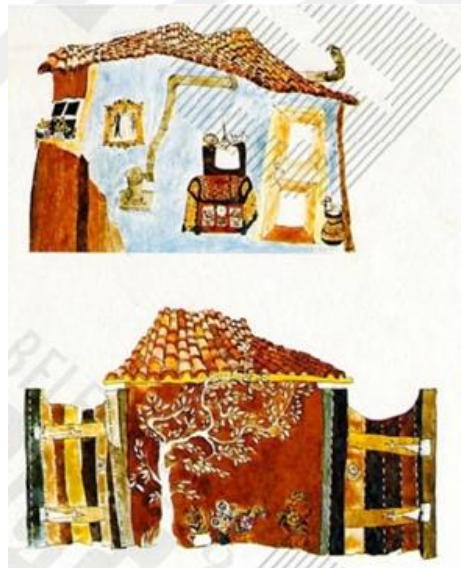
imkanı bulmuş olan oyun, bunun yanı sıra yabancı ülkelerde de sahnelenerek, uluslararası düzeyde bir tiyatro olayına dönüşmüştür.

1964 yılında Gülriz Sururi-Engin Cezzar Topluluğu tarafından gerçekleştirilen Keşanlı Ali Destanı oyununun ilk gösterimi, büyük bir başarı elde etmiş ve bu yapımın yarattığı etki ile oyunun farklı ülkelerde sahnelenmesi sağlanmıştır. Dönemin Kültür İşleri Başkanı Semih Günver'in de desteğiyle Engin Cezzar, *Keşanlı Ali Destanı* oyununu bu sefer Çekoslovakya'da sahneleme teklifi almıştır. Böylece 1974 yılında Çekoslovakya'da Brno Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenmek üzere seçilen Keşanlı Ali Destanı'nın yönetmenliğini Engin Cezzar, dekorlarını Mengü Ertel, kareografisini ise Mehmet Hakan gerçekleştirmiştir. Bu üç sanatçı Çekoslovakya'ya giderek, aylarca Çek Devlet Tiyatrosu oyuncularını ile çalışmıştır. Sonuçta büyük bir beğeniyle karşılanan oyun, Çekoslovakya'da da başarı yakalamıştır. Aynı zamanda burada yapılan prömiyer öncesi, oyunun gösteriminin olduğu tiyatronun fuayesinde Mengü Ertel'in Tiyatro Afişleri sergisi, davetlileri oyundaki görselliğe hazırlamıştır (Akçura, 1996: 169-176).

1931 yılı İstanbul doğumlu Mengü Ertel, Güzel Sanatlar Akademisi Dekoratif Sanatlar Bölümü'nde eğitim görmüş ve 1952-1954 yılları arasında Muhsin Ertuğrul yönetimindeki Küçük Sahne'de Alman dekoratör Kurt Hallegger'in yardımcısı olarak çalışmıştır. Bu dönemde dekor yapmış, yönetmen yardımcılığında bulunmuş hatta oyunculuk dahi yapmış olan Ertel, eserlerinde pek çok disiplinden yararlanmış bir sanatçıdır. 1959-1962 yılları arasında ilk olarak Devlet Tiyatrosu ve Devlet Opera ve Balesi için, ardından İstanbul'un çeşitli tiyatro topluluklarının oyunları için afişler tasarlayan Mengü Ertel, bu sayede ismini geniş kitlelere duyurmuştur. 1960 ve 1971 yıllarında açtığı kişisel afiş sergileriyle yüze yakın eseri sergilenmiştir. Uluslararası birçok afiş sergisine katılmış olan sanatçının, Wilanov Afiş Müzesi, Münih ve Varşova Şehir Müzeleri'nde afişleri yer almaktadır (Ertel, 1979). Oğlu Murat Ertel, 2012 yılında B+ dergisine verdiği röportajda, Mengü Ertel'in sanatını şu şekilde tanımlamıştır:

“Çalışmalarında sınırları zorladı ve sanatı disiplinlerarası kurguladı. Mengü Ertel'i grafik sanatçısı olarak değil, sınır ötesi bir sanatçı olarak tanımlarım. Çünkü grafik sanatına resmi, karikatürü, kaligrafiyi, fotoğrafı katmış ve bu nedenle kendi meslektaşlarının bazıları tarafından sert bir şekilde eleştirilmiştir” (Çalışkan, 2012: 74).

Geleneksel Karagöz göstermeliklerinin biçimleme etkisi ile oluşan bir çözümle *Keşanlı Ali Destanı* dekorlarını hazırlayan Mengü Ertel, özellikle yabancı seyirciye Türk renk ve biçim beğenisini yansıtmaya çalıştığını belirtmiştir (Akyüz, 1979: 35). Sahne üzerinde episodları yazılı olarak açıklayan görsellerde kullanılan motifler de, karikatürize edilerek dekorla uyumlu halde tasarlanmıştır. Sahne üzerinde iki boyutlu olarak dekor panoları üzerine resmedilmiş karikatürize gecekondular, Karagöz göstermeliklerinde kullanılan noktalı hatlarla çizilmiştir. (Resim 38) Bu panolar üzerinde iç mekan ve dış mekan tasvirleri aynı şekilde biçimi bozuk formlarla ve canlı renklerle betimlenmiştir. Sahne fonunda ise daha küçük boyutlarda, minyatür gibi pek çok gecekonduların üst üste yığılmış görüntüsü, çizgisel ve lekesel şekilde oluşturulmuştur. Oyunun mizahi anlatımıyla görsel olarak özdeşleşmiş bu dekor tasarımı, 1988 yılında İstanbul Şehir Tiyatrosu'ndaki *Keşanlı Ali Destanı* gösteriminde de kullanılmıştır.



Resim 38- “Keşanlı Ali Destanı” Dekor Eskizleri (Mengü Ertel) 1974

https://ibstkutuphane.ibb.gov.tr/dijitalarsiv/afis/afispdf/A_04825.pdf

Mengü Ertel'in sahne ve afiş tasarımının kullanıldığı İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları'ndaki *Keşanlı Ali Destanı* temsili, 1987-88 sezonunda Ferhan Şensoy yönetmenliğinde gerçekleşmiştir. Oyunun başrollerinde Zeliha Berksoy, Erhan Yazıcıoğlu, İsmet Ay, Savaş Dinçel ve Suna Pekuysal yer almıştır. Aynı zamanda dekorların tepeden inişi, oyuncuların sahne teknisyenleri veya orkestradakilerle

konusması, bir sonraki sahnenin özünü içeren niyetleri dağıtan tavşancı, Keşanlı Ali'nin elinde bir tuvalet kağıdı ile ferman okur gibi yaptığı konuşma, oyuncuların ellerinde "Keşanlı Ali" kitabıyla sahneye çıkıp kitaptan okumaları, Ferhan Şensoy tarzına uygun sahne buluşları olarak oyunun mizahi görünümüne katkı sağlamıştır (İpşiroğlu, 1992: 233).

Mengü Ertel'in *Keşanlı Ali Destanı* için çizdiği dekor tasvirleri, oyunun görselliği ile o kadar bütünleşmiştir ki 2012 senesinde Sadri Alışık Tiyatrosu tarafından sahnelenen temsilde de, sahne tasarımını gerçekleştiren Barış Dinçel, Mengü Ertel'in çizimlerinden yola çıkarak bir Sineklidağ mahallesi görüntüsü oluşturmuştur. Ancak bu temsildeki tasvir çizimleri sadece renksiz ve çizgisel olarak kullanılmıştır.



Resim 39- Keşanlı Ali Destanı (Sadri Alışık Tiyatrosu) 2012

<http://www.main-board.com/611230/kesanli-ali-destani>

3.2. Sahne Tasarımında Karikatür Çizgileriyle Oluşturulan Mekan Tasvirleri

Türk Tiyatrosu'nda karikatürize çizgi kullanımı, özellikle mekan tasvirlerinde görülmektedir. Gerek sahne üzerinde, gerekse fon perdesinde kullanılan çizgisel anlatım iki boyutlu ve üç boyutlu olarak mizahi bir atmosfer yaratma adına tercih edilegelmiştir. Bu tür karikatürize tasarım yaklaşımlarının gözlemlendiği örnekler, çizgisel mekan tasvirlerinin biçimleri ve sahne üzerindeki konumlarına göre değerlendirilmiştir.

3.2.1. İki Boyutlu Dekor Panolarında Karikatür Çizgileriyle Mekan Tasvirleri

Genel yapısı itibariyle yalın ve iki boyutlu bir anlatım biçimine sahip karikatür çizimleri, tiyatro sahnesinde çoğunlukla iki boyutlu dekor panoları üzerinde ele

alınmıştır. Bu tip iki boyutlu karikatürize mekan tasvirlerine verilebilecek örnekler arasında Sertel Çetiner'in Devlet Tiyatroları'nda sergilenen *Rumuz Goncagül* ve *Fehim Paşa Konağı* oyunları için gerçekleştirdiği sahne tasarımları yer almaktadır.

1943 senesinde doğan Sertel Çetiner, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih, Coğrafya Fakültesi Tiyatro kürsüsündeki eğitiminin ardından 1972 yılında Ankara Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü'nde göreve başlamıştır. Dekoratörlük, Sanat-Teknik Müdürlüğü ve Sanat Yönetim Kurulu üyeliği görevlerinde bulunmuştur. Bu süre içinde 250'nin üzerinde oyunda dekoratör ve kostüm kreatörü olarak görev almıştır. Çeşitli sanat kurumlarından birçok başarı ödülleri kazanan Sertel Çetiner, dekoratörlüğün yanı sıra birçok tiyatro projesinde danışmanlık ve tiyatro eğitimi veren okullarda öğretmenlik yapmıştır.

Karikatürize sahne yorumu bağlamında Sertel Çetiner'in Devlet Tiyatroları bünyesinde görev aldığı oyunlar incelendiğinde, öncelikle dekor tasarımlarında karikatürize çizgiler kullandığı *Rumuz Goncagül* ele alınabilir.

Oktay Arayıcı'nın 1977'de kaleme aldığı *Rumuz Goncagül*, ilk kez 1981 yılında Ankara Sanat Tiyatrosu tarafından, Timur Selçuk'un müziği ve Rutkay Aziz'in sahne düzeniyle sunulmuştur. Yazar, Goncagül rumuzuyla bir gazeteye gerçekten gönderdiği evlenme çağrısına yanıt olarak gelen mektuplardaki cümlelerden alınan ipuçlarından yola çıkarak oyunun devinimini oluşturmuştur (Yüksel, 1997: 130). İrfan Tözüm tarafından sinemaya da uyarlanarak filmi çekilen *Rumuz Goncagül* oyununda, kadının toplumdaki yeri ve evlilik kurumu irdelenmiştir.

Oktay Arayacı, toplum sorunlarını tümelci yaklaşımla düşünmeyi tercih eden bir yazardır. Oyundaki İnsaf Hanım, iyice daralan yaşam koşullarını genişletebilmek, bunaltıcı ekonomik baskıdan kurtulabilmek için kızı Gülsüm'ü evlendirmeyi son çare olarak görmektedir. Bu noktada kadını bir meta olarak gören ataerkil feodal düzende kadının kurtuluşu sorgulanmaktadır. *Rumuz Goncagül*, göstermecî biçime uygun olarak episodlardan kuruludur. Bölümden bölüme geçerken anlatıcı kullanılmadan, her bir oyun kişisi kendisini anlatmaktadır. İnsaf Hanım, Gülsüm ve dört talibi ile Gülsüm'ün asıl sevdiği genç, başlıca oyun kişileridir. Bu kişiler toplumun çeşitli katmanlarından

gelen aykırı tipler olarak toplumsal panoramayı çizmede yazara kolaylık sağlamıştır (Sav, 1999: 34). Ayşegül Yüksel, *Rumuz Goncagül*'ün temasını ve biçimini şu şekilde açıklamıştır:

“Rumuz Goncagül, gevşek dokulu, karakterden çok tipi vurgulayan, dramatik gerilim kotarmaktan çok durum sergilemeyi gözeten, oyuncuyla oyun kişisini, oyunun temel izleğiyle toplumun gündeminde olan nice konuyu iç içe verebilen, kaygı verici gerçekleri belleklere kazımak için ağlatmayı değil güldürmeyi seçen, yazarın epik tiyatro bilgisiyle de perçinlenmiş bir tür ortaoyunudur” (Yüksel, 1997: 131).

1980 sonrasının magazinleşen, medyaya taşınan aşk ve evlilik ilişkilerinin bir parodisi niteliğindeki *Rumuz Goncagül* oyunu, esasında oldukça öngörülü bir bakış açısıyla 1990'larda yaygınlaşacak özel televizyonların, özel hayatın kamusal alanda daha görünür olmasının, flörtün bir tabu olmaktan çıkıp rahatlıkla konuşulur hale gelmesinin altını çizmektedir. Kadının toplumdaki yeri ve evlilik konularının tartışıldığı bu oyunda, dramatik bir gerilim kotarmaktan çok durum sergilenmiş, karakterden ziyade tip vurgulanmış, kaygı verici gerçekleri belleklere kazımak için ağlatma yerine güldürme seçilmiştir (Demir, 2016: 145).



Resim 40- Rumuz Goncagül (Bursa Devlet Tiyatrosu) 1988-89

Rumuz Goncagül'ün Devlet Tiyatroları tarafından ilk sahnelenişi 1988-1989 yılları arasında Bursa Devlet Tiyatrosu'nda gerçekleşmiştir. Bu temsil ile birlikte Ankara Devlet Tiyatrosu'nun 1997-1998 sezonundaki yorumunda da Timur Selçuk'un müzikleri kullanılmış ve dekorları da Sertel Çetiner tarafından tasarlanmıştır. Sertel Çetiner, göstermecî üsluba uygun olarak oyun mekanlarını iki boyutlu panolar üzerinde çizgisel olarak yaratmıştır. Bu çizgisel betimlemelerdeki biçim bozmalar ve abartılı

tasvirler, karikatürize bir görsellik sağlamıştır. (Resim 40) Dekor tasarımında kullanılan karikatür çizimi aynı zamanda oyunun afişinde de yer almıştır. Sahnede yuvarlak bir platform üzerinde sade eşyalarla oluşturulan mekanların görüntüleri, sahne fonu üzerinde renksiz karikatür çizgileriyle resmedilmiştir.

Sertel Çetiner'in karikatürize dekor tasarımlarının görüldüğü bir diğer örnek ise Devlet Tiyatroları'nın 1998-99 sezonunda sahnelediği Turgut Özakman'ın *Fehim Paşa Konağı* oyunudur. *Fehim Paşa Konağı* oyunu geleneksel tiyatromuzun uzantısında, çağdaş sentezin sağlandığı bir oyun olup, göstermeci nitelikte, geleneksel tiyatromuzdaki estetik uzaklaştırmayı yeni bir biçimde kullanan bir yapıttır (Nutku, 2009: 29).

Fehim Paşa Konağı, Özakman'ın 1967'de *Sarıpınar 1914*'le başlattığı, tarihsel bakış açısından göstermeci anlatımla yazılmış, ikinci dönem oyunlarının en başarılılarından. Bu oyun ile, Özakman tiyatrosunda müzik ve dansın yoğunlukta kullanıldığı bir dönem başlamıştır (Yüksel, 1997: 105). Turgut Özakman, oyunu kaleme aldığı 1978 yılında yaşanan iktidar mücadelesini ve dönemin politikalarını, Abdülhamit dönemine yaptığı göndermelerle işlemiştir.

1908 yılında İstanbul'da geçen oyunda Fehim Paşa'nın konağı ve çevresinde geçen olaylar anlatılmaktadır. Rasim Baba adlı namı bir kabadayı, oğlu Yusuf'u da kendisi gibi kabadayı yapmak ister. Bu amaçla Fehim Paşa'nın konağına götürülen Yusuf, aslında meddah ve Karagözcü olmak ister ve gittiği haremdede karagöz oynatıcılığı yaparken, paşanın kızına aşık olur. Yazarın, bir sevda öyküsü içinde dönemin siyasal ve toplumsal yapısını sergilediği oyunda aslında değişmeyen düzen gözler önüne serilmektedir. Turgut Özakman, *Fehim Paşa Konağı* oyununun konusuna ve kişilerine, epik tiyatro ve Geleneksel Türk tiyatrosunun öğelerinden ustaca kotardığı kusursuz bir göstermeci anlatımla yaklaşmış, sonuç olarak da her iki tür tiyatronun anlatım zenginliklerinin büyük bir doğallık içinde uzlaştırıldığı, yüksek devinimli, çağdaş-ulusal bir güldürü kotarmıştır (Yüksel, 1997: 106).

1998-1999 yıllarında Erzurum Devlet Tiyatrosu'nda Metin Balay yönetiminde sahnelenen *Fehim Paşa Konağı* yorumunda dekor tasarımını Sertel Çetiner, kostüm

tasarımını ise Sevinç Gürlük gerçekleştirmiştir. Sertel Çetiner, incelediğimiz *Rumuz Goncagül* oyununda olduğu gibi bu oyunda da mekan tasvirlerini çizgisel olarak iki boyutlu panolar üzerinde betimlemiş ancak bu sefer karikatürize çizgilerin bulunduğu iki boyutlu dekor panoları, ayrı ayrı hacimsel mekanlar oluşturacak şekilde sahneye yerleştirmiştir. Bu karikatürize görsellik seçimi, *Fehim Paşa Konağı* oyununun da *Rumuz Goncagül* gibi göstermeci üslupla ele alınmış olmasından kaynaklanmaktadır. Mekan tasvirlerinde kullanılan çizimlerde ayrıntılara veya süslemelere yer vermeksizin yalın bir görsellik oluşturulduğu görülmektedir.



Resim 41- Fehim Paşa Konağı (Erzurum Devlet Tiyatrosu) 1998-1999

Oyunda simultane sahne düzeni tercih edilmiş, mekan tasvirleri iki boyutlu panolar üzerinde çizgisel olarak oluşturulmuştur. (Resim 41) İç mekan ile birlikte dış mekan tasvirleri de aynı renk tonlarında ve aynı çizgi formlarında resmedilmiştir. Çerçeve sahne içerisindeki iç mekanlar, platformlarla yükseltilmiş, dış mekan tasvirleri ise birbirinden ayrı olarak sahnenin sağına ve soluna yerleştirilmiştir. Sahne fonuna ise aynı biçimde şehir silüeti ve taş duvar dokusu çizilmiştir. Kahverengi tonlarında bu panolar, sahne üzerinde katman katman mekanları oluşturmaktadır. Bu mekanlarda ise gerçekçi, işlevsel mobilyalar kullanılmıştır. Kostüm tasarımında ise döneme uygun gerçekçi üsluba göre kıyafetler tercih edilmiştir.

Sahne tasarımında karikatür çizgileriyle oluşturulan iki boyutlu mekan tasvirlerine bir diğer örnek Hakan Dünder'ın *Sağırlar Söğüşmesi* adlı oyundaki sahne tasarımıdır.

1993 yılında Ankara Ekin Tiyatrosu tarafından sahneye konulan Orhan Asena'nın Sağırlar Söğüşmesi adlı oyunu, Semih Çelenk ve Savaş Yurttaş yönetmenliğinde sergilenmiştir. Toplumun çarpıklıkları ve bireyler arası iletişimsizliğin mizahi bir dille ele alındığı oyun, ikisi birbirinden bağımsız üç kısa oyundan oluşan bir üçlemedir. Orhan Asena, bu üç oyunu 1967 yılında kaleme almış ve ilk olarak Türk Dili Dergisi'nde yayınlamıştır. Oyunda, yazarın A, B, C diye nitelediği üç farklı yurttaş tipinin eleştirel bir panoraması çıkarılmıştır. Farklı özelliklerdeki bu yurttaş tiplerinin hikayesi üç farklı oyun parçasında anlatılmaktadır. Yurttaş A, toplumdaki aydın kesimi, Yurttaş B en yüksek mevkide sömüren patronu ve Yurttaş C sistemin en altında kurban edilmiş emekçi insanı temsil etmektedir. Sistemin güçlü olandan yana işleyen matemetiğinin sorgulandığı oyunda, aynı zamanda iki yorumcu kişilik ve iki soytarı kullanılmıştır. Müzik ve şarkı kullanımıyla oyunun devinimsel yanı da güçlendirilmiştir. Sahne tasarımı Hakan Dünder'in gerçekleştirdiği oyunda, mekan tasvirlerinde karikatürize bir yorumlama tercih edilmiştir (Çelenk, 1993).



Resim 42- Sağırlar Söğüşmesi (Ankara Ekin Tiyatrosu) 1993-94

<http://www.ankaraekintiyatrosu.com/oyunlar/sagirlarsogusmesi/>

1967 yılında doğan Hakan Dünder, Dokuz Eylül Üniversitesi Sahne Tasarımı Bölümü'nde eğitim görmüş ve 1991 yılında Devlet Tiyatroları'nda sahne tasarımcısı olarak çalışmaya başlamıştır. Bunun yanı sıra birçok özel tiyatro ve televizyon programı için dekor, kostüm, mask ve kukla tasarımları gerçekleştirmiştir. Tasarımcının yer aldığı Sağırlar Söğüşmesi oyununda, dekor panoları üzerine çizilen dış mekan ve iç mekan

görüntüleri, ayrıntısız ve derinliksiz olarak oluşturulmuştur. (Resim 42) Bu çizimlerdeki soluk renkler lekesel olarak, çizgiler kadar baskın değildir. Konu edinilen çarpık toplumsal sisteme ve oyunun mizahi atmosferine uygun bir görsellik oluşturan biçimi bozuk ev, pencere, kapı formları aynı zamanda sahne üzerinde grotesk bir görünüm sağlamıştır. Karikatür çizimlerinin yer aldığı panolar dışında kullanılan dekor eşyaları ve oyun kişilerinin kostümleri ise gerçekçi üslupta kullanılmıştır.

Hüseyin Mumcu'nun *Keşanlı Ali Destanı* oyununda gerçekleştirdiği sahne tasarımı ise karikatür çizimleri ve biçimleri, sahne üzerinde iki boyutlu ev tasvirleriyle yer aldığı gibi sahne fonunda kullanılan mekan silüetleriyle de bütünlük oluşturmaktadır.

Haldun Taner'in en yetkin oyunlarında kabul edilen *Keşanlı Ali Destanı* oyunu Devlet Tiyatroları tarafından altı kez sahnelenmiş ve ilk üç temsilinin dekor tasarımını Hüseyin Mumcu gerçekleştirmiştir. Hüseyin Mumcu'nun bulunduğu bu üç oyun temsilinde karikatürize dekor yorumu ön plana çıkan örnek ise yine karikatür sanatı temelinden gelen Oğuz Aral'la birlikte çalıştıkları gösterimdir. 1994-1995 sezonunda Trabzon Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenmiş olan *Keşanlı Ali Destanı* oyununda yönetmen Oğuz Aral'dır. Ayrıca oyunun afiş tasarımı da Oğuz Aral çizimleri ile şekillenmiştir.

Keşanlı Ali Destanı, ezilenin, toplumda tutunabilmek için ezen konumuna geçme çabasının oluşturduğu ezenler-ezilenler zincirinin, politik oyunlar içerisinde çeşitli boyutlarda nasıl tekrarlandığını gösteren ilk yerli oyundur. Baş edilemez zorbalığa karşı en etkili savunma aracı olan kurnazlığın oyunu olarak şekillenen *Keşanlı Ali Destanı*, devletin sahip çıkamadığı bir kesim insanın, kurtuluşu bir koruyucu kahraman yaratmakta aramalarının, kendi yarattıkları destana gerçekmişçesine inanmalarının oyunudur. *Keşanlı Ali Destanı*, toplumsal bir içeriğin geleneksel tiyatromuzun açık biçim özelliklerinden yararlanılarak göstermecî bir anlatımla yoğrulduğu ilk yerli oyun sayılmaktadır (Yüksel, 2000: 107-108). Oyun aynı zamanda 1964 yılında Atif Yılmaz tarafından sinemaya da uyarlanmıştır.



Resim 43- Keşanlı Ali Destanı (Trabzon Devlet Tiyatrosu) 1994-1995

Keşanlı Ali Destanı oyununu oluştururken halk tiyatrosunun göstermecilik özelliklerinden ve gülmece, taşlama, söz oyunları gibi geniş kapsamlı güldürü anlayışından yola çıkan Haldun Taner, ortaoyununda olduğu gibi karikatürleştirilmiş, kurmaca tipler yaratmıştır (İpşiroğlu, 1992: 229). Büyük bir kentin eteklerinde bulunan yoksul insanların yaşadığı bir mahalle olan Sineklidağ'da geçen oyunda, gecekonducular ile büyük kentlilerin iki ayrı dünyası anlatılmaktadır. Oyun başkışisi olan Ali, işlenen bir cinayete adı karışması sonucu hapse düşer. Gerçekleşen bu vakada öldürülen ise Ali'nin sevdiği olan Zilha'nın dayısıdır. İşlemediği suçtan dolayı girdiği hapisten kahraman olarak çıkan Ali, gecekonducular arasında nam salmıştır. Mahallesine döndüğü zaman muhtar seçilerek, buradaki tüm kontrolü ele geçirir. Zilha ile Ali'nin kavuşacağı sırada ise bu sefer gerçekten cinayet işleyen Ali, tekrar hapse düşer. Destan motifinden yola çıkılarak oluşturulmuş eserde, gecekondu kesimi tarafından kahramanlaştırılan Ali, toplumda her zaman ihtiyaç hissedilen bir figürün temsilcisidir.

Oğuz Aral'ın yorumuyla ele alınan Keşanlı Ali Destanı'nda sokaklarından lağım suları akan Sineklidağ Mahallesi, şirin gözükebilecek şekilde karikatürize edilmiştir. Hüseyin Mumcu'nun diğer *Keşanlı Ali Destanı* temsilleri için tasarladığı mekanlara göre daha canlı renklerde ve oyun atmosferine ters düşebilecek grotesklikte biçimlendirilmiştir. (Resim 43) Tasarımcının karikatür çizgileri üç boyuta yaklaşan formlar oluşturmuş, gecekondu evleri büyük ebatlarda sahneye taşınmıştır. Sahne fonunda görülen şehir silüeti ise iki boyutlu olarak yine karikatür çizgileriyle oluşturulmuş ve sahne üzerindeki biçimi bozuk gecekondu panoları ile bütünlük

oluşturmuştur. Ancak bu grotesk görsellik içinde oyun kişilerinin tamamen gerçekçi kostümlerle yer alması bir tezatlık oluşturmuştur.

Savaş Çevirel'in sahne tasarımını gerçekleştirdiği ve Antalya Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelenen *Asilzadeler* oyununda ise mekan tasvirleri yine iki boyutlu olarak sahnede yer almakta ama bu sefer renk kullanımı sadece kostüm ve aksesuarlarda görülmektedir.



Resim 44- Asilzadeler (Antalya Devlet Tiyatrosu) 2008-2009

Ömer Seyfettin'in Asilzadeler öyküsünden uyarlanan *Asilzadeler* oyununda asalet budalalığı hicvedilmiş ve soylu rolünü oynayan kurnaz bir takım kişilerin kurduğu "Asiller Kulübü" ile saygınlık elde etme çabaları konu edinilmiştir. Oyunun olay dizisinde, soylu ve zengin gibi davranan kişilerin palavraları, polisiye bir olaya bulaştıklarında ortaya çıkar ve beş parasız lumpenler oldukları anlaşılır. Oyun kahramanlarının kendilerine anlamlı ve soylu birer kök arama çabaları, onları farkında olmadıkları komik durumlara düşürmektedir. Sınıfsal veya parasal ayrımcılıkların ve kendinden olmayanı ötekileştirme çabalarının yarattığı eğreti asillerin düştüğü durumlar, güldürü dolu ve eğlenceli bir oyun ortaya çıkartmıştır. Oyunun baş karakteri Efruz Bey, hayalperestliği, yüzeyselliği, uçarılığı ve sorumsuzluğu ile absürd bir tip olarak betimlenmiştir. Hikmet Temel Akarsu, hikayeden oyuna uyarlamayı iki perdelik şarkılı-danslı bir komedi şeklinde gerçekleştirmiştir (Akarsu, 2008). Antalya Devlet Tiyatrosu'nun 2008-2009 sezonunda sahnelenen *Asilzadeler* oyununun yönetmenliğinde

Selim Gürata, dekor tasarımında Savaş Çevirel, kostüm tasarımında Buket Akkaya bulunmuştur.

Savaş Çevirel, 1986-1990 yılları arasında Dokuz Eylül Üniversitesi Sahne Tasarımı Bölümü'nde eğitim görmüştür. 1989 yılından itibaren Devlet Tiyatroları'nda dekor tasarımı yapan Savaş Çevirel'in bu oyun için gerçekleştirdiği sahne tasarımında, arka planda yer alan mekan tasvirleri abartılı, çarpık, biçimi bozuk çizgilerle ve yer yer taramalarla oluşturulmuştur. (Resim 44) Asiller Kulübü'nün toplanma yeri olarak betimlenen ve oyunun tek mekanı olan salonda, sade mobilyalar bulunmaktadır. Oyun karakterleri ise gerçekçi üslupta ve parlak renklerde kıyafetlerle yer almıştır. Oyun kişilerinin içinde bulunduğu yapay ve yüzeysel asilzadelik, mekanın yüzeysel, sahte ve basit görüntüsü ile vurgulanmıştır. Oyun afişinde kullanılan çizimler, salon kültürünü yansıtan tarzlarıyla Ramiz Gökçe'nin karikatürlerini anımsatmaktadır. Oyun seyircisini bu tip karikatürize bir iç mekan atmosferine hazırlayan afiş görselinden sonra sahnede mekan çizimlerinin önündeki oyuncular, buldukları ortama uyumsuz özellikleri ile karikatür tipler haline gelmektedir.

Kıvrak karikatürize çizgilerin yanı sıra grafiksel ve düz çizgilerle mekan tasvirlerinde biçim bozma tekniğinin kullanıldığı iki boyutlu dekor tasarımının kullanımına Güven Öktem'in *En Son O Gitti* oyunundaki sahne tasarımı örnek gösterilebilir.

Teknik olarak Geleneksel Türk Tiyatrosu türlerinden beslenmiş olan *En Son O Gitti* oyunu, sevgi temasında işlenmiştir. Birbirlerini seven Kiraz ile Mestan'ın hikayesi ile başlayan ve birçok anımsamalarla devam eden bir olay dizisine sahip olan oyun, 12. yüzyılda Anadolu'nun bir köyünde oluşturulan kurmaca bir dünya içerisinde geçen ütöpic bir aşkı konu edinmiştir. Oyunda açık biçim, göstermeci ve absürd nitelikler baskındır. Taklit, canlandırma ve oyun çıkarma gibi geleneksel tiyatroya özgü unsurlar stilize biçimde kullanılmıştır. Hacivat, Kavuklu, Cüce, Dede vb. halk tiyatrosu tipleri, oyun kişilerinin özelliklerinde kendini yer yer göstermektedir. Hem içerik hem de biçimde oyunun bütününe absürd bir anlayış hakim olduğu görülmektedir (Tez, 2013: 18-19).



Resim 45- En Son O Gitti (Ankara Devlet Tiyatrosu) 2013-2014

Ankara Devlet Tiyatrosu'nun 2013-2014 sezonunda ilk kez sahnelenmiş olan *En Son O Gitti* adlı oyununun yazarı ve yönetmeni Ergün Uçucu, dekor tasarımcısı Güven Öktem, kostüm tasarımcısı Melahat Esra Selah'tır. 1976 yılından bu yana Devlet Tiyatroları'nda dekor ve kostüm tasarımları yapan Güven Öktem, yüze yakın oyunda görev almıştır. *En Son O Gitti* oyunu için tasarladığı dekorlarda işlevsel olarak göstermelik özellikleri taşıyan karikatürize dış ve iç mekan tasvirleri, Geleneksel Türk Tiyatrosu türleri ile görsel bir bağ kurulmasını sağlamıştır. İki boyutlu panolar üzerinde çizilmiş biçimi bozuk köy evi tasvirleri, Karagöz oyunundaki göstermelikleri andırmaktadır. (Resim 45) Ancak bu oyunda kullanılan çizgiler, minyatür sanatına yakın işlemler veya Osmanlı Dönemi mimari süslemelerine uzak biçimde, daha yalın ve geometrik formlarda oluşturulmuştur. Açık biçim özelliklerine uygun olarak iç mekan ve dış mekan kullanımları birbiri içine geçmektedir. Sahne gerisinde bulunan orkestranın arkasında bulunan yeni dünya panoları da Ortaoyunu sahne görünümünü ortaya çıkarmaktadır. Gerçekçi bir anlatımdan ziyade göstermeci bir anlatıma uygun olarak, ev içi ve dışının aynı anda görüldüğü bir bakış açısı oluşturulmuştur. Kostümlerde kullanılan renk ve motifler ise oyunun geçtiği döneme uygun olarak geleneksel Anadolu kıyafetlerine uygun şekilde tasarlanmıştır.

Karikatür çizgilerinin ve formlarının, yine iki boyutlu olarak kullanılmasıyla birlikte hacimsel bir mekan yaratma adına oyun alanını çevrelemesi de mümkündür. Bu tarz sahne tasarımı yaklaşımlarına *İşgüzar Bir Tekerrür* ve *Tersine Dünya* oyunları örnek gösterilebilir.

2010 yılında Bornova Belediyesi Şehir Tiyatroları tarafından sahnelenen ve “iki perde karikatür” şeklinde lanse edilen *İşgüzar Bir Tekerrür* oyununun yazarı Aslı Ceren Bozatl, yönetmeni Ant Aksan, oyuncularını ise Uğur Uzunel ve Tilbe Taşlı’dır. İki kişilik olan oyunun konusu, aynı mekan içerisinde sürekli tekrarlanan bir günde, kadın ve erkeğin bu döngüde birbirleriyle olan çatışması üzerine kuruludur. Kadının dükkana girişiyle sanki bir fitil ateşlenmiş ve adam için sonu gelmeyecek bir kısır döngü başlamıştır. Zamanın bir türlü geçmemesi, hep aynı günü yaşama ve bunun bir döngü haline gelişi sorunsal bütün oyun akışına yayılmıştır (Bozatl, 2010). Oyunun dekor tasarımını Gamze Şatana ve kostüm tasarımını Polat Canpolat gerçekleştirmiştir. Oyun görselliğinde karikatürize biçimlendirme anlamında ele alınacak olan sahne etmeni ise dekor tasarımları olacaktır.

1968 yılı doğumlu Gamze Şatana, Dokuz Eylül Üniversitesi Sahne Tasarımı Bölümü’nde lisans eğitiminden sonra, aynı bölümde yüksek lisansını 2013 yılında tamamlamıştır. Çeşitli televizyon programları ve müzik videoları için set tasarımları gerçekleştirmiştir. Dizi, reklam ve belgesel projelerinde sanat yönetmenliği yaparken, dekoratörlük ve grafikerlik çalışmalarından edindiği bilgilerden de yararlanmıştır. Bornova Belediyesi Şehir Tiyatrosu’nda sahnelenen *Marat-Sade* ve *Mutlu Son* oyunlarında dekor tasarımı ve *Oyunun Oyunu*’nda kostüm tasarımı yapmıştır. Kaleme aldığı *Oyuncak Tamircisi* isimli çocuk oyunu, Hülya Savaş yönetiminde sahneye konmuştur.

İşgüzar Bir Tekerrür oyun metninin, kendiliğinden karikatür görselliğinde bir tür yoruma açık olduğunu belirten Şatana, yönetmenle ortaklaşa vardıkları bu karikatür yorumu kararı ile anlatım biçimini belirlemiştir. Sahne tasarımında kullanılan sarı renk tonları, Gırgır Dergisi karikatürlerinde görülen baskın renkleri anımsatmaktadır. (Resim 46) Oyunda tercih edilen gerçekötesi oyunculuk biçimi ile uyum sağlayan, soyut iç mekan formları grotesk bir atmosfer yaratmıştır. Oyunun tek mekanı olan dükkan, iç bükey formda, kıvrak çizgilerle oluşturulmuştur. Sahne üzerinde oyuncuların hızlı hareketlerine ve sürekli tekrarlanan giriş-çıkış trafiğine uygun olarak dinamik bir görsellik oluşturulmaya çalışılmıştır. Dekor tasarımının eskiz aşamasından, realizasyon aşamasına doğru ise üç boyutta uygulanabilirlik adına mekan hatları daha düz şekle

bürünmüştür. Tamamen oyundan yola çıkarak mekanı karikatürize etmeye yönelik bir tasarım süreci içinde gelişen çalışmada kullanılan grotesk hatlar, maddi yetersizlikler sebebiyle mobilya formlarında uygulanamamıştır. Kostüm tasarımında ise karikatürize çizgilerden ayrı olarak daha gündelik ve sade renklerde kıyafetler tercih edilmiştir (Gamze Şatana, 20.09.2016 Tarihli Görüşme, Ek: 2).



Resim 46-İşgüzar Bir Tekerrür (Bornova Belediyesi Şehir Tiyatrosu) 2010-2011

Gırgır Dergisi çizgi tarzının benimsendiği ve karikatür çizgileriyle oluşturulmuş iki boyutlu dekor panolarının hacimsel mekan yaratma yönünde kullanıldığı bir diğer örnek olan *Tersine Dünya* oyununda ise daha detaylı ve çoklu mekan kullanımı görülmektedir.

Ellili yılların sonunda kadınların yönettiği dünya fikri, dönem komedilerine konu olmuştur. Necdet Rüştü Efe'nin yazdığı *Tersine Dünya* manzumesi, aynı isimli Orhan Kemal'in romanına da ilham kaynağı olmuştur (Cantek, 2014: 169). Yapıtlarında toplumsal gerçeklikleri tüm detaylarıyla kullanan Orhan Kemal, *Tersine Dünya* adlı romanında karikatürize ettiği karakterler üzerinden kadın-erkek eşitsizliğini, sosyal hayattaki dengesizlikleri, feodal sistemin insan hak ve özgürlüklerine getirdiği kısıtlamaları işlemiştir. *Tersine Dünya* romanı ilk olarak 1968 yılında Pardon Mizah Dergisi'nde haftalık olarak yayınlanmıştır. Yazar, romanı o tarihte kaleme almış olmasına karşın, romanın kitap olarak basılması 1986 yılında gerçekleşmiştir. Roman aynı zamanda 1993 yılında Ersin Pertan tarafından sinemaya da uyarlanmıştır.

Orhan Kemal'in romanından müzikli oyun olarak uyarlanan eser, Mustafa Gültekin tarafından oyunlaştırılmıştır. 2015-2016 sezonunda, İstanbul Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelenen oyunun yönetmeni Elif Erdal, dekor tasarımcısı Şirin Dağtekin Yenen, kostüm tasarımcısı ise Nalan Alaylı'dır. Toplumsal cinsiyet algısına dikkat çekilen ve toplum tarafından sindirilmiş hatalı algılara karşı bir eleştiri sunan oyunda, Orhan Kemal'in toplumcu-gerçekçi bakış açısı, güçlü mizahi yaklaşımı ile parlamaktadır. Bir kenar mahallede, her türlü zorluğa ve çaresizliğe rağmen umudunu yitirmeyen insanların hikayesini anlatan *Tersine Dünya*, ataerkil toplumda gördüğümüz düzenin tersine, kadınların çalışıp ekmek parası kazandığı, erkeklerinse evde çocuk bakıp, eşlerine kusursuz hizmet için birbirleriyle yarıştığı bir dünya kurmaktadır. Kimlik değişimi aracılığı ile bir yandan sistem eleştirisi yaparken bir yandan da seyirciye ayna tutan oyun, sahnede oluşturulan karikatür anlatımla mizahi yaklaşımını görselliğe de vurmuştur. Orhan Kemal, kadın ve erkek rollerini değiştirerek, kalıplaşmış düşünceleri zorlayan bir dünya kurmuştur. Kadınların temel problemlerini anlatabilmek için empati temeline oturtulmuş oyunda, kişilerarası ilişkilerin ve zıtlıkların en doğal hali mahalle ortamında ele alınmıştır.

Elif Erdal; oyunu, temelde romanın gerçeküstü karakter dizilimine ve mizahi yapısına uygun bir dil kullanarak, ironik kurgunun karikatürize ifadesi üstünde durduğunu belirtmiştir. Bu çıkış noktasından hareketle Oğuz Aral'ın çizimlerinden faydalanarak oluşturulan dekor tasarımı, yapımın ilgi çekici unsurlarından biridir. Elif Erdal, Oğuz Aral'ın öğrencisi olduğunu belirterek, bu sahne tasarımı ile ona kişisel bir saygı duruşunda bulunmak istediğini belirtmiştir (Ertekin, 2015: 14). Oyunun dekor tasarımını gerçekleştirmiş olan Şirin Dağtekin Yenen (1972), Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sahne ve Kostüm Tasarımı Bölümü'nden mezun olmuş ve 1999 yılından itibaren İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda sahne tasarımcısı olarak çalışmaya başlamıştır. Aynı zamanda çeşitli özel tiyatrolar için gerçekleştirdiği tasarımlarla çok sayıda ödül sahibi bir sanatçıdır. Çocuk kitabı illüstrasyonları da yapan Dağtekin, eğitim döneminde çizgi romanla da ilgilendiğini belirtmiştir.



Resim 47- Tersine Dünya (İstanbul Devlet Tiyatrosu) 2015-2016

Yönetmenle ortak bir karar sonucu karikatürize dekor kullanımını seçtiğini belirten Şirin Yenen, konu itibarıyla bu üslubun oyun atmosferine uygun olduğu kararına varmıştır. Reji açısından da karikatürize biçim taşıyan *Tersine Dünya*, bu tarz bir dekor tasarımı ile reji yorumuna olumlu yönde hizmet etmiştir. Elif Erdal'ın da belirttiği gibi Oğuz Aral'ın karikatür yaklaşımına yakın bir görsellikle oluşturulan sahne tasarımında, Gırgır ekolüne uygun olarak sarı, siyah ve gri renk tonları baskın olarak kullanılmıştır (Şirin Dağtekin Yenen, 19.10.2016 Tarihli Görüşme, Ek: 3). İki boyutlu panolar üzerine çizilmiş karikatürize ayrıntılar ve işlemlerle, her sahne adeta yeni bir karikatür penceresi açmaktadır. (Resim 47) Aynı zamanda daha önce incelenen göstermecî üsluptaki oyun örneklerinin dekor tasarımlarında görülen, oyun adının bir karikatürle sahne üzerinde yer aldığı iki boyutlu pano kullanımı, *Tersine Dünya*'da da uygulanmıştır. Çizgisel mekan tasvirlerinin bulunduğu panolar dışında kullanılan tabure, platform veya mobilya gibi üç boyutlu dekor parçaları da aynı renk tonları ve çizgilerle şekillendirilmiştir. Dekor tasarımı için gerçekleştirilen bu çizimler, oyunun afiş tasarımında da kullanılmıştır. Kostüm tasarımlarında ise dekorda kullanılan canlı renklerle uyumlu dönem kıyafetleri ve yer yer kadın karakterler için abartılı vücut hatları oluşturacak eklemeler kullanılmıştır. Oyunun konusuna uygun olarak, kadın karakterler daha maskülen ve baskın renklerde, erkekler ise daha yalın renk tonlarındaki kıyafetlerle betimlenmiştir.

3.2.2. Hacimsel Formlarla Karikatürize Çizgilerin Sahne Tasarımına Taşınması

Sahne tasarımlarında tercih edilen karikatürize görsel anlatımda iki boyutlu kıvrak çizgiler, üçüncü boyuta taşınarak mekanı hacimsel anlamda şekillendirebilmektedir. Kullanılan üç boyutlu geometrik formlarla mekan sivilize edilerek, oyuncularla etkileşimli hareketli ve canlı bir oyun alanı elde edilebilmektedir. Karikatür çizgilerinin bu tarzda kullanımına gösterilecek örnekler arasında Turgut Atalay'ın tasarım yaklaşımları bulunmaktadır.

1918 yılı doğumlu Turgut Atalay, 1936-1945 yılları arasında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde resim ve heykel eğitimi görmüş ve öğrencilik yıllarında ressamlar arasında birlik oluşturma çalışmalarına katılmıştır. "Yeniler Grubu"nun kuruluşuna katkıda bulunmuş ve 1946 yılında Paris Uluslararası UNESCO sergisine katılmıştır (Şengezer, 2010: 34). 1951 yılında Şehir Tiyatroları'nda dekoratör olarak çalışmaya başlamış olan Turgut Atalay'ın resimlerindeki geometrik çizgilerle üsluplaştırma yönelimi, sahne tasarımı çalışmalarına da yansımıştır. İstanbul Şehir Tiyatrosu'ndaki otuz altı yıllık görev süresinin önemli bir bölümünü başdekoratör olarak geçirmiştir.

Dekor tasarımlarında kimi zaman üzerinde çalışılan oyunun mizahi yönüne de uygun olarak karikatürize mekan tasarımları yaratmıştır. İstanbul Şehir Tiyatroları'nda sahnelenen *Yelpaze* (1954-55), *İki Efendinin Uşağı* (1959-60), *Yanlışlıklar Komedyası* (1962-63) ve *Huzur Çıkmazı* (1962-63) oyunlarında kullanılan dekorlar bu tip karikatürize yorumlara örnek gösterilebilir.

Goldoni'nin *Yelpaze* adlı oyunu Commedia dell'Arte tekniğine dayalıdır. Oyundaki gerçek dışı hava, Turgut Atalay'ın tasarımında da açık bir biçimde ortaya konmuştur. Evlerin pencereleri, pencerelerin kepenkleri, çatı ve kapılardaki karikatür stilizasyonuna varan çizgiler, bu tasarımın ilgi çeken özelliklerindedir. Turgut Atalay'ın bu yaklaşımı 1959-1960 sezonunda oynanan bir diğer Goldoni komedyası, *İki Efendinin Uşağı* oyununun sahne tasarımında da görülmektedir (Özer, 1991: 114). Bu oyunun dekoru için tasarlanan demir parmaklık ve pencere gibi dekor parçalarında da karikatürleştirme eğilimi vardır. (Resim 48) 1962-63 sezonunda sahnelenen

Shakespeare'in *Yanlışlıklar Komedyası* adlı oyunu için hazırlanan tasarımda ise oyun akışı içinde gereken mekanlar bir araya toplanmış ve birkaç farklı mekanın sahneyi tutumlu kullanarak küçük bir alana oturtulması ile karikatürleşmeye varan simgesel bir anlatım sağlanmıştır (Özer, 1991: 110).



Resim 48- İki Efendinin Uşağı (İstanbul Şehir Tiyatroları) 1959-1960 (Özer, 1991: 115)

Karikatür çizgiler, Turgut Atalay'ın 1960'larda güldürü nitelikli oyunlar için hazırladığı sahne tasarımlarında pek sık görülen bir eğilimdir. Yabancı yazarların yanı sıra, Türk yazarların oyunlarında da sanatçının bu çizgilerine rastlanmaktadır. İstanbul Şehir Tiyatroları'nın 1962-63 sezonunda Nüvit Özdoğru tarafından sahneye konan, Haldun Taner'in *Huzur Çıkamaz* oyunu da bu türden örnekler arasında yer almaktadır. Üç perdelik bir buruk güldürü olan *Huzur Çıkamaz*, Haldun Taner'in yanılsamacı anlatımla yazdığı son oyun olma özelliği taşımaktadır. Bu oyun sonrasında yazarlığının ikinci evresi denebilecek dönemde oyunlarında göstermeci biçemi tercih etmiş olan yazar, *Huzur Çıkamaz* ile Taner tiyatrosunun ilk evresini noktalanmıştır. Elinden iyilik etmekten başka bir şey gelmeyen garip küçük bir adamın öyküsünü anlatan oyunda, iyilik konusunda yanlış koşullandırılmış olan oyun kahramanı Memnun, oyun içindeki eylemiyle, iyilik kavramını dönüştürmektedir. Dar aile çevresindeki özel ilişkiler konu alınmıştır. Polisiye bir kurgu içeren, beklenmedik dönüşlerle gelişip, sürprizli bir sonla biten oyunda Taner, gerçeklerden durmadan kaçan Memnun karakterinin dramını dile getirmiştir (Yüksel, 1997: 77). Turgut Atalay böyle bir oyun için hazırladığı tasarımda karikatür çizgilere yönelmiştir. Resimlerinde tercih ettiği keskin hatlı geometrik biçimler, dekor tasarımına da yansımış ve oluşturulan mekanlar biçim bozma

yöntemiyle stilize edilmiştir. Sahnedeki pencere, çatı, baca gibi etmenler abartılı çizgilerle betimlenmiş, iç mekandaki mobilyalar daha yumuşak hatlarla oluşturulmuştur. (Resim 49) Oyun kişilerinin kostümlerinde ise, daha çok gündelik yaşama uygun kıyafetler kullanıldığı için, güldürü atmosferi dekor tasarımında görülen renklilik ve kıvraklıkta sınırlı kalmıştır. *Huzur Çıkmazı*'ndaki güldürü ne insan tiplerindedir ne de kostümler bir gülünçlük oluşturmuştur (Özer, 1991: 117).



Resim 49- “Huzur Çıkmazı” Dekor Eskizi 1962 (Özer, 1991: 117)

Bu oyunda Turgut Atalay, yine karikatürize çizgilere yönelirken, daha önce örnek gösterilen yabancı oyunlarda benimsediği yönelimden farklı şekilde bir görsellik tasarlamıştır. Öncelikle Commedia dell'Arte tiplerinden farklı olarak *Huzur Çıkmazı*'ndaki karakterler daha doğal ve güncel kıyafetlerle sahnede bulunmaktadır. Bu nedenle dekor tasarımının eskiz aşamasında tercih edilen hareketli, canlı ve renkli çizgilerden oluşan mekanda, gündelik kıyafetleri ile bulunan oyun kişileri, sahne görselliğinde bir çelişki yaratmıştır.

Turgut Atalay'ın resimlerindeki üslubundan gelen bu tarz keskin hatlarla mekanın karikatürize edilmesine karşın, Doğan Aksel'in *Nalınlar* oyunundaki dekor tasarımlarında daha çok eğri büğrü çizgiler ve geleneksel motifleri andıran türden formlar dikkat çekmektedir.

Necati Cumalı'nın 1960'ta kaleme aldığı *Nalınlar* oyununun konusu, köylerdeki kız kaçırma olaylarında sık sık nalınların bulunuş biçimlerinin, gönüllü olarak kaçma veya zorla kaçırılmış olma şeklinde yorumlanması üzerine çıkmıştır. Oyunu kaleme

alırken, daha önce izlediği absürd ve epik tiyatro örneklerinden etkilendiğini belirten Cumalı, aynı zamanda Commedia dell'Arte geleneği ve Ortaoyunu arasındaki yakınlıktan esinlenerek, bu türler arasında bir biçem ve oyun karakterleri oluşturmayı denemiştir (Cumalı, 1973: 23-24).

Kentle iç içe bir Ege köyünde geçen *Nalınlar* oyunu, evlenme çağına gelmiş ama yuvasından uçurulmak istenen kuş misali sevimli bir kızın hikayesini anlatmaktadır. Aynı zamanda köyde siyasi erki elinde tutanların, ekonomik gücün de etkisiyle baskı oluşturmaları üzerinden toplumsal eleştirel yönü de ağır basan oyun, eğlenceli havasını da korumaktadır. İlk olarak 26 Mart 1962 tarihinde İstanbul Kent Oyuncuları tarafından oynanan *Nalınlar*, büyük ilgi görmüş ve daha sonra farklı topluluklar, amatör kuruluşlar tarafından da sahnelenmiştir. Kenter Tiyatrosu'nda Mahir Canova'nın sahneye koyduğu *Nalınlar* oyununda dekor tasarımı Doğan Aksel'e, kostüm tasarımı ise Hale Eren'e aittir.



Resim 50- “Nalınlar” Dekor Eskizi (Kent Oyuncuları) 1962-63 (Özer, 1991: 129)

1928 doğumlu Doğan Aksel, 1952'de Mimar Sinan Üniversitesi İç Mimarlik Bölümü'nde eğitimini tamamlamış, 1955-1958 yılları arasında Münih, Viyana ve Roma Operaları'nda çalışmıştır. 1957 yılında ise Doğan Aksel, sahne tasarımı eğitimi açısından önemli bir adım olan, İstanbul'da Güzel Sanatlar Akademisi bünyesinde Tiyatro Dekor ve Kostümleri Bölümü'nü açmıştır. 1975'te ise Dekoratif Sanatlar Bölümü Başkanlığı'na getirilmiştir. Arena Tiyatrosu, Kenter Tiyatrosu, Dormen

Tiyatrosu, Ulvi Uraz Tiyatrosu ve İstanbul Şehir Tiyatroları için birçok dekor tasarımı gerçekleştirmiştir (Şengezer, 2010: 45).

Özel tiyatrolarda yaptığı tasarımlarla stilize dekor anlayışa uygun örnekler vermiş olan Doğan Aksel, *Nalınlar* oyunundaki stilizasyonu ise karikatür desenleriyle sağlamıştır. Necati Cumalı, *Nalınlar* oyununda köy yaşamından bir kesit çizmiştir. İki perdeden oluşan oyun tek mekanda geçmektedir. Aksel'in karikatür stilizasyonu oyununun yalın kuruluşuyla bütünlük oluşturmuştur (Özer, 1991: 128). Dekor eskizlerinde oldukça koyu ve keskin hatlar kullanmayı tercih etmiş olan Aksel, dekor parçalarının realizasyonunda da bu etkiyi korumuştur. Dekor çizimlerinde görülen gölgelemelerdeki kontrast, bina yapılarındaki biçim bozuklukları ve perspektif oluşturulmaksızın iki boyuta indirgenmiş yapılar, sahne üzerinde aynı şekilde gerçekleştirilmiştir. (Resim 50) İki boyutlu panolarla oluşturulan karikatürize mekan tasvirleri ve iç mekan eşyaları haricinde bir dekor elemanı kullanılmamıştır. Dekor panoları üzerindeki köy evi içi betimlemelerinde, Geleneksel Türk motifleri sade geometrik şekillerle stilize edilmiştir. Ağırlıklı olarak sarı, kırmızı ve turuncu renklerle oluşturulmuş dokular ve lekeler, oyunun mizahi havasına canlılık katmıştır.

Kağıt üzerinde iki boyutlu karikatür çizgilerinin sahne üzerinde üç boyutlu formlara dönüştüğü bir diğer örnek ise Müjdat Gezen'in 1994'te kaleme aldığı *Hamlet Efendi* oyunundaki Hüsayin Mumcu'nun sahne tasarımıdır. Oyunun olay dizisi, gezici bir tuluat topluluğunun Cumhuriyet'in ilan edildiği günlerde İzmir'den İstanbul'a dönerken yolda otobüs arızası ile yolda kalmaları üzerine gelişmektedir. Oyunda, ortaoyunu geleneklerine bağlı bu topluluğun, batı anlayışında dram sanatına uyum sağlama adına Hamlet oyununu sahneye koymaya çalışmaları üzerinden bir komedi oluşturulmuştur. Müjdat Gezen bu oyunuyla, 1995'te Özgün Oyun dalında başarı ödülü kazanmıştır.



Resim 51- Hamlet Efendi (Bursa Devlet Tiyatrosu) 1996-97

Müjdat Gezen'in yazdığı ve yönettiği *Hamlet Efendi* oyunu, 1996-1997 yılları arasında Bursa Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenmiş, oyunun dekor ve kostüm tasarımını Hüseyin Mumcu yapmıştır. Oyunun başlangıcından itibaren sahnede başlıca dekor etmeni olarak yer alan tuluat topluluğunun eski püskü otobüsü, Hüseyin Mumcu tarafından karikatürize formlarda tasarlanmıştır. (Resim 51) Basit ve keskin hatlarla oluşturulan bu otobüs figürü, oyunun afiş tasarımında da kullanılmıştır. Oyunun konusunda da temel motifler arasında yer alan Geleneksel Türk Tiyatrosu özellikleri, sahne tasarımında da göstermecî tarza uygun görsellikte ve yapıda kendini göstermektedir. Dekor etmeni olarak kullanılan karikatürize otobüs dışında, oyuncuların doldurduğu sahnede, fon perdesi de boş bırakılmıştır. Oyun kişilerinin kostümleri ise Cumhuriyet Dönemi'nin ilk yıllarındaki gündelik kıyafetlere uygun olarak seçilmiştir.

Bu tarz stilize yaklaşımların yanı sıra dekor parçaları ve aksesuarlarda karikatür çizgilerinin üç boyutlu grotesk formlara dönüşümüne Özlem Karabay Acar'ın *Oyunun Adı Külkedisi* adlı oyundaki sahne tasarımı örnek gösterilebilir.

2007-2008 sezonunda Sivas Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen *Oyunun Adı Külkedisi* bir çocuk oyunudur. Özer Tunca'nın yazdığı bu oyun, ilk olarak 2001 senesinde Erzurum Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir. Külkedisi masalından yola çıkılarak kaleme alınmış olan oyunun konusu, bu masalın sahneleneceği bir temsil öncesinde oyuncuların ortadan kaybolması sonucu tiyatro topluluğundaki diğer görevlilerin temsili devam ettirmek zorunda kalmaları üzerine kuruludur. Oyun içinde oyun mantığı ile kurgulanmış olan *Oyunun Adı Külkedisi*'nde, meslekleri oyunculuk

olmayan terzi, dekorcu, temizlikçi ve aksesuarcuların zorunlu olarak Külkedisi masalını canlandırmaya çalışmaları üzerine bir komedi oluşturulmuştur.



Resim 52- Oyunun Adı Külkedisi (Sivas Devlet Tiyatrosu) 2007-2008

Oyunun Sivas Devlet Tiyatrosu temsilinde oyun yönetmeni Mustafa Yıldırım, dekor ve kostüm tasarımcısı ise Özlem Karabay Acar'dır. 1997-2005 yılları arasında Dokuz Eylül Üniversitesi Sahne Tasarımı Bölümü'nde eğitim görmüş olan Karabay, *Moliere'in Gülünç Kibarlar Oyununun Karikatür Yaklaşımıyla Sahne Tasarımı Çalışması* başlıklı lisans tezi ile mezun olmuştur. Devlet Tiyatroları'nda sahne tasarımını gerçekleştirdiği ilk oyun olan *Oyunun Adı Külkedisi*'nde de karikatür çizgileri ve formları kullanmış olan Karabay, oyundaki Külkedisi masalı dekorları ile oyun içindeki karakterleri canlandırmak zorunda kalan kişilerin görünüşleri arasında görsel bir karşıtlık yaratmıştır. Canlı renklerde, kıvrımlı çizgilerle ve iki boyutlu olarak tasarlanan göstermelik dekorlar içinde oyun kişileri, soluk renklerde gündelik iş kıyafetleriyle görülmektedir. (Resim 52) Sahne üzerinde, abartılı hatlarla ve kıvrak çizgilerle iç mekan tasviri resmedilmiş üç kanatlı bir pano ve bu pano üzerindeki iki boyutlu betimlemelerle uyumlu sandalye, koltuk gibi dekor eşyaları bulunmaktadır. Bu çizimlerde görülen yalın çizgilerle oluşturulmuş süslemeler aynı zamanda, diğer dekor elemanlarında üç boyutlu form olarak da biçimlendirilmiştir. Özlem Karabay Acar, karikatür çizgilerinin bu şekilde üç boyutlu formlar haline getirilmesinin sahne mekanına etkisini şu şekilde açıklamıştır:

“Karikatür, kağıdın üzerindeyken iki boyutlu bir iletişim şeklidir ancak mekana taşıdığımızda pano üzerinde çizimle sınırlı kalırsa ‘basit’ tehlikesine düşebilir.

Bunun için, bana kalırsa grotesk uygulamalar, dekor formlarının karikatürleştirilmesi, amorflaştırılması mekanın karikatürize edilmesi için kullanılabilir unsurlardır” (Özlem Karabay, 25.04.2017 Tarihli Görüşme, Ek: 12).

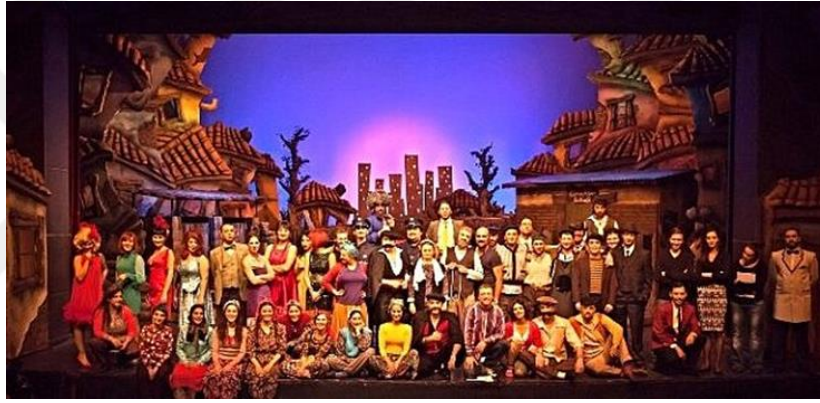
Karikatür formlarının geometrik veya grotesk tarzlardan ayrı olarak gerçekçi üsluba getirilen kıvrak çizgilerle oluşturulması da üç boyutlu karikatürize tasarım yaklaşımları arasında bulunmaktadır. Teknik olarak geleneksel motiflerin kullanıldığı oyunlarda genelde iki boyutlu olarak karikatür çizgileriyle betimlenen ahşap ev tasvirlerinin, üç boyutlu ve hacimsel formlara dönüştürüldüğü sahne tasarımları da mevcuttur. Kıvrak çizgilerle hareket katılmış, karikatürize biçimlere sokulmuş bu tür mahalle tasvirlerine Devlet Opera ve Balesi'nin sahnelediği *Seslerle Anadolu* adlı dans gösterisi ve *Keşanlı Ali Destanı*'nda rastlanmaktadır.



Resim 53- Seslerle Anadolu (Mersin Devlet Opera ve Balesi) 2014

2009 senesinden itibaren sahnelenen *Seslerle Anadolu* müzikli oyununda Tayfun Çebi'nin karikatürize formlarla oluşturduğu sahne tasarımı örnekleri Antalya ve Mersin'deki gösterimleridir. Anadolu temasının çok sesli müzik ve dans ile harmanlanmasından oluşan gösterimde, kullanılan dekor tasarımı da çalınan türkülerin yörelerine göre seçilen görsellerle oluşturulmuştur. Özellikle, müzikalin Mersin gösterimindeki sahne arka planında üç boyutlu olarak biçimlendirilen ahşap ev dekorları, karikatürize formlar verilerek tasarlanmıştır. (Resim 53) Pencere ve kapı etmenlerinin biçimleri bozularak şekil verilen ahşap evlerin çatılarına ise Oğuz Aral'ın çizimlerini andıran kedi tasvirleri yerleştirilmiştir (Tayfun Çebi, 06.02.2017 Tarihli Görüşme, Ek: 11).

2014-2015 sezonunda tiyatro sahnesinden farklı olarak operada da yorumlanmış olan *Keşanlı Ali Destanı*, Samsun Devlet Opera ve Balesi tarafından Melih Öztürk yönetiminde ve Hakkı Kandır'ın dekor tasarımıyla sahnelenmiştir. Dekor tasarımlarını incelediğimizde Sineklidağ'daki gecekondu evleri Mengü Ertel'in sahne tasarımlarında görülen iki boyutlu tasvirlerinden farklı olarak üç boyutlu olarak gerçekleştirilerek derinlikli bir mekan oluşturmuştur. Fonda kullanılan iki boyutlu bina motifleri ile şehir silüeti oluşturulmuş ve sahne genelinde tercih edilen sıcak renk tonları ve kıvrak çizgilerle hareketli bir mekan yaratılmıştır. (Resim 54) Gecekondu evlerinin formları, biçimi bozulmuş şekilde tasvir edilerek oyunun mizahi atmosferine uygun hatlar elde edilmiştir.



Resim 54- Keşanlı Ali Destanı (Samsun Devlet Opera ve Balesi) 2014-15

3.2.3. Sahne Fonunda Kullanılan Karikatürize Çizgiler

Türk Tiyatrosu'nda karikatür çizgileri sahne üzerinde iki boyutlu panolarla veya üç boyutlu dekorlarla yer almanın dışında, fon perdesinde mekan silüeti betimleyecek şekilde de kullanılmıştır. Bu bölümde, karikatür çizgilerinin sahne üzerinde oyuncularla etkileşimli dekor unsurları yerine resimsel olarak sahne fonunda kullanıldığı *Meddah*, *Batakhane Güzeli* ve *Sarıpınar 1914* temsillerindeki sahne tasarımı örnekleri sıralanmıştır.

Meddah isimli oyun, aynı köyde, aynı günde doğan Ahmet ve Mehmet'in şehre uzanan yollarını ve iki ayrı yönde ilerleyen hayatlarını; 1926'dan başlayarak çok partili döneme geçiş ve sonrasını bu karakterlerin gelişim çizgisi içinde anlatmaktadır. Bu yıllar içinde doğru ve yanlış uygulamalar, adaletsizlikler ve insana verilen değer

ölçütleri sergilenmiştir. 18 Kasım 1971 tarihinde Ankara Birliği Sahnesi'nde prömiyer yapmış olan tek kişilik *Meddah* oyununun yazarı Erol Toy ve sahneye uygulayan, oynayan ise Erdoğan Akduman'dır. Aynı zamanda Ankara Sanat Tiyatrosu'nda, Devekuşu Kabare'de ve Küçük Sahne'de de oynanan oyun, Anadolu turnesi ile beraber pek çok şehri dolaşmıştır (Akduman, 2016: 40-41).



Resim 55- Meddah - Ankara Sanat Tiyatrosu - 1971 (Akduman, 2016: 40)

Oyunun sahne fonunda kullanılan çizim, Erdoğan Akduman'ın belirttiği üzere amatör bir sahne tasarımcısı tarafından çizilmiştir. Ancak Erdoğan Akduman ile yapılan görüşme sonucunda bu tasarımcının adına ulaşılamamıştır. Sahnede kullanılan fon, anlatıma denk düşen karikatürize bir görseldir. Oyunda kullanılan bu görsellik, çarpık, adaletsiz, plansız, çıkara dayalı gelişimin fona yansıyan siyah çini mürekkeple çizilerek dile getirilişi olarak açıklanmıştır. (Resim 55) Özellikle tek renk siyah kullanılan çizimde, çoğu yer yine özellikle umudun daima var olduğunu simgelemesi açısından beyaz bırakılmıştır (Erdoğan Akduman, 19.10.2016 Tarihli Görüşme, Ek: 5). Fonda yer alan, sade çizgilerden oluşturulmuş şehir tasviri, oyuna karikatürize bir görsellik katmıştır. (Resim 60) Adı üstünde geleneksel meddah hikaye anlatıcılığından esinlenilmiş tek kişilik oyunda, anlatıcı için gerekli aksesuarlar ve çalgılar dışında sahne üzerinde bir dekor etmeni kullanılmamıştır.

Sahne fonunda mekan tasvirlerinin karikatürize çizgiler ve biçimlerde görüldüğü bir diğer oyun ise *Sarıpınar 1914*'tür. Diyarbakır Devlet Tiyatrosu'nun 1991-92

sezonunda sahnelediği oyununun yönetmeni Ergin Orbey, dekor tasarımcısı Hüseyin Mumcu ve kostüm tasarımcısı Sevinç Gürlük'tür.

Reşat Nuri Güntekin'in Değirmen adlı romanından uyarlanan *Sarıpınar 1914*, Turgut Özakman'ın elinde çağdaş bir güldürüye dönüştürülmüş ve göstermecî bir anlatımla kaleme alınmıştır. Yirmiye yakın tablonun “anlatıcı” yoluyla birbirine bağlandığı ve yorumlandığı oyunun kahramanlarını bürokrasinin çeşitli kademelerindeki kişiler oluşturmaktadır (Yüksel, 1997: 100). Turgut Özakman'ın 1980'li yıllarda yoğun olarak üreteceği “ikinci dönem” yapıtlarının ilk tam gelişmiş örneği olan bu oyun, ilk kez Ankara Sanat Tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir (Yüksel, 1992: 130).

Oyunda yoksul ve unutulmuş bir kasaba olan Sarıpınar'da deprem olduğu haberinin valilikten saraya kadar herkese yayılması, gazetelerin baş sayfalarına geçmesi ve dış ülkelerden resmi destekler gelmesiyle gelişen olaylar anlatılmaktadır. 1914 yılında geçen oyunda gülmece etkisi katan gerçekte deprem olmaması, kaymakam ve kasabanın ileri gelenlerinin eşraftan birisinin evinde içki içip dansöz oynatırken kavgaya tutuşmaları ve deprem oluyor sanarak merdivenden inerken yuvarlanıp yaralanmaları üzerinden yaratılmıştır (Ünlü, 2006: 210).



Resim 56- Sarıpınar 1914 (Diyarbakır Devlet Tiyatrosu) 1991-92

Oyunun açık biçim özelliklerine uygun olarak sahnede üç kanatlı ve kafesli yeni dünya panoları kullanılmıştır. İç mekan mobilyaları ve kostümler gerçekçi olarak döneme uygun özelliklerde kullanılmıştır. Sahne fonunda görülen biçimleri bozulmuş, eğri büğrü ahşap ev tasvirleri ise karikatürize çizgilerle resmedilmiştir. (Resim 56) Tek

çizgili ve renksiz biçimde oluşturulan köy evleri görüntüleri, oyunun mizahi anlatımına uygun bir görsellik oluşturmuştur. Burada kullanılan köy manzarası, Hüseyin Mumcu'nun dekoratörlüğe başlamadan önceki çizerlik zamanlarında işlediği köy temalı karikatürlerini anımsatmaktadır. Hüseyin Mumcu'nun bu çizimleri aynı zamanda oyunun afiş tasarımında da kullanılmıştır.

Kostüm ve dekor unsurları dışında karikatürize görsel yorumun sadece sahne fonunda kullanıldığı bir diğer tasarım örneği ise *Batakhane Güzeli* oyunudur. Devlet Tiyatroları'nda 2016 senesine kadar beş kez (1988, 1991, 1998, 2005, 2011) sahnelenmiş olan *Batakhane Güzeli*, bu kurumda dramaturg olarak çalışan Erman Canatan tarafından yazılmış bir müzikli komedi oyunudur. *Batakhane Güzeli*, yazarın sahnelenen ilk oyunu olma özelliğini taşımasının yanında, yazara TOBAV ödülünü kazandırmıştır. *Batakhane Güzeli* oyununun ilk sahnelenişi 1988 yılında Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Aykut Sözeri yönetiminde gerçekleşmiştir.

Osmanlı Devleti'nin son dönemlerinde geçen oyun, külhanbeylerin yaşamından kesitler sunmaktadır. Dönemin İstanbul gece yaşamı, birbirine rakip iki kabadayı ile bunların arasında kalan bir kadın çevresinde anlatılmıştır. Oyunun başkişilerinden olan Gülperi'nin yaşam öyküsü çevresinde örülen yalın olay dizisi, eğlendirici öğeler ve müziklerle şenlik havasında geçmektedir. Erman Canatan, oyunu açık biçimde kaleme almıştır. Karikatürleştirme etmenleri oyunculuk açısından öyküdeki külhanbeylerin mafya babalarına dönüşümüyle de oluşturulmuştur.

20. yüzyılın başlarında İstanbul şehrinde kendine özgü örf, adet, davranış biçimleri olan, ilk bakışta günümüz çete başlarını, mafya babalarını anımsatan, kabadayı olarak anılan bir sınıf yer almıştır. "Racon" adıyla anılan etik kurallarının özellikleri adalet, doğruluk ve dürüstlük ilkelerinden oluşmuştur. Çete ve mafya oluşumlarının aksine ezilenin yanında bulunan kabadayılar, güçsüzleri korumayı görev edinmişlerdir. Geçmişteki kabadayılarla, bu dönemdeki çetelerin birleştiği tek ortak nokta ise, her ikisinin de toplumsal düzensizlik içerisinde yasadışı unsurlar içermeleridir. *Batakhane Güzeli* oyunu, böyle bir perspektifi sunarken, asıl söylemini insan ve çevre ilişkisinde kurmaktadır. Aslen kötü insan görünümünde olmayan oyun kişileri, çeşitli koşullar ve ortam sonucunda farklı pozisyonlar alma zorunluluğunda bulunmuştur.

1991-1992 sezonunda İzmir Devlet Tiyatrosu'nda Fikret Tartan yönetiminde sahnelenen oyunun, dekor ve kostüm tasarımını Tayfun Çebi gerçekleştirmiştir. Tayfun Çebi, 1985 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Sahne Tasarımı Bölümü Talay Toktamış atölyesinden mezun olmuştur. 1986 yılında İzmir Devlet Opera ve Balesi'nde çalışmaya başlamıştır. Devlet Opera ve Balesi, Devlet Tiyatroları, Bursa, Eskişehir, Kocaeli Şehir Tiyatroları, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Tiyatro Topluluğu ve birçok özel tiyatrodaki sahne tasarımlarını gerçekleştirmiştir. Bunun yanı sıra yurt dışında Almanya, Portekiz, Kosova, Makedonya'da birçok kez opera ve bale eserlerinin dekor-kostüm tasarımlarını yapmıştır. Yurt içi ve dışında birçok ödülü bulunan Tayfun Çebi halen İzmir Devlet Opera ve Balesi başdekoratörü olarak görevini sürdürmektedir.

Sahne tasarımında karikatür çizgilerinin görüldüğü bu oyunda, iki boyutlu tek bir resimsel fon önünde mekan değişimleri masa, sandalye, pencere gibi üç boyutlu dekor parçaları ile sağlanmıştır. Karikatür çizgilerinin gözlemlendiği sahne arkası tasvirlerinde, ayrıntısız, sade, beyaz hatlarla çarpık ve karmaşık bir şehir görüntüsü oluşturulmuştur. (Resim 57) Daha yakın planda tasvir edilen ahşap ev çizimleri ise canlı renkler ve kıvrak çizgilerle resmedilmiştir. Tayfun Çebi, sahne arka planında resmettiği bu İstanbul tasvirini oluştururken karikatürist Semih Balcıoğlu'nun karikatürlerinden esinlendiğini belirtmiştir (Tayfun Çebi, 06.02.2017 Tarihli Görüşme, Ek: 11).

1950'li yıllardaki "Çizgide Mizah" ekolü içinde yer alan Semih Balcıoğlu için grafik mizah; gazete ve dergilerde işlev gören bir biçim olmanın ötesinde, başlı başına bir güzel sanat disiplini. 1963 yılında Akbaba Dergisi'nde yayınlanan Balcıoğlu karikatürlerinde, sanatçının daha sonraki dönemlerinde çizgisini belirleyecek olan "bina" motifleri görülmektedir. 1970'li yıllardan itibaren karikatürlerde insan motifi yerine nesnelere ele almış olan Balcıoğlu'nun ince, kıvrak ve detaylı çizgileriyle kent ve bina motifleri ustalıklı ironi malzemesi haline gelmiştir. Balcıoğlu özellikle bir İstanbul çizeri olarak anılmaktadır. Balcıoğlu'nun çizgilerinde İstanbul, güzellikleri ve çelişkileriyle birlikte görselleşmektedir. Cumhuriyet dönemi İstanbul'undan yola çıkan çizer, geçmişin kültür değerleriyle organik bir bağ kurarak geleceği sorgulamaktadır. Semih Balcıoğlu'nun bu tarzındaki yaklaşımı, *Batakhane Güzeli* oyununun alt metni ile uyum sağlamış ve görselliğini zenginleştirmiştir. "Şehir silüetindeki gökdelenleri bir

karabasan olarak gören Balcıoğlu'nun zihninde, ahşap İstanbul evleri ise gerçekliği ve köklü anıları yansıtmaktadır” (Sipahioğlu, 1999: 169-172).



Resim 57- Batakhane Güzeli (İzmir Devlet Tiyatrosu) 1991-92

3.3. Karikatür Çizerlerinin Sahne Tasarımına Yaklaşımları

Türk Tiyatrosu'nda sahne tasarımı ve karikatür ilişkisi, sadece sahne tasarımcıları üzerinden değil, tiyatroyla ilgili karikatür çizerleri üzerinden de kurulmuştur. Karikatür çizerliği ile tanındığı kadar tiyatro oyunculuğu ve yönetmenliğinde de bulunmuş Oğuz Aral, Altan Erbulak veya çizgi kahramanlarının hikayelerini sadece kağıt üzerinde değil, sahnede anlatmayı da tercih etmiş Turhan Selçuk gibi isimler bu iki sanat dalı arasında köprü kurmuştur. İncelemenin bu bölümünde ele alınacak örnek oyun temsilleri, bu ve bu isimler gibi karikatür çizgilerini sahneye taşımış diğer çizerlerin tasarımları çerçevesinde sıralanmıştır.

3.3.1. Karikatür Çizimlerinin Mekan Tasvirleri Olarak Sahne Tasarımında Kullanımı

Türkiye'deki mizah dergisi yayıncılığı içerisinde, kurduğu Gırgır Dergisi ile bir ekol yaratmayı başarmış, bu dergide pek çok çizer yetiştirmiş ve karikatürlerini geniş kitlelere ulaştırmayı başarmış usta çizer Oğuz Aral, oyuncu, yazar, yönetmen ve sahne tasarımcısı kimliğiyle de tiyatro alanında mizahi çizgisini devam ettirmiştir.

1936 doğumlu Oğuz Aral, ilk karikatürlerini 1950 yılında İstanbul'da çıkmakta olan Hafta Dergisi'nde yayımlamıştır. Sonrasında Akbaba Dergisi sahibi ve yazı işleri

müdürü Yusuf Ziya Ortaç ile tanışarak bu dergide çalışmaya başlamış ve profesyonel anlamda karikatüristliğe adım atmıştır. Aynı zamanda mim tiyatrosuna da ilgi duyan sanatçı, 1960-64 arası “Sözsüz Oyun” adıyla kurduğu tiyatro topluluğu ile çeşitli kentlerde oyunlar sahneye koymuştur. Aral’ın oyunculuk yeteneği aynı zamanda çizgi-bant çizerlerine özgü evrensel bir özellik olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü çizgi-bant yaratıcısı için, oluşturulan bir karikatür tipi, jestlerden, mimiklerden, giyim-kuşamdan ve özel işaretlerden oluşan, dinamik bir sistemdir. Çizerlerin tümü, ortaya çıkardıkları karakterin konuşma biçimini ve davranış özelliklerini, önce kendi üzerlerinde denemektedir. Böylece yaratılan her karakterde, yaratıcısından bir parça yer alır. Tam da bu açıdan, Oğuz Aral’ın oyuncu olması kendi çizgi üslubunu oluşturmasına katkı sağlamıştır. Aral’ın yarattığı karakteri bizzat oynaması, çalışmalarına büyük bir tip zenginliği getirmiştir (Sipahioğlu, 1999: 218).

“Sözsüz Tiyatro” adıyla Türkiye’nin ilk pantomim topluluğunu kuran Oğuz Aral, aynı zamanda pek çok oyun kaleme almıştır. Kendi yetiştirdiği oyuncu arkadaşları ile İstanbul ve Anadolu’da ücretsiz gösteriler yaparak, pantomimi tanıtmaya ve sevdirmeye çalışmıştır. Uzun yıllar konservatuvarda pantomim hocalığı da yapmıştır. *Hababam Sınıfı Sınıfta Kaldı* başta olmak üzere pek çok tiyatro oyununu sahneye koymuş ve yönetmiştir (Atay ve Akşit, 2008: 22).

1964 senesinde Müşfik Kenter’in yönetmenliğinde Ses Tiyatrosu’nun ilk oyunu olarak sahnelenen *Fadik Kız*’da Oğuz Aral, provalar sırasında dekor başta olmak üzere pek çok konuda danışmanlık yapmıştır. Müşfik Kenter, *Fadik Kız* oyununun ardından ünlü çocuk klasiği *Oz Büyücüsü*’nü sahneye koyarken dekor-kostüm ve makyaj tasarımı yine Oğuz Aral tarafından gerçekleştirilmiştir (Atay ve Akşit, 2008: 123-124).

Altmışlı yılların başında, amacını nitelikli tiyatro yapmak, sanat düzeyi yüksek oyunlar sergilemek olarak belirleyen ve günümüze dek bu ilkeyi korumayı başarmış olan Kent Oyuncuları Tiyatrosu kurulmuştur. Yıldız ve Müşfik Kenter kardeşler, Muammer Karaca ile birlikte Muhsin Ertuğrul’un yönetiminde bir topluluk kurmak üzere birleşmişlerdir. Sonrasında, Kent Oyuncuları kadrosuna Tuncel Kurtiz, Erdal Özyağcılar, Kemal Sunal, Nisa Serezli, Erdoğan Akduman ve Ali Poyrazoğlu gibi önemli isimler de katılmıştır (Şener, 1998: 174). Kenter Tiyatrosu kurulurken, sahneye

konan ilk oyun *Hamlet* olmuştur. Oğuz Aral bu oyunda yalnızca dekor ve kostüm tasarımı yapmakla kalmamış, dövüş sahnesi kareografilerini de kurgulamıştır (Atay ve Akşit, 2008: 124).

1965 yılında ise Gen-Ar Tiyatrosu'nda Sermet Çağan, Aziz Nesin'in öyküsünden oyunlaştırdığı *Ah Biz Eşekler*'i sahneye koymuştur. Oyuncular; Güzin Özipek, Nurlan San, Tolga Tiğın, Ege Ernart, Savaş Yurttaş, Aykut Oray ve Sermet Çağan'dır. Türkiye'de çağdaş tiyatronun en önemli yazarlarından olan Sermet Çağan, alışılmadık bir dekor yaratmak istemiştir. Oyunun dekor tasarımını Oğuz Aral üstlenmiş ve stüdyosundaki çizer arkadaşlarının yardımı ile tamamen çizgilerden oluşan bir dekor hazırlamıştır. Dekorun belirli yerinde bir boşluk ve yanında da sinema perdesi oluşturan Oğuz Aral, oyuncuların öykünün dış sahnelerindeki oyunlarını filme çektikten sonra bu görüntüleri perdeye yansıtmıştır. Böylece film karesinden çıkan oyuncuların perde yanındaki boşluktan sahneye girmesiyle oyun akışı hiç kesilmeden devam etmiştir. Tiyatro ve sinemanın yani sahne ve perdenin böylesine senkronize işbirliği, Türkiye'de ilk kez bu oyunda uygulanmıştır. Oyunun müziklerini de saz çalarak bizzat Oğuz Aral'ın kendisi yapmıştır (Atay ve Akşit, 2008: 125).



Resim 58- Hababam Sınıfı Karakterleri (Turhan Selçuk)

<http://www.otekisinema.com/hababam-sinifi-direniyor/>

Altmışlarda seyirci tarafından büyük bir ilgiyle karşılanmış olan Rıfat Ilgaz'ın Hababam Sınıfı öykülerinin sahne uyarlamaları, Oğuz Aral'ın sahne tasarımı ve yönetimiyle de yorumlanmıştır. Rıfat Ilgaz, *Hababam Sınıfı* öykülerini ilk olarak 1956 yılında İlhan Selçuk ve Turhan Selçuk'un *Dolmuş Dergisi*'nde yayınlamıştır. Hababam Sınıfı karakterleri, Rıfat Ilgaz'ın 1985 senesinde yayınlanmış "Hababam Sınıfı Uyanıyor" isimli oyun kitabının kapak tasarımında ilk olarak Turhan Selçuk tarafından

görselleştirilmiştir. (Resim 58) Rıfat Ilgaz, bu hikayelerinde bir okul sınıfından hareket ederek, toplumdaki düzensizlikleri ve değer yargılarını vermiştir. Haylazlıkları nedeniyle sürekli sınıfta kalan ve üniversiteye gidemeyen Hababam Sınıfı öğrencilerinin hikayesi hem tiyatro sahnesinde hem de sinemada seyirci tarafından çok ilgi görmüştür. *Hababam Sınıfı* oyunu ise ilk kez Ulvi Uraz Tiyatrosu'nda 1965-1966 yılları arasında sahnelenmiştir. Temsilin oyuncu kadrosunda Zeki Alasya, Metin Akpınar, Ahmet Gülhan, Ercan Yazgan ve Suzan Uztan bulunmaktadır. Sahnede oluşturulan sınıfın duvarlarında ise çizgisel olarak karikatür tipleri görülmektedir.

1966'da Ulvi Uraz Tiyatrosu'ndaki temsilden sonra Oğuz Aral ve Müjdat Gezen'in Rıfat Ilgaz'a ricası üzerine yazılan *Hababam Sınıfı Sınıfta Kaldı*, sonrasında Müjdat Gezen ve Oğuz Aral'ın eklediği yeni karakterler, olaylar, diyaloglar ve esprilerle sahnelenmiştir. Müjdat Gezen başrolde oynamış, Oğuz Aral yönetmenlik ve sahne tasarımı üstlenmiştir. Diğer oyuncular ise, Toto Karaca, Aykut Oray, Şemsi İnkaya, Erdinç Üstün, Abdullah Şahin, Ersun Kazançel, Gökhan Mete ve Timuçin Canbaz'dır. *Hababam Sınıfı Sınıfta Kaldı* oyunu, ilave metinlerle birlikte İstanbul'da 130 kez sahnelenmiş ve yaklaşık 60 bin kişi tarafından izlenmiştir. Aynı zamanda Anadolu turnesi sırasında Oğuz Aral, Hababam Sınıfı'nın ağır işiten, duyduğunu yanlış anlayan ünlü coğrafya hocası Vakvak Rıza'yı oynamak üzere sahneye de çıkmıştır (Atay ve Akşit, 2008: 140-143).

Oğuz Aral'ın 1970'lerde yarattığı Gırgır efsanesi, onu tekrar karikatür dünyasına çekmiştir. Ancak çizerlik ve dergi yayıncılığındaki bu büyük başarı yine de onu tiyatrodan koparmamıştır. Yönetmenlik ve dekor tasarımı uygulamasıyla tekrar sahnelere döndüğü yapımlar ise *Bir Garip Orhan Veli* oyunudur.



Resim 59- Bir Garip Orhan Veli (Kent Oyuncuları) 1981

<http://www.tiyatronline.com/oyunlar/426/bir-garip-orhan-veli-.html>

Murathan Mungan, Orhan Veli'nin şiirlerini *Bir Garip Orhan Veli* adıyla tiyatroya uyarlamış ve bu oyun ilk olarak 1981 yılında Kent Oyuncuları tarafından sahnelenmiştir. Bu oyun aynı zamanda yazarın sahnelenen ilk oyunu olma özelliği taşımaktadır. Yönetmenliğini ve sahne tasarımını Oğuz Aral'ın üstlendiği *Bir Garip Orhan Veli*, 1981'den itibaren 22 yıl boyunca gösterimlerine devam etmiştir. Garip akımının önemli bir sanatçısı olan Orhan Veli, geleneksele tümüyle karşı çıkan, ölçü ve uyak tanımayan şiirleriyle günlük yaşamdaki sıradan insanların sevinç ve hüznelerini harmanlayıp onların sesi olmuştur. Murathan Mungan'ın Orhan Veli'nin şiirlerinden kurgulayarak yazdığı, Oğuz Aral'ın sahneye koyduğu *Bir Garip Orhan Veli*, Anadolu'daki pek çok şehirde de sahnelenmiştir. Müşfik Kenter'in Orhan Veli'yi canlandığı oyunda, Oğuz Aral mekan tasvirlerini iki boyutlu panolar üzerine kendine has karikatür çizgileriyle oluşturmuştur. (Resim 59) Dekor panoları üzerindeki balık, kedi, çiçek, ağaç motifleri en basit ve sade biçimlerde resmedilmiştir. Değişik açılarla yan yana getirilmiş olan bu karikatür motifler, derinlikli ve rengarenk bir sahne yaratmıştır.

Oğuz Aral, 1990'ların ikinci yarısından ölümüne kadar geçen süre içerisinde, kendisinin de benimsediği, *Huysuz İhtiyar* adıyla anılmıştır. Hürriyet Gazetesi'nde yazdığı köşesinin adı da böylece Huysuz İhtiyar olmuştur. Orada yayınlanan mizah öykülerinden oluşturduğu kitapların adı da aynıdır. Müşfik Kenter'in onu anlattığı tiyatro oyununun adı da yine *Huysuz İhtiyar* olmuştur (Atay ve Akşit, 2008: 219). 2001 yılında Kent Oyuncuları tarafından sahneye konulan *Huysuz İhtiyar* oyunu Oğuz Aral

tarafından yazılmış ve yönetilmiştir. Tek kişilik bu oyunda Müşfik Kenter, Oğuz Aral'ı canlandırmıştır. Oğuz Aral'ın gazetede Huysuz İhtiyar başlığı ile yazdığı yazılardan derlenen oyun iki perdelik komedi olarak hazırlanmıştır. “Huysuz İhtiyar” hikayelerindeki köpekler, Silivri'deki tesisatçı Erol Usta'nın minik ve haylaz oğlu Mustafa, eve giren hırsız gibi tüm karakterler Oğuz Aral'ın çizgi dekorları ve Müşfik Kenter'in sesiyle hayat bulmuştur. Bu oyunda da karikatür çizgisini, *Bir Garip Orhan Veli* oyununun dekorlarındaki canlılık ve renklilikte kullanan Oğuz Aral, herkesin başından geçebilecek durumları mizahi bir anlatımla oyuna taşımıştır. Oyunda köpekten insana, hayaletten çocuğa yer alan pek çok oyun kişisini Müşfik Kenter tek başına canlandırmıştır. Oğuz Aral'ın karikatürize yaşamına oyunculuğu ile farklı bir boyut katan Müşfik Kenter'in o zamana dek yer aldığı diğer tek kişilik oyunlar ise *Çiçü*, *Van Gogh*, *Savunma*, *Kuvayi Milliye* ve *Nutuk*'tur.

Çok yönlü bir tiyatro sanatçısı olarak nitelendirilebilecek Oğuz Aral, karikatür alanındaki yeteneğini dekor tasarımında da kullanmış ve böylece karakteristik çizgisini sahneye taşımıştır. Yönetmen, oyuncu ve yazar kimliğiyle tiyatrodaki var olmuş olan usta çizer, sahne görselliği ile karikatürün başarıyla harmanlandığı örnekler sunmuştur.

Oğuz Aral'ın yuvarlak hatlı ve sevimli çizgilerinden farklı olarak keskin hatlarda ve kaligrafik özelliklerde karikatür çizgisine sahip olan Turhan Selçuk'un çizimleri de, yaratıcısı olduğu Abdülcanbaz karikatür tiplerinin tiyatro temsillerinde sahne tasarımını şekillendirmiştir.

Kısa bir öykünün ya da romanın karikatür çizgileriyle baştan sona sanki bir kamera ile çekiliyormuşçasına oluşturulan karikatürler, çizgi roman veya çizgi öykü grubuna girmektedir. 1958 yılında Milliyet Gazetesi'nde, öyküsü Aziz Nesin tarafından yazılan ve Turhan Selçuk tarafından çizilen “Abdülcanbaz” çizgi öyküsü, bir süre de Rıfat Ilgaz hikayeledikten sonra tamamen Turhan Selçuk'un oluşturduğu hikayeler ve çizgilerle devam etmiştir (Özer, 1996: 5). Türkiye'de ilk çizgi roman örneklerinin dönemin karikatüristleri tarafından resmedildiğini ve bu nedenle çizgi romanın karikatürle olan bağı Turgut Çeviker şu şekilde açıklamıştır:

“Türk sinemasının ilk kadrolarını tiyatrocuların oluşturması gibi Türk çizgi romanı ve çizgi filminde de buna benzer bir olgu yaşanmıştır. İlk çizgi roman

örnekleri karikatüristler tarafından kaleme alınmıştır. İlerleyen dönemlerde bu alandaki çizerler ve sanatçılar uzmanlaşarak, birbirinden ayrılmışlardır” (Çeviker, 1997: 389).

Turhan Selçuk 1922’de Milas’ta doğmuş ve ilk karikatürünü 1941 yılında Adana’da çıkan günlük Türk Sözü Gazetesi’nde yayınlamıştır. Akbaba, Aydede, Yön Dergileri ve Milliyet, Akis Gazeteleri’nde çalışmış olan Selçuk, sonrasında kardeşi İlhan Selçuk ile birlikte 41 Buçuk ve Dolmuş Dergileri’ni kurmuştur. Yurt içi ve yurt dışındaki karikatür yarışmalarında birçok ödül kazanmıştır (Balcıoğlu, 1983:298). Zeynep Oral’ın tabiriyle çizgileri Doğu’yla Batı’nın, geçmişle geleceğin bir sentezini oluşturmaktadır. Söze ihtiyaç hissetmeden, bir çizgi, bir leke veya bir kıvrım ile görünmeyeni görülür kılabilmiştir. Karikatür az çizgiyle çok söz söylemekse, onun karikatürleri en az çizgiyle en çarpıcı özü söylemektedir (Oral, 1999). Yaşar Kemal, Turhan Selçuk karikatürlerini “Çehov’un edebiyatta yaptığını o çizgileriyle yapmıştır.” şeklinde yorumlamıştır (Özer, 2014).

Turhan Selçuk; kariyerinin erken döneminde, karikatür ve sanatın evrensel bir mutlaklık niteliği taşıması fikrini benimsemiştir. Grafik mizahta bu evrensellik, ulusal ve yerel bir kısıtlılık olan yazılı dilin ötesine geçerek, anlatım aracı olarak yalnızca çizgiyi kullanmıştır. Bu, mim tiyatrosunun bir tür çizgili versiyonu gibidir (Sipahioğlu, 1999: 118). Semih Acar, “Karikatür ve Tiyatro” başlıklı yazısında bu iki sanat dalı arasındaki bağlantıyı şu şekilde kurmuştur:

“Mim tiyatrosu denilince sözsüz bir sanat akla gelir. Tıpkı, çağdaş karikatür sanatının, kendi evrimi içinde olgunlaşması sonucu sözü dışlaması, çizgi gücünün her şeye yeteceğine karar vererek daha güç bir işe kalkışması gibi” (Acar, 1979: 11).

Abdülcanbaz, kendisine özgü çizgi üslubu oluşturmasıyla türünün tek örneği olmuştur. Onu bu coğrafyaya bağlayan epik özellikleriyle farklı bir anlatım dili yakalamıştır. Minyatür, Karagöz-Hacivat, Ortaoyunu gibi geleneksel köklerden beslenmiştir. Turhan Selçuk’un çizgide mizah ve çizgide ekonomi gibi temel teknikleri uygulaması onun hem evrenselleşmesine katkıda bulunmuş hem de anlatısını en kısa yoldan, etkili ve güçlü bir şekilde iletmesini sağlamıştır. Çizimlerde sinematik tekniklerden pek yararlanmamıştır. “Mış” gibi yapmayarak okuyucuya her daim mürekkep ve iki boyutlu yüzeyi hissettirmiştir (Özer, 2014). Abdülcanbaz, bir dönem

Yılmaz Güney'in girişimiyle sinemaya da uyarlanmak üzere senaryolaştırılmış ancak çekimi gerçekleştirilememiştir.

Kaleme alınan ilk öykülerinde yalnızca bir turist rehberi, yeşilçam simsarı, uç-kağıtçı tip olarak betimlenen Abdülcanbaz, sonradan değişime uğramıştır. Giderek önceki özelliklerinden sıyrılarak, karşıtları ve yandaşlarıyla, değişik karakterlerin belirlendiği kalabalık bir kadro ile maceralarına devam etmiştir. (Resim 60) Abdülcanbaz'a duyulan ilgi, Turhan Selçuk'a göre Karagöz-Hacivat, Ortaoyunu gibi geleneksel köklerden renk almasından ileri gelmektedir. Karagöz ve Hacivat'daki gibi, halkın içinden ve halkın karşısında kişiler vardır. Ayrıca kendine özgü anlatımı ve çizgi dünyası ile özgün bir üslup haline gelmiştir (Sipahioğlu, 1999: 124).



Resim 60- Abdülcanbaz Çizgi-Romanı Karakterleri (Selçuk, 1998: 263)

Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerinde yaşayan Abdülcanbaz karakteri, serüvenci ve gezginci özellikleri ile karşımıza çıkmaktadır. Öykülerde yaşanan olaylar belli bir tarih dönemine bağlı kalmadan uzayda, yerin yedi kat dibinde veya Sahra Çölü'nde geçebilmektedir. Bazı öykülerde Abdülcanbaz'ın karşıtı olan Gözlüklü Sami tiplemesinin başkarakter olduğu hiciv dolu öyküler de anlatılmıştır. Öykülerde geçen bütün tiplmeler meddah geleneğinden gelmekte ve karşıtlıklar oluşturmaktadır. Bir yandan Gözlüklü Sami, Sürmegöz İhsan gibi kötüler, diğer yandan Tarzan, Fettah, Karanfil Hoca gibi Abdülcanbaz'ın dostu iyiler takımı vardır (Cantek, 2012: 144-145).

Turhan Selçuk'un çizgi romanından oyunlaştırılan "Abdülcanbaz'ın Harikulade Maceraları", I. Dünya Savaşı'nın bittiği işgal günlerinde İstanbul'da geçmektedir. Oyunda, yabancı güçlerin Türkiye'yi ele geçirmeye çalıştığı sırada, Mustafa Kemal'in

Anadolu'ya geçerek başlattığı kurtuluş hareketinin kahramanlarını Abdülcanbaz ve arkadaşları simgelemektedir. Gözlüklü Sami grubu ise düzenlerini, yabancı kuvvetleri desteklemek ve evlerini işgalcilere açmakla korumaya çalışan vatan hainlerini tasvir etmektedir. Oyun bu iki takımın arasında bir gönül bağı çevresinde geçmektedir. Çatışmalar eğlenceli biçimde sunulurken sonuç ibret getirmektedir (Sokullu, 1993: 277).

İlk olarak 1977'de Dostlar Tiyatrosu tarafından oyunlaştırılan *Abdülcanbaz*, 377 kez oynanmış, 123.733 kişi tarafından seyredilmiştir. Mehmet Akan, Engin Ardıç, Genco Erkal ve Macit Koper tarafından oyunlaştırılmış, Genco Erkal tarafından yönetilmiş bu ilk temsilde, dekor tasarımı Turhan Selçuk ve Evcimen Perçin ortaklaşa çalışması ile oluşturulmuş, kostümler ise Sula Boz tarafından tasarlanmıştır. (Resim 61) Osmanlı Dönemi kıyafetleri ve çizgi roman karelerinde görülen karakterlerin görünüşlerine bağlı kalınan bu oyunda, dekor panoları üzerinde Turhan Selçuk çizgileri görülmektedir. Dostlar Tiyatrosu'ndaki *Abdülcanbaz* gösterimi ile beraber ele alacağımız diğer temsillerin afiş tasarımlarında da yine Turhan Selçuk çizgisi ve tasarımları ön plana çıkmaktadır.



Resim 61- Abdülcanbaz - Dostlar Tiyatrosu 1977-78 (And, 1973: 462)

1993 yılında ise *Abdülcanbaz* bu kez Cumhuriyet'in 70. yılı kutlamaları vesilesiyle, Devlet Tiyatroları tarafından sahneye koyulmuştur (Selçuk, 1998: 72). Bu gösterimde Kenan Işık, eseri hem oyunlaştırmış hem de yönetmiştir. Bu nedenle olay

dizisi ve görsellik anlamında *Abdülcanbaz*'ın ilk gösterimi ile farklılıklar göstermektedir. Turhan Selçuk'un çizgilerle yarattığı fantastik dünyayı, Kenan Işık sahnede yeniden var ederken, hikayeye farklı açılardan yaklaşmıştır. Oyun metni üzerinde çoğunlukla Turhan Selçuk'un diyaloglarına sadık kalan Kenan Işık, olay örgüsünü çizgi-romanın anti-kahramanı olan Gözlüklü Sami üzerine kurmuştur. Oyuncu bakış açısından oluşturulan odak noktası ile temsilde çizgilerin insana dönüşümü, oyuncuların bu dönüşüme dair yorumları ve çizgi roman-tiyatro-yaşam arasında gidip gelişler sahnelenmiştir. Serpil Tezcan'ın dekor ve kostüm tasarımını gerçekleştirdiği oyunda, Timur Selçuk da oyunun müziklerini bestelemiştir (Oral, 1994: 34).

Bu temsil ile Devlet Tiyatroları ilk kez bir çizgi romanı tiyatroya aktarmıştır. Oyunda ayrıca Turhan Selçuk'un özel olarak hazırladığı, *Abdülcanbaz*'ın serüvenlerini çizgi ile anlatan kırka yakın slayt da gösterilmiştir. Slayt gösteriminin yapıldığı perdeyi çevreleyen siyah pano üzerinde ise Turhan Selçuk'un çizgileri, motifler ve çizimler ile bu sefer beyaz renkte görülmektedir. (Resim 62) Bununla beraber Serpil Tezcan'ın sahne tasarımını oluşturan dekor elemanlarında ve aksesuarlarda grotesk formlar kullandığı göze çarpmaktadır.



Resim 62- *Abdülcanbaz* (İstanbul Devlet Tiyatrosu) 1993-94

1999-2000 sezonunda ise bu sefer Antalya Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen *Abdülcanbaz*, Ülkü Ayvaz'ın uyarlaması ve Ege Aydan'ın yönetmenliğinde sahnelenmiştir. Oyunun dekor tasarımlarını Sertel Çetiner, kostüm tasarımlarını ise Serpil Tezcan gerçekleştirmiştir.

Ülkü Ayvaz'a göre çizgi roman söz konusu olduğunda ön plana çıkan şey çizgidir. Ancak Abdülcanbaz, seçtiği konu, kişilerin bu konu içinde devinimi, karşıtlıklar, olay örgüsü, romanın bütününe egemen olan sosyal-siyasal ülke gerçekleri ve etkileyici bir mizah tutumuyla da ön plandadır. Oyunlaştırma esnasında yeni bir bakış açısı ile kurgu ve kahramanların yönelişlerini seçerek kendi yorumunu katan Ayvaz, Abdülcanbaz ve ekibini ön plana çıkarmış ve karşıtlıkların dengesini kurmaya özen göstermiştir. İki boyutlu anlatıma üçüncü boyut katılarak, çizgi roman kahramanları tiyatro sahnesinde göstermeci bir üslup içinde seyirciyle buluşturulmuştur. Oyunun dekor tasarımında Sertel Çetiner, Turhan Selçuk'un çizgi tarzına sadık kalarak, bina tasvirlerini ve platformlar üzerindeki konturları keskin hatlarla çizmiştir. Turhan Selçuk'un çizimlerinde olduğu gibi keskin konturlarla biçimlenen görüntüler içinde oyun kişileri oyunun geçtiği döneme uygun kostümler giymektedir. (Resim 63) Sahne zemininde yükselti oluşturan ve kenarları siyah çizgilerle sınırlanmış sarı bir rampa ve bu rampanın arkasında panolara çizilmiş çizgisel ve tek renkli mekan tasvirleri bulunmaktadır. Bu panolara ek olarak beyaz kumaş üzerine çizilmiş mekan görünümüleri ile sahne değişimleri sağlanmıştır. Oyunun açık biçim özelliklerine uygun düşecek şekilde ahşap yeni dünya panoları da kullanılmıştır.



Resim 63- Abdülcanbaz (Antalya Devlet Tiyatrosu) 1999-2000

Karikatür çizimlerinin mekan tasvirlerinde kullanımına örnek olarak gösterilebilecek bir diğer temsil ise, Gırgır Dergisi'nde karikatüristlik yapmış olan Süleymen Gök'ün sahne tasarımını gerçekleştirdiği *Bekçi Murtaza* oyunudur. Antalya Büyükşehir Belediyesi Tiyatrosu, 2009 senesinde Orhan Kemal'in 1952'de yayınlanan Murtaza adlı romanından uyarlanan *Bekçi Murtaza* oyununu sahnelemiştir. Oyunun

yönetmenliğini Abdullah Sürekli, sahne tasarımını karikatürist ve ressam Süleyman Gök gerçekleştirmiştir.

Orhan Kemal'in, Ulvi Uraz ve Orhan Asena'nın da katkılarıyla 1969'da oyunlaştırdığı romanın baş karakteri olan Bekçi Murtaza, kraldan çok kralcı bir zihniyetle hareket ederek traji-komik bir durum yaratmaktadır. Onun için kurallar ve yasaklar, kendi benliğinden daha önemlidir. Toplumdaki sınıf farkından dolayı görmezden gelinen ve ezilen Murtaza, işine sadık bir karakter olarak bu görev bilinciyle ailesini bile ikinci plana atmaktadır. Romanda Murtaza tipi üzerine kullanılan tasvirler, ona mizahi bir biçim de kazandırmıştır. Fiziki özelliklerinden söz edilmesi ile beraber üniforması ve yürüyüşüne kadar yer alan betimlemeler onun görevine bağlılığını vurgulamaktadır. Ortaya çıkan karikatürize tip özelliklerinin etkisiyle romanın kitap kapağı tasarımlarında Murtaza tipi ilk olarak Mehmet Sönmez ve sonrasında Oğuz Aral'ın karikatür çizgileriyle resmedilmiştir. Aynı zamanda roman, 1986 yılında başrolünde Müjdat Gezen'in oynadığı bir filmle de sinemaya aktarılmıştır.

Orhan Kemal, Murtaza adlı oyunuyla, toplumsal yaşamın ikilemlerini, acımasızlıklarını, küçük ayrıntılarıyla gözler önüne sermiştir. 1940'larda geçen oyunda, önce gece bekçisi, sonra fabrika gece kontrolörü olan Murtaza'nın etrafındaki olaylar, büyük kentler, sınıflar, küçük dünyalar, avarelikler, politika, aşk, hırs, onur kavramları üzerinden anlatılmaktadır. Murtaza, sistemin kendisine sunduğu doğruları kendi doğrusu gibi kabul etmektedir. Oyun kişilerindeki çeşitlilik, farklı toplumsal tabakaların nesnel bir şekilde ele alınmasını sağlamıştır.



Resim 64- Bekçi Murtaza (Antalya Belediyesi Tiyatrosu) 2009

<http://www.orhankemal.org/links/526.htm>

Oyunun Antalya Büyükşehir Belediyesi'nde gerçekleştirilen temsilinde, sahne tasarımlarını çizen ve uygulayan Süleyman Gök, karikatürize mekan tasvirleriyle oyunun görselliğini oluşturmuştur. 1964 doğumlu Süleyman Gök, çizgi serüvenine *Gırgır Dergisi*'nde başlamıştır. Kalem aldığı Kara Murat çizgi romanı, *Milliyet*, *Sabah*, *Günaydın* ve *Vatan Gazeteleri*'nde yayınlanmıştır. Ayrıca *Tercüman*, *Ateş* ve *Gün Gazeteleri*'ne de karikatür, illüstrasyon ve resimli romanlar hazırlamıştır. Yaşar Kemal'in yazdığı "Kamalı Zeybek" ve "Çakırcalı Efe" romanlarını resimlemiştir. Desen ve illüstrasyonlarında çoğunlukla çini ve suluboya tekniklerini kullanmıştır. Sahne tasarımını gerçekleştirdiği *Bekçi Murtaza* oyununda, iki boyutlu dekor panoları üzerine *Gırgır Dergisi* karikatür tarzını anımsatacak çizgide mahalle tasvirleri kullanmıştır. Oyun kitapçıklarında ise karakterleri canlandıran oyuncuların fotoğrafları kullanılmamış, bunun yerine karikatürleri çizilmiştir (Süleyman Gök, 25.02.2017 Tarihli Görüşme, Ek: 10). Sahnede kullanılan dekor panoları, üzerinde pek çok karikatür ayrıntısı barındırmaktadır. Sadece sarı ve gri renk tonlarında çizilen bu karikatür motifleri, yer yer mekan işlevselliğine göre tasarlanmıştır. *Gırgır Dergisi* ekolünden gelen bir tarza yakın karikatür tiplerinin ve tarama yöntemlerinin görüldüğü panoların dış hatları, çizimlerin oluşturduğu bina formlarına göre şekillendirilmiştir. (Resim 64) Mekansal anlamda tamamen karikatürlerden oluşan bu sahnede, oyun kişilerinin kıyafetleri ve dekor eşyaları ise gerçekçi olarak kullanılmıştır.

3.3.2. Karikatür Çizimlerinin Simgesel Biçimde Sahne Tasarımında Kullanımı

Karikatürün mizah dergilerinde sergilendiği şekliyle, iki boyutlu ve grafiksel olarak sahnede varolması, kullanılan karikatür çizimlerinin oyun alanını veya mekanını betimlemekten ziyade, oyunun fikrini, konusu veya teması simgeleyecek biçimde kullanılması olarak değerlendirilebilir. Bu tarz bir karikatür yerleştirmesi, karikatürün sempatik ve komik görsel dilinin, oyunun mizahi atmosferini desteklemesi yönünde algılanabilmektedir. Bu anlamda ele alınan dekor tasarımı örnekleri, karikatüristlerin kendine has çizgi üsluplarını ve tiplmelerini sahneye taşıma şeklinde gerçekleşmiştir.

Karikatürist ve sahne tasarımcısı Hüseyin Mumcu'nun, 2000-2001 sezonunda Sivas Devlet Tiyatrosu'nda Mine Acar yönetmenliğinde sahnelenen *Resimli Osmanlı Tarihi* oyunu için gerçekleştirdiği dekor tasarımlarında, karikatür çizimleri ve

karikatürize yazı formları gözlemlenmektedir. Turgut Özakman'ın 1982 yılındaki Anayasa tartışmalarından etkilenerek yazdığı oyun, 1876, 1960, 1982 yılları olmak üzere üç ayrı zaman diliminde geçen ve toplumumuzu ironik bir yaklaşımla ele alan müzikli bir güldürüdür. Oyunun başkişisi olan evrak memuru Vakıf, Anayasa tartışmaları ile Anayasa'nın ilk ilanı arasındaki tarihsel süreci okuyarak siyasal ortamı anlamaya çalışmaktadır. Bu oyunda tarihsel gerçek, toplumsal-politik geçmişimizin iki önemli aşamasında yansıtılmıştır. Oyun, 1960 Nisanı'nda öğrenci olayları ile kızışıp, 27 Mayıs'a ulaşan politik sürecin 26 Mayıs 1960 aşamasında başlamaktadır. Yazar, oyunun gelişimi içinde yer alan tarihsel kişilerde yansıttığı özelliklerle tarihin durmadan yinelenen sorunlarını ele almıştır. Farklı tarihsel katmanlardan tarihsel kişilerin ve olayların ele alındığı oyunda seyirci beş ayrı algılama düzlemiyle kendi zaman dilimi içerisinde uzak bakış açısı kazanmaktadır. Oyunda anlatılan temel olay, 1876'da gerçekleştirilmeye çalışılan toplumsal düzen değişikliğidir. Seyirci tarihsel gerçeğe, beş ayrı algılama düzleminde kotarılmış bir uzak bakış açısı ile yönelmektedir. Oyun açık biçim özelliğinin tüm olanaklarıyla değerlendirilmiştir. “Öykü gelişimi içerisinde oluşan güldürü boyutlarının üstüste yığılmasıyla seyirci sürekli bir kahkaha seline tutulmaktadır” (Yüksel, 1997: 108-109). *Resimli Osmanlı Tarihi*'nin ilk gösterimi, Ankara Sanat Tiyatrosu tarafından Engin Orbey'in yönetiminde gerçekleştirilmiştir.



Resim 65- Resimli Osmanlı Tarihi (Sivas Devlet Tiyatrosu) 2000-2001

Oyunun dekor tasarımında açık biçim oyun tekniğinden hareketle, olayların geçtiği dönemleri işaret eden semboller ve mekan tasvirlerinin bulunduğu iki boyutlu panolar kullanılmıştır. Oyun adı sahne arkasında canlı renklerle ve karikatürize formlarla sabit bir siyah pano üzerine yazılmış, tarihler arası geçişlerde kullanılan diğer hareketli mekan tasvirlerinin yer aldığı panolar ise oyun esnasında dönem değişimlerini görselleştirmiştir. Farklı mekanlarda ve zaman dilimlerinde geçen oyundaki hareketlilik, pratik şekilde taşınabilir panolarla sağlanmıştır. Sahnedeki mekan değişimleri sırasında sabit duran, *Resimli Osmanlı Tarihi* yazılı fonda ise Fatih Sultan Mehmet'in karikatürü bulunmaktadır. (Resim 65) Sahnede kullanılan taht, koltuk, tabure gibi dekor parçaları ise gerçekçi formlarda kullanılmıştır. Sevgi Türkay'ın tasarımını yaptığı kostümlerde, dekor tasarımında görülen renkliliğe ve hareketliliğe uygun olarak, anlatılan tarihsel dönemlerin kıyafet özellikleri stilize edilmiştir.

Tiyatro sahnesinde daha çok oyuncu olarak yer almış olan Altan Erbulak, öncelikle kendini karikatürist olarak tanımlamıştır. Bunun yanı sıra karikatür çerçevesini de her zaman tiyatro sahnesi gibi görmüştür. Doğal olarak bu iki sanat dalı arasında görsel bir bağ kurarak, mizahi çizgileri, hareketleri ve sesleri kaynaştırmıştır.

1929 yılında Erzurum'da doğan Altan Erbulak, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde eğitim görmüş fakat bir süre sonra okulu bırakarak karikatür dünyasına girmiştir. 1947'de Doğan Kardeş'te yayımlanan ilk karikatüründen sonra eserleri, Hergün, Hafta, Yirminci Asır, Tef, Karikatür, Taş, Taş-Karikatür, Vatan, Yeni Sabah, Milliyet, Gırgır ve Fırt'ta yayımlanmıştır (Koloğlu, 2005: 114). Yeni Sabah Gazetesi'nde yazmaya başladığı komik öykülerin ardından Cafer ile Hürmüz bantını çizmeye başlayan Altan Erbulak, aynı gazetenin Pazar Dergisi'nde ün kazanan "Kibar Hırsız" tiplemesini çizmeye başlamıştır (Cantek, 2012: 127). "Çizgisi, yumuşak olarak alışılmadık, sıra dışı bir mantığın egemen olduğu absürd bir mizah olarak tanımlanmaktadır. Romantizmin mizahını yakalamıştır. Yergici olmadan, eleştirisini ortaya koymuştur. Açık Pencere adlı köşesindeki karikatürleri bu anlayışın en somut örneğidir" (Çeviker, 1997: 125). İmzasına değin mizaha gömülmüş ve imzasıyla kendi portresini özdeşleştirmiş olan Erbulak (Çeviker, 1997: 104), karikatüristliğinin yanında tiyatro oyunculuğu ve tasarımcılığıyla da çok yönlü bir sanatçı olarak anılmaktadır.

Tiyatro yaşamında Altan Erbulak, 1970 yılına kadar Dormen Tiyatrosu'nda profesyonel olarak çeşitli rollerde oynamış ve birçok oyun da yönetmiştir. Misafir olarak Münir Özkul Tiyatrosu'nda, 1969' da İstanbul Devlet Opera Balesi'nde konuk oyuncu olarak Güngör Dilmen'in başyapıtlarından *Midas'ın Kulakları*'nda "Berber Başını" oynamıştır. 1971-1979 yılları arasında Metin Serezli ile birlikte Koca Mustafa Paşa Çevre Tiyatrosu'nu kurmuştur. Buradaki bütün oyunlarda rol alıp, birkaçını da yönetmiştir. Burada sergilenen *Yüzsüz Zühtü*, Kandemir Konduk'un oynanan ilk oyunudur. 1982'de Egemen Bostancı'nın teklifi üzerine *Yedi Kocalı Hürmüz*'de Kekeme berberi oynamıştır. Uzunca bir süre yalnız gazetecilik ve karikatüristlik yaptıktan sonra Haldun Dormen'in Pangaltı'daki tiyatrosunda Necati Cumalı'nın *Her Evde Hır Var* adlı oyununda görev almıştır. Venüs Tiyatrosu'nda Erol Günaydın ile birlikte Bit Yeniği'ni adapte edip *Bit Yeniğimi?* adı altında oynamıştır. Aksaray Köşe Başı Tiyatrosu'nda *Fehim Paşa Konağı*'ni sahneye koymuş, Yedi Bela Rasim adlı kabadayı rolünü üstlenmiştir. Hadi Çaman Tiyatrosu'nda *Aziz Name* oyununu yönetmiş ve dekorunu yapmıştır. Dormen Tiyatrosu'nda *Puntila Ağa İle Uşağı Matti* dekorunu gerçekleştirmiştir. Çevre Tiyatrosu'nda teknik ekiple çalışarak sahne dekorlarının yapımına katkıda bulunmuş ve bunun yanı sıra İsmail Dümbüllü, Muammer Karaca ve benzeri ustalarla, usta çırak ilişkisini sürdürerek oyunculuğunu da geliştirmiştir. 1986 yılında ise Ali Poyrazoğlu Tiyatrosu'nda çalışmaya başlamıştır (Güldağları, 2008). Sanatçı, 1988 yılında vefat etmiştir.



Resim 66- Tanımadığım Adamlar (Ali Poyrazoğlu Tiyatrosu) 2010

<http://umitkantarcilarlove.blogcu.com/umit-ibrahim-kantarcilar-yarin-ali-poyrazoglu-tiyatrosunda-karsi/9353111>

2010 yılında Ali Poyrazoğlu Tiyatrosu'nda sahnelenen *Tanımadığım Adamlar* isimli müzikli kabare oyunu, Aziz Nesin'in üç öyküsünün oyunlaştırılmış hali ile Ali Poyrazoğlu'nun yazdığı bölümlerden oluşmaktadır. Ali Poyrazoğlu'nun aynı zamanda yönetmenliğini de üstlendiği oyunun dekorlarında, Altan Erbulak'ın karikatür çizimleri kullanılmıştır. (Resim 66) Parodi, skeç ve doğaçlamalardan oluşan bir güldürü olarak sunulan oyunda, Orostopotopolis adlı bir tımarhanenin yöneticisi olan Madam Arşaluz, akıl hastalarına yardımcı olmak adına bir müsamere düzenlemektedir. Psikodrama tekniğiyle hazırlanan müsamerenin yönetmeni Madam Arşaluz ve oyuncularını da hastanenin akıl hastalarıdır. Madam Arşaluz'un amacı, akıl hastalarının içinde sakladığı öteki kişilikleri su yüzüne çıkartmak ve bu kişiliklerle bir yüzleşme sağlayarak iyileşmeye doğru adım attırmaktır. Tımarhanedeki hastaların geçmişte yaşadıkları problemler ve travmalar seyirciye aktarılırken dram ögesinden çok komedi ögesi ağır basmaktadır (Şimşek, 2011). Oyunun eğlenceli anlatımı ile uyum sağlayan Altan Erbulak'ın karikatür tipleri, sahne üzerinde iki boyutlu panolar üzerine siyah-beyaz olarak kullanılmıştır. Konuşma balonlu veya sadece çizgisel olarak yer alan bu karikatürler arasında Altan Erbulak, kendini resmettiği karikatürüyle "Ben de Buradayım" demektedir.

Mizah dergilerinde yarattığı karikatür çizimleri ve tiplmeleri tiyatro sahnesine taşınan bir diğer isim ise Kemal Aratan'dır. 2011 yılında Tiyatro Seyirlik tarafından sahnelenen *Dumanlatı Aşklar* oyununun sahne tasarımını yapan Aratan, bu iki perdelik tek kişilik oyunun sahnesine ve afiş tasarımına, çizdiği kadın karakterlerle renk katmıştır. Ferhat Ergün ve Gökhan Eraslan tarafından, Selahattin Duman'ın köşe yazılarından derlenen oyunun yönetmenliğini ve oyunculuğunu Hüseyin Avni Danyal gerçekleştirmiştir.

Üç defa evlilik kararında dönen bir adamın dördüncü kez evlenmeye niyetlendiği gece, diğer müstakbel adaylarını hatırlaması ile başlayan *Dumanaltı Aşklar* oyununda, Türk kadını portresi mizahi dille komik bir hikaye içinde ele alınmıştır. Kemal Eratan'ın karikatür kadın tiplmeleri, sahne üzerinde iki boyutlu panolarla yer almıştır. 1965 doğumlu Kemal Eratan, akademik olarak grafik tasarım eğitimi görmüş ve 1970'lerde ilk karikatür sergisini açmıştır. 1985'te Gırgır Dergisi'nde "Ucube

Karikatürler” köşesinde karikatür çizmeye başlamıştır. Limon, Avni, Dıgıl, Pişmiş Kelle ve Leman Dergileri’nde çalışmıştır (Çeviker, 2010: 860). Ön plana çıkan karikatür tiplmeleri İhtiyatsız Adam ve Vah Vahap Vah’tır. Bilgi Üniversitesi Sinema Bölümü’nde Barış Pirhasan ile birlikte storyboard çizimi ve senaryo yazımı üzerine ders vermiştir. 2016 senesinden itibaren Mağara isimli mizah dergisinde karikatür çizmeye devam etmektedir. Memo Tembelçizer, Kemal Aratan’ın karikatür biçimini şu şekilde tanımlamaktadır:

“Çizgisi çok enerjik, çok yeni, çok geleneğin dışında bir çizgidir ve köşesinde çizdiği karikatürler de, o çizgiden bağımsız olamayacak espriler içermektedir. Normalde bir espriyi kim çizse olur. Ama Kemal Aratan’ın karikatürlerinde, sadece onun çizgi becerisi ve çizgisinin kendine özgü komikliği ve karakterleriyle komik olabilecek espriler vardı. Başkası çizdiği zaman çok anlamsız kalacak türden espriler...” (Demirer, 2016: 13).



Resim 67- Dumanaltı Aşklar (Tiyatro Seyirlik) 2011

<http://tayfunlubeten.blogspot.com.tr/2011/02/dumanalt-asklar.html>

Kemal Aratan, *Dumanaltı Aşklar* oyunu için tasarlağı dekorlara mizah dergilerindeki karikatür çizgilerini yansıtmıştır. İki boyutlu panolar üzerine çizilen ve devasa karikatür olarak sahnede yer alan bu çizimlerde tasvir edilen birbirinden farklı kadın tipleri, Hüseyin Avni Danyal’ın anlattığı hikayelerle uyum sağlamaktadır. (Resim 67) Kemal Aratan’ın Leman Dergisi’ndeki çizgi tarzı ile şekillenen ve renklenen sahneye müzik unsurunu katan piyanoya da karikatür biçimi verilmiştir.

Haldun Taner’in, karikatür özellikleri taşıyan oyun kişilerinin yer aldığı *Eşeğin Gölgesi*, *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım* ve *Vatan Kurtaran Şaban* oyunları,

2012 senesinde Ordu Belediye Karadeniz Tiyatrosu ve Kabare Dev Aynası Topluluğu tarafından karikatür görselliğinden yararlanılarak sahnelenmiştir.

İlk olarak incelenecek olan *Eşeğin Gölgesi*, Haldun Taner'in yazdığı epik tarzda üç perdelik bir politik oyundur. Geleneksel Türk Tiyatrosu ile epik tarzın ortak özelliklerini birleştiren oyun, gezici hatip ve sofist filozof Samsatlı Lukianos'un bir masalından hareketle oluşturulmuştur. Haldun Taner, masal öğelerinden yararlanarak güncel ulaşmaya çalıştığı oyunda, toplumsal eleştiriyi ironik bir bakış açısı ile seyircinin huzuruna taşımayı amaçlamıştır (Pak ve Çekirge, 2016: 335). Masalsı kaynak, oyuna "politik alegori" niteliğini kazandırdığı gibi, tiyatrosallıktan eğlence atmosferine, ironiden yergiye uzanan zengin bir malzemeyle, gerçek bir durumu, kurmaca bir dünyayla anlatma olanağı sağlamıştır (Akmen, 2012).

Haldun Taner, *Eşeğin Gölgesi* oyununda asıl gerçeği görmek yerine yanılısamaların içinde yitip giden bir toplumu ve bireylerini, Abdalya adlı bir ülkenin, Şabaniye halkı gözünden sahneye aktarmıştır. Geleneksel yapıyla çağdaş olanın masal düzleminde bulunduğu bir taşlama olan *Eşeğin Gölgesi*'nde, anlatıcı kullanma, müzik, şarkı, hareket güldürüsü, ironi-grotesk-fantezi içinde gidip gelen anlatım zenginliği, kalın çizgili karikatürize tipler ve özellikle Karagöz'e siyasal kimliğini kazandıran abartı, saçma ve küçümsemeyi içeren politik yergi, eğlence atmosferi içerisinde çağdaş temaya eşlik etmiştir. Düş ve gerçeğin birbiri içine girdiği, birbirini yabancılaştırarak ironik bir anlatımla bulunduğu, söylenen ile söylenmek istenen arasındaki karşıtlık bağlamında, masal ülkesi Abdalya, Türkiye'nin toplumsal bir karikatürüne dönüşmüştür (Tekerek, 2005: 50-51).

“Yazarın *Eşeğin Gölgesi* adlı oyunu, siyasal taşlama çizgisi en sert olandır. Çizgiler sert çizilmiştir. Çünkü bu oyun savaş endüstrisinin vurucu bir karikatürüdür. Burada, bir işe emek verenlerle ortaya konulan işten emeksiz kazanç sağlayanlar arasındaki çatışma gösterilir” (Nutku, 2009: 25).

Eşeğin Gölgesi, 1960'lar Türkiye'si'nin tartışma gündeminde olan sınıflar arası çelişkiyi irdelemektedir. Sermayeci ilkeleri benimsemiş bir düzen içinde kendi gerçeklerinin bilincine varamayan iki budala çırakla, onları uydurma sorunlarla oyalayan patronları ve çeşitli kurumların üyeleri karikatür boyutunda çizilmiştir (Taner, 2013: 126). Birbirine bağlı küçük sahnelerden oluşan ve yer yer geleneksel halk

tiyatrosunun özelliklerini taşıyan oyunun epik kurgusu, sahneyle izleyici arasında daha ilk anda belli bir uzaklık sağlamaktadır. Oyuncular dans ederek geçit yaptıktan ve anlatıcı oyunun açıklayıcı bilgilerini verir, oyundaki kişiler kendilerini tek tek ya da koro halinde tanıtır (İpşiroğlu, 1992: 223). Oyunda, kendilerinin olmayan bir eşek yüzünden birbirine giren, yanlış koşullandırılmış, gözleri gerçeklere kapalı iki ırac arasında başlayan çatışmanın aşama aşama büyüyerek bir ülke sorununa dönüştürülüşü gösterilmektedir. Eleştirilen, bir yandan toplumun çeşitli kesim ve kurumlarındaki bozukluk, bir yandan da uydurma sorunlarla kolayca aldatılabilen, ilgisi gerçek sorunların dışına kolayca çekilebilen sokaktaki adamın bilinçsizliğidir (Yüksel, 1997: 78).

Eşeğin Gölgesi oyunu ilk olarak 1965 yılında İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatroları tarafından, Çetin İpekkaya'nın sahne düzeni ve Yalçın Tura'nın müziği ile sunulmuştur. Ancak Haldun Taner'in politik taşlama çizgisi en keskin olan bu oyunu, sahnelendikten kısa bir süre sonra yasaklama engeline takılmıştır (Yüksel, 2013: 79).

Ordu Belediyesi Karadeniz Tiyatrosu tarafından 2012 yılında sahneye konulan *Eşeğin Gölgesi* oyununu Murat Demirbaş yönetmiştir. Gündelik yaşamda yaşanan aksaklıklara, sisteme, kişilere yönelik göndermelerin altı çizilmiş ve eser, yazarın da amaçladığı gibi toplumsal bir karikatüre dönüştürülmüştür (Akmen, 2012).



Resim 68- Eşeğin Gölgesi (Ordu Belediyesi Karadeniz Tiyatrosu) 2012

<http://www.haber34.com/devlet-tiyatrolari-sehri-buyuluyor-5100.html>

Eşegin Gölgesi, Haldun Taner'in tümüyle toplumsal tiplerle kurguladığı, ironiyle düzen eleştirisi yaptığı bir oyundur. Önceki oyunlarında oyun kişileri karakter özellikleri taşıırken, *Eşegin Gölgesi*'ndeki kişileri karikatür boyutunda kalın çizgilerle betimlenen halk tipleridir. Murat Demirbaş, açık biçim göstermeci biçimde sahnelediği oyunda zaman zaman da ortaoyununa ilişkin bir oyunculuk dili kullanmıştır. Dans ve müzikle zenginleştirilen önoyun ve sonoyunla, oyun mesajı daha belirgin hale getirilmeye çalışılmıştır. Oyun, Çetin Altay'ın ışık tasarımı ve göstermeci tiyatro düzenine uygun dekor ve giysilerle sergilenmiştir (Karakadıoğlu, 2012: 44).

Oyun boyunca sahne arka planında görülen karikatürler, çeşitli mizah dergilerinden seçilmiş, farklı çizerlerin karikatür örnekleridir. Türkiye'deki adalet sistemine dair eleştiri barındıran ve farklı dönemlerde çizilmiş olan bu karikatür kareleri, bir tür tarihi ve mizahi kolaj örneği oluşturmuştur. (Resim 68) Oyunun masalsi mekanı ve gerçektışı denilebilecek abartıdaki karikatürize tipleri ile gerçek dünyada meydana gelmiş olayların hicvedilmesiyle oluşturulmuş karikatürlerin, aynı sahnede görsel olarak buluşması, Abdalya ile Türkiye arasındaki benzerlikleri anımsatmaktadır.

Üç evrede ele alınan Haldun Taner tiyatro yazarlığının ilk evresinde, değişen toplumun değer yargıları, ikinci evrede abartılı genel tipler üzerinden toplumsal olaylar ve sorunlar, üçüncü evrede ise abartılmış karikatür tiplerle toplumsal taşlamalar üzerine hikayeler kurulmuştur (Yüksel, 2013: 130). Haldun Taner'in tiyatro yazarlığının üçüncü evresi olarak anılan kabare oyunlarında güncel olaylar, abartılı ve eğlenceli bir dille açık biçim özelliklerinden yararlanılarak konu edilmiştir. Vurucu ve güldürücü gücünü tekerleme, şaka, nükte, alay, fars gülünçlemesi gibi geleneksel yöntemlerin güncel politik, toplumsal taşlama ile kaynaştırılmasından alan kabare tiyatrosu oyunları Haldun Taner'in yanılısamacı tiyatrodan göstermeci tiyatroya adım adım geçişinin son aşamalarını yansıtmaktadır (Yüksel, 2013: 160).

Kabare, her türlü güncel sorunu ince bir alayla, iğneleyici, yerici, taşılayıcı bir tutumla ele alıp toplum eleştirisine yönelen bir tiyatro türüdür. Özellikle siyasal ve toplumsal konulara yoğunlaşan kabarede şarkılar, danslar, skeçler, monologlar ve kısa filmler bile yer almaktadır. Kabare eğlendiricidir ama temelinde ciddiyet vardır. Olaylara, insanlara; zaman zaman da insanların kendilerine mizahi gözlükle baktıran,

belirli bir olgunluk ve uygarlık aşamasıdır (Akmen, 2012). Haldun Taner'e göre kabare, bir ayna olarak tanımlanan tiyatroya göre dev aynası gibidir. Anlatmak istediklerini daha da büyüterek göstermekte ve toplumda yer alan güncel olayları çevik, vurucu, devingen bir şaka ile taşlamaktadır. Gündelik yaşam sığağı sığağına eleştirildiği için kabare tiyatroları her gün kendisini yinelemek zorundadır (Basat, 2014: 79). Aziz Çalışlar kabare türünü şu şekilde tanımlamıştır:

“Egemen sınıf ve toplum düzenine karşı çıkmak amacıyla, daha çok güncel, politik konuları, toplumsal ve kültürel yaşamdaki yozlaşmayı, şakayla karışık, iğneleyici bir dille, toplum eleştirisi yapan, şarkı, parodi, skeç, söylev, sözsüz oyun ve karikatür'den kurulu, doğaçlamaya açık bir türdür“ (Çalışlar, 1993: 94).

Haldun Taner, tiyatro alanında kabare oyunlarının ülkemizde ilk yazarı, tanıtıcısı ve uygulayıcısı olmuştur. Taner'in ilk kabare tiyatrosu denemesi, 1962'de İstanbul Gen-Ar Klüp'te gerçekleşmiştir. Taner'in kabare tiyatrosu Batı'daki benzerleri gibi, günü gününe yaşandığı için nesnel olarak değerlendirilemeyen olaylara ve sorunlara alaycı, düşünsel bir uzaklıktan gülerek bakabilmiştir (Yüksel, 2013: 101-103). Toplumun güncel olarak içinde bulunduğu pek çok olay, bu oyunlarda çizilen çarpıcı karikatür tipler yoluyla kabare oyunları içinde bulunan tablolarla sergilenmiş ve eleştirilmiştir. Ayrıca parodisi yapılan ünlü kişiler iğneleyici bir dille biçimlendirilmiş ve karikatürler olarak sahnede yer almıştır (Yüksel, 2013: 127-130). Haldun Taner'in gerçek anlamda kabare yazarlığı evresi ise 1967'de Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nun kurulması ile başlamaktadır. Haldun Taner, Zeki Alasya ve Metin Akpınar, birkaç yıl içinde çok tutulan bir türe dönüşecek olan kabare tiyatrosunun çekirdek ekibini oluşturmuştur (Yüksel, 1997: 80).

“Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nda toplumsal eleştirinin, karikatürize edilmiş tipler aracılığı ile yapıldığı görülür. Bununla birlikte eleştirilen birine o kişinin kullandığı ifadeler ve belirgin fiziksel özellikleri ile gönderme yapılır. Eleştirileri yapılan siyasetçiler, sanatçılar da dahil olmak üzere tüm kişilerin karikatürize edilerek tipleştirildiği görülür. Bu sayede kişi ve kişilerden çok toplumsal yapının zarar görmesine neden olan zihniyetin altı çizilir” (Basat, 2014: 83).

Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nun ilk ürünü olarak sahneye çıkarılan *Vatan Kurtaran Şaban*, şarkılı-danslı güncel politik taşlama içeren bir kabare tiyatrosu

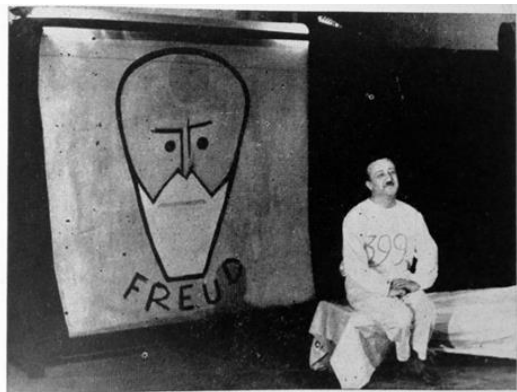
örneğidir. Zeki Alasya ve Metin Akpınar'ın oyunculuklarıyla uzun süre gündemde kalan oyunda, iktidara yeni gelen bir partinin Kültür Bakanlığı müsteşarı olarak atanan Şaban Bey'le özel kalem müdürünün, Efendi-İbiş ilişkisini anımsatan komik ikili konumu içinde yaptıkları icraatlar taşlanmaktadır. Böylece modern kabare anlayışı ile geleneksel tiyatro öğelerinin buluştuğu bir örnek ortaya çıkmıştır (Yüksel, 2011: 11). *Vatan Kurtaran Şaban*; siyasetin, kültür ve sanat hayatımızdaki gölgesini ve kültür-sanat hayatımızda yaşadığımız tuhaflıkları ele alan bir güldürüdür. Türkiye'nin 27 Mayıs'tan sonra yaşadığı koalisyon dönemi dile getirilmiş ve koalisyonda yer alan partilerin çeşitli görünüşlerinin kültür ve sanat politikası içinde yansıtılma işlemi sergilenmiştir (Yüksel, 2013: 127).

Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nda rol almış oyuncuların Ali Erdoğan, 2001 senesinde Kabare Dev Aynası Topluluğu'nu kurmuştur. Bu topluluğun 2012 senesinde sahnelediği *Şakayla Söyler Haldun Taner* isimli oyunda, Haldun Taner'in *Vatan Kurtaran Şaban* ve *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım* oyunlarındaki sahnelerden bir kolaj sunulmuştur.

Ali Erdoğan'ın oyuncu kimliğiyle yer aldığı ilk tiyatro, Ankara Halk Tiyatrosu'dur. 1987'de İstanbul'a gelmiş, Nokta Tiyatrosu'nda ve Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nda irili ufaklı rollerde oynamıştır. 2001'de kurduğu Kabare Dev Aynası'nda, güncel olayları yakalayan ve sahneye taşlama şeklinde getirip yansıtan *İlişkime İlişme*, *Külahıma Anlat*, *Yolumuzu Bulalım*, *Sansasyonun Kadar Konuş*, *İnsanoğlu İnsan*, *Küçük Ama Önemli Bir Rol*, *Başka Kapıya*, *Tıpkısının Aynası* gibi oyunları yazmış, yönetmiş ve başrollerinde yer almıştır. 2011-2012 sezonunda sahnelenen *Şakayla Söyler Haldun Taner* oyununda, *Vatan Kurtaran Şaban* ve *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım* oyunlarından bir kolaj sahnelemiştir. Birinci perdede Haldun Taner'in 1965 yılında yazdığı *Vatan Kurtaran Şaban* oyunundan bölümler izlenirken genel bozukluklar, ölçsüzlüklere karşı geçmişten günümüze sosyal adalet anlayışsızlığında pek önemli değişiklikler olmaması görülmektedir (Akmen, 2012). Oyunun ikinci bölümündeyse, Taner'in II. Meşrutiyet'ten 1960'ların sonuna değin bir zaman dilimi içinde Cumhuriyet'in yakın tarihinde gerçekleşen toplumsal değişimleri Vicdani ve

Efruz adlı iki karakterin yaşam hikayeleri aracılığıyla anlattığı, yazım yılı 1964 olan *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım*'dan dört skeç yer almaktadır.

Haldun Taner, *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım* oyununda geleneksel tiyatromuzun özgül niteliklerini somut bir yaklaşımla değerlendirmiştir. Anlatıcı “meddah”, oyun içindeki karakterlerden Vicdani ile Efruz ise “Karagöz Hacivat” ikilisi şeklinde çizilmiştir. Dekor, göstermelik kullanımının işlevselliğinden yararlanılarak tasarlanmıştır. Söz ve hareket güldürüsü düzeyinde geleneksel tiyatromuzun tüm teknikleri kullanılmıştır (Doğan, 2009: 418). Vicdani ve Efruz tipleriyle, birbirine karşıt düşen iki ayrı davranış biçimi ve bu davranışların yarattığı gülünç durumlar sergilenmiştir. Türkiye’de geçimini güçlükle sağlayan kişilerin yıllar süren sömürülüşleri güldürü havasında verilmiştir. Ancak zaman geçerken bu tipleri yaratan toplumsal koşullar, baskı ve sömürüye dayanan sistem değişmemektedir (İpşiroğlu, 1998: 79). Taner, *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım*'da kotardığı içerik ve biçimle Türk Tiyatrosu’nun genel yönelişine çeşitli açılardan katkıda bulunmuştur. Politik tiyatro doğrultusunda ilk önemli adımı atmış, göstermecî biçimi bu tür tiyatro doğrultusunda etkili bir biçimde değerlendirmiştir. Söz ve hareket güldürüsü düzeyinde geleneksel tiyatromuzun tüm tekniklerini kullanmıştır. Ulusal-çağdaş tiyatroya ulaşma yolunda Brecht’in epik tiyatro yaklaşımı ile geleneksel seyirlik öğeler yetkinlikle birleştirilmiştir (Yüksel, 2013: 78). 1964 yılında yazılan *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım* oyunu ilk olarak Küçük Sahne’de Ulvi Uraz Tiyatrosu tarafından, Ferruh Doğan’ın karikatür çizimlerinden oluşan sahne tasarımıyla sahnelenmiştir (Abacı, 1990: 50). (Resim 69)



Resim 69- *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım* - Ulvi Uraz Tiy. (And, 1973: 185)

Kabare Dev Aynası Topluluğu tarafından sahnelenen *Şakayla Söyler Haldun Taner* oyununun dekor tasarımını gerçekleştirmiş olan karikatürist Mahmut Tibet, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü'nde eğitim görmüş, sonrasında Pasin Benice Animasyon Stüdyosu'nda animatör olarak çalışmaya başlamıştır. Gazete ve dergilerde karikatürleri ve çizgi bantları yayınlanmıştır. Limon ve Leman Dergisi'nde profesyonel karikatürist ve reklam sektöründe sanat yönetmeni olarak çalışmıştır. Yayınlanmış üç karikatür albümü ve bir kısa animasyon filmi vardır. "Hamdi Yüzbaşı" isimli karikatür tiplemesi ile tanınmış ve "Gez Göz Mahmutçuk" isimli karikatür kitapları yayınlamıştır.



Resim 70- Şakayla Söyler Haldun Taner (Kabare Dev Aynası Topluluğu) 2012

<http://www.kabaredevaynasi.com/oyun.asp?oyunid=46>

Oyunun dekor tasarımında, mekan değişimlerine uygun olarak iki boyutlu, hafif panolar üzerine karikatür çizgileriyle oluşturduğu tasvirler kullanan Mahmut Tibet, oyunun yazarı ve oyuncusu Ali Erdoğan ile birlikte bu karikatürize yorumda karar kıldıklarını belirtmiştir. Kullanılan sarı renkteki dekor panoları üzerine mizah dergilerindeki çizgi tarzıyla karikatür tipleri ve mekan tasvirleri çizmiş olan Tibet, 1965'te Ferruh Doğan'ın çizdiği sahne dekorlarında görülen Freud karikatürünü daha ayrıntılı ve kıvrak çizgilerle işlemiştir. (Resim 70) Mahmut Tibet, kabare tiyatrosu oyunlarında karikatür görselliğinin kullanılması üzerine görüşlerini şu şekilde aktarmıştır:

“Karikatürize anlayış hem dekoru soyutlaştırması aynı zamanda seyircinin algısını kolay yakalaması, canlı tutması ve düş gücünü oyunun içine katması açısından önemlidir. Kabarenin insanı güldüren, çarpıtın, abartılı tarzı,

kendisiyle aynı dili kullanan karikatürün her dönemde eskimeyen ve yaygın oluşu onu sahne tasarımında önemli bir araç yapmaktadır” (Mahmut Tibet, 07.02.2017 Tarihli Görüşme, Ek: 7).

3.4. Kostüm, Mask, Kukla Tasarımlarında Karikatürize Çizgi ve Formlar

Araştırma çerçevesinde ele alınan tiyatro oyunlarının sahne tasarımlarında karikatürize çizgi ve form kullanımının, çoğunlukla dekor tasarımı ve mekan tasvirleri üzerine olduğu gözlemlenmiştir. Mekan tasvirlerinin yanı sıra insan vücudunun abartılı mimiklerle, çizgisel hatlarla, biçim bozmalarıyla sahnelenmesi ise kostüm, maske, makyaj ve kukla tasarımlarında tercih edilen formlarla sağlanmıştır. Bu bölümde ele alınacak örneklerde, sahne üzerinde devinim halindeki oyuncuyla bedensel ve mimiksel olarak etkileşimli tasarım unsurları incelenecektir. Öncelikle maske, karikatür ve mizah üçlüsüne, Aristoteles’in Poetika eserindeki komedyaya açıklaması üzerinden bakılacak olursa:

“Komedyaya ortalamadan daha aşağı olan karakterlerin taklididir. Bununla birlikte komedyaya, her kötü olan şeyi taklit etmez. Tersine gülünç olanı taklit eder. Bu da soylu olmayanın bir kısmıdır. Çünkü, gülünç olanın özü, soylu olmayışa ve kusura dayanır. Fakat bu kusur hiçbir acılı, hiçbir zararlı etkide bulunmaz. Nasıl ki komik bir maskenin, çirkin ve kusurlu olmakla birlikte, asla acı veren bir ifadesi yoktur” (Aristoteles, 2007: 20).

Aristoteles’in maske yaklaşımı, mizah ve çizgi arasındaki bağlantıyı yakaladığını göstermektedir. Gülen ve acı çeken maskeler, plastik sanat ürünüdür. Plastik sanat ürünü olan, malzeme kullanılarak, canlı performans ile icra edilen bir mizah içerisinde, komedyaya oyunculuğu söz konusudur. Bu bağlamda maskeler komedyanın içeriğine koştur olarak bir tür üç boyutlu karikatür duygusu uyandırmaktadır (Saydut, 2010: 70-71). Bu anlamda pek çok karikatüristin yarattığı karikatür heykelleri veya seramik karikatürlerindeki formlarla benzer özellikler taşıyan grotesk maskler, sahne üzerinde kullanım şekline göre karikatür görselliği ve tipleri yaratabilmektedir. Makyaj, kostüm ve aksesuar tasarımlarında karikatürize yorumun tercih edildiği ilk oyun, Serpil Tezcan’ın sahne tasarımını gerçekleştirdiği *Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı*’dır.

1945 doğumlu sahne tasarımcısı Serpil Tezcan, 1974-2011 yılları arasında Devlet Tiyatroları’nda çeşitli oyunlar için kostüm ve dekor tasarımları

gerçekleştirmiştir. Tasarımcının karikatürize yorum alanında ele alabileceğimiz tasarımı 1998-1999 sezonunda İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen *Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı* oyunudur. Aziz Nesin'in yazdığı bu oyun, Faik Ertener'in yorumu ile her yaştan seyirciye hitap edebilecek şekilde sahnelenmiştir. Çocuk tiyatrosu üzerine uzun yıllar çalışmış olan Ertener, bu Aziz Nesin klasiğini çocuklarla buluşturmayı hedeflemiştir.

Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı oyununda birbiriyle savaşmak isteyen iki kapitalist devletle, bunlara arabuluculuk ederek barış yoluyla kendisine çıkar sağlamaya çalışan sözde yansız bir üçüncü devletin yüksek düzeydeki temsilcileri konu edinilmiştir (Nesin, 2011: 214-215). Birbirleriyle savaşmak için bahane üretmeye meğilli iki ülke olan Düdükçüler ve Fırçacılar, aralarındaki ihtilaflarla bir çözüm üretmeyince devreye aracı devletler girmektedir. Zolponluların ülkesinde buluşan iki ülkenin halkı, yeniden savaşa yönünde ortak karara varır. Büyük kulaklı Düdükçüler ile iri burunlu Fırçacıların sıcak savaşa doğru ilerleyişi güldürü havasında gösterilmiştir. Didaktik üsluptan uzak olarak eğlenceli bir dil kullanarak savaş karşıtı bir tema belirlenmiştir (Sorgun, 1999: 14). *Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı*'nda Aziz Nesin uluslararası konferansları ve siyasal barış girişimlerini gülünçleştirmektedir. Savaş ilanlarının, ateşkes antlaşmalarının bir çeşit oyun ve aldatmaca olduğu, grotesk ve saçma kullanılarak sergilemiştir. Savaş gibi ciddi bir konunun gülünçleştirilmesi, taşlamanın saçma ve abese varan abartısı oyuna karanlık komediya tonunu getirmiştir (Sokullu, 1993: 286).

Aziz Nesin, iletisini aktarabilmek için seyirciyi her düzlemde güldürecek bir oyun kurgulamıştır. Abartılı görünüşleri ve davranışları ile kahramanlarını gülünçleştirmiştir. Abartı yoğunlaştıkça olaylar ve kişiler iyice absürdleşmiş, kimi zaman karikatür nitelikleri kazanmıştır (Çamurdan, 2010: 108-110). Bu oyunda fikri belirleyen söz ve hareket birliğinin görüntü ile zenginleştirilmesi söz konusudur. Uluslararası savaşların ve barış konferanslarının alayla taşlandığı bu kara komedyada sözler kadar görüntüler de anlatımla yüklüdür. Aziz Nesin dille olduğu kadar görüntü ve hareketle de aykırılık, uyumsuzluk ve saçmayı vurgulayan groteski kullanmıştır.

Böylece groteskin geleneksel tiyatrodan sonra çağdaş komedyalarda tekrar önem kazanan bir öge olduğu görülmektedir (Sokullu, 1993: 333-335).

Aziz Nesin özellikle soyut olarak nitelenen oyunlarında gerçeklerin derinine, özüne inmek istediğini, bu yüzden masal anlatımı, simgesel anlatım gibi yollara başvurduğunu ve soyutlamayı, gerçekleri göstermenin bir aracı olarak kullandığını açıklamıştır (Şener, 2003: 162). Oyundaki simgesel anlatım, soyutlamalar ve grotesk görüntüler, Serpil Tezcan'ın sahne tasarımına da yansımıştır. Bu temsil daha çok çocuklara yönelik hazırlandığı için kara mizah atmosferi daha renkli karakterler ve mekanlar yaratma adına seyreltilmiştir. Sahne fonunda ve aksesuarlarda renkli karikatür figürleri bulunmaktadır. Devletlerarası anlaşma konferansı, büyük kamyon lastiklerinden yapılmış kürsülerden yapılmıştır. Oyunun mizahi ve grotesk atmosferine uygun olarak Düdükçüler ve Fırçacıların kostümleri canlı renklerde tasarlanmış, plastik makyajla abartılı yüz hatları elde edilmiştir. (Resim 71) Böylece Aziz Nesin'in oyun metninde oluşturduğu soyutlama dili, sahne üzerinde karikatürize formlarla görselleştirilerek kurulmuştur.



Resim 71- Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı (İstanbul Devlet Tiyatrosu) 1998-99

Karikatür çizgilerinin dekor parçalarında kullanımına verilen çeşitli tasarım yaklaşımlarına karşın, kostüm tasarımlarında yeterli sayıda örneğe rastlanmaması, karikatürize yorumlardaki dekor ve kostüm uyumsuzluğu doğurmaktadır. Adana Devlet Tiyatrosu tarafından 2002-2003 yıllarında sahnelenen *Abdülcanbaz* oyununda ise tasarım açısından incelenen önceki *Abdülcanbaz* temsillerinden farklı olarak, dekor

parçalarında görülen karikatür çizgileri kostüm tasarımlarına da adapte edilebilmiştir. Adana Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen *Abdülcanbaz* yorumunda, kostüm tasarımı Turhan Selçuk'un çizgi-roman serisinde yarattığı kıyafet biçimlerine sadık kalınarak oluşturulmuştur. (Resim 72) Funda Çebi'nin gerçekleştirdiği bu kostüm tasarımları sayesinde sahne üzerinde mekanı oluşturan dekor elemanlarıyla bir üslup birliği sağlanmıştır. Abdülcanbaz çizgi romanlarında mekanlar ve dekorlardan çok karakterler ve kostümleri de ön plana çıkmaktadır. Bu da kostüm tasarımı oluştururken yeterli referans çizimlerini bulmak ve bu çizimlerdeki iki boyutlu kıyafetleri giyilebilir hale getirmek adına yeterli görsel kaynağı sağlamıştır.



Resim 72- Abdülcanbaz Kostüm Tasarımları (Funda Çebi) 2002-2003

Araştırma sürecinde Devlet Tiyatroları'nda mask ve kukla kullanımının genellikle çocuk oyunlarında tercih edildiği gözlemlenmiştir. Ancak Devlet Tiyatroları'nda çocuk oyunları dışında sahnede karikatürize mask kullanımı adına örnek gösterilebilecek oyunlar arasında Toby Wilsher'ın yönettiği *Sersemeler Evi* (2004-2005) ve *Kral Dairesi* (2007-2008) vardır. İstanbul Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelenen bu oyunlarda, araştırma çerçevesinde ele alınan örneklerde gördüğümüz, karikatürize mekanlar içinde gerçekçi görünümde karakterlerin tersine, gerçekçi dekor ve kostümler içinde karikatürize görünümde karakterler bulunmaktadır. (Resim 73)

Bahsi geçen oyunların yönetmenliği için Türkiye'ye davet edilen Toby Wilsher, aynı zamanda oyunların mask tasarımlarını da gerçekleştirmiştir. "Mask El Kitabı" adlı kitabında mask oyunculuğuna dair bilgilerini aktaran Wilsher, *Sersemeler Evi* ve *Kral*

Dairesi oyunlarında da ortaya koyduğu bu teorilerini uygulamıştır. Mask oyunculuğunda, abartılı hatlara ve mimiklere sahip donmuş suratların, abartısız vücut hareketleriyle canlandırılması üzerinde duran Wilsher, duygu ve düşünce değişimlerinin ufak kafa hareketleriyle de verilebileceğini belirtmiştir (Birkiye, 2008: 21). Bu oyunlarda kullanılan masklar, tamamen oyuncuların suratlarını kapatacak şekilde tasarlanmış ve üzerindeki yüz ifadeleri genel olarak karikatürlerde yaratılan komik tiplerde görülen biçim bozmaları andıracak biçimde, devasa göz, burun veya ağız biçimleriyle şekillendirilmiştir.



Resim 73- Kral Dairesi (İstanbul Devlet Tiyatrosu) 2007-2008

Kral Dairesi ve *Sersemler Evi* oyunlarında görülen mask tasarımlarındaki karikatürize çizgilerden yola çıkarak, daha abartılı yüz hatlarında ve büyük boyutlarda masklara da örnek göstermek gerekirse, 2005-2006 sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen *Keloğlan Keleşoğlan* oyununu inceleyebiliriz. Bu oyunda kullanılan farklı ölçeklerde mask ve kukla tasarımlarıyla masalsı ve fantastik bir görsellik yaratılmıştır. Devlet Tiyatroları'nda daha önce pek çok kez çocuk oyunlarının baş kahramanı olarak görülen Keloğlan, masal, tekerleme, bulmaca, fıkra, şiir, hikaye gibi çeşitlemelerden oluşan Selçuklu mizahında yer alan bir motiftir. Cumhuriyet Dönemi öncesi Türk Mizahı'nda önemli bir yer tutmaktadır. Keloğlan masallarında masalsı ve gerçeküstü motifler çoğunluktadır. Bu masallardaki mizah, hile ve tuzakların olduğu olağan görüntülerdeki zeka ve kurnazlık oyunlarından türemektedir. Masallarda yer alan eski aşiret törelerinin ve kahramanlıkların kalmadığı görülür ve her aşiretin kalbinde yatan padişahlık hakkını Keloğlan temsil etmektedir. Daha ciddi bir görünüm

taşıyan bu padişahlık hakkı, mizahi bir kimlikle Keloğlan'da sembolleşmektedir (Öngören, 1998: 45).

Keloğlan Keleşoğlan'ın yazarı ve yönetmeni olan Ulviye Karaca, aynı zamanda oyunun mask ve kukla tasarımlarını da gerçekleştirmiştir. 1991 yılında Ankara Dil, Tarih ve Coğrafya Fakültesi'ndeki eğitimi sırasında kukla yapmaya başlayan Karaca, TRT'de yayınlanan çocuk programları için kukla tasarımı ve uygulamaları yapmıştır. Polonya'da gördüğü kukla eğitimi sonrasında yer aldığı ilk proje *Keloğlan Keleşoğlan* oyunu olmuştur. Çünkü kukla ve maske yapım-kullanım tekniklerini öğrenerek, öncelikli olarak Türk kültürünü yansıtan oyunlarda uygulamak istemiştir. Bu oyunu kukla ve maske tiyatrosu örneği olarak tanımlayan Ulviye Karaca, hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap etmeyi amaçlamıştır. Kukla tiyatrosunun özünde hicvetme, tartışma yaratma ve eleştirme olduğunu belirten Ulviye Karaca, *Keloğlan Keleşoğlan* oyununda grotesk tarzda mask tasarımları, abartılı yüz hatları ve karikatürize formlar yaratmıştır. (Resim 74) Oyunda kullanılan iki boyutlu, üç boyutlu, sembolik tarzlar ve farklı boyutlarda oluşturulmuş masklar, oyuna görsel bir zenginlik kazandırdığı gibi abartılı formlarla mizahi görünümü de güçlendirmiştir. Türkiye'de ilk defa uygulanmış olan, tamamı kukla ve maskelerden oluşan bu oyunda, üç farklı kukla (bunraku, pacenka, java) ve üç farklı maske (tam mask, yarım mask, el maskı) türü ve tekniği uygulanmıştır. Bu teknikler aynı zamanda oyunculukta vücut dilini ön plana çıkarmıştır.



Resim 74- Keloğlan Keleşoğlan (Ankara Devlet Tiyatrosu) 2005-2006

Oyunun sahne tasarımını Zeki Sarayoğlu ve kostüm tasarımını Melike Başkan gerçekleştirmiştir. Özellikle oyun dekorlarında görülen ev, değirmen, kale gibi yapıların tasvirlerinde kullanılan çizgisel biçimler ve taramalar, bir tür karikatür görselliği

yaratmıştır. Tasarımı oluştururken karikatürize çizgileri kullandığını belirten Sarayoğlu, çocukların ilgisini çekebilecek hareketli, abartılı çizgiler ve renkler kullanmayı tercih etmiştir. Bu tarz bir stilize dekor seçimine, oyunda kullanılacak kukla ve masklarla uyumlu olması açısından yönetmenle ortaklaşa karar verilmiştir. Oyun sırasında mekan değişimlerinin hızlı ve seri bir şekilde yapılabilmesi için hafif ve iki boyutlu panolar tercih edilmiştir. Kullanılan masklarla sahnede devleşen oyun karakterleri yanında mekanları tasvir eden dekor panoları, küçük birer karikatür şeklinde kalmıştır. Yaratılan bu ölçek tezatlıkları, sahne üzerindeki grotesk anlatıma ve çizgi filmlerde görülecek türden boyut çeşitlendirmesine imkan sağlamıştır.

Devlet Tiyatroları dışında karikatür çizgilerinin, formlarının kukla ve mask tasarımlarındaki etkilerinin görüldüğü oyunlara *7 Şekspir Müzikali*, *Surname 2010* ve *Soytarım Lear* örnek gösterilebilir.

2009 senesinde Oyun Atölyesi tarafından sahnelenen *7 Şekspir Müzikali*'nin yönetmenliğini Kemal Aydoğan, sahne tasarımını Bengi Günay gerçekleştirmiştir. Yedi evreye bölünen erkek yaşamı, Shakespeare'in kaleme aldığı dizelerle müzikal biçimde soytarıların da bakış açıları ile anlatılmıştır. Müzikalin karikatürize yorum konusunda ele alınacak unsurları, sahnedeki soytarıların kukla olarak kullandıkları tasvirlerdir. Özlem Karabay Acar tarafından tasarlanan bu tasvirlerde görülen karikatürize çizgiler, iki boyutlu formlarda oluşturulmuştur. Shakespeare oyunları ve sonelerinden derlenerek oluşturulan *7 Şekspir Müzikali*'nde William Shakespeare'in portresi, grotesk biçimlerde ele alınarak karikatürleştirilmiştir (Özlem Karabay, 25.04.2017 Tarihli Görüşme, Ek: 12). Bu çizimler oyun içinde kukla olarak kullanıldığı gibi afiş tasarımında da yer almıştır. (Resim 75)



Resim 75- 7 Şekspir Müzikali Shakespeare Karikatür Tasvirleri - 2009

İstanbul Şehir Tiyatroları'nın 2010-2011 sezonunda sahnelenen *Surname 2010* oyununu yazan ve yöneten Yiğit Sertdemir, proje tasarımını Candan Seda Balaban ile birlikte gerçekleştirmiştir. Oyunun temasını oluşturan surnameler; Osmanlı Dönemi'nde sünnet, düğün, şenlik gibi olayları anlatan resimli albümlerdir. Minyatür tekniğinde resmedilmiş olan surnamelerin figürleri arasında ve yerleştirilişlerinde belli bir hiyerarşi vardır. Simgesel bir anlatım kullanılmasının yanında derinlik, perspektif gibi Batı anlayışının ürünü olan resmetme teknikleri uygulanmamıştır. Surnameler içinde yer alan her pafta bir olay veya hikaye anlatmaktadır. Yazıyla veya resimle hikaye anlatma gelenekleri, bulunduğu coğrafyanın aynı zamanda kültürünün yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. *Surname 2010*, hem hikaye anlatma kurgusunu hem de görsel biçimini, edebiyat, tiyatro geleneğinden ve surnamelerden almıştır (Özel, 2011). Surnamelerde görülen iki boyutlu anlatım tekniği, geleneksel formlarda ele alındığı zaman minyatür sanatı ile sınırlı kalmaktadır. Ancak buradaki motifler ve figürler başka sanat formları da kullanılarak biçim bozmalarla tekrar oluşturulduğunda, karikatüre yakın bir görsellik oluşmaya başlamaktadır. Türkiye'de mizah ve karikatürün köklerini minyatür anlatım tekniği ile bağdaştıran Serhat Özer ise, bu türler arasındaki benzerlikleri şu şekilde açıklamıştır:

“Türkiye’de mizahın gelişimine değinirsek kısaca minyatür sanatına bakmak gerekecektir. Minyatürün temel özelliklerinden biri olan bir metne bağlı-anlatımcı öykülemeci yaklaşımı bağlamında metinsel kurguya bağlanması açısından çizgi romanla akraba olmuştur. Ayrıca anlatımın iki boyutluluğu, çizginin sadeliği, abartıya açık oluşu ve kendi içinde yeni bir gerçeklik düzlemi yaratması ile yaşadığımız coğrafya çizerlerine fikrinsel bir temel oluşturmuş olabilir” (Özer, 2014).

Surname 2010 oyunuyla beraber, minyatür görselliğinin kullanıldığı surnamelerdeki iki boyutlu figürler ve hikaye anlatım biçimleri, üç boyutlu ve abartılı figürler aracılığıyla görsel ve işitsel olarak estetize edilmiştir. Farklı ebatlarda sahnede bulunan surname figürlerinin kuklaları, grotesk bir dünya yaratmıştır. (Resim 76)

Surname 2010 oyunundaki Sühendan Hanım'ın, hayalinde defterin sayfaları arasına dalarak gezinmeye başlamasıyla, şenliği oluşturan birbirlerinden bağımsız küçük parçalar sahneye çıkmaktadır. Bu giriş faslında şarkılar söylenmekte ve cambazlar oynamaktadır. Doğu geleneğindeki genel anlatım kurgusuna uygun olarak

parçalı bir yapıda seyreden hikayeler, geleneksel kültüre dair zengin bir görsellik oluşturmuştur. Oyunun en yaratıcı sahneleri olan İstanbulbazlar, siyah kostümler içinde, insana ait olan, olmayan, canlı cansız ayırt etmeksizin her türlü sesle ve bazen ellerindeki objeleri de mizansene katarak İstanbul insanının, şehrinin ve yaşamının portresini çizmektedir. Oyunda aynı zamanda Türk tiyatro geleneğini oluşturan üç temel öğenin başat temsilcileri olan Hacivat-Karagöz (Gölge Tiyatrosu), İsmail Dümbüllü (Meddah, Ortaoyunu) ve İbiş kuklaları yan yana gelerek birbirleriyle konuşmakta ve aynı mekanı paylaşmaktadırlar (Özel, 2011).



Resim 76- Surname 2010 (İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatrosu) 2010-2011

<http://danzon2008.blogspot.com.tr/2011/02/surname-2010-yigit-sertdemir-candan.html>

Surname 2010 oyununda, Türkiye’de gerçekleştirilen sahne gösterileri içinde benzerine az rastlanan çeşitlikte özgün kukla ve mask tasarımı gerçekleştirilmiştir. Oyunda yer alan farklı büyüklüklerde onlarca mask, kukla ve kostümün tasarımı Candan Seda Balaban’a aittir. Bir Osmanlı surnamesinin paftalarını çevirir gibi sahnede geçit yapan farklı figürlerin, üç boyutlu olarak tasvirleri karikatürize denebilecek bir abartıyı da doğurmuştur. Farklı kukla tekniklerini kullanan, çoğu insan büyüklüğünde, bazıları ise 4-5 insanın oynattığı büyüklükte pek çok kukla, özellikle sahne fonu boş ve siyah bırakılmış olan sahnede etkileyici bir görsellik yaratmıştır. Candan Seda Balaban bu oyunda gerçekleştirdiği tasarımlarla 2011 senesinde Afife Jale Tiyatro Ödülleri, Direklerarası Seyirci Ödülleri, İsmet Küntay Tiyatro Ödülleri ve Tiyatro Dergisi Ödülleri’nde en başarılı kostüm tasarımına layık görülmüştür.

1971 doğumlu Candan Seda Balaban, 1999 yılından itibaren maske ve kukla çalışmalarına başlamış, 2002 yılında ilk maske sergisini açmıştır. 2004 yılında kurduğu “Atölye Curcunabaz” ile pek çok tiyatro oyunu ve televizyon programına kukla ve maske tasarımı uygulamıştır. Aynı zamanda kukla oynatıcılığı ve oyunculuk alanlarında da bulunmuş olan Balaban, çok yönlü bir sanatçı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Farklı farklı birçok yönetmenle çalışmaktansa aynı yönetmenle farklı projeler içinde bulunmayı tercih eden Candan Seda Balaban, Yiğit Sertdemir’in Shakespeare’in *Kral Lear* oyunundan uyarladığı *Soytarım Lear* oyununda da mask, kukla ve dekor tasarımlarıyla yer almıştır. *Kral Lear* tragedyasının bu sefer soytarların dilinden anlatıldığı oyunda, krala en yakın kişilerden olan soytarı, yanına aldığı başka soytarlarla birlikte hikayeyi bir de kendi gözünden paylaşmaktadır. Yiğit Sertdemir, *Kral Lear* oyununa yaklaşımını şu şekilde açıklamıştır:

“Bu oyundaki Soytarı tiyatro literatürünün en ünlü soytarısı. Bugünün entelektüeline karşılık geliyor diyebiliriz. Çok zeki, mizah yüklü, lafını esirgemez. Bütün kritik anlarda Lear’ın yanındadır ama metinde bir noktada yok olur. Ben “Soytarıca bir Lear nasıl olurdu?” diye düşündüm ve ortaya bu çıktı” (Arslan, 2014).

Bu anlatım biçimine uygun olarak oyun grotesk bir dille yeniden yaratılmıştır. Uyarlamanın grotesk yapısı, oyun kişilerinin gizli hesaplarının, hırslarının ve sevgilerinin daha belirgin olarak ortaya çıkarılmasını sağlamıştır. Oyunda kullanılan maskeler, karakterlerin yüzlerini gizlese de, gerçek kişiliklerini daha saydam şekilde açığa çıkaran bir işleve bürünmektedir. (Resim 77) Oyuncular kimi zaman maskelerini çıkararak kimlik değiştirebilmiş, kimi zaman sahne üzerindeki orkestraya katılarak müziğin bir parçası olabilmıştır. Uyarlaması ve yönetmenliği Yiğit Sertdemir tarafından yapılan oyun, Altıdan Sonra Tiyatro ve Tiyatro Pangar ortak yapımı olarak 2014 yılında sahnelenmiştir.

Oyuncuların kullandığı çeşitli masklarla, Shakespeare karakterlerinin birer karikatürü çıkarılmıştır. Kostümlerde, maskelerde kullanılan canlı renkler, abartılı yüz hatları ve aksesuarlar oyunun grotesk anlatımını zenginleştirmiştir. Bunların yanında dekor etmenleri içindeki iki boyutlu, siyah-beyaz süslemeler ve Lear’ın kullandığı tahta at figürü karikatür görseelliğine yakın çizgilerle oluşturulmuştur. Oyunun genel

atmosferi içinde tüm görsel etmenlerin biçimsel ve lekesele değerleri, eğlendirici bir hareketliliğe hizmet etmiştir.



Resim 77- Soytarım Lear (Altıdan Sonra Tiyatro / Tiyatro Pangar) 2014

<http://www.milliyetsanat.com/yazar-detay/seckin-selvi/kral-soytarim-lear-shakespeare-e-450-yas-gunu-armagani/4000>

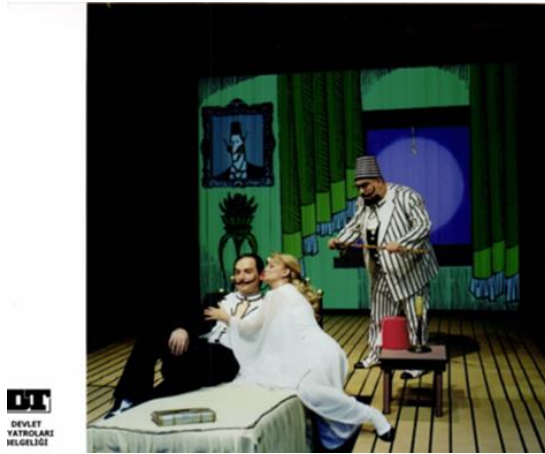
3.5. Karikatür Çizgilerinin Projeksiyon Tekniğiyle Sahne Tasarımında Kullanımı

Karikatür, temelde iki boyutlu, yalın ve çizgisel bir görsel iletişim diline sahip olması sebebiyle pek çok farklı formda ve teknikte karşımıza çıkabilmektedir. Bu özellikleri de kullanım alanlarını ve şekillerini genişletmektedir. Karikatür çizgilerinin sadece somut ve hacimsel olarak sahnede varolmasından ayrı olarak projeksiyonla yansıtma tekniğiyle hikaye anlatım şekline başka bir boyut katabildiği de bu bölümde ele alınacak örnekler dahilinde görülmektedir. Karikatür çizgilerinin sahne üzerinde bu teknikte kullanımına ilk örnek olarak, daha önceki bölümlerde bahsi geçen Abdülcanbaz oyununun Devlet Tiyatroları'ndaki son temsili incelenecektir.

Abdülcanbaz oyununun Devlet Tiyatroları'nda sahnelenen üçüncü ve son temsili Dostlar Tiyatrosu'nun uyarlaması ile 2002-2003 yılları arasında Adana Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir. Gösterimi Metin Belgin yönetmiş, dekor tasarımını Murat Gülmez ve kostüm tasarımını Funda Çebi gerçekleştirmiştir.

1999 yılından itibaren Devlet Tiyatroları'nda dekor tasarımı üzerine görev yapan Murat Gülmez, akademik eğitimini 1997 senesinde Dokuz Eylül Üniversitesi Sahne Tasarımı Bölümü'nde tamamlamıştır. Devlet Tiyatroları'nda yetmişin üzerinde oyunun sahne tasarımında görev almış ve çeşitli özel tiyatroların oyunlarında çalışmıştır.

Abdülcanbaz çizgi-roman serisinin yaratıcısı ve oyun yazarı olan Turhan Selçuk'un çizgileri, bu yorumun sahne tasarımında da kendisini göstermektedir. Murat Gülmez ile yapılan röportajda, Metin Belgin ile birlikte oyun provaları öncesinde Turhan Selçuk'un ziyaretine gittiklerini ve onun arşivindeki çizimlerini inceleyerek, tasarım için gerekli olabilecek mekan ve eşya tasvirlerini çıkartmaya çalıştıklarını belirtmiştir. Sonrasında bu çizimlerin kılavuzluğunda Turhan Selçuk'un çizgisini taklit ederek dekor tasarımını şekillendirilmiştir. (Resim 78) Dekorun realize edilmesinden önce ise oluşturulan bu çizimler Turhan Selçuk'a gönderilerek onayı alınmıştır. Dekor tasarımının ana parçaları bir projeksiyon perdesi ve zemin platformundan oluşmaktadır. Projeksiyon perdesi aslen bir çerçeve içerisinde dikine gerilmiş beyaz şerit lastiklerle oluşturulmuştur. Bunun amacı oyun kişilerinin gerektiğinde bu perdeye yansıtılan mekan tasvirleri içinden sahneye çıkabilmesini sağlamaktır. Bu sayede iki boyutlu çizgiden, üçüncü boyuta geçiş görsel olarak elde edilmiştir. Aynı zamanda perdenin arkasından yansıtılan ikinci bir ışıkla oyuncuların silüetleri, perde üzerine yansıtılan çizimlerle birleştirilerek bir tür gölge oyunu yaratılmıştır. Projeksiyon perdesi önünde yer alan zemin platformunda ise Turhan Selçuk'un karikatürlerinde sıkça görülen konturlar yer almaktadır. Murat Gülmez, Turhan Selçuk'un çizgilerini taklit ederken bu usta kaleminden yeni bir çizgi tarzı öğrendiğini ve daha sonraki tasarım çalışmalarında da bu tarzdan yararlandığını belirtmiştir (Murat Gülmez, 14.06.2016 Tarihli Görüşme, Ek:1).



Resim 78- Abdülcanbaz (Adana Devlet Tiyatrosu) 2002-2003

Abdülcanbaz oyununda karikatür çizimlerinin mekan tasviri yaratma adına kullanımında farklı olarak, *İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı* adlı oyunda ise projeksiyonla tek tek yansıtılan karikatür kareleriyle sahne üzerinde sözel anlatıyla paralellik taşıyacak şekilde görsel anlatı aracı oluşturulmuştur.

İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı, 2013-2014 yılları arasında İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda Elif Erdal'ın yönetiminde sahnelenmiştir. Tek kişilik olan bu oyunda üniversiteden yeni mezun olmuş ve askerliğini yapmış bir gencin iş arayışı sırasında Türkiye'de yaşanan ekonomik krizlerin etkisi ile çaldığı her kapının yüzüne kapanması veya kendisine uygun insani şartlarda bir çalışma alanı bulamaması sonucu yaşadığı traji-komik olaylar anlatılmaktadır. Ali Cüneyt Kılıcıoğlu'nun yazdığı oyunda, Berkay Tulumbacı başarılı bir oyunculuk sergilemiştir. *İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı*, iş başvurularının bir maratona dönüştüğü ve her olumsuz yanıt sonrası beklentilerin azaldığı bir ekonomik kriz dönemini anlatırken, olayların tüm güncelliği ile hem keyifli hem de acıklı bir kara komedi haline gelmektedir. Oyun içinde dile getirilen yakın tarihlere ait ekonomik veriler, borsa endeksleri, döviz fiyatları ve oyun kitapçığında tüm ayrıntıları ile bahsedilen Türkiye'nin geçirdiği ekonomik krizler, o dönemin iç karartan durumunu seyirciye hatırlatmaktadır. İşsizlik gerçeğine yeni bir bakış açısı kazandıran ve iş arama sürecinin bir travmaya dönüşümünü aktaran oyunda, sahne üzerinde kullanılan üç boyutlu simgesel dekor parçalarının yanı sıra sözlü anlatı projeksiyon perdesine yansıtılan karikatür çizimleriyle desteklenmiştir. Oyunun dekor ve kostüm tasarımı Suzan Erbilgin, karikatür tasvirleri Emrah Sönmez tarafından yapılmıştır.



Resim 79- İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı (İstanbul Devlet Tiyatrosu) 2013-2014

Yönetmen Elif Erdal tarafından kararlaştırılan oyun anlatımında karikatür kullanımı, Emrah Sönmez tarafından oyun kahramanının fiziken canlandığı ana olayların yanında gelişen olay örgüsü ve bahsi geçen yan karakterlerin karikatürize biçimde çizilmesi şeklinde gerçekleştirilmiştir. (Resim 79) Sinema yönetmenliği, animatörlük ve storyboard çizerliği yapmış olan Emrah Sönmez, bu oyun için çizdiği karikatürler vasıtasıyla, oyun kahramanının macerasının anlatıldığı gerçek mekanları, atmosferi ve durumları izleyiciye tarif edecek şekilde, kahramanın gözünden karikatürize etmiştir. Kahramanı, renkli bir dünyanın içinde siyah beyaz tasvir ederek, onun yalnızlığını ve tek görüş açısını seyirciye daha iyi geçirebilmeyi amaçlamıştır. Yaklaşık 40 adet karikatürle oyunun anlatımına görsel olarak katılmıştır. Oyun akışı boyunca sahne gerisinde bulunan projeksiyon perdesine yansıtılan çizimler, aynı zamanda dekorun ve ışığın birer parçası olmuştur. Her bir çizim dekor içerisinde birer düşünce balonu gibi var olmuştur. Çizim tarzı olarak durumun içerisine en iyi şekilde izleyiciyi sokabilecek tasarım ve renkleri kullanmaya özen gösterdiğini belirten Emrah Sönmez, karikatürlerinin oyunun görsel tasarımına katkısını şöyle açıklamıştır:

“Zaten karikatür gibi olan bu öyküyü, kahramanın bakış açısından, karikatürler olarak anlatma fikri çok yaratıcı bir buluştu. Bana sadece karakterle özdeşleşerek olayları karikatür olarak görsele dökmek kaldı. Çizilen karikatürler, izleyicilerin hayallerinde hikayenin dünyasını kurarken, aslında ne kadar karikatür bir durumun içerisinde olduklarını unutmadan oyunu izlemelerine destek oldu sanıyorum” (Emrah Sönmez, 09.02.2017 Tarihli Görüşme, Ek: 8).

Sözel anlatımı destekleyici karikatür çizimlerinin yanında dekor tasarımı, simgesel olarak iki ayrı kelebek kanadı şeklinde oyuncunun sağında ve solunda bulunmaktadır. Metaforik olarak kozasından yeni çıkmış bir kelebek misali uçmaya çırpınan bu işsiz genç, bu metal kanatların ağırlığı yüzünden yerinden hareket edememekte ve her çırpınışı sonrasında koltuğuna geri dönmek zorunda kalmaktadır. Sahne dekorunu oluşturan bu büyük kelebek kanatları, keskin hatlarla oluşturulmuştur. Siyah fon perdesi önünde yansıtılan karikatürlerle ve yer yer oyuncunun kullandığı renkli aksesuarlarla, kara komedi içinde bir canlılık yakalanmıştır. Bahsi geçen etmenler de oyunun mizahi anlatımı ile bir bütünlük oluşturmuştur.

Karikatür çizgilerinin projeksiyonla sahneye yansıtılmasına yönelik son örnek olan *Kahramanın El Kitabı* adlı oyunda ise, çizgisel bir şehir silüeti kullanılarak oyun karakterinin bulunduğu mekanlar simgesel olarak tasvir edilmiştir.

İlhami Algör'ün "Albayım Beni Nezahat ile Evlendir" ve "Fakat Müzeyyen Bu Derin Bir Tutku" isimli romanlarından uyarlanan *Kahramanın El Kitabı* adlı performans, bir erkeğin "kahraman" imgesinin peşinde İstanbul sokaklarında yaptığı zihinsel yolculuğu video animasyon eşliğinde anlatmaktadır. Bu eğlenceli "anlatı", seyirciyi siyah-beyaz filmler döneminin naif ve tanıdık dünyasında gezdirirken, bir yandan da bu filmlerin imgeleriyle büyümüş bir kuşağın zihnindeki "kahraman erkek" imgesini sorgulatmaktadır. Şule Ateş'in uyarlayıp aynı zamanda da yönettiği bu oyun, İstanbul Tiyatro Festivali ve Talimhane Tiyatrosu ortak yapımı olarak 2016 yılında sahnelenmiştir.

Oyunda 'Metin' adında bir erkeğin, 'kahraman' imgesinin peşinde, İstanbul'un sokaklarında yaptığı zihinsel yolculuk, kıvrak ve eğlenceli bir dille anlatılmaktadır. Hikâyenin anlatıcısı, kendi hikâyesinin kahramanı olmayı istemekte ve bu hikâyeyi bulmak için, İstanbul sokaklarında zihinsel bir yolculuk yapmaktadır. Kahramanlık hikâyesini arayan karakter, zihnindeki İstanbul'un ve çocukluğunun tarihi mekânlarında geçen bu yolculuk sırasında Usta, Maskeli Kedi, Kılıkırkyaran, Sarışın, Sadri Alışık gibi hayali kahramanlarla karşılaşır. Bazısı toplumsal bellekte yer etmiş tipolojiler, bazısı da tanıdık popüler imgeler olan bu kahramanlar, seyirciyi İstanbul'un tanıdık mekânlarına ve aşına oldukları bir geçmişe doğru yolculuğa çıkarmaktadır.

Geleneksel bir form olan 'hikaye anlatıcılığı' ve 'meddah' üzerinden, güncel bir reji araştırması yapmış olan yönetmen, yakın geçmişimizin kültürel kodları üzerinden ortak bir alan açmış ve toplumsal belleğimizi harekete geçirmeyi amaçlamıştır. Bir zamanların meddah hikayeleri gibi hem geleneksel hem de güncel bir zeminde hareket eden *Kahramanın El Kitabı* oyununda, çağdaş bir anlatı metni, dijital dramaturjiyle yorumlanarak hem güncel hem de geleneksel olabilen bir estetiğe ulaşılması hedeflenmiştir. Hikayenin güncelliğine, Ekmel Ertan'ın oluşturduğu dijital dramaturji aracılığıyla teknoloji de dahil edilmiştir. Oyun kahramanını canlandıran Deniz

Celiloğlu'yla birlikte geçmişte seyircinin bir meddahı izlerken aldığı keyfe güncel bir yorumla ulaşılması, oyunun temel amacı olarak belirtilmiştir (Bora, 2016).

Romandan uyarılma bir metin olan *Kahramanın El Kitabı* adlı oyun, birinci tekil şahıs tarafından anlatılan bir monologla ve yer yer seyircinin de dahil edildiği diyaloglarla ilerleyen tek kişilik bir performans şeklindedir. Kahraman ve anlattığı karakterler, her yaştan seyirciye tanıdık gelebilecek olay ve duygu durumları içinde İstanbul'un tarihi mekanlarında gezinmektedir. Sahne görselliği açısından, bir meddahın hikaye anlatırken kullandığı sade aksesuarlar gibi, oyuncunun da sahne üzerinde sade bir grup dekor elemanı kullanması düşünülmüştür. Kahraman tarafından anlatılan hikayelerin mekanları ve şehir silüeti, arka planda siyah bir fon üzerinde sade, mavi çizgilerle tasvir edilmiştir. (Resim 80) Dijital olarak oluşturulan bu çizgisel anlatı, projeksiyonla sahne üzerine yansıtılmıştır. Şehir ve mekanların görsel tasvirlerindeki sade çizgilerin oyunun dramaturjisi ile uyumunu Ekmel Ertan şu şekilde açıklamıştır: “Bu çizgi bir yandan karikatüre de referans vererek oyunun mizahi yapısına, ağır bir meseleyi veya meseleler dizinini karikatürün hafifliğiyle daha kolay anlaşılır ve sindirilebilir kıldı. Hatta çizginin eklediği karikatür tonu metnin üslubunu destekledi” (Ekmel Ertan, 18.02.2017 Tarihli Görüşme, Ek: 9).



Resim 80- Kahramanın El Kitabı (Talimhane Tiyatrosu) 2016

<http://tiyatrolar.com.tr/tyatro/kahramanin-el-kitabi>

Bu çizgisel anlatımla metnin mizahi tarafı sahneye taşınmak istenmiştir. Oyunun dijital dramaturgu Ekmel Ertan ve yönetmeni Şule Ateş'le ortaklaşa karar verilen bu çizgi kullanımı ile sahne üzerinde dekor kullanımı yerine oyuncuyu daha özgür

kılabilecek hafiflikte bir görsel dil amaçlanmıştır. Sahne üzerine yansıtılan mekan çizimlerinde en basit haliyle canlandırma tekniği kullanılmıştır. Kare kare çizilen görüntüler arasında senkron uyumsuzluğu yaratılarak, oluşturulan görsellikte hafif titreşimli bir hareket sağlanmıştır. Böylece kahramanın sallantılı halini ve gidiş gelişlerini yansıtan, bilinç akışına eşlik eden bir üslup yakalanmıştır. Geleneksel tiyatro kökeninden gelen hikaye anlatıcılığı biçimlerini, günümüzün estetik algısına taşıma amacıyla oluşturulan sahne tasarımının fikir kaynağını yönetmen Şule Ateş şu şekilde açıklamaktadır:

“Hikaye anlatma geleneğimizde resim kullanılırdı. Kassaslar, arkalarındaki büyük panolar üzerindeki resimli sayfaları, hikayenin akışına göre çevirirlerdi. “Hikaye Anlatıcılığı” denen estetik biçimi, metin ve sahne estetiği üzerinden güncelleme hedefiyle yola çıkan bu çalışmada, yüzyıllar öncesinin bu çözümünün yerine bu gün neyi koyabiliriz, sorusunun da cevabıdır, bu dijital tasarım” (Şule Ateş, 18.02.2017 Tarihli Görüşme, Ek: 9).

3.6. 1950-2016 Yılları Arası Karikatürize Sahne Tasarımı Yaklaşımlarının Değerlendirilmesi

1950 yılından bu yana Türk Tiyatrosu’nda sahne tasarımı açısından incelenen örnekler dahilinde karikatür çizgilerinden etkilenme veya karikatürize yorum tercihleri çeşitli yaklaşımlarla kendisini göstermiştir. Bu tarz görselliğin kullanıldığı tiyatro oyunlarının araştırılma sürecinde, ağırlıklı olarak Türk Tiyatrosu yazarlarına ait oyunların sahneleme yaklaşımları ele alınmıştır. Araştırma sürecinde karikatürize sahne tasarımı yorumu dahilinde seçilen oyunlar için kaleme alınan eleştirilerde, sahne tasarımı yaklaşımına dair fazla ipucu bulunamadığı için tasarım yorumunun gözlemlenebileceği görsel kaynaklara dijital arşiv veya oyun kitapçıkları vasıtasıyla ulaşılmıştır. Özellikle, ele alınan tarihsel dönemler içinde geriye doğru gidildikçe, oyunlara ait fotoğraflar az sayıda ve bu fotoğraflarda da daha çok oyuncular ön planda olduğu için sahne tasarımına ait doneler yeterince elde edilememiştir. 1950 senesinden günümüze geldikçe sahne görselliği adına daha ayrıntılı ve çok sayıda fotoğrafa ulaşılabilmektedir. Bu konuda incelenen Devlet Tiyatroları oyunlarında, Şehir Tiyatroları ve özel tiyatro topluluklarına oranla daha zengin bir görsel arşiv imkanı bulunmuştur. Elde edilen ve incelenen fotoğraf ve videolardaki tasarım yaklaşımlarının sağlıklı bir şekilde yorumlanabilmesi açısından ilgili oyunların tasarımcılarıyla da iletişime

geçilmiş ve konu dahilinde sorular yöneltmiştir. 1950 yılından 2016 senesine dek geçen süreç içindeki sahnelenen tiyatro oyunlarındaki sahne tasarımcılarının, görsellikte gerçekçi üslupların yanında, stilize yaklaşımlarla oyun yorumlarına katılımlarının artış gösterdiği gözlemlenmiştir. Özellikle 1990'lar sonrası tiyatro oyunlarındaki sahne tasarımlarında karikatür sanatı etkilerinin yoğunlaşmaya başladığı söylenebilir.

Türk Tiyatrosu'nda karikatür sanatının, sahne tasarımına etkileri üzerine seçilen oyun örnekleri, 1950 senesinden bu yana gösterimi yapılan oyunlar açısından ele alınmıştır. Çünkü 1950-1960 yılları arası, hem karikatür hem de tiyatro açısından yenilikçi ve çağdaş fikirlerin filizlendiği bir dönem olarak yorumlanabilir. Türk karikatür sanatında "50 Kuşağı" çizerlerinin benimsediği grafik mizah üslubu, ülkemizde bu sanata modern ve evrensel bir çizgi üslubu kazandırmıştır. Çağdaş Türk tiyatrosunun usta kalemleri sayılan Haldun Taner, Turgut Özakman, Güngör Dilmen ve Aziz Nesin ise bu dönemde eserlerini oluşturmaya başlayarak, oyun yazımında ulusal ve yenilikçi tarzları harmanlama yolları açmışlardır. Sahne tasarımı açısından ise Türkiye'de 1940'lardan itibaren henüz yeni yetişmeye başlayan tasarımcılarla birlikte, bu alanın ayrı bir sanat disiplini olarak kabul edilmeye başlanıldığı görülmektedir. 1950 sonrasında sahne tasarımcıları yavaş yavaş sahne yorumunda etkilerini göstermeye başlamış ve farklı tarz arayışlarına girişmişlerdir. Dolayısıyla sanatçıların kendine has üslupları ve oyunu görsel olarak yorumlama şekilleri çeşitlenmeye başlamıştır. Böylece karikatürize etme ve karikatür çizgilerinden yararlanma yollarının da gözlemlendiği tasarım yaklaşımları ortaya çıkmaya başlamıştır. Genel anlamda inceleme altına alınan tüm oyunlarda görüldüğü gibi karikatür çizgileri ve formları, mizahi anlatıma hizmet etme doğrultusunda sahnede kullanılmıştır. Dolayısıyla genel olarak komedi oyunlarında dekor ve kostüm tasarımı açısından ironik yaklaşımlar, yalın ve kolay algılanır çizgiler, parlak ve canlı renklerin tercih edildiği gözlemlenmiştir.

Devlet Tiyatroları'nda Turgut Zaim ve İstanbul Şehir Tiyatroları'nda Turgut Atalay'ın bu anlamda ele alınan sahne tasarımları, direkt karikatür sanatından yararlanma olarak değil, oyun metninde belirlenen mekanı karikatürize ederek mizahi atmosfere katkı sağlama şeklinde okunabilir. Ayşegül Oral Özer'in 1991 senesinde yaptığı "Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu'nda Tasarım ve Mekan Değerlendirme

Yaklaşımları” başlıklı doktora çalışmasındaki yorumlarından yola çıkılarak elde edilen veriler ışığında, aslen resim sanatı disiplininin gelen bu sanatçıların, daha önceki eserlerinde benimsedikleri biçimleme yöntemlerini sahne tasarımı çizgilerinde de devam ettirdikleri sonucuna varılmıştır. İncelenen oyunlar dahilinde ise Turgut Zaim, resimlerindeki minyatür etkisiyle oluşan iki boyutlu, yalın ve yerel motifleri, Turgut Atalay ise modern ve geometrik hatları sahne tasarımlarında kullanmıştır. Bu anlamda yerli veya yabancı olsun, bu sanatçıların mizahi oyunlara yaklaşımları, mekanları veya oyun kişilerini görsel olarak karikatürize etme şeklinde kendini göstermiştir.

Araştırma dahilinde ele alınan örneklerde görüldüğü üzere, tiyatronun kolektif yapısı itibariyle yönetmenin oyuna yaklaşımı, sahne tasarımcısının da biçimleme yolları üzerinde belirleyici olmuştur. Sahne tasarımcısı, eser üretimi ve konuyu görsel olarak ele alma yolları konusunda karikatür çizeri kadar özgür olmadığı için dramatik aksiyonla uyumlu bir görüntüyü oluşturmaya çalışmaktadır. Özel tiyatro topluluklarının sahnelediği oyunlar açısından bakıldığında; yönetmen, sahne üzerinde karikatürize bir görsellik yaratmayı tercih ettiyse bizzat bir karikatür çizerini veya onun eserlerini yapıma dahil etmiştir. *Şakayla Söyler Haldun Taner, Tanımadığım Adamlar, Dumanaltı Aşklar, Eşeğin Gölgesi ve Bekçi Murtaza* oyunlarında görüldüğü üzere karikatüristlerin mizah dergilerinde kullandıkları çizgi tarzı, aynı şekilde sahneye taşınmıştır. Ancak tercih edilen bu yorumlarda, karikatürler mevcut iki boyutlu halinden kurtulamamış ve sadece sahne üzerinde komedi diline renk katmıştır. Bu noktada mekanın karikatürize çizgilerle oluşturulması ile sadece karikatür görsellerinin sahnede sergilenmesi arasındaki ayrımı belirtmek gerekir. Karikatürün sadece resimsel ve grotesk etkisinden yararlandığı oyunlarda, dramatik aksiyona hizmet edebilecek üç boyutlu dekor parçaları, stilizasyona uğramaksızın gerçekçi tarzda kullanılmıştır. Bu tip bir yaklaşım Devlet Tiyatroları’nda Hüseyin Mumcu’nun tasarladığı dekorlarda da gözlemlenmektedir. Ancak Hüseyin Mumcu, karikatür temelli bir sanatçı olmasına karşın sahne tasarımı disiplinine sadık kalarak, dramatik aksiyona ve dramatik atmosfere hizmeti öncelik olarak belirlemiştir. Mekan tasarımlarında karikatürize çizgileri ve formları seçtiği oyunlarda, oyunun dokusunu bozmaksızın görseller ve tasvirler oluşturmuştur. Dekor parçalarında kullandığı karikatürize formlarda ise karikatür eserlerinde görülen çizgi biçiminden ziyade genel anlamda bir biçim bozma

ve abartı kullanma yollarını aradığı gözlemlenmiştir. Aynı yaklaşım Doğan Aksel'in *Nalınlar* oyunundaki dekor tasarımında da sergilenmiştir. Dramatik yapı, sahneleme biçemi, dönem mimarisi ve motifleri gibi etmenler sahne yorumundaki karikatürize üslubun belirleyici kıstasları olmuştur. Sahne fonunda karikatür çizgileriyle iki boyutlu olarak şehir, kasaba veya köy betimlemeleri oluşturulması ise hem Devlet Tiyatroları hem de Şehir Tiyatroları ve özel tiyatro topluluklarında genel bir eğilim olarak görülmüştür. Mimari yapıların sade çizgilerle mekan tasvirini sağladığı bu oyunlara *Sarıpınar 1914*, *Keşanlı Ali Destanı*, *Ayyar Hamza*, *Batakhane Güzeli*, *Sağırlar Söğüşmesi*, *Fehim Paşa Konağı*, *Kahramanın El Kitabı* ve *Tersine Dünya* örnek gösterilebilir.



Resim 81- Sahne Fonunda Karikatürize Şehir Silüeti Kullanımı (Batakhane Güzeli)

Karikatür alanında çizgisi ve biçemi ile kimlik kazanmış karikatüristlerin tarzları ise bazı oyunlarda tiyatro sahnesine başarıyla adapte edilebilmiştir. Örneğin; Tayfun Çebi, *Batakhane Güzeli* oyununda Semih Balcıoğlu'nun çizgi üslubundan esinlenilerek oluşturduğu İstanbul silüetiyle hem görsel olarak oyunla bütünlük kurmuş hem de Balcıoğlu'nun karikatürlerindeki fikirle oyunun teması arasında uyum sağlamıştır. Oğuz Aral ise, yönetmenliğini yaptığı *Hababam Sınıfı Sınıfta Kaldı*, *Bir Garip Orhan Veli* ve *Huysuz İhtiyar* oyunlarında kendine has karikatür tarzını devam ettirmiş ama tiyatro alanındaki birçok deneyimi sayesinde, oluşturduğu bu motifleri ve figürleri oyuncuyla etkileşim kuracak şekilde kullanmıştır. Devlet Tiyatroları'nda sahnelenen *Abdülcanbaz* oyunu temsillerinde ise Turhan Selçuk'un çizgi tarzı korunarak, mekan ve kostüm tasarımı uygulanmıştır. Bu sayede çizgi romanda görülen Abdülcanbaz karakterini ve görselliğini oluşturan karakteristik çizgiler, tiyatro sahnesine de uyarlanabilmiştir.

Karikatür sanatı etkileri açısından incelenen sahne tasarımlarında dekor ve kostüm tasarımları karşılaştırılırsa, ağırlıklı olarak dekor tasarımları üzerinde bu tür yaklaşımların tercih edildiği gözlemlenmiştir. Mekanın karikatürize edilmesi, karikatürlerle mekan oluşturulması veya karikatür görsellerinin sahneye yansıtılmasının dışında kostüm tasarımlarının çizgisel anlamda stilizasyona uğradığı örnekler pek azdır. İki boyutlu bir yapıya sahip karikatürü, hacimsel ve devinimsel olan insan vücuduna göre şekillendirmek, dekor panolarına uygulamaktan daha zahmetli bir süreç olarak görülebilir. Bu nedenle dönemsel veya gündelik kıyafet biçimlerinin tercih edildiği kostümlerin, dekor üzerinde görülen soyutlamalarla uyum sağlamadığı gözlemlenmiştir. Özellikle ödeneksiz tiyatro topluluklarında görülen bu eğilim, maddi yetersizliklere bağlanarak, karikatürize dekor kullanımının yanında oyuncuların sade kıyafet kullanmayı tercih etmeleri şeklinde yorumlanabilir. Devlet Tiyatroları'nda ise oyun kişileri üzerinde görülebilecek karikatürize formlar ve çizgiler, kostüm aksesuarları veya makyajla sağlanmıştır. *Resimli Osmanlı Tarihi*, *Ayyar Hamza* ve *Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı* oyunlarındaki kostüm ve makyaj seçimleri buna örnek gösterilebilir. İncelenen tüm kostüm tasarımları göz önünde bulundurulduğunda ise karikatür çizgilerinin kostüm üzerine başarıyla aktarıldığı örnek, *Abdülcanbaz* (2002-2003) oyunundaki Funda Çebi'ye ait tasarımlardır. Bu yorumda, *Abdülcanbaz* çizgi romanlarındaki karakterleri oluşturulan keskin hatlar ve konturlar, kostümlerde de kendisini göstermektedir. Böylece dekor tasarımında kullanılan çizgisel yapı ile üslup bütünlüğü yakalanmıştır.

Sahne üzerinde dijital projeksiyon tekniği kullanımı zamanla görsel anlatım ve mekan yaratımı adına yeni yöntemler geliştirilmesini sağlamıştır. Bu teknik, sahne tasarımında hem pratik kullanımı hem de oyuncularla ve dekor elemanlarıyla etkileşimi açısından gittikçe daha çok tercih edilen bir etmen olmaya başlamıştır. Tasarımları incelenen sanatçılar arasındaki Oğuz Aral'ın 1965 senesinde *Ah Biz Eşekler* adlı oyun için gerçekleştirdiği sahne perdesi üzerine yansıtılan filmdeki hareketlerle senkronize oyuncu devinimi, bu anlamda görüntü yansıtmanın etkili kullanımına iyi bir örnektir. Mengü Ertel ise Çekoslovakya'da gösterimi yapılan *Keşanlı Ali Destanı* oyununda, episod geçişlerini sahneye yansıtılan karikatürlü ve yazılı slaytlarla görselleştirmiştir. Karikatür çizimlerinin projeksiyon perdesi üzerine yansıtılarak ikinci bir görsel anlatım

dili yaratıldığı örneklere Devlet Tiyatroları'nda sahnelenen *Abdülcanbaz* ve *İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı* oyunlarında da rastlamak mümkündür. *Abdülcanbaz* oyununun İstanbul Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelenen yorumunda Turhan Selçuk'un bizzat çizdiği karikatür görselleri, sahnedeki beyaz perdeye yansıtılmış ve oyun içinde, sahneden çizgi romana doğru açılan bir pencere yaratılmıştır. *Abdülcanbaz* oyununun Adana Devlet Tiyatrosu'ndaki temsilinde, Murat Gülmez'in gerçekleştirdiği sahne tasarımında ise Turhan Selçuk'un çizgileri taklit edilerek yaratılan mekan tasvirleri, zemine yakın ve aralıklı bir projeksiyon perdesi üzerine yansıtılmıştır. Bu sayede oyuncuların perde üzerine yansıtılan görseller içerisinden çıkabilmesi veya perde arkasında gölge oyunu yaratabilmesi gibi trükler elde edilmiştir. *İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı* oyununda ise Emrah Sönmez'in çizdiği siyah-beyaz ve renkli birçok karikatür, storyboard tekniği gibi hikaye akışındaki mekanlara ve karakterlere dair sinematik bir anlatım sunmaktadır. Beyaz perde üzerine siyah çizgiler ve renkli lekelerle oluşturulan bu görsellerin aksine *Kahramanın El Kitabı* oyununda ise Ekmel Ertan'ın oluşturduğu dijital dramaturjiyle sahne arkası duvarında oluşan siyah zemin üzerine mavi ve titreşimli çizgilerden oluşan karikatürize bir şehir tasviri oluşturulmuştur. Projeksiyon tekniği ile sahneye yansıtılan bu çizgiler, tek kişilik oyundaki boş sahnede, oyuncu bedeni üzerinde de görsel efekt yaratma imkanı sağlamıştır. Bu örneklerle karikatür görselliğinin dijital olarak sahne üzerindeki farklı kullanım alanlarına değindikten sonra, karikatürün hacimsel formlarla yer aldığı tasarımlara da değinebiliriz.

Karikatür, hızlı ve etkili bir iletişim şekli olma özelliğini, iki boyutluluğuna ve yalın çizgilerden oluşmasına borçludur. Karikatürdeki biçim bozma ve abartıya kaçma yöntemleri, ona aynı zamanda bir samimiyet ve sevimlilik de kazandırmaktadır. Ancak bu anlamda karikatür çizgilerini, diğer grafik hatlardan veya çocuk çizimlerinden ayırmak gerekir. Özellikle araştırma sürecinde incelenen çocuk oyunlarındaki sahne tasarımlarında genellikle çizgisel ve grotesk bir görselliğin kullanıldığı görülmüş ve karikatür özellikleri gözlemlenen tasarım yönelimleri dahilindeki yorumlar seçilmiştir. Karikatüre yakın özelliklerde formlar, çizgiler ve taramalar barındıran sahne tasarımları, Devlet Tiyatroları'nda sahnelenen *Düdükcülerle Fırçacıların Savaşı*, *Keloğlan Keleşoğlan* ve *Oyunun Adı Külkedisi* çocuk oyunlarında ön plana çıkmaktadır.

Çocukların ilgisini çekecek ve eğlendirecek düzeyde kullanılan bu abartılı çizgilerin, yer yer üç boyutlu formlara dönüştüğü görülmektedir. Çocuk tiyatrosu oyunlarındaki dekor ve kostüm tasarımlarında görülen bu tür eğilimler daha geniş bir şekilde ele alınması gerektiği için, derinlemesine değerlendirilmemiştir. Bu sebeple, seçilen bu oyunlardaki sahne tasarımları sadece karikatür formları ve çizgilerinin kullanımı açısından yorumlanmıştır.

Araştırma sürecinde, sahne üzerinde mask ve kukla kullanımına da sadece karikatürize çizgiler ve grotesk görsellik düzeyinde yaklaşılmıştır. Örneğin; Toby Wilsher'ın İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda yönettiği *Sersemler Evi* ve *Kral Dairesi* için tasarladığı masklar, gerçekçi mekan ve bedende karikatürize yüz ifadeleri oluşturulması şeklinde ele alınmıştır. Oyuncunun sadece yüzünü kapatan bu mask tekniğinde; sabit, abartılı bir yüz ifadesi ve vücut hareketleri arasındaki uyum vurgulanmıştır. Ankara Devlet Tiyatrosu oyunu olan *Keloğlan Keleşoğlan*'da gördüğümüz çeşitli mask ve kukla teknikleri ise daha abartılı formlardan ve çizgilerden oluşmaktadır. Oyuncuların tamamen kafasını kaplayan ve vücuduna oranla büyük bir kafa yapısı oluşturan bu masklar, karikatürlerde görülen biçimi bozuk tiplerin vücut bulmuş halini andırmaktadır. Oluşturulan fantastik atmosferde, mekan tasvirleri için kullanılan ev, kale, kuyu vb. dekor elemanlarının karakterlere oranla küçük hali ise bu biçim bozma görselliğini desteklemiştir. Şehir Tiyatroları ve özel tiyatro topluluklarının oyunlarındaki mask ve kukla tasarımlarında ise Candan Seda Balaban'ın, grotesk sahne diline uygun olarak kullandığı formlar ve çizgiler ele alınmıştır. *Surname 2010* oyununda, farklı ölçeklerde ve çok sayıda kuklayla doldurulan sahnede, iki boyutlu minyatür figürlerinin üç boyuta geçirilirken uğradığı biçim bozuklukları ve abartılı formlar, karikatürize bir sahne görselliği yaratmıştır. *Soytarım Lear* oyununda ise grotesk anlatım diline uygun renk ve şekil çeşitliliğiyle hazırlanan mask tasarımları, hem satirik hem eğlendirici bir atmosfer yaratmıştır. Bu oyunlarda kullanılan mask tasarımlarındaki karikatür yaklaşımları, karikatür heykellerinde görülen formlar üzerinden değerlendirilmiştir. Böylece tiyatronun hacimsel sahne yapısına uygun olarak karikatür çizgilerinin de hacim kazanabildiği örneklere değinilmiştir.

Karikatür sanatı, diğer sanat dallarıyla iç içe olduğu pek çok örnek olmasına ve anlatım dilinin farklı formlarda kendini gösterebilmesine karşın temelde grafik tasarımla ilişkilendirilmektedir. Bu nedenle birçok çizer tarafından grafik mizah olarak tanımlanmaktadır. Dolayısıyla sahne tasarımında karikatür çizimleri gördüğümüz oyunların afişlerinde de aynı görselliği görmek mümkündür. Bu anlamda Devlet Tiyatroları kapsamında incelediğimiz *Ayyar Hamza*, *Sarıpınar 1914*, *Resimli Osmanlı Tarihi*, *Hamlet Efendi*, *Keşanlı Ali Destanı*, *Rumuz Goncagül*, *Abdülcanbaz*, *Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı* ve *Tersine Dünya* oyunlarının afiş tasarımları örnek gösterilebilir. (Resim 82) Bu oyunların afişlerinde kimi zaman afiş tasarımcısı kendi çizdiği karikatürü kullanmış kimi zaman ise dekor tasarımı için çizilen karikatür çizimleri kullanılmıştır. Ele alınan özel tiyatro topluluklarının oyunlarından *Dumanaltı Aşklar*'da ise Kemal Aratan'ın dekor tasarımında kullandığı karikatürler, afiş tasarımını da şekillendirmiştir.



Resim 82- Karikatür Afiş Tasarımları

1960'lerden itibaren Haldun Taner, Turgut Özakman, Aziz Nesin, Oktay Arayacı gibi çağdaş oyun yazarlarımızın, hem Geleneksel Türk tiyatrosu motiflerinden beslenmeleri hem de Bertolt Brecht'in ortaya koyduğu epik tiyatro özelliklerinden etkilenmeleri, göstermecî tarzda yetkin eserler ortaya koymalarının önünü açmıştır. Ayrıca Geleneksel Türk tiyatrosunun mizah tabanlı yapısı, bu yazarların oyunlarında da kendini göstermiştir. Karagöz oyunlarındaki göstermeliklere benzer iki boyutlu mekan tasvirleri, Ortaoyunundaki yeni dünya panolarının işlevsel kullanımı veya meddah anlatılarında sadece mendil, baston, iskemle ile gereken tüm görselliğin sağlanması yer yer çağdaş yerli oyunlarımızın yorumlarında karikatüre yaklaşan anlatım tercihi ile

birleşmiştir. Bu anlamda Geleneksel Türk tiyatrosu anlatı dilinde görülen soyutlama etmenleri ile karikatür sanatında görülen çizgide soyutlama tekniği arasında görsel bir bağ kurulmuştur. Devlet Tiyatroları'nda sahnelenen Haldun Taner, Turgut Özakman ve Oktay Arayıcı'nın açık biçim özellikleri gösteren oyunlarında ön plana çıkan yalın çizgilerle oluşturulmuş ve göstermelik işlevi gören karikatürize çizimler göze çarpmaktadır. *Resimli Osmanlı Tarihi*, *Rumuz Goncagül* ve *Tersine Dünya* temsillerinde, oyunun adı ile beraber bir de karikatür bulunan panolar kullanılması, göstermeci üslup etkisini vurgulamıştır. Şehir tiyatroları ve özel tiyatro topluluklarında karikatür etkisindeki sahne tasarımlarına göre seçilen oyunlarda ise, Haldun Taner'in açık biçim oyunları sayıca baskındır. Yazarın seçilen oyunları; *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım*, *Keşanlı Ali Destanı*, *Eşeğin Gölgesi* ve *Vatan Kurtaran Şaban* olarak sıralanabilir. Bu oyunların yazınsal anlamda içerdiği mizahi öğeler, hiciv ve karikatür tipler, sahne görselliğine de abartılı formlarda yansımıştır. *Meddah*, *En Son O Gitti*, *Kahramanın El Kitabı* ve *Nalınlar* oyunları da dramatik anlamda Geleneksel Türk tiyatrosu motifleri taşımalarının yanında karikatürize görsellikten yararlanmışlardır.

Araştırma kapsamında incelenen sahne tasarımlarında, belirli bir karikatür tarzına yönelik yatkınlık gözlemlenmemektedir. Ancak Türkiye'de mizah dünyasına, karikatür görselliği konusunda damgasını vurmuş Gırgır ekolünün biçimleme ve renklendirme tarzı, ele alınan birkaç örnekte ön plana çıkmaktadır. Bu ekolün yaratıcısı Oğuz Aral'ın dekor tasarımlarını yaptığı oyunlarla birlikte *Tersine Dünya*, *İşgüzar Bir Tekerrür*, *Bekçi Murtaza*, *Şakayla Söyler Haldun Taner* ve *Dumanaltı Aşklar* oyunlarının dekor tasarımları bu yönetime örnek gösterilebilir. Bu oyunlarda kullanılan kıvrak, sevimli çizgi hatları ve sarı, gri renk tonları, tasarımcılarının da belirttiği üzere Gırgır Dergisi karikatür biçiminden etkilenilerek kullanılmıştır. Karakteristik çizgi anlayışı açısından ise sahne tasarımı gerçekleştiren karikatüristler, varolan üslupları ve tiplere biçimleriyle oyun alanını şekillendirmişlerdir. Sahne tasarımcıları ise belirli bir çizgi üslubuyla sınırlı kalmaksızın, oyunların dramatik yapısına göre farklı biçim bozma veya stilize etme teknikleri kullanmışlardır. Karikatüristlerin ve sahne tasarımcılarının yaklaşımlarının karşılaştırılması noktasında Murat Gülmez, bu iki farklı bakış açısının ortak bir çalışma ile iyi bir sentez çıkarabileceğini belirtmiştir:

“Sahne tasarımı uygulaması yapan karikatüristler incelendiğinde genellikle iki boyutlu tasvirlerin ön plana çıktığı görülür. Çalışma stilleri nedeniyle çizerler sahne üzerinde üç boyuta geçilmesini de iki boyutlu panolarla elde etmişlerdir. Bu anlamda sahne tasarımı çizimi yapan karikatüristlerin de aynı zamanda bir dekoratörle birlikte çalışması gerekir. Karikatürist, çizim yeteneği ile mekanı oluştursa da tasarımcı da onu çok iyi boyutlandırır. Bu da sahneye yerleştirme açısından daha işlevsel bir tasarım ortaya çıkarır” (Murat Gülmez, 14.06.2016 Tarihli Görüşme, Ek: 1).

Şirin Dağtekin Yenen ise ele alınacak bir oyunun sahne tasarımında karikatür dili tercih edildiği vakit, oyun ekibine bir karikatüristin dahil edilmesini, tasarımcı açısından besleyici bir süreç olarak yorumlamıştır (Şirin Dağtekin Yenen, 19.10.2016 Tarihli Görüşme, Ek: 3). Bu anlamda farklı sanat dallarındaki biçimleme yaklaşımlarından yararlanma açısından sahne tasarımı ve karikatür benzer özellikler göstermektedir. Her iki dal da yaratıcılarının yönelimleriyle resim, heykel, seramik, edebiyat, grafik tasarım ve sinemayla fikir alışverişleri sayesinde görselliğini zenginleştirmiştir. Tasarım ve üretim aşamalarında esnek kurallara sahip olan karikatür ve sahne tasarımı disiplinlerinin, çeşitli biçimleme tarzlarını benimsedikçe birbirine yaklaşıyor, karşılıklı olarak farklı fikirlerle birbirlerini etkiledikleri ve besledikleri gözlemlenmiştir.

SONUÇ

Görsel iletişim biçimi olarak karikatür, eleştirel yapısı, mizahi yaklaşımı ve abartılı hatlar içermesi bakımından hem gerçek hem de mecazi anlamıyla farklı alanlarda kullanılabilen bir tanımdır. Karikatür sanatında çizgisel, yalın bir görsel dil ve hızlı anlaşılır bir ifade biçimi kullanılmaktadır. Bu anlatı biçimi kimi zaman sadece eğlence amacıyla kahkaha yaratmak için kullanılırken kimi zaman ise eleştiri yüklü bir dille buruk bir gülme yaratmak için kullanılmaktadır. Bu nedenle içerik ve biçim açısından zamanla kendi içerisinde türlere ayrılan karikatür sanatı, içerdiği abartı ve deformasyon kullanımı nedeniyle sözel anlatımda da bir ifade şekline dönüşmüştür. Hangi türünde olursa olsun karikatürün kimlikleşen iletişim dili, belli başlı biçim özellikleriyle şekillenmiştir. Böylece yalnız çizgiyle oluşturulan grafiksel bir yapıyla sınırlı kalmayarak, insan, olay veya mekan tanımlarında da sıfat olarak kullanılagelmiştir. Böylesine geniş bir spektruma sahip karikatür tanımının, farklı sanat dallarıyla iletişimi ve etkileşimi olağandır. Temelinde sade çizgi olan karikatür, zamanla farklı formlara bürünerek yaşamaya devam etmiş, çeşitli anlatım biçimlerinde kendini göstermiş ve kullanıldığı alanlarda mizahi bir etki yaratmıştır.

Araştırmanın başlangıcında karikatür sanatının, gülme, komedi ve mizah temellerinden beslendiği üzerine yapılan değerlendirme sonrasında, birinci bölümde karikatürün biçim ve içerik özelliklerine değinilmiştir. Çalışmanın ikinci bölümünde ise Türk tiyatrosundaki mizahi etmenler ele alınmış ve Haldun Taner, Aziz Nesin, Turgut Özakman gibi belli başlı oyun yazarlarının ağırlıklı olarak göstermecî biçimde mizahi eserler kaleme aldıkları görülmüştür. Çalışmanın üçüncü bölümünde seçilen tiyatro eserleri, sahne tasarımcıları ve karikatüristlerin oluşturduğu mekan tasvirleri ve oyun yorumuna katılımları dahilinde incelenmiştir. Pek çok tarihçi, araştırmacı ve çizer tarafından karikatür, farklı şekillerde açıklanmaya çalışılmıştır. Bu yaklaşımlar da karikatüre farklı amaçlar ve formlar sağlamıştır. Bunun yanı sıra farklı kullanım alanlarına göre karikatür çeşitleri ortaya çıkmıştır. Karikatürün hem dünyada hem Türkiye'deki gelişim ve değişim süreci, toplumsal olaylarla ilişkisi ve mizah yayınlar yer alan biçimleri üzerinden ele alınmıştır. Özellikle mizahın ve hicvin önemli bir anlatım biçimi olduğu ülkemizde, dönem dönem çizilen karikatür eserlerinin, yakın

tarihe dair ipuçları verecek ve sosyolojik çıkarımlarda bulunmayı kolaylaştıracak düzeyde olduğu görülmüştür. Karikatürlerde işlenen konular, tipleştirilme biçimleri ve zaman içerisinde bu sanata gösterilen ilgi doğrultusunda mizah yayınlarında çizgisel değişimler yaşanmıştır. Ancak karikatür dilinin kullanıldığı alan sadece bu basılı yayın organları olmamıştır. Karikatür sanatı, farklı disiplinlerden sanatçıların yaklaşımları veya karikatür çizerlerinin yenilikçi denemeleriyle değişim yaşamıştır. Bu sayede karikatür algısı farklı kanallara, mekanlara, mecralara ve formlara doğru evrilmiştir. Araştırma dahilinde resim, heykel, seramik, sinema gibi alanlarda görülen karikatür yorumlarına değinildikten sonra ülkemizde tiyatro alanındaki karikatürize eserler detaylarıyla inceleme altına alınmıştır.

Sahne sanatları geçmişten günümüze tüm sanat dallarının anlatım olanaklarından faydalanmıştır. Bu nedenle tiyatro oyunlarının sahne tasarımlarında, gerek içerik, gerekse biçimsel etkilerin ışığında pek çok farklı formla karşılaşmak mümkündür. Sahne tasarımı alanında görülen bu esnek yapı, tüm sanatsal üretim çeşitlerini kucaklayan ve yeni teknikler oluştuğça görselliğini zenginleştiren disiplin anlayışıyla oluşmuştur. Türk tiyatrosunda sahne tasarımının ayrı bir yaratım ve yorumlama alanı olarak kabul edilmeye başlaması da dönemin resim, heykel ve karikatür sanatçılarının (Turgut Zaim, Turgut Atalay, Hüseyin Mumcu vs.) sahne görselliği üzerine çalışmaya başlamaları ile sağlanmıştır. Bunun öncesinde ağırlıklı olarak oyun metninde yazılan mekan tarifleriyle gerçekçi biçimde oluşturulan sahne dekor ve kostümleri kullanılırken, farklı disiplinlerden gelen sanatçıların üslupları, yenilikçi görsel yorumları sahneye taşınmıştır.

“Karikatür Sanatının 1950 sonrası Türk Tiyatrosu’nda Sahne Tasarımına Etkileri” adlı çalışmada, çağdaş Türk tiyatrosu örnekleri üzerinden, sahne tasarımcılarının mizahi oyunlara getirdikleri karikatür görselliği incelenmiştir. Araştırma doğrultusunda 1950 yılından günümüze ödenekli ve ödeneksiz tiyatroların sahnelediği tüm yerli oyunlar arşivlerden ulaşılabildiği sürece ele alınmıştır. Bu süreçte karikatürize dekor ve kostüm yorumu kullanıldığına dair ipuçları, eleştiri veya açıklama yazılarından ziyade ulaşılan oyun fotoğrafları sayesinde elde edilmiştir. Özellikle inceleme altına alınan tarihsel dönemin başlarında, daha az sayıda fotoğrafa

ulaşılabilmesi ve bu fotoğraflarda da sahne tasarımına dair görsel verilerin yorumlanabilecek düzeyde olmaması, ilgili oyunların seçimini zorlaştırmıştır. Günümüze doğru gelindikçe sahne tasarımı açısından gerçekçi üslubun yanında mekan ve giysilerin stilize edilmesiyle tasarımcıların da sahne yorumuna katılmaya başlaması artış göstermiştir. Bahsedilen bu etkilerle 1950'den 2016 senesine doğru, karikatürize sahne yorumu veya sahne tasarımında karikatür kullanımına dair örnekler fazlalaşmaktadır. Türk tiyatro yazarlarının eserlerine öncelik verilerek seçilen bu oyunlarda yer alan mizahi anlatım ve komedi unsurları, ortak özellik olarak ön plana çıkmaktadır. Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun mizah temelli olması sebebiyle, 1950 sonrasında kaleme alınan çağdaş tiyatro oyunları da yoğun olarak hem açık biçim hem de komedi özellikleri içermektedir. Dönemin güncel konularını, Ortaoyunu, Karagöz ve Meddah anlatılarının biçim özelliklerine yer vererek ele alan yazarlar, Bertolt Brecht'in ortaya koyduğu epik tiyatro biçiminden de faydalanmışlardır. Bu yaklaşımla, oyun sahnelenişinde kurulacak sahne yapısı ve interaktiviteye dair ipuçları da verilmiştir. Özellikle kabare oyun örneklerinin, mizahi içeriği, eğlenceli anlatımı ve karikatüre varan özellikteki oyun kişileriyle, odaklanılan karikatürize sahne görselliğine dair doneler barındırdıkları görülmüştür.

Araştırma sürecinde elde edilen bulgularla, yanılsamacı anlatımdan ziyade göstermecî üslubun benimsendiği oyunlarda kullanılan karikatür biçimlerinin, bazı oyunlarda içerikle bütünlük oluştururken, bazı oyunlarda ise sadece sahne fonunu renklendiren bir etkide kaldığı görülmüştür. Karikatür çizgilerinin kullanıldığı mekan tasvirleri, karikatürün de iki boyutlu yapısı itibarıyla genel olarak resimsel dekor panolarıyla sınırlı kalmıştır. Bu tür yaklaşımlar sahne üzerinde atmosfer yaratmak yerine göstermelik olarak yer alan grotesk çizimler olarak gözlemlenmiştir. Karikatür çizimleriyle oluşturulan sahne görselliği, aynı zamanda seyirciyi gülme konusunda güdümlü hale getirme konusunda etkili görünmektedir. Ancak bu etkinin vurgulu olabilmesi, oyun konusu ve kişileri ile kurulan estetik uyuma bağlıdır. Bunun yanı sıra dekor unsurlarında görülen karikatür çizgileri, kostüm tasarımlarında yeterince yer alamamıştır. Dramatik bütünlüğe görsel anlamda katılabilme adına oyun kişileri, yazar veya oyuncu tarafından karikatür düzeyinde tipler olarak oluşturulduğu vakit, sahne üzerinde karikatürize yorum bütünlüğü sağlanabilmektedir. Mizah yayınlarında

karikatüristler tarafından yaratılan tiplerde görülen vücut deformasyonları ise sahne üzerinde oyuncuların kullandığı maskelerin abartılı hatları ile sağlanmıştır. Bu şekilde, karikatür sanatında yer alan grotesk ve soyutlamaya varan üslup, devinim halindeki oyuncunun hareketleri ve mimikleriyle de bütünleşebilmiştir. Kolektif üretime dayalı bir sanat dalı olması sebebiyle tiyatro, tümüyle aynı üslupta bir sahnelemeyle başarı sağlayabilir. Karikatürize bir yorumun tercih edildiği oyun temsillerinde de, karikatür çizgilerinin tiyatral anlatıma güç kattığı sürece kullanılması gerekir. Kıvrak çizgiler, soyutlamaya varan biçimler, mekan tasvirlerindeki stilize yorumlar, kostüm ve makyaj tasarımlarındaki abartılı hatlar, görsellik itibarıyla sahne üzerinde oynanan komedinin vurgusunu arttırabilmelidir. Fakat karikatürlerdeki çizgi çeşitliliğinin göz önünde bulundurulması gerekir. Nesnelere sevimli biçimlere sokan ve samimi atmosfer yaratan çizgilerin yanında, keskin kontur çizgilerinin kullanıldığı bir karikatürize yorum tercihi, sahne görselliğine farklı anlamlar katabilmektedir. Tarihsel süreç bakımından incelenen tiyatro oyunlarındaki karikatür çizgileriyle, mizah yayınlarında veya dönemin karikatür eserlerinde görülen biçimler arasında kronolojik olarak bir paralellik gözükmemektedir. İnceleme altına alınan örnekler dahilinde sahne tasarımcılarının belirli bir üsluba bağlı kalmadığı, sahne tasarımı yapmış olan karikatüristlerin ise kendi çizgi üsluplarını tiyatro sahnesinde devam ettirdikleri görülmüştür.

Karikatür çizgilerinin tam anlamıyla bir sanat disiplini olarak ele alınıp, sahne üzerinde kullanılması, istenen mizahi etkinin yakalanmasına yardımcı olabilmektedir. Ancak kimi zaman bu tür mekan tasvirleri, üretim kolaylığı, iki boyutlu dekor parçalarının fazla yer kaplamaması ve kütleli formlara kıyasla daha hafif olması nedeniyle de kullanılmaktadır. Bu konuda sahne tasarımında basit çizgi kullanımının veya tercih edilen çizgisel anlatımın oyun içeriğine hizmet edecek türden gerekçeleri iyi belirlenmelidir. Karikatür çizgilerinin esnek yapısı ve komik etkisini hızlı bir şekilde yaratması, her türden oyun için sağlıklı bir sonuç yaratmayabilir. Özellikle ödeneksiz tiyatrolarda karşılaşılan teknik ve maddi yetersizliklerden dolayı, tercih edilen bu tür sahne tasarımları, ışık ve kostüm etmenlerinin amaçlanan yoruma dahil edilememesi sonucu zayıf bir yapıya ortaya çıkarmaktadır. Çizgileri kağıt üzerinde istedikleri gibi oynatan karikatür çizerlerinin, çoğunlukla sahne üzerinde iki boyutlu dekor panolarıyla oyun alanını sınırlama eğilimleri bundan ileri gelmektedir. Çizgilere boyut

kazandırmak, oyuncu ve sahne ışığıyla etkileşimli bir karikatürize dekor, kostüm yorumu yaratmak için ise sahne tasarımına ve dramatik atmosfere dair çözümler bulmak gerekmektedir. Bununla birlikte karikatür çizgilerinin sadece kütleli olarak sahne üzerinde yer kaplamasının dışında, dijital ekipmanlardan yararlanılarak sahneye yansıtılması da alternatif kullanım imkanları yaratmaktadır. Bu sayede karikatür çizimi, iki boyutlu görünümü üzerine etkisini kaybetmeksizin dekor ve oyuncuyla etkileşimli bir şekilde sahnede var olabilmektedir.

Sahne tasarımında, karikatür çizimlerinin kullanımı üzerine incelenen tiyatro oyunlarında, iki boyutlu olarak mekan yaratma, göstermelik amaçlı tasvirlerden yararlanma ve biçim bozma teknikleriyle grotesk tarzda bir görsellik oluşturma eğilimleri gözlemlenmiştir. Tarihsel perspektiften bakıldığında, 1950 sonrası Türk Tiyatrosu'nda sahne tasarımı örnekleri üzerinde, karikatür sanatının genel anlamda ve yoğun olarak süregelen bir etkisi görülmemektedir. Ancak derlenen oyunlar özelinde yönetmen veya sahne tasarımcılarının biçimsel tercihleri doğrultusunda karikatürize yorumlara rastlanmaktadır. Sahne tasarımını oluşturan etmenler arasında görsel algıya hizmet eden dekor, kostüm, makyaj ve ışık etmenlerinin tümünde kullanılacak abartı ve biçim bozma yaklaşımları, karikatürize bir yorumu ortaya çıkarabilmektedir. Bu tür yorumlar özellikle mizah içerikli oyunlarda baskın olarak görülmektedir. Kökeninde mizahi unsurlarını çokça barındıran Türk Tiyatrosu'nun geleneksel örneklerinde görülen karikatür tipler, abartılı çizgilerdeki karakterler ve soyutlamalar, karikatür görselliği ile benzeşmektedir. Bu türden biçim bağlantıları, özellikle göstermecî üsluptaki çağdaş Türk oyunları temsillerinde, sahne tasarımına karikatür çizgileri şeklinde yansımıştır. Dolayısıyla karikatür çizimlerinin, sahne tasarımını şekillendirme aşamasında kütleli dekorlar üzerinde istenilen etkiyi vermesi için ustalıkla bir çalışma disiplini gerekmektedir. Bu durum aynı zamanda hacimsel ve hareketli olan oyuncu vücudunu kaplayacak kostümler için de geçerlidir. Tasarım aşamasında çizilen iki boyutlu eskizlerde elde edilen görüntülerin, derinlikli sahne yapısı içerisinde aynı etkiyle yaratılması, mekan algısı ve mizahi atmosfer adına önemlidir.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

- A. Seyler ve S. Haggard (2003). *Komedi Sanatı* (çev. Suat Taşer), İstanbul: Papirus Yay.
- AKÇURA, Gökhan (1996). *Engin Cezzar Kitabı*, İstanbul: Yapı Kredi Yay.
- AKDUMAN, Erdoğan (2016). *Üç Devrimci Tiyatro Bir Meddah*, İstanbul: Ayrıntı Yay.
- ALSAC, Üstün (1994). *Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*, İstanbul: İletişim Yay.
- AND, Metin (2010). *Başlangıcından 1983’e Türk Tiyatro Tarihi*, İstanbul: İletişim Yay.
- AND, Metin (1973). *50 Yılın Türk Tiyatrosu*, İstanbul; Türkiye İş Bankası Kültür Yay.
- ARİSTOTELES (2007). *Poetika* (çev. İsmail Tunalı), İstanbul: Remzi Kitabevi
- ATAY, Korhan - AKŞİT, Kumru (2008). *Mizahın Abisi Oğuz Aral*, İstanbul: Doğan Kitap.
- BALCIOĞLU, Semih - ÖNGÖREN, Ferit (1973). *50 Yılın Türk Mizah ve Karikatürü*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yay.
- BALCIOĞLU, Semih (1983). *Cumhuriyet Dönemi Türk Karikatürü*, Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yay.
- BALCIOĞLU, Semih (1998). *Cumhuriyet’in 75. Yılında Türk Karikatürü*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yay.
- BALCIOĞLU, Semih (2001). *Önce Çizdim, Sonra Yazdım*, İstanbul: Yapı Kredi Yay.
- BALCIOĞLU, Semih (2003). *Memleketimden Karikatürcü Manzaraları*, İstanbul: Can Yay.
- BERGSON, Henri (2015). *Gülme* (çev. Yaşar Avunç), İstanbul: Ayrıntı Yay.

- BOYLAN, Melike Eğilmezler (2016). *Güldürme Beni!*, İstanbul: Yapı kredi Yay.
- CANDAN, Aysin (2013). *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yay.
- CANTEK, Levent (2007). *Çizgili Kenar Notları*, İstanbul: İletişim Yay.
- CANTEK, Levent (2012). *Türkiye’de Çizgi Roman*, İstanbul: İletişim Yay.
- CANTEK, Levent (2014). *Şehre Göçen Eşek*, İstanbul: İletişim Yay.
- ÇAKIR, Tuğçe Mine (2015). *Tiyatroda Dekor ve Sahne Tasarımı*, İstanbul: Mitos Boyut Yay.
- ÇALIŞLAR, Aziz (1993). *Tiyatro Kavramlar Sözlüğü*, İstanbul: Mitos Boyut Yay.
- ÇAMURDAN, Esen (2010). *Gülmenin Oyunsu Özgürlüğü*, İstanbul: Mitos Boyut Yay.
- ÇEVİKER, Turgut (1986). *Gelişim Sürecinde Türk Karikatürü 1*, İstanbul: Adam Yay.
- ÇEVİKER, Turgut (1997). *Karikatür Üzerine Yazılar*, İstanbul: İris Yay.
- ÇEVİKER, Turgut (2010). *Karikatürkiye*, İstanbul: NTV Yay.
- DANYAL, Nezih – SABUR, Sadi – ARAS, Ayşe (2000). *20. Yüzyılın Karikatürü*, Ankara: Karikatür Vakfı Yay.
- DANYAL, Nezih – SABUR, Sadi (2003). *Karikatür, Sosyoloji ve İnsan Hakları*, Ankara: Karikatür Vakfı Yay.
- DANYAL, Nezih – SABUR, Sadi – ARAS, Ayşe (1997). *Sanatta Karikatür*, Ankara: Karikatür Vakfı Yay.
- DEMİR, Fethi (2016). *1980 Sonrası Türk Tiyatro Edebiyatı*, İstanbul: Mitos Boyut Yay.
- DEMİREL, Selçuk (2007). *Abidin Dino Özel Koleksiyon*, İstanbul: Yapı kredi Yay.
- DEMİRER, Aydın (2016). *Memo Tembelçizer Anlatıyor*, İstanbul: Nota Bene Yay.
- EFE, Hasan (2013). *Karikatürü Düşündüren İnsan*, İzmir: Nezih-er Yay.

- EFE, Hasan (2010). *Karikatür ve Felsefe Günleri*, İzmir: İzmir Büyükşehir Belediyesi Yay.
- EFE, Hasan (2007). *Görsel Metinden Yazınsal Metne Metinlerarası İlişki – Karikatür ve Edebiyat*, İzmir: İlya Yayınevi
- EKER, Gülin Öğüt (2009). *İnsan Kültür Mizah*, Ankara: Geleneksel Yayınları
- ESCARPIT, Robert (2016). *Mizah (çev. Dr. Mehmet Yalçın)*, Ankara: İmge Kitabevi
- ESSLİN, Martin (1996). *Dram Sanatının Alanı (çev. Özdemir Nutku)*, İstanbul: Yapı Kredi Yay.
- FİDAN, Bülent (2007). *Reklam ve Karikatür*, İstanbul: BAMB Yayın Grubu
- GEZEN, Müjdat (1995). *Hamlet Efendi – İstanbul Müzikali*, İstanbul: Mitos Boyut Yay.
- GİLLİAM, Terry (2016). *Gilliamesk*, İstanbul: Alfa Yay.
- GÜÇBİLMEZ, Beliz (2006). *Zaman/Zemin/Zuhür*, Ankara: Deniz Yay.
- GÜLER, Çağatay (2010). *Mizah, Gülme ve Gülme Bilimi*, İstanbul: Yazıt Yay.
- GÜLERYÜZ, Mehmet (2011). *Güleryüzlü Sohbetler*, İstanbul: Ayrıntı Yay.
- İPŞİROĞLU, Zehra (1992). *Tiyatroda Yeni Arayışlar*, İstanbul: Düzlem Yay.
- İPŞİROĞLU, Zehra (1998). *2000'li Yıllara Doğru Tiyatro*, İstanbul: MitosBoyut Yay.
- İPŞİROĞLU, Zehra (2016). *Tiyatroyla Düşünmek*, İstanbul: Habitus Yay.
- KAR, İsmail (1999). *Karikatür Sanatı*, Ankara: Türk Tarihi Kurumu Basımevi
- KOLOĞLU, Orhan (2005). *Türkiye Karikatür Tarihi*, İstanbul: Bileşim Yayınevi
- NESİN, Aziz (1973). *Cumhuriyet Döneminde Türk Mizahı*, İstanbul: Akbaba Yay.
- NESİN, Aziz (2011). *Sanat Yazıları*, İstanbul: Nesin Yayınevi
- ORAL, Tan (1998). *Yaza Çize*, İstanbul: İris Yay.
- ÖNGÖREN, Ferit (1998). *Cumhuriyet'in 75. Yılında Türk Mizahı ve Hicvi*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yay.

- PAK, Yavuz ve ÇEKİRGE, Pınar (2016). *Dionysos'un Çocukları*, İstanbul: Opus Yay.
- SELÇUK, Turhan (1998). *Grafik Mizah*, İstanbul: İris Yay.
- SOKULLU, Sevinç (1993). *Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları
- SİPAHİOĞLU, Ahmet (1999). *Türk Grafik Mizahı*, İzmir: Dokuz Eylül Yay.
- ŞENER, Sevda (1972). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan*, Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih, Coğrafya Fakültesi Yay.
- ŞENER, Sevda (2003). *Gelişim Sürecinde Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Mitos-Boyut Yay.
- ŞENER, Sevda (1998). *Cumhuriyet'in 75. Yılında Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yay.
- ŞENGEZER, Osman (2010). *Cumhuriyet Dönemi Türk Gösteri Sanatları Öncü Sahne Tasarımcıları*, İstanbul: Artshop Yay.
- ŞENTÜRK, Rıdvan (2016). *Gülme Teorileri*, İstanbul: Küre Yay.
- ŞENYAPILI, Önder (2000). *Karikatür ve İletişim*, Ankara, Karikatür Vakfı Yay.
- ŞENYAPILI, Önder (2003). *Neyi, Neden, Nasıl Anlatıyor Karikatür Kim, Niye Çiziyor!?*, Ankara: Odtü Geliştirme Vakfı Yay.
- TOPUZ, Hıfzı (1986). *İletişimde Karikatür ve Toplum*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Basımevi
- TOPUZ, Hıfzı (1997). *Dünya Karikatürü*, İstanbul: İnkilap Kitabevi
- TURANİ, Adnan (1999). *Dünya Sanat Tarihi*, İstanbul: Remzi Kitabevi
- ÜNLÜ, Aslıhan (2006). *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi*, Ankara: Aşina Kitaplar
- YETKİNER, Ayhan (1978). *Nasreddin Hoca'nın Torunları*, İstanbul: Garanti Matbaası
- YÜKSEL, Ayşegül (1997). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda On Yazar*, İstanbul: Mitos Boyut Yay.

YÜKSEL, Ayşegül (2000). *Sahneden İzdüşümler 1975-2000*, İstanbul: Mitos-Boyut Yay.

YÜKSEL, Ayşegül (2013). *Haldun Taner Tiyatrosu*, İstanbul: Habitus Yay.

Makaleler ve Süreli Yayınlar:

ACAR, Semih (1979). “Karikatür ve Tiyatro”, *Oyun Dergisi*, Sayı 10, İstanbul: Ertur Basımevi, ss. 11.

AKARSU, Hikmet Temel (2008). “Asilzadeler Hakkında”, *Antalya Devlet Tiyatrosu Asilzadeler Oyun Broşürü*.

AKBABA, Bülent (2014). “İnkilap Tarihi Öğretimi İçin Kaynak: Karagöz Dergisi”, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, Cilt 22, Sayı 2, Kastamonu: ss. 732-742.

AKBULUT, Durmuş (1997). “Bir Dil Oyunu Olarak Gülmece”, *Güldiken Dergisi*, Sayı 12, İstanbul: İris Yay., ss. 12-14.

AKYÜZ, Hanri (1979). “Mengü Ertel ile Söyleşi”, *Oyun Dergisi*, Sayı 10, İstanbul: Özaydın Matbaası, ss. 33-35.

ALSAC, Üstün (1995). “Türk Karikatüründe 1950 Kuşağı”, *Adam Dergisi*, Sayı 85, İstanbul: Adam Yayınları, ss. 29-36.

ALSAC, Üstün (1997). “Karikatür ve Özgürlük”, *Karikatür, Sosyoloji ve İnsan Hakları* (ed. Nezh Danyal ve Sadi Sabur), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 27-30.

ALSAC, Üstün (2000). “20. Yüzyılda Çizgiyle Gülmece Sanatları”, *20. Yüzyılın Karikatürü* (ed. Sadi Sabur, Nezh Danyal, Ayşe Aras), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 20-24.

ARIKAN, Emrah (2003). “Karikatür ve Toplum”, *Karikatür, Sosyoloji ve İnsan Hakları* (ed. Nezh Danyal ve Sadi Sabur), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 99.

ASLAN, Melike (2012). “Mizahı Sokaklarda Dolaştıran Karikatürist: Cemal Nadir Güler”, *Ankara Dergisi*, ss. 66-69.

- AVCI, Artun (2003). “Toplumsal Eleştiri Söylemi Olarak Mizah ve Gülmece”, *Birikim Dergisi*, Sayı: 166, İstanbul: Birikim Yayınları, ss. 80-96.
- AYBAR, Servet (2003). “Sahne Tasarımında Dramatik Aksiyonun Belirleyiciliği”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 17, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 67-75.
- AYGÜN, Sadettin (2007). “Anadolu Üniversitesi Eğitim Karikatürleri Müzesi Seramikleri”, *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Sayı 3, Eskişehir: ss. 10-23.
- AYGÜN, Sadettin (2007). “Seramik Karikatürler”, *Anadolu Sanat Dergisi*, Sayı 18, Eskişehir: ss. 107-113.
- BASAT, Ezgi Metin (2014). “Sözden Çizgiye: Karikatüristlerin Gözünden Sözlü Anlatılar”, *Milli Folklor Dergisi*, Sayı 101, Ankara: ss. 225-236.
- BEZCİ, Şenol (2006). “Karikatür Nedir?”, *Serüven Dergisi*, Sayı 3, Ankara: Yörünge Akademi Yay., ss. 113-119.
- BİLGE, Esra (2008). “Cem Yılmaz Anlatıları”, *Türkbilig, Türkoloji Araştırmaları Dergisi*, Sayı 16, Ankara: ss. 16-23.
- BİRİKİYE, Selen Korad (2008). “Mask Tiyatrosunun Püf Noktaları”, *Oyun Dergisi*, Sayı 7, İstanbul: Artshop Yay., ss. 18-24.
- BLAZEVSİKİ, Tode (2000). “Karikatürde Sembolizm”, *20. Yüzyılın Karikatürü* (ed. Sadi Sabur, Nezih Danyal, Ayşe Aras), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 67-69.
- BOZ, Ufuk (2014). “Toplumsal Eleştiri Yöntemi Olarak Mizah ve Türk Mizahı: Yeni Medyadan Bahattin Örneği”, *Akdeniz İletişim Dergisi*, Sayı 21, Antalya: ss. 143-159.
- BOZATLI, Aslı Ceren (2010). “Bir Broşür Yazısı Tekerrüre Uğramamalı!”, *Bornova Belediye Şehir Tiyatrosu İşgüzar Bir Tekerrür Oyun Broşürü*
- BULUNMAZ, Ali (2010). “Karikatür ve Felsefeyle Zihni Gıdıklamak”, *Karikatür ve Felsefe Günleri*, İzmir: ss. 26-27.

- COŞAR, Said (2010). “Edebiyatın Karikatürize Halleri”, *International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Cilt 5, Sayı 2, ss. 688-734.
- CUMALI, Necati (1973). “Nalınlar 1973”, *Devlet Tiyatroları Dergisi*, Sayı 58, ss. 22-25.
- ÇALIŞKAN, Etem (2012). “Bir Usta: Mengü Ertel”, *B+ Dergisi*, Sayı 18, İstanbul: NDR Yay., ss. 72-77.
- ÇETİNKAYA, Hüsamettin (2010). “Çizgi ve Anlam”, *Karikatür ve Felsefe Günleri*, İzmir: ss. 6-24.
- ÇEVİKER, Turgut (2003). “Çizer, Neden Çizer?”, *Sanat dünyamız Kültür ve Sanat Dergisi*, Sayı 86, İstanbul:Yapı Kredi Yay., ss. 81-96.
- DOĞAN, Abide (2009). “Türk Tiyatrosunda Brecht Etkisi”, *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Sayı 4, ss. 409-422.
- DOĞAN, Ferruh (1985). “Her Yönüyle Türk Karikatürü”, *Hürriyet Gösteri Dergisi*, Sayı 51, İstanbul: Doğan Yayınları, ss. 70.
- EFE, Hasan (2000). “20. Yüzyılın Karikatüründeki Gelişim”, *20. Yüzyılın Karikatürü* (ed. Sadi Sabur, Nezh Danyal, Ayşe Aras), Ankara Karikatür Vakfı Yay., ss. 65-66.
- EFE, Hasan (2007). “Genel Mizah Kavramı ve Karikatür Bilimi”, *Varlık Dergisi*, İstanbul: Varlık Yayınları, ss. 70-71.
- ERGÜN, Selda (2010). “1923-1960 Yılları Arasında Türk Tiyatrosu’nda Özel Tiyatro Çalışmaları”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 50-78.
- ERKOÇ, Gülayse (2002). “1960-1970 Dönemi Tiyatro Hareketleri”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 13, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 1-12.
- ERGİN, Erkan (2010). “Behiç Ak Tiyatrosu”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 30, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 79-91.

- ERSARAÇ, İbrahim (2004). “Mizah Dergileri ve Gırgır Olayı”, *Hürriyet Gösteri Dergisi*, Sayı 263, İstanbul: Hürriyet Ofset ss. 76-77.
- ERTEKİN, Günay (2015). “Tersine Dönmüş Bir Dünya Bu...”, *İstanbul Devlet Tiyatrosu Tersine Dünya Oyun Broşürü*, ss. 14-15.
- ERTEL, Mengü (1979). “Konuk Dekoratör Mengü Ertel”, *Devlet Tiyatroları Deli Dumrul Oyun Broşürü*
- ESATOĞLU, Mehmet (2015). “Bir Halk Çocuğu: Nejat Uygur”, *Sahne Dergisi*, Sayı 68, Ankara: Başak Matbaası, ss. 4-6.
- GİRGİN, Emin Çetin (1985). “Genç Ustalar Yanıtlıyor...”, *Hürriyet Gösteri Dergisi*, Sayı 51, ss. 92-97.
- GÖNENÇ, Levent (2013). “Yaratıcı Zeka Kaba Gücü Marjinalleştirdi”, *Yaşarken Yazılan Tarih*, İstanbul. Metis Yay., ss. 78-79.
- GÜMÜŞ, Semih (1997). “Ali Ulvi’de Yaratıcılık Düzeyi”, *Güldiken Mizah Kültürü Dergisi*, Sayı 12, İstanbul: İris Yay., ss. 27-30.
- GÜRÜN, Dikmen (2009). “1950’ler Tiyatro Sanatının Yönelimleri”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 119-129.
- İNAM, Ahmet (2010). “Ülkemizin Hayatlarına Bir Karikatür Gibi Bakabilen İnsanlara İhtiyacı Var...”, *Karikatür ve Felsefe Günleri*, İzmir: ss. 2-3.
- İPŞİROĞLU, Zehra (1988). “Haldun Taner’in Sanat Anlayışı”, *Hürriyet Gösteri Dergisi*, Sayı 91, İstanbul: Doğan Yay., ss. 52-54.
- İPŞİROĞLU, Zehra (2016). “Mizahla Direnme: Aziz Nesin’in Tiyatro Uyarlamaları”, *Oyun Dergisi*, Sayı 28, İstanbul: Mitos Boyut Yay., ss. 20-27.
- JOVANOVIĆ, Goran (1997). “Sanatta Karikatür”, *Sanatta Karikatür* (ed. Yusuf Eradam ve Deniz Koç), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 27-29.

KAMILOĞLU, Zeynep (2013). “Penguen Dergisinden Hareketle Türk Karikatür Tarihinde Mizahın Saldırı İşlevi”, *Milli Folklor Dergisi*, Sayı 98, Ankara: ss. 165-173.

KARABOĞA, Kerem (2016). “Darülbedayi’nin Kuruluşu’nun Yüzüncü Yılı ve Tiyatromuz Üzerine Düşündürdükleri”, *Tiyatroyla Düşünmek* (ed. Yavuz Pekman), Habitus Yay., ss. 152-162.

KARACABEY, Süreyya (1995). “Gelenekselden Batı’ya Türk Tiyatrosu”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 12, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 01-10.

KARAHİSAR, Tuba (2015). “Basılı Mizahtan Paylaşılan Mizaha Doğru Dönüşüm”, *TOJDAC*, Cilt 5, Sayı 1, ss. 76-90.

KAZANEVSKY, Vilademir (1997). “Karikatürlerde Kalabalıkların Betimlenmesi”, *Sanatta Karikatür* (ed. Yusuf Eradam ve Deniz Koç), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 81-86.

KAZANEVSKY, Vilademir (2000). “SSCB’de Karikatürün Tarihi”, *20. Yüzyılın Karikatürü* (ed. Sadi Sabur, Nezih Danyal, Ayşe Aras), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 81-86.

KÖSE, Aynur (2016). “Geleneksel ile Modern Arasındaki Kültürel Boşluk: 80’lerdeki Toplumsal Değişimi Mizah Üzerinden Okumak”, *Milli Folklor Dergisi*, Yıl 28, Sayı 111, Ankara: ss. 116-135.

KURULTAY BİNAY, Ayşe – PEKSEVGİN SABUNCUOĞLU, Burcu (2015). “Reklamlarda Karikatür Kullanımı: Piyale Örneği”, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, Sayı 40, Ankara: Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Yay., ss. 153-174.

KARAKADIOĞLU, Gülşen (2012). “Ordu Belediyesi Karadeniz Tiyatrosu’nda Eşeğin Gölgesi”, *Oyun Dergisi*, Sayı 13, İstanbul: Mitos Boyut Yay., ss. 43-45.

KOESTLER, Arthur (1997). “Karikatür ve Yergi” (çev. Özcan Kabakçıoğlu), *Güldiken Dergisi*, Sayı 12, İstanbul: İris Yay., ss. 7-11.

- MALKOÇ, Enver (2003). “Sosyokarikatür”, *Karikatür, Sosyoloji ve İnsan Hakları* (ed. Nezih Danyal ve Sadi Sabur), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 85.
- NUTKU, Özdemir (2009). “Halk Tiyatrosu ve Çağdaş Sentez Denemeleri”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 7-32.
- ORAL, Tan (1997). “Gülünç-Gülmece”, *Sanatta Karikatür* (ed. Yusuf Eradam ve Deniz Koç), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 13-15.
- ORAL, Zeynep (1999). “Karikatür, Mizah ve Eleştiri Ustası: Turhan Selçuk”, *Antalya Devlet Tiyatrosu Abdülcanbaz Oyun Broşürü*
- ÖZER, Atila (2004). “Karikatür, Popüler Kültür ve Popüler Karikatür”, *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi*, Sayı 57, ss. 246-249.
- ÖZER, Atila (1996). “Gazete Karikatürcülüğü ve Geleceği”, *Türk-Alman Karikatür Buluşması Bildirisi*, Ankara Alman Kültür Merkezi
- ÖZER, Atila (1997). “Sanat ve Karikatür”, *Sanatta Karikatür* (ed. Yusuf Eradam ve Deniz Koç), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 51-53.
- ÖZER, Atila (2000). “Yirminci Yüzyılda Karikatür”, *20. Yüzyılın Karikatürü* (ed. Sadi Sabur, Nezih Danyal, Ayşe Aras), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 63-64.
- ÖZTÜRK, Ömer (2014). “Arşivhanemden Tiyatro”, *Yeni Tiyatro Dergisi*, Sayı 60, İstanbul: Kayhan Matbaası, ss. 52-53.
- POROY, Semih (1997). “Karikatürde Grafik”, *Sanatta Karikatür* (ed. Yusuf Eradam ve Deniz Koç), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 37-39.
- POROY, Semih (2003). “Nerede Bir İnsan Hakları İhlali Varsa, Orada Bir Karikatürcü Harekete Geçer”, *Karikatür, Sosyoloji ve İnsan Hakları* (ed. Nezih Danyal ve Sadi Sabur), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 53.
- ROZENTAL, İzel (1997). “Sanatta Karikatürcü Üzerine Bir Kolaj Denemesi”, *Sanatta Karikatür* (ed. Yusuf Eradam ve Deniz Koç), Ankara Karikatür Vakfı Yay., ss. 41-45.

- ROZENTAL, İzel (2003). “50 Kuşuğu Karikatürçüleri”, *Karikatür, Sosyoloji ve İnsan Hakları* (ed. Nezi Danyal ve Sadı Sabur), Ankara: Karikatür Vakfı Yay., ss. 35-36.
- SAĞLAM, Tülin (2008). “Halk Tiyatrosunda Göstergelerin Dönüşümü”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 7-20.
- SAV, Atila (1999). “Başkente Yeni Bir Tiyatro”, *Milliyet Sanat Dergisi*, Sayı 205, ss. 5-6.
- SAYDAM, Songül (2007). “Caricaturare”, *Bütün Dünya Dergisi*, Sayı 5, İstanbul: Başkent Üniversitesi Kültür Yayını, ss. 84-86.
- SAYDUT, Akdağ (2010). “Düşüncenin Özgürlüğü Sanatın Özgürlüğüdür”, *Karikatür ve Felsefe Günleri* (ed. Hasan Efe), İzmir Karikatürçüler Derneği Yay., ss. 51-79.
- SEVİNÇLİ, Efdal (1985). “Edebiyat Tarihimizde Gülmece, Yerginin Varlığı”, *Hürriyet Gösteri Dergisi*, Sayı 52, İstanbul: Doğan Yay., ss. 96.
- SOKULLU, Sevinç (1976). “Komedyanın Eğitici İşlevi”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 7, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 45-51.
- SUNER, Levent (2007). “Commedia Dell’arte Etkisinde Üç Oyun Beş Yorum”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 24, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 145-185.
- SUSAM, Asuman (2010). “Düşüncenin Gülümsemesi Felsefe ve Karikatür”, *Karikatür ve Felsefe Günleri*, İzmir: ss. 47-50.
- ŞAHİN, Sedat (2000). “Uygur Türklerinde Karikatür”, *Milli Folklor Dergisi*, Yıl 12, Sayı 48, Ankara: Geleneksel Yayıncılık, ss. 48-51.
- ŞENER, Sevda (1999). “75 Yılım Değerlendirmesi”, *Cumhuriyetin 75. Yılında Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, ss. 62-78.

- ŞENER, Sevda (2011). “Memet Baydur Tiyatrosu”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 31, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 109-140.
- TEKEREK, Nurhan (2005). “Tiyatomuzun Modern Tiyatroyla Kesişmesi Yolunda Gelenekselin Önemi ve Baltacıoğlu’ndan Bir Deneme: Kafa Tamircisi”, *SDÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt 1, Sayı 1, ss. 35-49.
- TEMELTAŞ, Gülayşe (2014). “Unutulmaz Keşanlı Ali Destanı Temsili – Haldun Taner’in Ayak İzlerinden 1960’lı Yıllar”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 38, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 27-52.
- TEZ, Fiedevs Aylin (2013). “Geleneksel Tiyatronun Absürdle Harmanlandığı Bir Destan: En Son O Gitti”, *Ankara Devlet Tiy. En Son O Gitti Oyun Broşürü*, ss. 18-19.
- TUNÇ, Aslı (2000). “Siyasi Karikatüristlerin Demokrasi Sürecindeki İşlevleri”, *20. Yüzyılın Karikatürü* (ed. Sadi Sabur, Nezih Danyal, Ayşe Aras), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 53-56.
- TÜRKMEN, Fikret ve FEDAKAR, Pınar (2009). “Türk Halk Tiyatrosunda Hareket Komiğine Bağlı Mizahi Unsurlar”, *Milli Folklor Dergisi*, Sayı 82, Yıl 21, Ankara: ss. 98-109.
- UÇAN, Bahadır (2013). “Türkiye’de Karikatürün Dijital Dönüşümü: Uykusuz Dergisi”, *TOJDAC*, Cilt 3, Sayı 3, ss. 41-50.
- UYSAL, Makbule (2016). “Seyirci Anlayışı Açısından Geleneksel Türk Tiyatrosu İle Bir Demet Tiyatro Dizisinin Karşılaştırılması”, *Milli Folklor Dergisi*, Sayı 109, Yıl 28, Ankara: ss. 71-82.
- ÜNLÜ, Aslıhan (2007). “Şiddete Gülmek: Geleneksel Türk Tiyatrosunda Şiddet ve Mizah”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 27-41.

- ÜNLÜAYCIL, Nil (2014). “Grotesk Anlatım ve Türk Oyun Yazarlığında Kullanımı”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 16, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 68-84.
- YARDIMCI, İsmail (2010). “Mizah Kavramı ve Sanattaki Yeri”, *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı 6, Uşak: ss.1-41.
- YAVUZ, Kamil (2003). “Karikatür, Sosyoloji ve İnsan Hakları”, *Karikatür, Sosyoloji ve İnsan Hakları* (ed. Nezih Danyal ve Sadi Sabur), Ankara Karikatür Vak. Yay., ss. 88.
- YERDELEN, Selda Kulluk (2003). “Cumhuriyet Dönemi Kültürel Ortamında Güldürü Anlayışını Belirleyen Özellikler ve Bunların Komedyaya Anlayışındaki Yanılsamaları”, *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, Sayı 3, Erzurum: ss. 117-130.
- YERDELEN, Selda Kulluk (2015). “Turgut Özakman’ın Oyunlarına Dekor-Kostüm Tasarlamak”, *Turgut Özakman’ı Anma Semineri*, Ankara: Bilgi Yayınları, ss.199-227.
- YERDELEN, Selda Kulluk (2016). “Türk Tiyatrosu’ndaki İlk Tasarımcılarımız”, *Tiyatroyla Düşünmek* (ed. Yavuz Pekman), Habitus Yay., ss. 170-191.
- YOLTAŞ, Niyazi (1984). “Karikatür Sanatı Üzerine Yazılar”, *Varlık Edebiyat ve Sanat Dergisi*, Sayı 921: İstanbul: Varlık Yay., ss. 6.
- YÜKSEL, Ayşegül (1992). “Turgut Özakman’ın Oyun Yazarlığının İkinci Dönemi”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 9, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü: ss. 123-142.
- YÜKSEL, Ayşegül (1995). “Modern Türk Tiyatrosunda Arayışlar”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 12, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü: ss. 123-130.
- YÜKSEL, Ayşegül (1999). “Cumhuriyet Dönemi Türk Oyun Yazarlığı”, *Cumhuriyetin 75. Yılında Türk Tiyatrosu*, İstanbul Devlet Tiyatrosu Paneli, Mitos Boyut Yay., İstanbul: ss. 47-61.
- YÜKSEL, Ayşegül (2008). “Ali Bey ve Ayyar Hamza”, *Ankara Devlet Tiyatrosu Ayyar Hamza Oyun Broşürü*, ss. 05-11.

YÜKSEL, Ayşegül (2009). “Türkiye’de Yazar Tiyatrosu”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 27, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü: ss. 125-136.

YÜKSEL, Ayşegül (2011). “Gelenekte Yineleneği Yenileme: Haldun Taner ve Sonrası”, *Oyun Dergisi*, Sayı 10, İstanbul: Mitos Boyut Yay., ss. 5-12.

YÜKSEL, Ayşegül (2016). “Oyun Yazarlığımızda Genel Eğilimler”, *Tiyatroyla Düşünmek* (ed. Yavuz Pekman), Habitus Yay., ss.139-151.

WATSON, Alex Noel (1997). “Karikatür Toplumun Aynasıdır”, *Karikatür, Sosyoloji ve İnsan Hakları* (ed. Nezih Danyal ve Sadi Sabur), Ankara Karikatür Vakfı Yay., ss. 31-32.

ROLLOW, Werner (2000). “Werner Rollow”, *20. Yüzyılın Karikatürü* (ed. Sadi Sabur, Nezih Danyal, Ayşe Aras), Ankara Karikatür Vakfı Yayınları, ss. 124.

Basılmamış Kaynaklar:

ABACI, Emine (1990). *Karikatür Sanatının Tiyatro Dekoruna Etkileri ve Bir Model Oyun: Abdülcanbaz’ın Harikulade Maceraları*, Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Hülya Nutku, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü, Tiyatro Anasanat Dalı, İzmir.

AKYÜZ, Yasin (2015). *Geçmişten Günümüze Türk Tiyatrosu’nda Nüktenin Evrimi*, Doktora Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Selda Ergün, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, İzmir.

ÇITAKLI, Fahriye (2014). *Mizahi İllüstrasyon, Sosyal Politik Kültürel Artistik Sorgulamalar*, Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Mehmet Özet, İstanbul Arel Üniversitesi, Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı, İstanbul.

GÜNERİ, Canan (2008). *Sanat Alanı Olarak Mizah: Sanat, Mizah, Karikatür İlişkisi ve Türkiye’den Üç Örnek*, Yüksek Lisans Tezi, dan. Doç. Dr. Metin Coşar, İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı, Malatya.

ÖZER, Ayşegül Oral (1991). *Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Tasarım ve Mekan Değerlendirme Yaklaşımları*, Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. Özdemir Nutku, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne ve Görüntü Sanatları Anabilim Dalı, İzmir.

SARILIZ, Betül Meral (2010). *Gazete Karikatürlerindeki İdeolojik Kodların 2009 Yerel Seçimleri Örneğinde Analizi*, Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Banı Terkan, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı, Konya.

İnternet Kaynakları:

AKBAŞ, Beyaz Arif (2010). “Davetnamenin Özel Bir Albümü”, Edirne, https://archive.org/details/ASpecialAlbumOfDavetname_152 [10 Mart 2017].

AKMEN, Üstün (2012). “Ordu’da Karikatürümüz Sahnelendi: Eşeğin Gölgesi”, <https://www.evrensel.net/yazi/31985/orduda-karikaturumuz-sahnelendi-esegin-golgesi> [03 Eylül 2016].

AKMEN, Üstün (2012). “Geri Kalmışlık Dev Aynasında: Şakayla Söyler Haldun Taner” <https://www.evrensel.net/yazi/24026/geri-kalmislik-dev-aynasinda-sakayla-soyler-haldun-taner> [05 Eylül 2016].

APAYDIN, Batuhan (2012). “Erdil Yaşaroğlu’ndan Dünyanın En Büyük Karikatürü”, <http://sosyalmedya.co/erdil-yasaroglu-samsung-karikatur/> [14 Temmuz 2016].

ARSLAN, Güliz (2014). “Herkesin bir soytarıya ihtiyacı var”, <http://www.milliyet.com.tr/-herkesin-bir-soytariya-ihciyacipazar/haberdetay/30.11.2014/1977013/default.htm> [10 Kasım 2016].

BOĞATEPE, Veysel (2015). “Politik Mizahın Ustası, Epik Tiyatronun Temsilcisi: Levent Kırca, 28.10.2015, <http://www.kitaptansanattan.com/kose-yazilari/politik-mizahin-ustasi-epik-tiyatronun-temsalcisi-levent-kirca/> [15 Ocak 2017].

BORA, Nihan (2016). “Şule Ateş: Aslında Hepimiz Bir Mite Çaresizce İhtiyaç Duyuyoruz” <http://nihanbora.com/festival/sule-ates-aslinda-hepimiz-bir-mite-caresizce-ihciyac-duyuyoruz/> [09 Aralık 2016].

ÇELENK, Semih (1993). “Sağırlar Söğüşmesi ya da Yurттаş D: Hiçbiri...”, <http://www.ankaraekintiyatrosu.com/oyunlar/sagirlarsogusmesi/> [20 Kasım 2016].

DEMİR, Oğuz (1987). “Gülmecenin Üç Boyutuna Doğru: Mehmet Aslan ve Heykelleri”, Yarın Aylık Sanat ve Edebiyat Dergisi, Ankara:Sanem Matbaacılık, <http://www.maslanart.com/?c=7-yarin-aylik-sanat-dergisi--mayis-1987-> [23 Aralık 2016].

GÜLDAĞLARI, Ayhan (2008). “Altan Erbulak”, Eski Bakırköy ve Anılarda Kalanlar, <http://eskidenbakirkoy.blogcu.com/altan-erbulak/3585613> [14 Ağustos 2016].

HIZAL, Doğanay (2014). “Anadolu Aydınlanmasının Öncüleri Anıldı”, 03.07.2014, <https://www.aydinlik.com.tr/arsiv/anadolu-aydinlanmasinin-onculeleri-anildi#!> [09 Kasım 2016].

İNCEOĞLU, Deniz (2006). “100 bin Çocuk İçin Tiyatro”, 14.04.2006, <http://www.hurriyet.com.tr/100-bin-cocuk-icin-tiyatro-4252627>, [12 Mart 2017].

İYİĞÜN, Zeynep (2014). “Candan Seda Balaban: Sahnenin El Yapımı Oyuncuları”, <http://www.roportajgazetesi.com/candan-seda-balaban-roportaji-c1484.html> [14 Kasım 2016].

KALEM, Aylin (2007). “Dansta Teknolojik Eğilimler”, <http://aylinkalem.blogspot.com.tr/2007/04/marcelli-antunez-roca-trendsetter-jan.html> [22 Kasım 2016].

ÖNERTOY, Olcay (2007). “Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatında Tiyatro”, <https://www.turkedebiyati.org/cumhuriyet-donemi-tiyatro.html> [13 Ekim 2016].

ÖZEL, Mehmet (2011). “Surname 2010”, Mimesis Dergisi, <http://mimesis-dergi.org/2011/02/surname-2010/> [15 Eylül 2016].

ÖZER, Irmak (2016). “Ne Çirkin Bir Kedi!”, <https://irmakozer.com/> [20 Ocak 2017].

ÖZER, Serhat (2014). “Turhan Selçuk ve Abdülcanbaz”, <https://tasaryan.files.wordpress.com/2014/09/turhan-selc3a7uk02.pdf> [15 Eylül.2016].

ŞİMŞEK, Kazım (2011). “Ali Poyrazođlu Tiyatrosu’nda “Tanımadıđım Adamlar ” adlı Oyunu Seyrettim...” <https://kazimsimsek.com/2011/05/21/ali-poyrazoglu-tiyatrosunda-tanimadigim-adamlar-adli-oyunu-seyrettim/> [25 Şubat 2017].

ULUÇAY, Hazal (2016). “Yolcu Tiyatro’nun Yolculuđu”, <http://pulbiberdergi.com/2016/11/28/yolcu-tiyatronun-yolculugu/> [07 Aralık 2016].



EKLER

EK 1 - MURAT GÜLMEZ RÖPORTAJI:

(14.06.2016, İzmir Devlet Tiyatrosu, Konak Sahnesi)

1- Turhan Selçuk'un çizgisinde bir tasarım ortaya çıkarmışınız. Görselliği oluşturmada sadece Abdülcanbaz serisinden mi yararlandınız yoksa Turhan Selçuk'un karikatürlerini de taradınız mı veya incelediniz mi? Tasarım öncesinde Turhan Selçuk ile bir iletişim bağınız oldu mu?

Oyunun yönetmeni Metin Belgin. Metin Bey'le Adana'da bulduğumuz zaman aklında oyunun konsepti vardı. Karikatür şeklinde bir sahne tasarımına karar verdik. Turhan Selçuk'a nasıl ulaşacağımızı düşünmeye başladık. İşin ustası o ve neticede onun eserini sahneliyoruz. Turhan Selçuk'a sonunda ulaştık ve buluştuk. Metin Belgin ile birlikte evine misafir olduk. Sohbet ettik ve çizimlerini bize gösterdi. Turhan beye oyunun sahne tasarımında kullanabileceğim dekor eskizlerini sordum. Kendisi çizimlerinde kapı, pencere gibi dekor eşyalarını fazla kullanmazmış. Kullansa bile bu parçaların küçük bir bölümü yer kaplamış. Karakterlere daha çok görsel vurgu yapılırken arka plan silik kalıyor. Özellikle kostüm tasarımında kullanılabilecek fazlasıyla görsel döküman çıkarabildik. Bu çizimler de kostüm tasarımı araştırmasında Funda Çebi'ye kılavuzluk etti. Bu nedenle ben de Turhan Bey'e izni olursa onun çizgisine yakın tasvirlerle mekan görselleri tasarlamak istediğimi söyledim. Böylece ben de çizimleri hazırladım ve Turhan Selçuk'a da yollayarak onun da onayını aldım. Benim çizgi tarzım genellikle yumuşak hatlar üzerinde şekillense de Turhan Selçuk'un çizgilerine benzetebilmek adına keskin hatlar ve taramalar kullandım. Bu keskin hatları taklit edebilmek beni bir hayli zorladı.

2- Genel olarak karikatür çizimiyle özel bir bağınız var mıydı? Karikatür çiziminin Türk Tiyatro sahne tasarımına etkisini nasıl görüyorsunuz?

Bu çalışma öncesinde karikatüre yönelik bir yatkınlığım yoktu. Ancak şekilleri bozma üzerine bir tasarım eğilimi çalıştığım oyunların yapısına göre uyguladığım bir yöntemdir. Yine de Turhan Selçuk'un çizgilerini taklit etmek zordu. Bir aşamadan sonra çözmeye başladım. Örneğin; gölgelerken öncelikle sınırları çiziyor sonra içini

dolduruyor. Bu öğrendiğim teknik daha sonra yaptığım işlerde kullanmaya devam ettiğim bir yol oldu.

3- Mekan tasvirleri projeksiyonla yansıtılmış. Bunların çizimi direk mürekkeple el çizimi olarak mı hazırlandı yoksa dijital ortamda mı oluşturuldu?

Çok fazla sahne olduğu için tamamen simgesel bir anlatımı tercih ettik. Bu tür bir anlatım karikatüre de uygun gözüküyordu. Arka planda bir ekran yapıp, bu ekranın içinden girilip çıkılabilmesi için bir çözüm araştırdık. O döneme kadar böyle bir yöntem denenmemişti. Ancak şu anda pek çok örneği var. Dikdörtgen bir çerçeve içerisinde on santimetre eninde geniş şerit lastikleri yukarıdan aşağı gerdirerek bir ekran oluşturduk. Bu ekranın da ölçüleri yaklaşık 5x3,5 şeklindeydi. Görüntüleri yansıtmak için arkadan ve önden olacak şekilde iki projeksiyon cihazı kullandık. Bu sayede bazı sahnelerde ön taraftan görülen karakterlerin aynı zamanda arka tarafta fona düşen gölgeleri ile bir gölge oyunu da sağlanmış oldu. Gölge ve karakterin kendisi bütünleşebiliyordu. Zemini oluşturan platformun orta kısmında ise Gözlüklü Sami karakteri'nin iktidarı simgeleyen koltuğunu ileri geri oynatabilecek bir sistem yerleştirildi. Bu sistem iki kişi tarafından ekran arkasından itilip çekilerek seyirciye doğru bir hareket devinimi sağlıyordu. Bu platform üzerinde uygulanan boyama ve taramalar da yine Turhan Selçuk'un çizgilerine göre yapıldı. Dekor oluşturan ana parçalar olan ekran ve platforma ek olarak ekranı çevreleyen ve üzerinde yine Turhan Selçuk'un çizimlerinden yola çıkarak oluşturulan "32 Temsil Birden" yazılı bir çerçeve yerleştirildi.

4- Daha önce yapılan "Abdülcanbaz" tiyatro yorumlarını inceleme fırsatınız olmuş muydu?

Abdülcanbaz oyununun daha önceki temsillerini ve sahne tasarımlarını inceleme fırsatım olmadı. Dekor çizimlerini oluştururken daha çok Turhan Selçuk'un oluşturduğu Abdülcanbaz çizgi roman serisindeki çizimleri ve öyküleri inceledim.

5- Grotesk ve abartı'nın sözlü ve görsel/grafik mizahta ortak paydada buluştuğunu düşünür müsünüz?

Karikatür ile grotesk arasında ince bir çizgi vardır. Grotesk, jest, mimik ve hareketlerle oluşturulabilen bir anlatım biçimi olarak karşımıza çıkıyor. Karikatürize ederken formu

bozmak öncelikli yaklaşım olarak görülebilir. Oyunculukta karikatürize etmek, abartmak ve groteske kaçabiliyor. Sahne tasarımı anlamında da karikatürize etmek, biçim bozma, abartma, mekan tasvirinde perspektifle oynama olarak karşımıza çıkmaktadır. Abdülcanbaz oyununda genel anlamda bir karikatürize yorumdan ziyade ekran üzerine yansıtılan görüntülerle bir karikatür görsel anlatımı yaratıldı. Bu da daha çok iki boyutta kaldı. Ancak kostümlere bakıldığında karikatür çizgileri üç boyutla buluşmuş oldu. Kontur denilen şey tam karşıdan bakıldığında anlaşılabilir bir form sunmaktadır. Üç boyutta yana döndüğü an bu kontur etkisi kaybolmaktadır. Kostümler üzerinde bu kontur etkisinin kaybolmaması için karakterler, tam olarak seyircinin karşısından, cepheden görüntü vermişlerdir.

6- Karikatür, yapısı itibariyle iki boyutlu bir iletişim şekli. Tiyatronun görsel anlatımında genel olarak görülen örneklerce iki boyutlu pano dekor uygulamaları ile oluşuyor. Bu üç boyutlu alternatifi/uygulaması sizce onu karikatür çizgisinden çıkarır mı?

Karikatürize anlatım üçüncü boyuta aktarıldığı zaman etkisini kaybetmeye başlıyor. Bu anlamda benim algıma göre karikatür etkisinde kontur çizgileri önemli bir etmendir. Çizgisel olarak kontur biçiminin görülmesi gerekir. İlk olarak çizgisel formlarda oluşturulan karakterlerin sonrasında üç boyuta dönüştürüldüğü örnekler mevcut. Buna çizgi roman karakteri olarak tasarlanıp, sonrasında üç boyutlu animasyona dönüştürülen Kötü Kedi Şerafettin tiplemesi de gösterilebilir.

7- Temelinde “Karagöz” oyunları olan bir geleneksel Türk Tiyatromuzda karikatür çizgisinin sahnede uygulaması sizce hala geleneksel bir yorum olarak mı görülüyor?

Sahne üzerinde karikatür çizgileriyle oluşturulan iki boyutlu mekan tasvirlerinin Karagöz veya Ortaoyunu’ndan gelen alışkanlıklarla Geleneksel Tiyatro etkisi yaratacağını düşünmüyorum. Seyirci üzerinde öyle bir şartlama yapmayabilir. Karikatür anlatımı bütüne yayılabilmelidir. Sahne üzerinde sadece bir parçaya uygulanarak elde edilebilecek bir etki değildir. Herşeyin karikatürize olması lazım.

8- Yazınsal olarak daha çok mecazi anlamda tip karikatürize tanımı kullanılır. Mekanın karikatürize edilmesini nasıl yorumlarsınız?

Kağıt üzerinde gördüğümüz karikatür gibi sahne çerçevesinde de karikatür çizgileri sadece dekorla bütün etkiyi sağlayamaz. Buna oyuncu ve metnin de katılması gerekir.

9- Sahne tasarımında karikatür çizgisinin kullanımı genelde karikatüristlik yapan tasarımcılar tarafından tercih ediliyor. Bunun bir yönetmen yönlendirmesi olduğunu düşünüyor musunuz?

Sahne tasarımı uygulaması yapan karikatüristler incelendiğinde genellikle iki boyutlu tasvirlerin ön plana çıktığı görülür. Çalışma stilleri nedeniyle çizerler sahne üzerinde üç boyuta geçilmesini de iki boyutlu panolarla elde etmişlerdir. Bu anlamda sahne tasarımı çizimi yapan karikatüristlerin de aynı zamanda bir dekoratörle birlikte çalışması gerekir. Karikatürist, çizim yeteneği ile mekanı oluştursa da tasarımcı da onu çok iyi boyutlandırır. Bu da sahneye yerleştirme açısından daha işlevsel bir tasarım ortaya çıkarır. Ancak sahne tasarımında karikatürize etmek veya karikatür kullanmak, malzeme çeşitliliği açısından kısıtlı imkanlar doğurmaktadır. Pek çok tiyatro oyunu da karikatürize etmeye uygun olmadığı için sınırlı bir çerçevede bu tip tasarımlar uygulanabiliyor.

10- Sahnede çağdaş karikatür yaklaşımı sizce nasıl olabilir?

Teknolojik gelişmeler de aslında farklı tarzlarda karikatürize etme seçeneklerini çoğaltmaktadır. Tasarımcının bu yönde bir araştırma yapması gerekir. Örneğin, sadece dekor üzerinde siyah kontur çizgileriyle bir karikatür uygulaması yerine ışıkla da bu etki yaratılabilir. Bu da çizgisel anlatımda renk değişimlerine imkan sağlayabilir. Bu teknolojik gelişmelere uygun olarak çizgilerden oluşan her türlü form üzerinde karikatürize yorumlar elde edilebilir.

EK 2 – GAMZE ŞATANA RÖPORTAJI :

(20.09.2016, K lt r Park, İzmir)

1- Akademik eđitiminiz ve tiyatrodaki sahne tasarımı dıřındaki bulunduđunuz projelere dair bilgi verebilir misiniz?

1968 dođumluyum. Dokuz Eyl l  niversitesi G zel Sanatlar Fak ltesi Sahne Tasarımı b l m nden mezun oldum. Sahne Sanatları b l m nde ise y ksek lisans eđitimimi tamamladım. İstanbul'da televizyon programları ve m zik videoları i in set tasarımı uygulaması yaptım. Show TV'de grafikerlik yaptım. Kanal D'de dekorat rl k yaptım. Dizi, reklam ve belgesel  ekimlerinde sanat y netmenliđi yaptım. Sanat y netmenliđi yaparken grafikerlik ve dekorat rl k alanında yaptığım  alıřmalar bana kılavuzluk etti.

2- İřg zar Bir Tekerr r oyunu  ncesi g rev aldığınız tiyatro oyunları nelerdir?

Bornova Őehir Tiyatrosu'nda pek  ok oyunda g rev aldım. Marat-sade ve Mutlu oyunlarında dekor tasarımı, Oyunun Oyunu'nda kost m tasarımı yaptım. Oyuncak Tamircisi isimli bir  ocuk oyunu yazdım ve H lya Savař y netiminde sahnelendi. Őimdi de bir  ocuk oyunu ve kabare yazmaktayım.

3- İřg zar Bir Tekerr r oyununun yapım ařamasında nasıl tasarım s reci ger ekleřti ve y netmen ile oluřturulan ortak karikat rize g rsellik kararına nasıl varıldı?

Oyun metni kendiđilinden karikat r tarzında bir yoruma a ıktı. Aynı zamanda y netmenin de bu y nde bir eđilimi vardı. Gırgır, Penguen ve Uykusuz yayınlarının takip isi olarak benim de  zel olarak karikat re yatkınlığım var. Gırgır karikat r bi eminde kullanılan sadece sarı-siyah-beyaz tonlar vurucu anlatıma yetiyor. Sarı rengi  zellikle dikkat  ekiciliđi arttırıyor. Bařka renkler iřin i ine girdik e aslında g r nt  ger ekleřmeye bařlıyor. İřg zar Bir Tekerr r'de y netmenin isteđi  zerine ger ek i olmayan bir oyunculuk bi emi uygulandı. Ger ek tesi bir oyunculuk bi eminde dolayısıyla sahne tasarımı da ona g re Őkilleniyor. İ  b key bir mekan tasarımı ve kıvrak  izgilerle oluřan motifler kullanıldı. İki kiřilik oyun ve sahne  zerinde s rekli hareket ve giriř- ıkıř trafiđi vardı. Bu hareket yođunluđuna uygun olarak dinamik bir g rsellik oluřurmaya  alıřtım. Hatta tasarımın ilk eskiz ařamalarından itibaren ge en

süreçte formlar, sahne üzerinde üç boyutlu olarak uygulanabilirlik adına daha düz hatlara doğru değişim gösterdi.

4- Sahnede gerçekleştirdiğiniz karikatürize yorumu oluştururken belirli bir üslup veya çizerin tarzından esinlendiniz mi?

Etkilendiğim bir karikatür tarzı veya karikatürist yoktu. Tamamen oyundan yola çıkarak mekanı karikatürize etmeye yönelik bir tasarım süreci içinde gelişti. Sahne üzerinde kullanılan mobilyalar üzerinde de grotesk hatlar düşünülse de maddi olarak bu imkanlar karşılanamadığı için realizasyon kısmında bu fikirler uygulanamadı.

5- Genel olarak karikatür çizimiyle özel bir bağınız var mıydı?

Karikatüre özel olarak bir ilgim vardı. Hatta bu konuda yurtdışında eğitim görmeyi de planlasamda o hayalimi gerçekleştiremedim.

6- Bu oyun öncesi veya sonrasında çalıştığınız başka bir tiyatro oyununda bu tip bir sahne tasarımı yorumu uyguladınız mı?

Bu oyundan sonra karikatür yorumuyla bir sahne tasarımı çalışmam daha oldu. Bornova Belediyesi Şehir Tiyatroları'nda sahnelenen Arturo Ui'nin Önlenebilir Yükselişi oyunu için yaptığım ilk eskizler karikatürize bir yorum doğrultusunda oldu. Karikatür anlatımlar sahne üzerinde beğendiğim bir tarz olmuştur. Bazen gerçekliğin içinde dahi göze hoş gelebilmektedir.

7- Karikatür çiziminin Türk Tiyatro sahne tasarımına etkisini nasıl görüyorsunuz?

Kara mizahın yoğun olduğu oyunlarda veya trajedi-komik oyunlarda genellikle tercih edilen bir tarz olmuştur.

8- Grotesk ve abartı'nın sözlü ve görsel/grafik mizahta ortak paydada buluştuğunu düşünür müsünüz?

Grotesk de bir nevi karikatür anlatımıdır. Gerçeklikten uzaklaşmış ve abartılmış formlar, istenilen yorumla örtüşüyorsa mekanı veya kostümü karikatürize etmek tercih edilen bir yorum şeklidir.

9- Karikatür görselliğinin çizgisel olarak kostüme uygulanabilirliğini nasıl görüyorsunuz?

İşgüzar bir Tekerrür oyununda kostüm tasarımı olarak dekor tasarımı ile form veya renk uyumlu tasarımlar uygulanamadı. Daha çok gündelik kıyafetleri çağrıştıran ve sade renklerde seçimler yapıldı. Bu biraz da oyuncuların büyük ve hızlı hareketlerle içinde rahat edebilmeleri için olabilir.

10- Geleneksel Türk Tiyatrosu örneklerinden olan Karagöz oyunlarına bakacak olursak, minyatür ile karikatür görsel anlatım benzerliklerini nasıl yorumlarsınız?

Minyatürle karikatürü pek bağdaştıramıyorum. Minyatürde daha çok saygınlık gösterme ve belirli kişilerin betimlemelerine özen gösterme, ön plana çıkarma eğilimi mevcut. Karikatür tasvirlerinde ise her kesimden insan aynı düzlemde, aynı biçimde resmedilebilir. İki alan arasında sadece çizgisel ve iki boyutlu anlatım çerçevesinde bağ kurulabilir.

11- Sizce sahne tasarımcısı bir oyunu karikatür çizgisiyle görselleştirmek isterken neyi amaçlar? Seyirci olarak böyle bir sahne tasarımıyla karşılaştığınız zaman nasıl bir his duyarsınız?

Karikatür anlatımı içinde bu yoruma uymayan bir etmen dahil edilince bütünlük bozuluyor. Üslup birliğini yakalamak adına her bir parçayı göz önüne almak gerekir. Grotesk, karikatür ve dönemsel yorumlarda her bir parça genele uygun olarak seçilmelidir. Sahne gerçekliğine uygun olarak formu da bozulabilir.

EK 3 – A. ŞİRİN DAĞTEKİN YENEN RÖPORTAJI :

(19.10.2016, Taksim, İstanbul)

1- Dekor Tasarımını yaptığınız, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2015-2016 sezonunda sahnelenen “Tersine Dünya” oyununda karikatürize bir yorum kullandınız mı?

Evet, yönetmen ile oyun için dekor tasarımında çözüm mantığımız bu noktadan çıktı.

2- Böyle bir yorum tamamen sizin özgün yaklaşımınız mıydı? Yoksa yönetmenden böyle bir teklif geldi mi?

Tersine Dünya oyunu benim için konu itibari ile böylesi bir yoruma uygundu. Yönetmen ile ikinci toplantımızda oyunculuklar ve reji açısından bakışının karikatürize biçim taşıyacağını dekor tasarımı için bu yaklaşımın oyunun reji yorumuna iyi hizmet edeceği konusunda fikir birliği sağladık. Aslında ikimizde aynı çerçeveden oyunu çözümlemişiz.

3- Tersine Dünya oyununun tasarımını oluştururken etkilendiğiniz bir karikatürist veya mizah yayını tarzı oldu mu?

Türkiye’de karikatür ve mizah söz konusu olduğunda ilk akla gelen Gırgır Dergisi ve Oğuz Aral olur. Renk sarı, siyah ve gri tonların kullanımına karar vermem bu neden ile oldu.

4- İstanbul Devlet Tiyatrosu’nun 2010-2011 sezonunda gösterimi yapılan “Suçlu Avcısı Sam Smith” oyunu için tasarladığınız dekoru karikatürize olarak tanımlar mısınız?

Yine aynı yönetmen Elif Erdal ile çalıştığım bir projeydi. Elif, benim karikatüre yakın çizgide bir tasarımcı olduğumu bildiği için benim ile çalışmayı tercih ettiğini düşünüyorum. Yine bu oyunda Dick Tracy çizgisini oyuna taşıyarak çözümledik. Oyun konusu gereği Amerika’da geçen bir dedektiflik hikayesiydi. Evet, bu oyunda çizgi roman tadında bir tasarım dili kullanıldı.

5- Bu oyunların öncesinde veya sonrasında diğer çalışmalarınızda yine bu tip karikatürize çizgilerle tasarım yaratma deneyiminiz oldu mu?

Evet, çocuk oyunlarında bu yaklaşım ile tasarladığım projeler oldu.

6- Çizgisel ve biçimsel olarak karikatürize dekor hakkında düşünceleriniz nelerdir?

Dekor tasarımı, oyunun sahneye koyulma biçiminin en büyük göstergelerindedir. Eğer oyunun çözümünde metin, reji ile aynı dili konuşuyorsa bence keyifli bir yaklaşım.

7- Genel olarak karikatür çizimiyle özel bir bağınız var mıydı? Karikatür çiziminin Türk Tiyatro sahne tasarımına etkisini nasıl görüyorsunuz?

Okul yıllarımda çizgi roman ile uğraşmıştım, karikatür değil ama..Hala çocuk kitabı illüstrasyonları yapıyorum. Ben bunu Türk ya da Dünya Tiyatrosu diye

ayıramayacağım. Eğer oyun metni buna uygun ise du bakış açısı ile çalışmak tasarımcı açısından zevkli izleyici açısından da keyifli. Başka bir yönden bakarsak; sahne tasarımında karikatür dili tercih edilmiş ise oyun ekibine bir karkatürist dahil edilebilir ve farklı sanat dallarını seçen tasarımcılar için besleyici bir çalışma süreci olur.

8- Karikatürize çizgilerle dekor ve kostüm oluşturma tarzı da genellikle çocuk tiyatrosunda tercih ediliyor. Ben bunun sahne üzerinde hayali bir dünya, eğlenceli bir atmosfer havası ve büyük hareketlerle uyum sağlayacak grotesk çizgiler kullanımı isteğinden dolayı olduğunu düşünüyorum. Sizin bu konudaki düşünceleriniz nelerdir?

Hayal kurmanın ve tasarımın sonu yok, çizgisel bir dil seçiyorsanız tüm hayal ettiklerinizi çizebilirsiniz. Ve çizdiklerinizi iki boyutta sahnede uygulatabilirsiniz. Bu iki boyutlu çizgisel dünyayı katmanlar halinde sahne boşluğuda derinleştirebilir, çoğaltabilirsiniz. Ben bu anlatım biçiminin sadece çocuk tiyatrosu ile sınırlı olmadığı düşüncesindeyim. Bu dil sadece dekor için değil, kostüm ve makyaj içinde geçerli. Bu sezon kostüm tasarımlarını yaptığım Ahmet Hamdi Tanpınar'ın Huzur adlı oyunda çizgisel veya resimsel dili makyajlarda kullanmayı tercih ettim. Bence dekor veya kostümde kullanılan resimsel anlatım biçimi; ifade etmek istediğiniz şeyi daha çok güçlendiriyor. Dikkat çekmek istediğiniz yere yapacağınız vurguyu arttırabiliyor. Grotesk bir yaklaşımda çizgisel abartılı biçim seçimleri bu neden ile olabilir.

9- Yazınsal olarak daha çok mecazi anlamda tip karikatürize tanımı kullanılır. Mekanın karikatürize edilmesini nasıl yorumlarsınız?

Dekor ve kostüm tasarımcısı olduğumdan mekan veya karakter tasarımını birbirinden pek ayıramıyorum. Oyun karakterlerini karikatürize ederken öne çıkan özelliklerini abartır veya belirgin duruma getiririz. Mekan için ise daha çok mimari çizgilerinde, boyutsal özelliklerinde abartı veya alışa geldiğimiz normların dışında ölçü ve renklerinde farklılıklar kullanırız.

10- Grotesk ve abartı'nın sözlü ve görsel/grafik mizahta ortak paydada buluştuğunu düşünür müsünüz?

Öyle diyebiliriz, kısacık bir oyun süresine veya bir karikatür karesine koca bir yaşanmışlığı sığdırmaya çalışırsak bu anlatım biçimi tam karşılığını bulacaktır.

11- Temelinde “Karagöz” oyunları olan bir geleneksel Türk Tiyatromuzda karikatür çizgisinin sahnede uygulaması sizce hala geleneksel bir yorum olarak mı görülüyor? Bu anlamda karikatür ile minyatür sanatı arasında biçimsel ilişkisi kurulabilir mi?

Evet, öyle görülüyor diye düşünüyorum. Minyatür hakkında derin bir bilgim olmadığından cevaplayamayacağım.

12- Karikatür, yapısı itibariyle iki boyutlu bir iletişim şeklidir. Tiyatronun görsel anlatımında genel olarak görülen örneklerce iki boyutlu pano dekor uygulamaları ile oluşuyor. Bu tip üç boyutlu uygulamalar sizce onun karikatür vurgusunu zayıflatır mı?

Ben öyle düşünmüyorum. Karikatürize üç boyut olabilir, hatta iki boyut gibi resimsel çalışılıp üç boyutlu dekorlar yapılabilir.

13- Karikatürün iki boyuttan çıkıp, üçüncü boyuta kavuştuğu satirik heykel örnekleri mevcut. (Mehmet Aslan, Kemal Masaracı) Ben bunu obje tiyatrosu ve kavramsal sanat arasında görüyorum. Aynı zamanda Türk Tiyatrosu Sahne tasarımı örneklerinde abartılı yüz hatlı maskeler ve grotesk anlamda biçimi bozulmuş kostümler de mevcut. Karikatürlerde kullanılan abartılı hatlar sebebiyle bu tür yorumlar da sizce karikatürize sayılır mı?

Kesinlikle öyle değerlendirilir. İrfan Sayar, Zihni Sinir ve projeler buna örnek olabilir.

14- Karikatür estetiği Türk Tiyatrosu’nda “komik, gülünç, absürd veya grotesk” türlerde daha çok tercih ediliyor. Ama karikatür sadece güldürü amaçlamaz. Bu önyargının temeli Türkiye’de karikatüre eğlendirici gözle bakılması olabilir mi?

Evet, Türkiye’de karikatüre güldürü amaçlı bakılıyor ama karikatür sadece güldürmez, Mizah sadece gülmek için yapılmaz. Biz tiyatrodaki bu dili sadece komik oyunlarda değil eleştiri gereken yerlerde de kullanıyoruz.

15- Dönem dönem tiyatro sahnelerinde ve mizah dergilerinde gördüğümüz tiplerin görsel olarak birbirine benzerliğini nasıl yorumlarsınız?

Zamanın ruhu diyebiliriz. Akımlar, diğer sanat dalları ile etkileşimler, dönemsel hareketler aynı zamanı paylaşan tasarımcılarda benzer bir anlatım biçimi oluşturabilir.

16- Sahne tasarımında karikatür çizgisinin kullanımı genelde karikatüristlik yapan tasarımcılar tarafından tercih ediliyor. (Hüseyin Mumcu, Mahmut Tibet, Oğuz Aral, Kemal Aratan gibi) Bunun bir yönetmen yönlendirmesi olduğunu düşünüyor musunuz?

Dekor Tasarımı yapılırken anlatım biçimi yönetmen ve tasarımcının ortak verdikleri bir karar. Sadece yönetmenin tercihi olamaz veya tasarımcının tercihi olamaz. Her tasarımcı böylesi bir çözümü tercih etmeyebilir. Genelde yönetmenin reji için karikatürize bir yorumu var ise bunu birlikte çalışabileceği tasarımcıyı tercih etmesi gerekir. Bunun için tasarımcının karikatürist olmasına gerek yoktur, oyunu bu bakış açısı ile çözmek istemesi yeterlidir.

EK 4 – LEVENT CANTEK RÖPORTAJI:

(31.10.2016 tarihli e-mail)

1- Yazınsal olarak genellikle mecazi anlamda tip karikatürize tanımı kullanılır. Mekanın karikatürize edilmesini nasıl yorumlarsınız?

Karikatürize etmek, basitleştirmek veya belirginleştirmek, anlatımı herkesin hemen anlayabileceği biçimde bir klişeye dayandırmak anlamında kullanılıyor. O bakımdan mekân da zaman da zamanın ruhu da karikatürize edilir. Ne amaçlandığı, ne niyetle yapıldığı önemli. İşlevselse, hikâyeye katkı sağlayacaksa her unsur kullanılır.

2- Yazınsal olarak karikatürize etmek ile görsel olarak karikatürize etme arasındaki bağı/benzerliği nasıl görüyorsunuz?

Deyim ya da niteleme, karikatürden çıkmış gibi görünebilir ama karikatürün ilham kaynağı ya da öncüsü, ister istemez tiyatrodur, taklittir, gündelik hayatın içinde yaşayan jestler ve ilişkilerdir. Sanat, hayattan ve yaşanan zamandan beslenir, onu yorumlar ve yeniden hayata ve zamana sunar. Devr-i daimden söz ediyorum, bağ ve benzerlik olmadan, ne sanat ne de edebiyat yaşayabilir.

3- Grotesk ve abartı'nın sözlü ve görsel/grafik mizahta ortak paydada buluştuğunu düşünür müsünüz?

Grotesk ve abartı, mizah ve karikatürün kullandığı araçlardan biri ama sadece onlara dayanıyor demek yanlış olur. Her unsur, eskiyebilir, arkaik kalabilir, zamana yenilebilir... Grotesk veya bir hissiyat olarak abartı, yaşanan zamana kendini uyarlayabiliyor ve yaşayabiliyorsa, tahkiye içinde gerçeklik vehmine zarar vermiyorsa o ortak paydada varlığı sürdürebilir. Yok, olmuyorsa, derslerde anlatılan bir tarih mezesi olarak hatırlanır sadece.

4- Temelinde “Karagöz” oyunları olan bir geleneksel Türk Tiyatromuzda karikatür çizgisinin sahnede uygulaması sizce hala geleneksel bir yorum olarak mı görülüyor? Bu anlamda karikatür ile minyatür sanatı arasında biçimsel ilişki kurulabilir mi?

Soru biraz karışık. Önce bir ayırım yapayım, bence böylesi bir ayırımı yapmak gerekiyor, Türkçe Tiyatronun kurucuları, Karagöz’ü ya da Ortaoyununu kendilerine milad olarak görüyor ve gösteriyor olabilirler. Çıkan ürünlere, denemelere bakarsak eğer, bizim tiyatromuzun çıkışı ya da palazlanması, Batı Avrupa Tiyatrosuna dayalıdır. Konuşurken söyleniyor elbette bunlar. Üstelik Karagöz ya da Ortaoyunu ne kadar millidir, ne kadar başka kültürlerden ve mizahlardan etkilenmiştir, onu çok hesap etmiyoruz. Aynı şey, karikatür için geçerli, itibarlı olduğu için minyatürle bir bağ kuruluyor. Büyük bir geçmişten, asırlar öncesinden bugüne uzanan bir gelenekten söz etmek hoşumuza gidiyor ama bizim karikatürümüz, minyatürden değil, Avrupa karikatüründen feyz alır, onları taklit ederek, kendini geliştirir.

Geleneksel Türk Tiyatrosu dediğimiz şeyler Karagöz ve Ortaoyunu ise ve siz onları karikatürün bir uzantısı, bir çeşitlemesi olarak görüyorsanız... Şunu söyleyebilirim, yüz yıl önce dahi, Karagöz eski, esprisi eski, demode, yenilenmesi gereken, zanaatkarları ve temsilleri eksilen bir oyundu. Karagözü çağdaşlaştırmak, çocuklara indirgeyerek yeniden sevdirmek milli eğitimin sorunu olarak görülüyordu. Başarılı olamadı, çünkü mizah, aktüelden, olup bitenlerden nefeslenir, konuşulur olması gerekir. Gelenekle mizah, çok yan yana gelir şeyler değildir. Şunu demek istiyorum, Karagöz, Kavuklu, Hasrettin Hoca ecdadımız, tarihimiz, örfümüz, ahlakımız denilerek talim terbiye konusu oldular. Mizah adına değil pedagoji adına kullanılıyorlar.

5- Tiyatro sahnesinde çağdaş karikatür yaklaşımı sizce nasıl olabilir?

Hikâyeye bağlı demek zorundayım. Bir de sizin karikatür derken neyi anladığınızı bilmiyorum. Commedia del arte karikatür müdür? Karikatürize midir? Veya çağdaş karikatür dediğiniz şeyi nasıl tanımlayacağız?

6- Karikatür, yapısı itibariyle iki boyutlu bir iletişim şeklidir. Tiyatronun görsel anlatımında genel olarak iki boyutlu pano dekor uygulamaları görülüyor. Bunun haricinde üç boyutlu grotesk uygulamaları sizce karikatür vurgusunu zayıflatır mı?

Kim uygulayacak, nasıl uygulayacak, ortaya çıkan üretim, hikâyeye nasıl katkı sağlıyor bilmiyorum ki... İyi yapılırsa iyi, kötü olursa kötü... Dekor, hikâyeyi besliyor mu, güçlendiriyor mu ona bakarız. Aslolan hikâyedir, gerisi detaydır. Dekorlu olmayan sayısız başarılı performans seyrettim.

7- Karikatür oluşturmada kullanılan alaya alma, simge kullanımı, taraf tutma vb. yaklaşımların sözlü mizahta kullanımı, bu iki farklı anlatımın aynı temellerden beslendiğine varabilir miyiz?

Karikatür, mizahi bir anlatım aracı olduğuna göre...

8- 21. yy.'da çizgisel, sözel ve görsel Türk Mizahı öğelerinin birbiriyle bağını nasıl görüyorsunuz?

Çok anlamadım bu soruyu. Bir bağ olması gerekir diyerek mi soruyorsunuz? Hangi örneklerle hangi örnekleri, kimlerle kimi kıyaslayacağız?

9- Karikatürün iki boyuttan çıkıp, üçüncü boyuta kavuştuğu satirik heykel örnekleri mevcut. (Mehmet Aslan, Kemal Masaracı) Ben bunu obje tiyatrosu ve kavramsal sanat arasında görüyorum. Aynı zamanda Türk Tiyatrosu Sahne Tasarımı örneklerinde abartılı yüz hatlı maskeler ve grotesk anlamda biçimi bozulmuş kostümler de mevcut. Karikatürlerde kullanılan abartılı hatlar sebebiyle bu tür yorumlar da sizce karikatürize sayılır mı?

Anlatırken karikatürize bir abartı diyorsak, yapılan işler karikatürizedir.

10- Karikatür estetiği Türk Tiyatrosu'nda "komik, gülünç, absürd veya grotesk" türlerde daha çok tercih ediliyor. Ama karikatür sadece güldürü amaçlamaz. Bu önyargının temeli Türkiye'de karikatüre eğlendirici gözle bakılması olabilir mi?

Yine aynı argümana başvuracağım. Önyargı varsa hikâyede kullanılabilir veya ters yüz edici bir etkiyle bambaşka bir noktaya varılabilir. Karikatür güldürür diye bir önyargı varsa, bu tiyatro üreticisinin sorunu olamaz, bu yargı başlı başına bir avantaj ya da dezavantaj değildir. Önemli olan hikâye içinde nasıl kullanıldığıdır.

11- Dönem dönem tiyatro sahnelerinde ve mizah dergilerinde gördüğümüz politikacı, patron, yobaz, memur vb. tiplerin görsel olarak birbirine benzerliğini nasıl yorumlarsınız?

Bir metne dayanıyorlar, o metinde nasıl nitelendiklerini bilmiyorum, tek tek bakmak gerekiyor. Oyuncu bildiğini oynayabilir, Yönetmen öyle yönlendirmiş olabilir. Seyirci böyle daha iyi anlayabilir diye düşünmüş olabilirler. Bir benzerlik varsa klişedir ama klişe tek başına kötü bir şey demek değildir.

12- Sahne tasarımında karikatür çizgisinin kullanımı genelde karikatüristlik yapan tasarımcılar ve tiyatrocular tarafından tercih ediliyor. (Hüseyin Mumcu, Mahmut Tibet, Oğuz Aral, Kemal Aratan gibi) Bunun bir yönetmen yönlendirmesi olduğunu düşünüyor musunuz?

Tek tek örnekleri bilmiyorum. Mantıklı olan çok parçalı bir işin her bir parçasını bilen birine devretmektir. Eğer öyle yaparsanız, anlatınızı güçlendirirsiniz.

13- Savaş Dinçel, Nejat Uygur, Oğuz Aral, Altan Erbulak gibi hem oyunculuk hem de çizerlik yapmış isimlerin karikatüristlik temellerinin sahne üzerindeki hareket, mimik ve mekan kullanımını beslediğini düşünüyor musunuz?

Hepsini sahnede seyretmiş değilim ama oyunculuk farklı birikimlerle beslenmesi gereken bir performans gerektiriyor, mutlaka faydalanıyorlardır. Öte yandan kimi oyunlarda, kimi rollerde sırf bu marifetleri nedeniyle tercih edilmemiş de olabilirler. Mimik ve jestler kolay değiştirilemiyor veya karikatürize bir mekân tasarımı oyunu basit de gösterebiliyor. Her oyun ve hikâye bu yüzden ayrıca değerlendirmek zorunda.

EK 5 – ERDOĞAN AKDUMAN RÖPORTAJI :

(19.10.2016 tarihli e-mail)

1– 1971 yılında Ankara Birliği Sahnesi’nde sahnelediğiniz Meddah adlı oyunda fonda kullandığınız tasvirin çizeri ve yorumu hakkında bilgi verebilir misiniz?

Öncelikle bilginize sunmak isteri ki; kurucu ortakları arasında bulunduğum Ankara Birliği Sahnesi’nde sergilediğim “Meddah”, o tiyatronun ürünü değildi. Bu konuyu, “Üç Devrimci Tiyatro Bir Meddah” adlı, Ayrıntı Yayınları’ndan çıkan anı kitabımda anlattım. Fonda kullandığım çizim, yetenekli genç bir amatör sahne tasarımcısına aittir. Ne istediğimi anlattım ve değerli katkılarıyla ortaya çıktı. Ne yazık ki yıllar sonra onu kaybettik. Adının Süleyman olduğunu bildiğim arkadaşımın soyadını doğru hatırlayıp hatırlamadığımdan emin değilim. Yanlışlık yapmak istemiyorum. Bu nedenle üzgünüm.

2– Oyunun atmosferiyle ve kullanılan görsellik arasındaki bağı hakkında görüşleriniz nelerdir?

Oyun, aynı köyde, aynı günde doğan Ahmet ve Mehmet’in şehre uzanan yollarını ve iki ayrı yönde ilerleyen hayatlarını; 1926’dan başlayarak çok partili döneme geçiş ve sonrasını bu karakterlerin gelişim çizgisi içinde anlatmaktadır. Bu yıllar içinde doğru ve yanlış uygulamalar, adaletsizlikler ve insana verilen değer in çapı sergilenmekteydi. Sahnede kullanılan fon, anlatıma denk düşen karikatürize bir görseldir. Çarpık, adaletsiz, plansız, çıkara dayalı gelişimin fona yansıyan siyah çini mürekkeple çizilerek dile getirilişidir. Özellikle tek renk siyah kullanılan çizimde, çoğu yer yine özellikle umudun daima var olduğunu simgelemesi açısından beyaz bırakılmıştır.

3- Meddah’ta kullanılan sahne tasarımını gerçekleştirdiğiniz turnelerde, her sahnede uygulayabildiniz mi?

Evet, uygulayabildim. Fon perdesi arkasına çeşitli aralıklarla boru bezler dikilmişti. Boru bezlerin içine ayaklı demir çubuklar geçiriliyordu. Sahne büyüklüğüne göre çubukların tamamı veya bir kısmı geçirilerek fonu küçültmek veya büyültmek mümkün oluyordu.

4- Bu oyunun öncesinde veya sonrasındaki diğer çalışmalarınızda yine bu tip karikatürize çizgilerle tasarım uygulamaları önünde oyunculuk sergilediniz mi?

Evet, sergiledim. Tarafımdan yazılan ve 1977’de Öncü Sahne’de sergilenen “Büyük Gösteri” adlı oyunda, aynı olmamakla beraber dekor panolarında benzer yöntemi kullandım.

5- Yazınsal olarak daha çok mecazi anlamda tip karikatürize tanımı kullanılır. Mekânın karikatürize edilmesini nasıl yorumlarsınız?

Bir oyunda mekânın kullanımı, genel olarak oyun metninin içeriğiyle, oyunun yorumlanış bütünlüğüyle örtüşür. Meddah oyununda kullandığım fon ve üzerine çizilen anlatım bu bağlamda değerlendirilmelidir. Türk ve dünya tiyatrolarında sergilenen oyun dekorlarında karikatür çizim örnekleri görülebilir.

6- Grotesk ve abartı’nın sözlü ve görsel/grafik mizahta ortak paydada buluştuğunu düşünür müsünüz?

Türk Dil Kurumu: “Kaba gülünçlüklerden, tuhaf ve olmayacak şakalaşmalardan yararlanan, karşıt görüntüleri, bağdaşmaz durumları şaşırtıcı biçimde birleştiren güldürü biçimi” olarak açıklıyor groteski. Abartı, karşıt görüntüler, bağdaşmaz durumlar, tuhafliklar, olmayacak şeylerden mizah yararlandığına göre, ortak paydada buluşmaları doğaldır. Her alandaki sanatçının diğer sanat dallarıyla ilgilenmesi, takip etmesi, etki ve tepkiyi bilmesi, gerektiğinde yaralanması veya esinlenmesi gibi derdi olmalıdır diye düşünüyorum. Bir sanatçı ister grotesk çalışsın ister diğer sistem ve biçimlerde; Kitlelere ulaşabilmesine, neyi anlatmak istiyorsa, en etkileyici yolla derdini anlatabilmesine bu ilginin katkı sağlayacağı kanısındayım.

7- Temelinde “Karagöz” oyunları olan bir geleneksel Türk Tiyatromuzda karikatür çizgisinin sahnede uygulaması sizce hala geleneksel bir yorum olarak mı görülüyor? Bu anlamda karikatür ile minyatür sanatı arasında biçimsel ilişkisi kurulabilir mi?

Geleneksel Türk Tiyatrosu deyince temelinde sadece “Karagöz” akla gelmez. Orta Oyunu, Meddah, Köy Seyirlik Oyunları’nı göz ardı etmemek gerekiyor. “Karagöz”, bu gün yok olmaya yakın çizgiye gelse bile varlığını sürdürmektedir. Her sanat dalı,

tarihsel süreç içinde toplumsal gelişim, değişim çerçevesinde karşılığını bulur. Bu nedenle, bir zamanlar yoğun ilgi gören geleneksel gösterilerimiz, günümüz koşulları içinde önemli oranda eriyip gitmiştir.

Bu gün can çekişen “Karagöz”, geleneksel çizgisini koruyarak devam ediyor. Kanımca bunun en önemli nedenlerinden biri, çocukların ilgi gösteriyor olması. Geleneksel gösteri sanatlarımızı olduğu gibi günümüze taşımamızın bir anlamı yok. Bilerek ve bilinçle değerlendirilerek bir senteze gidilebilir. Sanatın böyle bir derinliği vardır. Tarafımdan ortaya konulan Meddah, bu çerçevede çağdaş anlayışla sahneye çıkarıldı.

Klasik anlamda hoşgörüyü sığınarak yalın ve abartılı anlatım sanatı olan karikatürle, ışık, gölge ve hacim duygusu yansıtmayan küçük, renkli resim sanatı olan minyatürün; Karagöz’ün tipleriyle ve anlatımıyla biçimsel ilişkisinden söz edebiliriz. Ernst Fischer, “Sanatın Gerekliliği” kitabında: “Toplumun özü, insanın yiyip içmesi, barınması, giyinmesi gibi en basit gerçeklerden tutun da, modern araçların, makinelerin, üretim güçlerinin çeşitliliğine dek hayatın üretimi ve çoğalımı demektir. Dış dünyanın bilinçli olarak Homo Sapien’lerin gittikçe artan maddesel ve tıpsel gereksinimlerine göre uydurulmasıdır. Bu süreçlerin gerçekleştiği biçimler-toplumsal örgütler, kurumlar, yasalar, düşünceler, önyargılar-oldukça çeşitlidir. Belli bir süreç için bu biçimler üretim güçlerinin koşullarına uyar. Sonra bu güçlerle çatışır katılaştır ve yozlaşır. Durmadan yenilenmeleri gerekir” demektedir.

8- Karikatür estetiği Türk Tiyatrosu’nda “komik, gülünç, absürd veya grotesk” türlerde daha çok tercih ediliyor. Ama karikatür sadece güldürü amaçlamaz. Bu önyargının temeli Türkiye’de karikatüre eğlendirici gözle bakılması olabilir mi?

Metin And, “Meddah, İslam ülkelerinde çok görülen bir türdür. Bu yüzyıl başına kadar gelebilmiş olan Meddah geleneği, dramatik seyirlik oyun türleriyle çok özellik göstermekle birlikte, öteki türlerin hep güldürüye yönelmiş ve göstermeci bir sunuşta olmasına karşın, Meddah dinsel, destanlı, yiğitli, duygusal, ağırlıklı konulara da yer vermesi, ayrıca dinleyici ve seyirciyle duygusal bağ kurmaya ve özdeşleşmeye dayanması bakımından öteki türlerden ayrılır” demektedir.

Karikatür estetiğinin tiyatromuzda daha çok tercih edildiği kanısını taşıyorum. Ancak güldürüye dayalı geleneksel gösteri sanatlarımız, tarihsel geçmişimizin bir parçasıdır. “Komik, gülünç, absürt veya grotesk” türlerin tercih edilmesi bu bağlamda değerlendirilmelidir. Bu durum tercihten ziyade toplumsal yapıya dayandırılmalıdır. Karikatür elbette sadece güldürü amaçlamaz. Önyargı yine toplumsal yapının tezahürüdür.

9- Dönem dönem tiyatro sahneleri ile mizah dergilerinde gördüğümüz tiplerin görsel olarak birbirine benzerliğini nasıl yorumlarsınız?

Tip: Aynı yapıda olan toplumsal sınıf veya zümrenin herkeste bulunan başat özelliklerini taşır. Ait olduğu sosyal durum, olgu veya olay onun üzerinden işlenir. Derinliği olmayan, karakter boyutu taşımayan genel algı çerçevesinde karşımıza çıkar.

Karakter: Kendine özgüdür. Bireyseldir ve bireydir. Ne var ki her karakter tip özelliğine sahiptir.

Oyuncu, bir karakterin özelliklerini iç ve dış aksiyonlarıyla yansıtmaz, biçimsel olarak sadece bir özelliğini öne çıkarırsa, karakter özelliğini kaybederek tipe dönüşür.

Politik, grotesk ve epik oyunculuk, ”Gibi Yapmak”, dramatik oyunculuk, ”Olmak” dır.

Bilindiği gibi geleneksel tiyatromuzda kişiler daha çok karakter değil tip düzeyindedir ve göstermeci (açık biçim) özellikleri taşırlar.

Mizah, her ülkenin kendi iç dinamiklerinin (kurumları, insanları, siyasal, toplumsal olguları) konuşma, karikatür, resim veya yazıyla çelişkili/güldürücü yönünü ortaya çıkaran anlatıdır.

Tiyatro, (kurumları, insanları, siyasal, toplumsal olguları) insanı insana anlatan bir sanattır. Hal böyle olunca benzerliği kaçınılmazdır. Tiyatro metni ve mizahi tiplene birbirinden etkilenebilir. Birbirlerine benzeyebilir. Bir mizah tipi, bir tiyatro eserinin karakterine dönüşebilir ya da aksi olabilir.

EK 6 – SAVAŞ ÇEVİREL RÖPORTAJI:

(13.12.2016 tarihli e-mail)

1- Antalya Devlet Tiyatrosu'nun 2008-2009 sezonunda sahnelenen "Asilzadeler" oyununun sahne tasarımını oluştururken karikatürize bir yorum mu tercih ettiniz?

Evet. Karikatürize bir yorum tercih edildi.

2- Böyle bir yorum tamamen sizin özgün yaklaşımınız mıydı? Yoksa yönetmenden böyle bir teklif geldi mi?

Hayır, yönetmenin tecihiydi.

3- Bu oyunların dekor tasarımını oluştururken etkilendiğiniz bir karikatürist veya mizah yayını tarzı oldu mu?

Hayır.

4- Bu oyunların öncesinde veya sonrasındaki diğer çalışmalarınızda yine bu tip karikatürize çizgilerle tasarım yaratma deneyiminiz oldu mu?

Fonlarda kullanılan karikatürize çizgiler, tiyatrodaki bütünün anlatımını olumsuz yönde etkiler.

5- Çizgisel ve biçimsel olarak karikatürize dekor hakkında düşünceleriniz nelerdir? Bu tip sahne tasarımı yorumlarının göstermecilerde tarz oyunlarda daha çok tercih edildiğini düşünüyor musunuz?

Fonlarda kullanılan çizgisel karikatürize, çok gerekli değilse! Yorum ve çözüm eksikliğinden kaynaklanır.

6- Genel olarak karikatür çizimiyle özel bir bağınız var mıydı? Karikatür çiziminin Türk Tiyatro sahne tasarımına etkisini nasıl görüyorsunuz?

Karikatürü severim, yerinde ve dozunda.

7- Karikatürize çizgilerle dekor ve kostüm oluşturma tarzı da genellikle çocuk tiyatrosunda tercih ediliyor. Ben bunun sahne üzerinde hayali bir dünya, eğlenceli bir

atmosfer havası ve büyük hareketlerle uyum sağlayacak grotesk çizgiler kullanımı isteğinden dolayı olduğunu düşünüyorum. Sizin bu konudaki düşünceleriniz nelerdir?

“Karikatürize çizgilerle dekor ve kostüm oluşturma tarzı”nın çocuk oyunlarında kullanılması, daha çok bütçe yetersizliğindedir. Grotesk; korkunç, iğrenç, endişe verici gibi eğlenceli olmayan sıfatları da barındırır, tabii karikatür de. Bence, doğru yerde, doğru kullanılması önemlidir.

9- Grotesk ve abartı'nın sözlü ve görsel/grafik mizahta ortak paydada bulunduğunu düşünür müsünüz?

Grotesk, abartıyı içinde barındırır, tabii başka elemanlarla birlikte.

10- Temelinde “Karagöz” oyunları olan bir geleneksel Türk Tiyatromuzda karikatür çizgisinin sahnede uygulaması sizce hala geleneksel bir yorum olarak mı görülüyor? Bu anlamda karikatür ile minyatür sanatı arasında biçimsel ilişki kurulabilir mi?

Karikatür; pentür zenginliği, soyutlama yeteneği, sanatçı üslubu gibi özellikleri nedeniyle minyatürden ayrılır, yapısı nedeniyle minyatür yapan kişi öne çıkmaz, karikatürü ise kimin çizdiğini anlayabiliriz.

11- Karikatür, yapısı itibariyle iki boyutlu bir iletişim şeklidir. Tiyatronun görsel anlatımında genel olarak iki boyutlu pano dekor uygulamaları görülüyor. Bunun haricinde üç boyutlu grotesk uygulamaları sizce karikatür vurgusunu zayıflatır mı?

Karikatür, bence tiyatroya uyan bir kavram değil. Grotesk dersiniz tamam.

12- Karikatür oluşturmada kullanılan alaya alma, simge kullanımı, taraf tutma vb. yaklaşımların sözlü mizahta kullanımı, bu iki farklı anlatımın aynı temellerden beslendiğine varabilir miyiz?

Tabii ki; tıpkı, gösterge bilim, beden dili, konuşma tekniği gibi bilimsel çalışmaların kullanılması gibi.

13- 21. yy.'da çizgisel, sözel ve görsel Türk Mizahı öğelerinin birbiriyle bağımlı nasıl görüyorsunuz?

Kitap okumayan, zararlı faydacı yaklaşımları çok seven bir ülke olarak;

“Onlar ki toprakta karınca, suda balık, havada kuş kadar çokturlar; korkak, cesur, câhil, hakîm ve çocukturlar ve kahreden yaratan ki onlardır, destanımızda yalnız onların maceraları vardır. Onlar ki uyup hainin iğvâsına sancaklarını elden yere düşürürler ve düşmanı meydanda koyup kaçarlar evlerine ve onlar ki bir nice murtada hançer üşürürler ve yeşil bir ağaç gibi gülen ve merasimsiz ağlayan ve ana avrat küfreden onlardır, destanımızda yalnız onların maceraları vardır.” gibi geliyor bana.

14- Dönem dönem tiyatro sahnelerinde ve mizah dergilerinde gördüğümüz politikacı, patron, yobaz, memur vb. tiplerin görsel olarak birbirine benzerliğini nasıl yorumlarsınız?

Kırmızı ışıktaki bütün dünyada araçlar durur, kırmızı ışık tehlike işaretidir. Tıpkı, eski tapınak mimarilerinin farklı kıtalarda benzerlik göstermesi gibi. Yani; “tarihsel, sosyal, ekonomik şartların zaruri neticesi”

15- Sahne tasarımında karikatür çizgisinin kullanımı genelde karikatüristlik yapan tasarımcılar ve tiyatrocular tarafından tercih ediliyor. (Hüseyin Mumcu, Mahmut Tibet, Oğuz Aral, Kemal Aratan gibi) Bunun bir yönetmen yönlendirmesi olduğunu düşünüyor musunuz?

Her şey denenebilir, başkalarına zarar verilmediği sürece.

16- Savaş Dinçel, Nejat Uygur, Oğuz Aral, Altan Erbulak gibi hem oyunculuk hem de çizerlik yapmış isimlerin karikatüristlik temellerinin sahne üzerindeki hareket, mimik ve mekan kullanımını beslediğini düşünüyor musunuz?

Elbette, hepsi birer deneyimdir, kullanmakta da hiçbir sakınca yoktur.

EK 7 – MAHMUT TİBET RÖPORTAJI:

(07.02.2017 tarihli e-mail)

İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Alman Dili ve Edebiyatı Bölümünü bitirdi. Sonrasında Pasin Benice animasyon stüdyosunda animatör olarak çalışmaya başladı. Gazete ve dergilerde karikatürleri ve çizgi bantları yayınlandı. Uzun yıllar Limon sonrasında Lemana dergisinde profesyonel karikatürist ve reklam sektöründe sanat

yönetmeni olarak çalıştı. Yayımlanmış üç karikatür albümü ve bir kısa animasyon filmi vardır. Halen serbest illüstratör ve sanat yönetmeni olarak çalışmalarını sürdürmektedir.

1- Kabare Dev Aynası'nın 2012 sezonunda sahnelenen "Şakayla Söyler Haldun Taner" adlı oyununun sahne tasarımını oluştururken karikatürize bir yorum mu tercih ettiniz?

Evet.

2- Böyle bir yorum tamamen sizin özgün yaklaşımınız mıydı? Yoksa yönetmenden böyle bir teklif geldi mi?

Şakayla Söyler Haldun Taner adlı kabare oyunun sahne tasarımında karikatür kullanılması fikri oyunun yazarı ve oyuncusu Ali Erdoğan'ın fikriydi.

3- Çizgisel ve biçimsel olarak karikatürize dekor hakkında düşünceleriniz nelerdir? Bu tip sahne tasarımı yorumlarının göstermecî tarz oyunlarda daha çok tercih edildiğini düşünüyor musunuz?

Karikatürize anlayış hem dekoru soyutlaştırması aynı zamanda seyircinin algısını kolay yakalaması, canlı tutması ve düş gücünü oyunun içine katması açısından önemli bence.

Kaberenin insanı güldüren, çarpıtan, abartılı tarzı, kendisiyle aynı dili kullanan karikatürün her dönemde eskimeyen ve yaygın oluşu onu sahne tasarımında önemli bir araç yapmaktadır kanımca.

4- Karikatür çiziminin Türk Tiyatro sahne tasarımına etkisini nasıl görüyorsunuz?

Oran olarak etki edecek sayıda örnek kullanıldığını sanmıyorum.

5- Yazınsal olarak genellikle mecazi anlamda tip karikatürize tanımı kullanılır. Mekanın karikatürize edilmesini nasıl yorumlarsınız?

Burada karikatürizeden kastedilenin, anlatılmak istenenin mizahi bir dille altını çizmek, onu belli bir kalıba sokarak 'kolay' görünür, 'hemen' anlaşır kılmak olduğudur. Mekan da bu kriterler doğrultusunda mizahi bir tavırla karikatürize edilebilir.

6- Grotesk ve abartı'nın sözlü ve görsel/grafik mizahta ortak paydada buluştuğunu düşünür müsünüz?

Sadece bunlarla sınırlı kalmamakla birlikte zamana ayak uydurabildiği, kendini yenileyebildiği sürece sözlü ve görsel/grafik mizahın ortak paydası olmaya devam edecektir.

7- Temelinde “Karagöz” oyunları olan bir geleneksel Türk Tiyatromuzda karikatür çizgisinin sahnede uygulaması sizce hala geleneksel bir yorum olarak mı görülüyor? Bu anlamda karikatür ile minyatür sanatı arasında biçimsel ilişki kurulabilir mi?

Sanmıyorum, çünkü bunların yapılış amaçları karikatürden farklıdır. Bu açıdan batı kökenli birçok sanat dalı gibi karikatürü de geleneksel bir çekmeceye koyamayız.

8- Tiyatro sahnesinde çağdaş karikatür yaklaşımı sizce nasıl olabilir?

Bu sorunun göreceli cevabı, neyin nasıl anlatılmak istendiğine ve çağdaş karikatürden ne anlaşıldığına bağlı olabilir ancak.

9- Karikatür, yapısı itibarıyla iki boyutlu bir iletişim şeklidir. Tiyatronun görsel anlatımında genel olarak iki boyutlu pano dekor uygulamaları görülüyor. Bunun haricinde üç boyutlu grotesk uygulamaları sizce karikatür vurgusunu zayıflatır mı?

Sınırlamamak lazım. Sanmıyorum. Dekor sahnedeki unsurlardan biridir sadece. Sahnenin olmazsa olmazlarından değildir. Burada önemli olan dekorun oyuna ne şekilde hizmet ettiği.

10- Karikatür oluşturmada kullanılan alaya alma, simge kullanımı, taraf tutma vb. yaklaşımların sözlü mizahta kullanımı, bu iki farklı anlatımın aynı temellerden beslendiğine varabilir miyiz?

Evet, her iki anlatım tarzının temelleri mizah üzerine kuruludur çünkü.

11- 21. yy.’da çizgisel, sözel ve görsel Türk Mizahı öğelerinin birbiriyle bağımlı nasıl görüyorsunuz?

İçinde bulunduğumuz çağın tüketim davranışları doğrultusunda ve çeşitlenip yaygınlaşan sanal mecranın yardımıyla mizahta da yazılı ve görsel fastfood tarzı bir devrin başladığı söylenebilir.

12- Karikatürün iki boyuttan çıkıp, üçüncü boyuta kavuştuğu satirik heykel örnekleri mevcut. (Mehmet Aslan, Kemal Masaracı) Ben bunu obje tiyatrosu ve kavramsal sanat arasında görüyorum. Aynı zamanda Türk Tiyatrosu Sahne Tasarımı örneklerinde abartılı yüz hatlı maskeler ve grotesk anlamda biçimi bozulmuş kostümler de mevcut. Karikatürlerde kullanılan abartılı hatlar sebebiyle bu tür yorumlar da sizce karikatürize sayılır mı?

Evet, biçimsel olarak. Amaca hizmet ettiği sürece bütün kalıplar kullanılabilir.

13- Karikatür estetiği Türk Tiyatrosu'nda "komik, gülünç, absürd veya grotesk" türlerde daha çok tercih ediliyor. Ama karikatür sadece güldürü amaçlamaz. Bu önyargının temeli Türkiye'de karikatüre eğlendirici gözle bakılması olabilir mi?

Olabilir, bu estetik tercih için kimse suçlanamaz. Karikatür birçok şeyi amaçlar. Aslolan bu estetiğin sahnede ne ölçüde iyi ortaya konduğudur.

14 -Dönem dönem tiyatro sahnelerinde ve mizah dergilerinde gördüğümüz politikacı, patron, yobaz, memur vb. tiplerin görsel olarak birbirine benzerliğini nasıl yorumlarsınız?

Bu benzerlik bilinçli veya raslantısal yaratılmış olabilir. Diğer sanat dallarında olduğu gibi tiyatrodaki da mizahi bir unsur olarak klişe kullanılabilir. Etki ettiği sürece klişe pratik bir çözümdür.

15- Savaş Dinçel, Nejat Uygur, Oğuz Aral, Altan Erbulak gibi hem oyunculuk hem de çizerlik yapmış isimlerin karikatüristlik temellerinin sahne üzerindeki hareket, mimik ve mekan kullanımını beslediğini düşünüyor musunuz?

Kesinlikle. Sanatçı, hayatın içinden ve yaşanan zamandan beslenerek, onu yorumlar ve yeniden hayata ve zamana sunar. Oyunculuk ve çizerlik performanslarının karşılıklı birbirlerini beslediğini düşünüyorum. Ancak karikatürize anlayış sadece komiklik çabası olarak değerlendirilmemelidir. Mizahın keskin zekası ortaya koyulmadığında bayağılık çizgisine çok yakın bir yerde bulabilir tiyatrocuyu kendini.

EK 8 – EMRAH SÖNMEZ RÖPORTAJI:

(09.02.2017 tarihli e-mail)

1- İstanbul Devlet Tiyatrosu’nda sahnelenen “İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı” oyunu için çizdiğiniz karikatür çizimlerini oluştururkenki tasarım süreci nasıl gelişti? Karikatürlerinizin görsel anlatıma etkisi ne yönde gelişti? Çizimleri nasıl oluşturduunuz ve kaç adet tasvir hazırladınız?

İkinci dereceden işsizlik yanığı oyununun karikatür çizimleri, daha önceden de birlikte çalıştığımız ve birbirimizi çok iyi tanıdığımız, oyunun yönetmeni, Elif Yücesan Erdal tarafından bana teklif edildi. Elif Hanım oyunun kafasındaki sahne tasarımını benimle paylaştı. Tek kişilik bir oyun ve kahramanın kendi hikayesini paylaştığı uzunca bir metni (belki de buna tirad demek daha doğru olur) vardı. Kahramanın bu uzun macerasında ana olaylar kahraman tarafından zaten sahnede fiziken canlandırılıyordu. Ancak yanda gelişen olay örgüsü ve bahsi geçen yan karakterler kahramanın hayalinde çizilmiş birer karikatür gibiydiler aslında. Bunları perdeden seyirciye karikatürler vasıtasıyla aktararak, aslında kahramanın macerasının anlatıldığı gerçek mekanlar, atmosferler ve durumlar izleyiciye tarif edilecek şekilde kahramanın gözünden karikatürize ediliyordu. Tasarım süreci de bu durumları içselleştirerek geçti. Kahramanı renkli bir dünyanın içinde siyah beyaz tasvir ettik ki o yalnızlığı ve tek görüş açısını seyirciye daha iyi geçirebilelim istedim. Yaklaşık 40 adet karikatürle sahne dekorunu ve oyunun anlatımını destekledim.

2- Dramatik anlatımı ve hareket devinimine uygun olarak karikatür görselliğini oluştururken nelere dikkat ettiniz? Bu oyunda karikatür tasarımları ve çizimlerinin hikaye anlatımına katkıları nasıl oldu?

Oyunun dramatik yönden çok güçlü kurulmuş bir hikayesi zaten vardı. Rejisi de çok akıllıca tasarlanmış ve izleyiciyi maceranın içine çeken iyi bir oyunculukla da desteklenmişti. Yaşanan mevzuların tamamı zaten karikatür gibiydi. Ülkemizde uzun yıllardır yaşanan ve tekrarlanarak daha da yaşanmaya devam edecek, modası asla geçmeyen bir süreci anlatıyordu. Dolayısıyla zaten karikatür gibi olan bu öyküyü, kahramanın bakış açısından, karikatürler olarak anlatma fikri çok yaratıcı bir buluştu.

Dediğim gibi akıllıca tasarlanmış bir rejisi vardı işin. Bana sadece karakterle özdeşleşerek olayları karikatür olarak görsele dökmek kaldı. Çizilen karikatürler, izleyicilerin hayallerinde hikayenin dünyasını kurarken, ne kadar aslında karikatür bir durumun içerisinde olduklarını unutmadan oyunu izlemelerine destek oldu sanıyorum.

3- İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı oyunu için yaptığımız çizimlerin sahne üzerinde dekor ve kostüm tasarımı ile ilişkisi ve bağı nasıl görüyorsunuz?

Aslında Projeksiyonla sahneye yansıtılan çizimler dekorun ve ışığın birer parçasıydılar doğal olarak. Karikatürlerdeki düşünce balonlarının yerini sahnede yansıtılan karikatürler alıyordu. Herbiri dekorun içerisindeki birer düşünce balonu gibiydiler. Doğru yönde düşündürten düşünce balonları.

4- Storyboard çizeri, animator ve yönetmen olarak karikatür çizgilerinizin seçtiğiniz yorumlara ne yönde katkısı bulunmaktadır?

Evet aslında işim karikatür çizmek değil. Uzun yıllardır animasyon ve sinemayla uğraşıyorum. Sektöre girişim animatör olarak geliştiği için derdimi çizerek anlatmak gibi bir becerim gelişti. Storyboard da tam bu noktada hayatıma girdi. Kafamızdaki sahneyi görsel olarak kağıda dökmek konusunda uzmanlaştığımı söyleyebilirim sanırım. Bu projede de tam öyle bir durum vardı aslında. Durumu resmetmek. Storyboard çizimlerinde çizginin kalitesinden çok, anlatmaya çalıştığımız şeyi doğru ve teknik anlamda kusursuz anlatma ilk hedeftir. Burada da çizim kalitesinde ziyade durumu anlatmayı hedef seçtik kendimize. Çizimler teknik olarak, elimin alışkın olduğu ve hızlı biçimde durumu anlatabileceğim, kendimi ifade ettiğim teknik ve tipolojiyle çizildiler.

5 – Bahsi geçen oyun haricinde görev aldığınız başka projelerde bu tarz karikatürize bir tercihe yöneldiniz mi?

İkinic dereceden işsizlik yanığı bu konuda ilk ve tek deneyimim aslında. Çünkü dediğim gibi karikatürist değilim aslında. Ama birçok reklam ve sinema işinde gerçek görsellerle animasyon ve illüstrasyonları harmanladığım işler oldu. Hatta 2014 yılı yapımı kendi filmim Çilek'de de filmin içerisinde çizgiroman illüstrasyonları kullandım. Çünkü hikaye bir çizgiromancı kahraman üzerinden geliyordu. Ama buradaki çizimleri ben yapmadım.

6 - Yazınsal olarak karikatürize etmek ile görsel olarak karikatürize etme arasındaki bağı/benzerliği nasıl görüyorsunuz?

Biri olmadan diğeri olamaz zaten. Yazı benim çok beceremediğim bir kısmı için. Aslında alıcıya, yani okuyucuya geçiş süreci görsel karikatürize edilmiş bir duygunun daha hızlı. Belki de hızına yetişemediğimiz dünyada çizilmiş, bir hikaye yazılmışa nazaran bana zaman kazandırıyor hissiyatı bende daha hakim. Aralarındaki fark bu olabilir.

7- Genel olarak karikatür çizimiyle özel bir bağımız var mıydı? Çizimlerinizi oluştururken etkilendiğiniz bir karikatür üslubu veya karikatürist oldu mu?

Karikatür okurum, ama düzenli bir okuyucu olmayı mizahın içinde yaşadığımızı fark ettiğim zaman bıraktım. Karikatür benim işim olmadığı için de, çiziminden etkilendiğim bir üslup biri oldu diyemem. Ben daha önce de belirttiğim gibi, storyboard çizerken elimin çok alışkın olduğu ve durumu en iyi ifade edebildiğim, kendime ait bir tipolojiyi ve tarzı kullandım. Burada çizim kalitesi olarak harika işler yerine, durumun içerisine en iyi izleyiciyi sokabilecek tasarım ve renkleri kullanmaya daha çok özen gösterdim.

EK 9 – EKMEL ERTAN RÖPORTAJI:

(18.02.2017 tarihli e-mail)

“Hikaye anlatma geleneğimizde resim kullanılırdı. Kassaslar, arkalarındaki büyük panolar üzerindeki resimli sayfaları, hikayenin akışına göre çevirirlerdi. Hikaye Anlatıcılığı denen estetik biçimi, metin ve sahne estetiği üzerinden güncelleme hedefiyle yola çıkan bu çalışmada, yüz yıllar öncesinin bu çözümünün yerine bu gün neyi koyabiliriz, sorusunun da cevabıdır, bu dijital tasarım.” Şule Ateş

1– 20. İstanbul Tiyatro Festivali’nde gösterimi yapılan İstanbul Tiyatro Festivali ve Talimhane Tiyatrosu ortak yapımı olan “Kahramanın El Kitabı” oyunu için gerçekleştirdiğiniz dijital dramaturjide karikatürize bir tarz mı tercih ettiniz?

Karikatürden ziyade basit bir çizgi kullanarak seyircinin imgelemine fazla müdahale etmeden aktöre eşlik etmeye çalıştık. Oyun bir sözlü bir anlatıya dayandığı klasik bir tiyatro metni olmayıp esasen bir romandan uyarlanmış bir metin olduğu ve 1. tekil şahıs

tarafından anlatıldığı yani bir tür monolog, zaman zaman seyirciyi de dahil eden bir diyalog formunda akıyordu. Kahramanımız ve anlattığı karakterler –eski- İstanbul’un, her köşesine uzanıyor, 30-50 yaş arasının çok iyi bildiği ama Türkiye tarihinin ve kültürünün klişeleri haline geldiği için esasen her kuşağa tanidik olan olaylar ve duygu durumları geniş bir yelpazede geziniyordu. Bu yüzden bir meddahın her telden hikayelerini sadece bir mendille anlatması gibi yönetmen mendil yerine çok sade bir grup sahne elemanlarını oyuncuya vermek istedi. Bu noktada sahnenin her türden imgelemi olanaklı kılan ve hatta davet eden ‘siyah’ın içine basit bir beyaz çizgi ile şehre dair elemanlar ekledik. Bu yanıyla karikatür değil ama çizgi... Fakat bu çizgi bir yandan karikatüre de referans vererek oyunun mizahi yapısına ağır bir meseleyi veya meseleler dizinini karikatürün hafifliğiyle daha kolay anlaşılır ve sindirilebilir kıldı. Hatta çizginin eklediği karikatür tonu metnin uslubunu destekledi; ilhami Algör’ün romanlarını bilenler ne kastettiğimi iyi anlayacaktır.

2- Böyle bir yorum tamamen sizin özgün yaklaşımınız mıydı? Yoksa yönetmenden böyle bir teklif geldi mi?

Yaptığımızı karikatür sözcüğü ile sizin sorunuz üzerine birleştiriyorum ve aradaki bağı görüyorum. Biz çizgi ile metindeki mizahı ve “hafifliği” sahneye taşımak istedik; fakat bu hafifliğin esasen tam da karikatürdeki ağırlık olduğunu şimdi fark ediyorum. Tabii ki yönetmenin isteği ve tercihlerini dinledikten sonra çizgi kullanmak fikri ile gittim ve ilk uygulamasını yaptığımızda ikimiz de ikna olmuşuk; bunun üzerine devam ettik. Tabii ki oyunun dramaturjisine, kurgusuna, uslubuna dair tüm kararlar yönetmenden geldi ben ve arkadaşlarım bu kararları görsel dile dair kararlara ve uygulamaya dönüştürmek için çalıştık.

3- Dijital projeksiyonla oluşturulmuş çizgisel mekan tasviri biçimsel ve görsel anlatı olarak size nasıl avantajlar sağladığını düşünüyorsunuz?

İlk soruda da kısmen anlattıklarım ek olarak bu tasarım kararı oyuncuyu özgür bıraktı, ağır bir dekorun veya görsel dilin baskısından kurtardı; bütün oyuna bir tür “hafiflik” ekledi metindeki mizahı öne çıkardı. Bir yandan da seyirciyi ve oyuncuyu karanlığın

ortasında yalnız kalmaktan kurtardı, küçük referanslarla her ikisinin de işini kolaylaştırdı

4– Dekor tasarımı üzerinde kullandığınız çizgilerde esinlendiğiniz belli bir karikatür tazi veya karikatürist oldu mu?

Hayır sadece en basit haliyle bir canlandırma tekniği kullandık; bu da esasen kare kare çizerek canlandırmak ve bu arada resimlerin birebir oturmasına özellikle dikkat etmeyerek tüm resmin hafif bir titreşimle hareket etmesini sağlamaktı. Bu teknik, hızlı ve basit hissi, veren mükemmel olmaya çalışmayan, bir anlamda ‘sallapati’ görünen ama küçük titremeleri ve girip çıkmaları ile kahramanın sallantılı halini, gidiş gelişlerini yansıtan bir anlamda bilinç akışına eşlik eden bir usluba dönüştü.

EK 10 – SÜLEYMAN GÖK RÖPORTAJI:

(25.02.2017 tarihli e-mail)

1- Antalya Belediyesi Tiyatrosu’nun 2009 yılında sahnelediği “Bekçi Murtaza” adlı oyununun sahne tasarımını oluştururken karikatürize bir yorum mu tercih ettiniz? Tasarım süreci nasıl gelişti ve karikatürlerinizin görsel anlatıma etkisi ne yönde gelişmiştir? Çizimleri nasıl oluşturduunuz ve kaç farklı mekan tasviri kullandınız?

Sahne tasarımlarını Abdullah Sürekli’nin ile ortak fikir olarak oluşturduk. Gırgır Dergisi tarzında yapma kararı aldık. Tek bir sahnede farklı mekanlar espriler oluşturarak sahneledik.

2-Böyle bir yorum tamamen sizin özgün yaklaşımınız mıydı? Yoksa yönetmenden böyle bir teklif geldi mi?

Yönetmen zaten benim eski Gırgır çizeri olduğumu bildiği için Oğuz Aral’a da ithafen böyle seçim yaptık ve Türk tiyatro sanatında bir ilk oldu.

3- Dramatik anlatımı ve hareket devinimine uygun olarak karikatür görselliğini oluştururken nelere dikkat ettiniz? Bu oyunda karikatür tasarımları ve çizimlerinin hikaye anlatımına katkıları nasıl oldu?

Eski dönem yani Murtaza karakterinin yaşadığı yılları baz alarak hazırladım. Konuya, senaryoya ve karakterlere bağlı kalarak, o günün ortam ve mekanlarını hikayeye uygun tasarladık.

4- Çizgisel ve biçimsel olarak karikatürize dekor hakkında düşünceleriniz nelerdir? Bu tip sahne tasarımı yorumlarının göstermecî tarz oyunlarda daha çok tercih edildiğini düşünüyor musunuz?

Güzel. Absürd aslında ama çok fazla tercih edilmiyor komedi oyunlarında. Uygulansa iyi olur ki, ayrıca biz oyuncu fotoğrafı yerine karakterleri de karikatürize ettik.

5- Yazınsal olarak karikatürize etmek ile görsel olarak karikatürize etme arasındaki bağı/benzerliği nasıl görüyorsunuz?

Yazınsal karikatürize yok aslında ancak hiciv, mizah diyebiliriz. Çizgisel yani görsel karikatürize etmek daha etkilidir. Daima yazınsal eser; fıkralaşma, masalsi drama, traji komik vb. gibi değişken çeşitliliklere sahiptir.

EK 11 – TAYFUN ÇEBİ RÖPORTAJI :

(06.02.2017, Konak, İzmir)

Seslerle Anadolu adlı eser türkülerden derleme, Anadolu Ateşi grubunun yaptığı çalışmanın opera versiyonu olarak sahnelenmiştir. Ben bizzat Anadolu Ateşi gösterileri için de sahne tasarımı gerçekleştirdim. Ancak nasıl ki Anadolu Ateşi gösterilerinde bir metin yoksa, final parçaları hariç kullanılan şarkıların yerleri değiştirilirse, eserin genel yapısında değişiklik olmayabilir. Seslerle Anadolu da böyle bir yapım olmuştur. Ben de bu dans gösterisinin dekorlarını yaparken, gösterimin yapılacağı bölgelere dair görselleri kullanmayı tercih ettim. Sahne fonuyla berber kütleli dekor parçaları da tasarladım. Katman katman sahneye yerleştirilen dekor parçaları, Türkiye'nin çeşitli yörelerinden göstergelerden oluşmaktaydı. Dolayısıyla bir derinlik elde ettik. Karadeniz bölgesinden görseller, mevleviler, İstanbul manzaraları gibi görüntülerden oluşan bir dekor tasarımı uyguladık. Hep çalınan türkülerin yörelerine göre bu parçalar sahne üzerinde aydınlatılmıştır. Bu oyunun Mersin gösteriminde daha karikatürize bir dekor uyarlamasını tercih ettik. Yine Türkiye'nin çeşitli yerlerinden küçük küçük resimleri

kullanılmıştır. Ancak daha renkli bir karikatürize tasarımlara yer verdik. Bu sahne tasarımlarında görülen ahşap ev tasvirlerinde biçim bozma teknikleri kullandık. Evlerin damlarında oturan kedi görselleri, Oğuz Aral çizgilerine yakın tarzda oluşturulmuştur. Bu tür yapımlarda tasarımcı için, müziğin yöresine göre motifler ve yapılar kullanma zorunluluğu doğmaktadır.

Batakhane Güzeli oyunu ise Seslerle Anadolu oyunundan farklı olarak bir tiyatro metninden yola çıkmaktadır. Başlı, ortası, sonu belli olan bir metin üzerinden çalışmak daha kolay denilebilir. Bu oyunda da aynı mantıkla karikatürize bir dekor mantığında çalışmışım. Oyun boyunca sabit duran bir fon görüntüsü kullanıldı. Zaten genel tasarım yaklaşımım da bu tarz sabit dekor kullanımı üzerine kuruludur. Mesela dört perdelik bir eseri tek bir mekan içinde gösterebilmeyi seviyorum. Zaten bu zamanlarda shne şartları ve ekonomik şartlar da tasarımcıyı çoğu kez bu tip bir çözümlenmeye itmektedir. Fonda kullanılan çizimlerde Semih Balcıoğlu'nun karikatürlerindeki çizgi üslubuna yönelik bir yaklaşım benimsenmiştir. Daha sonra bu eseri tekrar sahneleme imkanım olsa, bu tarz bir karikatürize yorumu, oyunun kostümlerine de yansıtmak, aynı espriyi kostümde de görmek isterdim. Ancak henüz o zamanlar genç bir tasarımcıydım, görev aldığım ilk eserlerdendi.

EK 12 – ÖZLEM KARABAY ACAR RÖPOTAJI :

(25.04.2017 tarihli e-mail)

1- Devlet Tiyatrosu'nun 2007 sezonunda sahnelenen “Oyunun Adı Külkedisi” ve 2014 sezonunda sahnelenen “Şaşkın Koca” oyununun sahne tasarımını oluştururken karikatürize bir yorum mu tercih ettiniz? Bu oyunlardaki sahne tasarımlarınız yapım sürecinde biçimsel ve teknik olarak nasıl şekillenmiştir?

Karikatüre yakınlığım aslında Gırgır dergisi zamanlarına dayanıyor. Güzel sanatlar okumaya karar vermeden evvel de sınıf arkadaşlarımın karikatürlerini çizdim. İlk çizgilerim –o zaman için karikatür denemese de- karikatüre yakın denemelerdi. Dolayısıyla buna kişisel bir eğilim de diyebiliriz. Sonrasında Sahne Tasarımı lisans döneminde de çizim genel olarak doğal sürecinde karikatürü kovaladı. Karikatürün, mezuniyet tezimin belirleyici unsuru olmasını istediğimden, tezimi “Moliere'in Gülünç

Kibarlar oyununun karikatür sanatı yaklaşımıyla sahne tasarımı çalışması” başlığıyla verdim. Karikatüre yakınlığım, rejisi ve teksti karikatür yorumuna uygun bulduğum oyunlarda çoğunlukla bu yorumu tercih etmeme neden oldu. Sahne tasarımında karikatüre yakınlığım için ise, geçmişten gelen karikatür dergileri sevgisi kadar, benzetmeci tiyatro üslubunu sevmiyor olmamı da söyleyebilirim. Karikatürün, sahnedeki göstermeci ve samimi tavrını hep kendime yakın buldum ve tercih ettim. Devlet Tiyatrosu’ndaki ilk dekor ve kostüm tasarımı yaptığım oyun olan ‘Oyunun Adı Külkedisi’ (2007) oyununda karikatür kendini belirgin olarak gösterdi. Komedi bir çocuk oyunu olduğundan, dekorda da, kostümde de karikatüre gitmek oyuna hem hizmet etti hem daha sevimli hale getirdi. Çirkin ablaların kostümlerini, patlıcan, domates ve biber olarak yorumladım. O günden bu güne yaptığım oyunlara hep, nasıl karikatüre ya da karikatür olmasa bile göstermeci bir üsluba çevirebilirim düşüncesiyle yaklaştım. Elbette her oyunun yapısı buna müsait değildir ve olmayacak bir oyunu karikatüre çevirmeye kalkmak büyük bir hata olur. Buna uygun olan oyunlarda, yönetmenle ve koyacağı rejiiyle uzlaşabildiğim ölçüde karikatüre ya da göstermeci üsluba yönelmeyi tercih ediyorum. 2014’de dekor tasarımını yaptığım ‘Şaşkın Koca’ oyunu ise benim için çok kıymetlidir. Çünkü tezimde hayalini kurduğum Moliere ayakkabılı sütunları, sahnede gerçekleştirme fırsatı bulmuştum. Aristokrat bir kayınpeder baskısı altında iç güveysi olarak yaşayan bir damadın hikayesini izlediğimiz bu Moliere komedisinde, sahneyi aristokrasiyi de temsil eden koca bir kayınpeder olarak düşündüm. Kollarını ve ellerini, ayaklarının iki yanına kadar indirerek eğilmiş bir kayınpeder. Damat, bu simgesel baskının içinde yaşayacaktı. Hem aristokrasinin, hem kayınpederinin altında ezilecekti. Sütünlara dönem ayakkabısı giydirerek bacaklarını, yandaki iki duvara kol fırırları çizerek eğilmiş kollarını, sofitaya yaka jabosunu asarak boynunu oluşturdum. Yönetmenin rejisi de bu yoruma uygun olduğundan keyifle gerçekleşen bir proje oldu.

2- Böyle bir yorum tamamen sizin özgün yaklaşımınız mıydı? Yoksa yönetmenden böyle bir teklif geldi mi?

2007’den bu yana uzun süre ‘bunu karikatür olarak yorumlayalım’ tarzında bir istek hiç bir yönetmenden duymadım. Son yıllarda, göstermeci üslubun genç nesil yönetmenler

arasında ivme kazanmasıyla artık tasarımcıdan karikatüre yakın ya da tamamen kakriktür isteyen yönetmenler –az da olsa- olduğuna şahit oluyorum. Sorunuza gelince bu iki oyunda evet benim yaklaşımındı. Hatta ‘Şaşkın Koca’ oyununda Bulgar yönetmenimiz Gılib Bokuçov, -“Ben sizden sadece sağda ve solda iki tane merdivenle çıkılan ve üzerinde bir iki adım atılabilen bir platform istiyorum, geriye kalan tüm estetik sizin işinizdir.” diyerek tasarımcıya güvenin ve inancın güzel bir örneğini vermiştir.

3- Bu oyunların dekor tasarımını oluştururken etkilendiğiniz bir karikatürist veya mizah yayını tarzı oldu mu?

Hayır. Dekor tasarım süreçlerinde direkt olarak belirli bir çizer ya da yayının tarzından etkilenmedim. Bir ifade biçimi olarak karikatürü, oyunun dünyasına ait mekanın başat göstergeleriyle birleştirerek sahneye yansıtmaya çalıştım dersem sanırım daha doğru olur.

4- Bu örnek oyunların haricinde Oyun Atölyesi'nin 2009-2011 yılları arasında sahnelediği “7 Şekspir Müzikali” için oluşturduğunuz maske ve tasvirlerin karikatürize yorumu nasıl ortaya çıkmıştır?

“7 Şekspir Müzikali”, Shakespeare'nin oyunları ve soneleri ve Shakespeare'in kendisi üzerinden, insan ömrünün 7 evresini anlatan bir uyarlama idi. Göstermecî bir üslupla sahnelenen oyunda, her bölümün başında (bebeklik, çocukluk, gençlik-aşk-, asker – iktidar-, yargıç –ortayaş sonları-,ihtiyarlık, ölüm) Shakespeare'in sahnelenen evresinde çizilmiş, büyük bir karikatür tasvirinin oyuncular tarafından sahnede oynatılarak, şarkı eşliğinde bölümün tanıtımının yapılması, oyunun yapısına son derece hizmet edecek bir öge olacaktı. Bebek Shakespeare, okula giden çocuk Shakespeare, aşık Shakespeare, erk sahibi öfkeli adam Shakespeare, andropoza girmiş Shakespeare, ihtiyar Shakespeare ve kefenli Shakespeare olarak 7 farklı karikatürünü yaklaşık 50x70 ölçülerinde, kafa, kol ve bacaklar gibi farklı yerlerinden eklemli biçimde, oyuncunun iki elle sopalarından tutup oynatacağı biçimde, kariktür çizerek tasvirlerini ürettim.

5- Bu oyunların öncesinde veya sonrasındaki diğer çalışmalarınızda yine bu tip karikatürize çizgilerle tasarım yaratma deneyiminiz oldu mu? Genel olarak mizah veya

güldürü içerikli oyunlarda, içinde karikatür çizgileri barındıran sahne tasarımlarına yöneliminiz hangi ölçüdedir?

Evet, daha önce de belirttiğim gibi aslında mesele, benzetmeci tiyatroya kendimi bireysel olarak pek ikna edemememde yatıyor diyebiliriz. Hem oyunculukta, hem sahne tasarımında; yani bu anlamıyla aslında rejide, bir yenilik, bir pırıltı olmadığı sürece tiyatroyu pek anlamlı bulmuyorum. Antik Yunan'dan beri aynı oyunlar milyonlarca kez oynanıyor. Kapı olan yere kapı, duvar olan yere duvar (pano) koyacaksak, o zaman biz ne söylüyor olacağız? O zaman aynı metni tekrar etmekten başka bir yere gitmiyor oluyoruz. (Tabiki rejii için de aynı şey geçerli) İlla karikatür olmasa da, simgesel bir anlatma biçimi seçmeyi de kendime yakın buluyorum. En az karikatür kadar sahne tasarımında simgesel yorumu da seviyorum. Grotesk ve absurd metinlere yaptığım tasarımlar da beni çok heyecanlandırıyor. Zira temele indiğimizde hepsi aynı damardan besleniyor ve kardeş gibiler.

Diğer oyunlardan birkaç örnek vermem gerekirse, göstermeci bir üslupla sahnelediğimiz Oyun Atölyesi'nin Antik Yunan'da geçen "Kundakçı" oyununda, bir dor sütununu sadece demir profillerle, çizgileriyle oluşturarak bir soyutlamaya giderek sahnenin ortasına yerleştirdim. Hapishane sahnesi için de, içine oyuncuyu sokarak parmaklık olarak kullandık. İlk iki oyun örneğindeki kadar komple karikatür çizgisinde tasarımı olan bir oyun olmasa da tabiki bu çizgisel, dev sütunun bir karikatür tohumundan ortaya çıktığı aşikardır.

Ankara Devlet Tiyatrosu'nun "Müfettişler" oyunu ise Melih Cevdet'in dünya prömiyeri yapan absurd bir oyunuydu. 70'ler, 80'ler Türkiye'sinin bir evinin salonunda geçen oyunda, 70'lerde ve 80'lerde evlerimizin salonlarından bilincimize işlenmiş nesnelere kullanmak istedim. Oyunda, çocuklarını kaybetmiş adam ve kadın için, bir deniz kenarına yerleşmek, denizen yakınlarında olmak, acılarından kurtulmak için yegane yoldur. Evlerini satıp deniz kenarına yerleşerek acılarından kurtulmayı umut ederler. Evi görmeye gelen iki garip adama çay servis edecektir. Bu sahne için, ayaklı (kadeh gibi), tekerlekli, içi sıvı dolu şeffaf, dev bir şekerlik getirir, altın sarısı, üzeri fransız kadın erkek resmi motifli dev fincanların içini, dev şekerlikten kocaman bir deniz salyangozuyla su alarak doldurur. Arada salyangozu kulağına dayayarak denizen sesini

dinler. Bunun dışında, kolundan daha uzun taze fasulyeleri kocaman bir tepsiye doldurmuştur ve onları ayıklar. Sahne portalinden aşağı, kocaman üçgen bir dantel sarkar. O dönem televizyonlarımızın üstünde olanlardan.

7- Genel olarak karikatür çizimiyle özel bir bağınız var mıydı? Karikatür çiziminin Türk Tiyatro sahne tasarımına etkisini nasıl görüyorsunuz?

İlk soruyu yukarıda cevapladım. İkinciye gelince, aslında bildiğimiz gibi, Türk tiyatrosunun göstermecî üsluptan gelen bir geleneği vardır. İtalya nasıl ki Commedia Dell' Arte'den beslendiyse, bizim de kök damarımız Hacivat ve Karagöz'dür, Ortaoyunu'dur. Bu anlamda, karikatürün sahne biçimi olarak görebileceğimizi düşündüğüm göstermecî üslup, aslında Türk tiyatrosunun temelini oluşturmaktadır. Elbette bu demek değildir ki, köklerimizde bu olduğu için biz sadece bunu yapmalıyız. Fakat yapılan işler de bize gösteriyor ki, kendi temellerimizi kullanarak yaptığımız işlerde (örneğin ortaoyunu motifleri ve göstermecî üslup kullandığımız işlerde) batı tiyatrosu çizgisinde yapmaya çalıştığımız işlerden çok daha başarılı oluyoruz. Türk tiyatrosu, tam da bu noktadan temellendiği için hem oyun yazımında hem sahneleşinde göstermecî üslup ile seyirciyle bütünleşmeye yatkındır.

8 - Karikatürize çizgilerle dekor ve kostüm oluşturma tarzı da genellikle çocuk tiyatrosunda tercih ediliyor. Ben bunun sahne üzerinde hayali bir dünya, eğlenceli bir atmosfer havası ve büyük hareketlerle uyum sağlayacak grotesk çizgiler kullanımı isteğinden dolayı olduğunu düşünüyorum. Sizin bu konudaki düşünceleriniz nelerdir?

Evet, çocuk oyunlarında karikatürize edilmiş çizgilerle oluşturulmuş bir sahneyle karşılaşmanız için illa göstermecî bir üslup kullanan rejisör ya da karikatüre yatkın bir tasarımcının elinden çıkmış olması gerekmiyor bence. İşin içinde çocuk olunca tıpkı çizgi filmlerde olduğu gibi, çizgisel anlatım ve biraz da grotesk devreye giriyor. Bu dediğiniz gibi, eğlenceli bir atmosfer ve biraz da çocuk dünyası ve onların hayal gücüne ulaşma çabası. İyi bir çocuk oyunu dekor tasarımının hiç kolay olmadığını düşünüyorum. Çünkü çocuk hayal dünyası ve algısı hepimizin üzerindedir. Her sahne tasarımcısı, mimari üslupları ve belli sahne matematiklerini kullanarak iyi bir dönem oyunu sahnesi tasarlayabilir. Ama çocuk oyunu için aynı şey geçerli değildir. Çünkü

çocuk oyunu bütünüyle hayal gücünden süzülür. Dolayısıyla tasarımcı için, hem karikatüre, groteske yakınlık hem de iyi bir hayal gücü çocuk oyunu sahnesinin etkisini yükseltecek donanımlardır.

9 - Yazınsal olarak genellikle mecazi anlamda tip karikatürize tanımı kullanılır. Mekanın karikatürize edilmesini nasıl yorumlarsınız?

Bir tiyatro oyununda mekanın karikatürize edilmesini elbette rejiden bağımsız düşünemeyiz. Benzetmeci reji üslubuyla sahnelenecek bir oyunun dekor ve kostüm tasarımında grotesk ve karikatür unsurlarını çoğunlukla kullanamayız. Benzetmeci yorumlanan bir oyunda mekanı karikatürize etmek dediğimizde, ilk akla gelen çizgisel karikatürlerle yapılmış bir yorum olmakla beraber, (George Dandin oyunu sahne tasarımı yorumu gibi) ben illa karikatür kullanmak olarak algılamıyorum. Oyun rejisiyle bütünlüklü olarak mekanı karikatürize etmek bana göre çizgisel karikatürün dışında bir çok şekilde olabilir.

10 - Temelinde “Karagöz” oyunları olan bir geleneksel Türk Tiyatromuzda karikatür çizgisinin sahnede uygulaması sizce hala geleneksel bir yorum olarak mı görülüyor? Bu anlamda karikatür ile minyatür sanatı arasında biçimsel ilişki kurulabilir mi?

Hala geleneksel bir yorum olarak görülmesi ilginç bir konu. Ortaoyunu kullanan rejiler belki geleneksel olarak değerlendirilebilir ama, içinde karikatürü yerel yapan değerler olmadığı sürece ‘geleneksel’ olarak değerlendirileceğini sanmıyorum. (örn. George Dandin karikatür bir yorumdur ama geleneksel olarak değerlendirilemez) Tabii nasıl kullanılmış olduğu bu anlamda değerlendirme için büyük bir ölçüt diyebiliriz. Sizin de bildiğiniz gibi, karikatür basitleştirmektir ve sanatta basitleştirmek hem zor hem çok ince bir çizgidir. Sahne tasarımında karikatür kullanırken de bu tehlike hep vardır. Günümüzde bu anlamda zayıf kalındığında geleneksele yakın yorumlarla karşılaşılabilir. Bence 2017’de karikatürü de gelenekseli de elbette kullanmalı fakat günümüze taşıyabilmeliyiz.

Minyatür sanatı ile karikatür arasında biçimsel bir ilişki kurulabileceğini elbette düşünüyorum. Aynı şekilde minyatürü de sahneye çağdaş şekillerde taşıyabilirsek, ‘geleneksel’ olarak adlandırmanın yetersiz kalacağı, gayet iyi sonuçlar elde edebiliriz.

Kendi işlerimden örnek teşkil etmesi açısından, Ankara Devlet Tiyatrosu'nun 'Sabır Taşı' oyununda bazı minyatürler çizerek, onları hareketlendirmiş ve ters projeksiyonla fona yansıtarak kullanmışım.

11- Tiyatro sahnesinde çağdaş karikatür yaklaşımı sizce nasıl olabilir?

Sahne çağdaş karikatür yaklaşımı dediğimizde, aklıma sadece karikatür çizgileriyle dekor üzerine yapılmış resimler gelmiyor. Formların bütün olarak karikatürize edildiği, amorlaştırıldığı, grotesk unsurların kullanıldığı mekanlar da geliyor. Hatta bunların teknolojiyle bir arada kullanılışı bize sahnede çağdaş karikatür yaklaşımını veriyor diye düşünüyorum.

12 - Karikatür, yapısı itibariyle iki boyutlu bir iletişim şeklidir. Tiyatronun görsel anlatımında genel olarak iki boyutlu pano dekor uygulamaları görülüyor. Bunun haricinde üç boyutlu grotesk uygulamaları da sizce karikatüre yakın bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir mi?

Bir önceki soruda aslında tam da bundan söz ediyordum. Karikatür, kağıdın üzerindeki iki boyutlu bir iletişim şeklidir evet, ama mekana taşıdığımızda pano üzeri çizimle sınırlı kalırsa 'basit' tehlikesine düşebilir. Bunun için, bana kalırsa grotesk uygulamalar, dekor formlarının karikatürleştirilmesi, amorlaştırılması mekanın karikatürize edilmesi için kullanılabilir unsurlardır.

13 – 21. yy.'da çizgisel, sözel ve görsel Türk Mizahı öğelerinin birbiriyle bağını nasıl görüyorsunuz?

Türk mizahında Cem Yılmaz gösterileri sonrasında bir devrim yaşandığını düşünüyorum. Bunu en çok reklamlardan görebiliriz. Öncesinde son derece ciddiye barındıran reklamlarımızda, Cem Yılmaz sonrası dönemde neredeyse mizah ögesi taşımayan reklam yok gibidir. Cem Yılmaz'a bayıldığımdan değil ama yadsınamaz bir şekilde ondan sonra nitelikli mizahın halka indiğini düşünüyorum. 'kötü espri' dediğimiz şeyin ne olduğu bilinmez iken, Cem Yılmaz sonrasında, öncesinde hep kötü espri yapan, kötü espriyi eleştirebilir niteliğe ulaştı. Mizah halkın iletişim biçimine büyük ölçüde karıştı. Dolayısıyla sözel mizah, çizgisel ve görsel mizahın epey önüne geçti diye düşünüyorum.

14 - Karikatürün iki boyuttan çıkıp, üçüncü boyuta kavuştuğu satirik heykel örnekleri mevcut. (Mehmet Aslan, Kemal Masaracı) Ben bunu obje tiyatrosu ve kavramsal sanat arasında görüyorum. Aynı zamanda Türk Tiyatrosu Sahne Tasarımı örneklerinde abartılı yüz hatlı maskeler ve grotesk anlamda biçimi bozulmuş kostümler de mevcut. Karikatürlerde kullanılan abartılı hatlar sebebiyle bu tür yorumlar da sizce karikatürize sayılabilir mi?

Elbette, bunların en güzel örneklerini Claes Oldenburg'un anıtsal mizahi çalışmalarında görebiliriz örneğin. Bunlara baktığımızda karikatür heykeller görürüz ve karikatürün nasıl üç boyutlu olabileceğinin harika ifadeleridir. Rebelais'in Gargantua'sını çıkış olarak baktığımızda, abartılı yüz hatlı maskeler, grotesk kostümler sahne uygulamalarında bana kalırsa kesinlikle karikatürün yoldaşlarıdır.

15 - Karikatür estetiği Türk Tiyatrosu'nda "komik, gülünç, absürd veya grotesk" türlerde daha çok tercih ediliyor. Ama karikatür sadece güldürü amaçlamaz. Bu önyargının temeli Türkiye'de karikatüre eğlendirici gözle bakılması olabilir mi?

Karikatür ile mizahın kol kolalığı elbette yadsınamaz. Fakat karikatürün, mizah yanında sadece taşlama ve hiciv barındıran örnekleri de mevcuttur. Buna rağmen karikatür dendiğinde, söylediğiniz gibi mizah yönü her zaman daha baskın görülür. Komik, absürd veya grotesk türlere yakıştırılmasını çok da yanlış bulmuyorum doğrusu. Sahne estetiği söz konusu olduğunda, benzetmeci bir üslupta sahnelenen, rejisi böyle kurgulanan bir tragedyada karikatür yaklaşımının pek de uygun olacağını düşünmüyorum. Yaptığımız tasarım rejisiyle bütün olmalı ve aykırı durmamalıdır.

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Cem ÇEVİKAYAK

Doğum yeri ve yılı: İZMİR – 31.07.1989

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitim:

LİSANS: 2008-2013, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi – Sahne Sanatları Bölümü, Sahne Tasarımı Anasanat Dalı

LİSE: 2007, İzmir Şehit Erkan Özcan Lisesi

İş Tecrübesi:

2009 Tiyatro Oyun Kutusu / Bay Sloane’u Eğlendirmek – Teknik Asistanlık

2010 SOYER Kültür ve Sanat Fabrikası Sahnesi “Elveda Saray Bosna” oyunu Sahne Tasarımı

2010 “Rüzgarla Yolculuk” Tiyatro Oyun Kutusu - Aksesuar Tasarımı

2016 “Antigone 4.57” Performans Gösterimi / Video Kurgu

2016 Tarla Faresi Çocuk Tiyatrosu / Neşe Dolu Bir Masal

Sergi:

2008 Anadolu Üniversitesi 3. Uluslararası Karikatür Sergisi

2009 DEU GSF 27. Dekor Eskiz Maket Sergisi

2010 DEU GSF 28. Dekor Eskiz Maket Sergisi

2012 DEU GSF 30. Dekor Eskiz Maket Sergisi

2012 Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi "Sınırları Aşmak" karma sergisi - İş Sanat İzmir Galerisi

2014 İzmirli Çizerlerden “ÇEVRE” Karikatürleri Sergisi

2014 İzmirli Çizerlerden “Barış” Karikatürleri Sergisi

2014 “Sanatta Dayanışma” Karikatürleri Sergisi

2016 3. İstanbul Tasarım Bienali “Bekleyen İnsan” Enstalasyon Çalışması

2016 3. Uşak Kanatlı Denizatı Kısa Film Festivali – “Kaçak Kat” Kısa Animasyon Film Gösterimi

Yayınlar:

2013 Gölge E-Dergi Sayı: 75, “Sır Saklamanın Kayıp Sanatı” / İllüstrasyon ve Hikaye

2014 Gölge E-Dergi “Bir Cinayet Tanığı” Öykü Sayısı / İllüstrasyon

2014 At Kafası Dergisi Sayı: 1, 2, 3 / Karikatür

2015 Pan Dergisi – Boğaziçi Üniversitesi Edebiyat Dergisi Sayı: 1, “İvan Denisoviç’in Neden Bir Günü?” / İllüstrasyon

2016 Art-E Sanat Dergisi – SDÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Cilt: 9, Sayı: 18, “Tiyatrodan Stadyum Sahnelerine Uzanan Tasarımlarıyla: Es Devlin” / Makale