



**T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**YÜKSEK
LİSANS
TEZİ**

**GRAFİK UNSURLARININ ETKİSİYLE
SANAT UYGULAMALARI**

FATMA GÜVEN

RESİM ANASANAT DALI

ARALIK 2016



GRAFİK UNSURLARININ ETKİSİYLE SANAT UYGULAMALARI

Fatma GÜVEN

Danışman

Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
RESİM ANASANAT DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

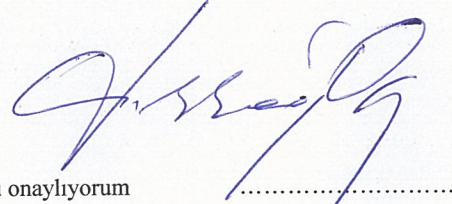
ARALIK 2016

Fatma GÜVEN tarafından hazırlanan “Grafik Unsurların Etkisiyle Sanat Uygulamaları” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ / OY ÇOKLUĞU ile Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Anasanat Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU

Resim Anasanat Dalı, Gazi Üniversitesi

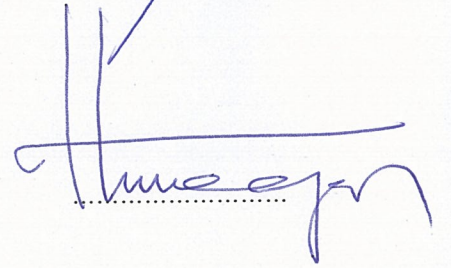
Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum



Başkan: Prof. Dr. Tansel TÜRKDOĞAN

Resim Anasanat Dalı, Gazi Üniversitesi

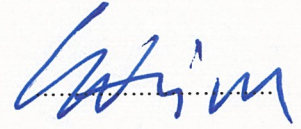
Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum



Üye: Yrd. Doç. Mustafa Salim AKTUĞ

Resim Anasanat Dalı, Hacettepe Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum



Tez Savunma Tarihi: 13/12/2016

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirim, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Fatma GÜVEN

13/12/2016

GRAFİK UNSURLARININ ETKİSİYLE SANAT UYGULAMALARI
(Yüksek Lisans Tezi)

Fatma GÜVEN

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
Ağustos 2016

ÖZET

Grafik roman, her ne kadar sanayinin keşfinden sonra ortaya çıkmış olsa da Mezopotamya ve Mısır gibi uygarlıklarda benzer anlatım dilinin kullanıldığı görülmektedir. Geçmişinin bu denli radikal olması sebebiyle, günümüzde etkilediği alanlar konusunda merak uyandırmaktadır. Bu sebeple çalışmanın ilk kısmında Grafik roman unsurlarıyla ortaya konulan çalışmaların kavramları açıklanmıştır. Hemen ardından, bu unsurları ortaya koyan, kullanan sanatçılara ve eserlerine yer verilmiştir. Grafik ve çizgi romanlar pek çok alanı etkilemiştir. Bunların arasında, birbirinden farklı birçok sektör olduğu gibi görsel sanatlarda yer almaktadır. Özellikle Pop Art'ın etkili olduğu 1960'lı yıllarda, çizgi roman karelerinin doğrudan tuvallere aktarıldığına şahitlik ediyoruz. Son bölümde ise, grafik romanın anlatım unsurları kullanılarak ortaya konulmuş olan eserlerin eleştirisi yapılmıştır. İncelenen eserlerin yeni bir anlatım diline ulaşmış olabileceği ve bu dilin anlatımı nasıl güçlendirdiğine dair öngörü yapılmıştır. Bu durum, sanatın yönelimlerini yakalamak adına önem arz etmektedir. Anlatımcı sanat eserleri daha dolaysız ve daha doğrudan bir iletişim sağladığı için, onları incelemek izleyiciyle olan diyalogun arttırılmasına yönelik bir potansiyel de sunmaktadır.

Bilim Kodu : 404.7.016
Anahtar Kelimeler : Grafik Roman, Plastik Sanatlar, Postmodern Sanat.
Sayfa Adedi : 75
Danışman : Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU

THE EFFECT OF THE GRAPHIC NOVEL ON PLASTIC ARTS IN TURKEY

(M. Sc. Thesis)

Fatma GÜVEN

GAZİ UNIVERSITY

ENSTITUTE OF FINE ARTS

August 2016

ABSTRACT

Although the graphic novel emerged after the rise of the industry, similar narration styles were traced back in the works of older civilizations, such as Mesopotamia and Egypt. Due to the fact that its history has been a radical one, the fields the graphic novel affects nowadays is an interest arousing matter. Therefore, at first part of the research, it is described notions of works produced through elements of graphic novels. Shortly after, it is given place to some artists who use those elements. Graphic and comic book have influenced many different fields, among which visual arts. In the 1960s, when Pop Art was a leading form of art, pieces of graphic novels were displayed on canvas. Besides, at last part, it is examined some artworks produced through using expression elements belonged graphic novel.

Besides how it has strengthened the style of narration, also the works of art and the probability of them reaching a new narration style was examined. This is important as it will show the future orientation of art. Because narrative works of art ensure a more direct way of communication, examining them will provide an increased dialogue with its audience.

ScienceCode : 404. 7.016

KeyWords : Graphic Novel, Plastic Arts, Postmodern Art.

PageNumber : 75

Supervisor : Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU

TEŞEKKÜR

Bu zevkli ve zorlu arařtırmamda yardımları ve yönlendirmeleriyle bana katkı sađlayan Prof. Dr. Alaybey Karođlu bařta olmak üzere, lisans eđitimimden bu yana yardımlarını esirgemeyen Öđr. Gör. Kadir Őiřđinođlu'na ayrıca Doç. Erol Yıldır, Tayyar Özkan ve Gazi Güzel Sanatlar Fakóltesi Resim alanında bulunan tüm saygıdeđer hocalarıma en içten teşekkürlerimi iletmeyi borç bilirim.

Öte yandan her zaman yanımda olan ve maddi manevi hiçbir zaman desteđini esirgemeyen öncelikle babama ve aileme, tez yazımı esnasında moral ve motivasyonumu yüksek tutan arkadaşım Yasemin Uzun'a nasıl teşekkür etsem azdır.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	v
ABSTRACT.....	vi
TEŞEKKÜR.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
RESİMLERİN LİSTESİ	x
1. GİRİŞ	1
2. UYGULAMA ÇALIŞMALARINDA KULLANILAN UNSURLAR.....	7
2.1. Tasarım.....	7
2.1.1. Gestalt Görsel İlkeleri	8
2.1.2. Tasarımın Temelini Oluşturan Hammaddeler.....	10
2.2. Figür, Mekan, Tipografi, Sürrealist Anlatım, İmge, Zaman	14
2.3. Görsel Sanat Çalışmalarında Zaman Kullanımını Sağlayan Sanat Türleri	27
2.3.1. Grafik Roman.....	28
2.3.2. Çizgi Dizi (Karikatür)	30
2.3.3. Çizgi Roman	31
3. UYGULAMA ALANINA YÖNELİK SANATÇILAR.....	49
3.1. Grafik Tasarım Unsurları Kullanımı	49
3.1.1. İhap Hulusi Görey	51
3.1.2. Mengü Ertel.....	54
3.2. Tasarımda Zaman Kavramı Kullanımı.....	57
3.2.1. Francisco Goya.....	57
3.2.2. Aydan Mürtezaoğlu.....	59
4. İÇERİĞE DAYALI HAZIRLANAN ÇALIŞMALAR VE ANALİZİ.....	61
4.1. Metamorfoz	61
4.2. Passage	63

4.3. Reality	65
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	69
KAYNAKLAR.....	71
ÖZGEÇMİŞ	75



RESİMLERİN LİSTESİ

Resim 2.1. McCloud, Rene Magritte'in "İmgelerin İhaneti" adlı çalışmasıyla görme biçimleriniörneklemesi.....	41
Resim 2.2. McCloud'un "closure" örneklemeesi.....	42
Resim 2.3. McCloud'un panel geçişleri örneklemeesi	43
Resim 3.1. İhap Hulusi, (1932), Alfabe kitabı kapağı.....	53
Resim 3.2. Mengü Ertel, (1973) Figaronun düğünü operası için bir afiş, İstanbul Devlet Opera ve Balesi.....	56
Resim 3.3. Francisco Goya, (1806-1807), <i>FriarPedroshoots El Maragato as his horserunsoff</i>	58
Resim 3.4. Aydan Murtezaoğlu, (1995), Oturanlar / Satılık Zaman, Tuval üzerine serigrafı, 5x (30x40 cm), 5x (40x30).....	60
Resim 4.1. Fatma Güven, (2013), <i>Metamorfoz</i> , Tuval üzerine karışık teknik	63
Resim 4.2. Fatma Güven, (2016), <i>Passage</i> , Kağıt üzerine karışık teknik, 50x70 cm 6 adet	65
Resim 4.3. Fatma Güven, (2016), <i>Reality</i> , Tuval üzerine akrilik, 45x65 cm. 6 adet	67

1. GİRİŞ

Bu çalışmayı hazırlamamda etken olan ana unsur, zaman kavramını yaptığım görsel çalışmalara kazandırmak istememdir. Okuduğum bir metnin beni etkilemesi sonucu üzerine düşünmeye başladım ve bu süreçte metinde bahsedilenlere uygun bir hikayeye rastladım. Rastladığım bu hikaye bir transın kendini anlatmaya çalışmasıyla ilgiliydi ve bunu resimlerime aktarmak istiyordum. Fakat hikaye, soyutlamanın aksine anlaşılmaya daha açık bir hale getirilmeliydi çünkü hislerin açık olması gerekiyordu. Burada, klasik, tek tuvalden oluşan bir resim çalışmasına zamanı nasıl aktarabileceğimin yollarını aradım. Bu noktada öncelikle eklektik sanatla bu anlatımı verebileceğimi zannettim. Fakat bu sanat yeterli düzenlemeyi yapmama izin vermiyordu. Eklektik sanat kabaca; sanatın farklı üsluplarından seçilen unsurların yeni bir tasarım veya düzenleme oluşturmak amacıyla çok sesli bir anlatım yaratma anlayışıdır. Fakat burada kesin ve değişmez bir anlam yakalamak oldukça güçtür. Ortaya çıkan sonuç, seyirciler tarafından farklı farklı yorumlanabilmektedir. Bu sebeple her ne kadar tek bir tuval üzerinde birbirinden farklı unsurları bir arada barındırsa da devamlılık söz konusu olmadığı için anlatılmak istenen şeyin başı ve sonu bulunmamaktadır.

Anlatımda belirli bir düzen ve ayrıca zaman kavramına ihtiyaç duymam sebebiyle grafik roman anlatım unsurlarından faydalanma yoluna gittim. Böylece içine atıldığım serüven başlamış oldu. Grafik romanı incelemeye başlamakla birlikte köklerinin çizgi romana dayandığını ve ona canlılık kazandırdığını görmekteyiz. Öte yandan bu sanat alanları olumlu ve olumsuz pek çok yönden eleştirilere maruz kalmıştır.

Olumsuz önyargıların çıkış noktaları, yüzeysel bilinen genel formlara uygun olup olmamakla kıyaslanarak oluşturulur. Bu ilk etapta doğru gibi gözükse de fakat yanlış bildiklerimizin yanılgısıdır. Hayatta; algılara, kişilere, görüntülere, kültürlere ve insan hayatında yer alan, üzerinde birden fazla görüş beliren her şey için bir ön yargı söz konusu olabilir. Bir yazardan tutunda küçük bir makale hatta kitapevine kadar kesinleşmiş haklılıklar ya da doğrular oluşmuş olsa bile aksi yönde bir yargının bulunması da muhtemeldir. Bu durum kişilerin konu hakkında yetkin olup olmamalarıyla ilişkilendirilebilir. Eğer bu yetkinlik kişinin bilgi birikimine denkse

oluşturulan yargılar da o derece en öz ve en haklı payına kavuşacaktır. Bu noktada çocuklara yönelik bir tür olan çizgi filmlerden türetildiği zannedilen, çizgi romanlara bakış da önyargılardan payını almaktadır.

Ancak bu yargı o kadar etkindir ki, yeryüzünde ki birçok insan, çocuklar için oluşturulmuş gibi gözükten şeylerin basit yollardan üretildiğini düşünebilir. Düzey olarak da son derece eksik bulabilirler. Çünkü çocukların zeka düzeyinin düşük olduğu düşünüldüğünden bir yetişkinle kıyaslanamayacağı algısı baskındır.

“Nereye giderseniz gidin, ‘çizgi roman’ söz konusu olduğunda önyargılardan kaçmak olanaksız görünüyor” (Gravett, 2008, s. 8). Belki medeniyetin oluşmadığı toplumlar için bahsi geçen yargı söz konusu olmayabilir ama kültürel seviyelerin düşük olduğu bölgelerde resme karşı oluşan önyargılar bilinmekteyken çizgi romanın da bundan nasibini alması kaçınılmazdır. Bu yargılar kültür ve bilgi-birikim seviyesi dışında başka bir sebeple de oluşmuş/oluşturulmuş olabilir. Eleştirel yapılara karşı savunma haline geçerek haklı çıkabilmek adına ithamlarda hatta eylemlerde bulunulması, rekabet yaratma çabası, basit görünüm ya da atıf niyetiyle bir ön yargı da söz konusudur.

Bu duruma bir örnek verecek olursak Gravett’in söz ettiği konuya değinebiliriz;

Önyargılar bir türlü bitmek bilmiyor, yeni şekiller alıyor. 10 Ocak 2002 tarihli New York Times’da yer alan, Japonya’daki düşük okuryazarlık oranının, insanların Japonya’yı çözebilmek için gereken binlerce karakteri ezberlemektense eğitim gerektirmeyen mangaları okumayı tercih etmelerinden kaynaklandığı iddiasıyla çizgi romanların cehaleti arttırdığı masalı yeniden hortladı. Gazete daha sonra, Japonya’daki okuryazarlık oranının Amerika’dan çok daha yüksek olduğu gerçeğini belirten bir özür yazısı yayımlamak zorunda kaldı (Gravett, 2008, s. 9).

Çizgi romanın etkileri üzerine bir araştırmaya gidilme gereği duyulmadan sadece Japon çizgi romanlarına ahlaki bir söylemde bulunulması sebebiyle medya gibi etki alanı güçlü bazı çevreler önyargılarını çekinmeden sergilediler. Gerek malzeme yapmak amaçlı olsun, gerek politik sebeplerle çizgi romana karşı çok çeşitli ön yargılar oluşmuş ya da oluşturulmuştur.

İşin aslında bir de diğer yüzü var. “Hangi ülkelerde olursa olsun, iddialı konularla ilgilenmeye kalkıştıkları anda çizgi romanların tartışma yaratmaları kaçınılmazdır” (Gravett, 2008, s. 13). Önyargılara sahip olan bu sanat dalı olumsuzluklardan besleniyor da diyebiliriz. Sanatın muhalif yanı olabildiği gibi sinemanın bile gönderme yapmakta zorlanabildiği konularda çizgi roman veya grafik roman, olayın altından kolaylıkla çıkabiliyor. Hem muhalif açıdan, hem hikayenin istenilen şekilde anlatımını kolaylaştırması açısından bunu avantaja dönüştürebiliyor. Onu, bir iletişim unsuru olarak kullanıma iten en etkili yanlarından biri de yapımının milyarları bulabileceği bir şeyi en kolay ve ucuz yoldan ortaya koyabilmesi ve alım gücünü arttırabilmesidir. Diğer sanat dalları göz önüne alındığında, ulaşılabilmesinin pratikliği sayesinde tercih edilmesi daha muhtemel olan bir türdür.

Grafik romanlar her yaş seviyeden insana sınırsız bir konu yelpazesi sunarken rahatsız edici ve uçlarda müstehcen eserler de verir. Bu durum her ne kadar istenmeyen bir kültür gibi gözükse de ona, evrensel bir çekicilikte katar. Bu tavrını, kolay ve anlatımcı bir yolla ortaya koyabildiği için diğer sanat dallarından daha farklı bir anlatım diline sahiptir. Bu dil daha doğrudan, net, anlaşılmaya daha açık ve dolaysızdır. Çizgi romanın ve grafik romanın ahlaki normlara, toplumsal konulara ve sorumluluğa uymayan sıra dışı bir karşıtlık sergileyebilmesi söz konusu olduğunda bu durum ister istemez onu çekici yapabilmektedir.

Öte yandan günümüzde toplumsal gelişim basamaklarından biri olan sanat ve ona olan bakış açısı giderek önem kazanmaktadır. Bunun sebebi ise gelişen çağa ayak uydurabilmek için yaratıcı düşüncenin teşvik edilmesi ve geliştirilmesi gerektiğidir. Bu yaratıcı düşüncenin geliştirilmesi için kullanılması gereken ilk yöntem sanattır. Ve sanat sadece yaratıcı düşünce için değil bireyi birey yapan, çevreyi tanıma, kendini tamamlama, kişilik oluşturma ve bilinci uyandırma gibi birçok faktörün gelişmesi için son derece önem arz etmektedir. Bu açıdan bakıldığında sanatı sadece okul hayatında ve kısıtlı olan ders saatlerinde görmek ve uygulamak değil hayatın her alanına yaymak ve geliştirmek üzere olan bir seviyeye çıkarmak mühim bir meseledir. Bu toplumları toplum yapan birlikte hareket etmek, topyekun gelişmek konusunda sağduyu oluşmasına yardımcı olacaktır.

Bugün dünyaya baktığımızda, gelişen teknolojilerle birlikte sanayileşmenin ve makineleşmenin etkisiyle birçok olumsuz faktör oluşabilmektedir. Bu durumun engellenmesi tabiata daha uyumlu teknolojilerin gelişmesi için çevre bilinci ve yaratıcı düşünce yine önem kazanmaktadır. Böylece daha sağlıklı bir çevre için yaratıcı zekayı uyandıran sanatın öne çıkarılarak yapılacak olan uygulamalara ön ayak olması sağlanmalıdır. Bu sebeple sanatın bütün bireyler için gerekliliği, geliştirilmesi ve anlaşılması son derece önemlidir.

Sadece çizgi romanın değil sanatın bile, günümüzde toplumların her kesimine nüfus etmemesi, birçok önyargı ve olumsuz eleştirilerle karşılaşması Türkiye dahil pek çok ülkede ne yazık ki olağan bir durumdur. Bu önyargıyı yıkmak ve anlaşılmasını sağlamak için sanat üzerine araştırmaların ve imkanların artırılması gerekmektedir.

İnsanlara sanatı anlatırken düz yazı dışında ama yine görsel sanatla anlatmaya kalksaydık grafik romanı tercih etmemiz daha uygun olurdu. Bu sebeple eğer öncelikli olarak işi dolandırmadan hatta pek fazla soyutlama yapmadan doğrudan bir anlatıma gideceksek bunun için en kestirme yolun grafik roman olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Düz anlatım her seviyeden insanın anlaması için geçerli olan bir dildir. Bu nedenle medyanın kullandığı dilde bu seviyede olmalıdır ki daha fazla kitleye ulaşabilsin ve anlaşılabilirsin. Bu yöntem sanata, çizgi roman veya grafik roman olarak yansımıştır dersek pek abartmış olmayız. Çünkü düz anlatım birçok insanın anlaması açısından avantaj sağladığı gibi görsel bir anlatımı tamamlaması açısından da oldukça kullanışlıdır. İlk kullanılmaya başlandığı yıllarda anlatımı güçlendirmek için resimleme yapılırken bugün ise resmi güçlendirmek için de anlatım yerleştirilebilmektedir. Grafik romanın günümüzde ulaştığı konumu anlamamız, çizgi romanın ve yanı sıra diğer resim türlerinin gelişimini öngörmemiz açısından son derece önemlidir.

Bu tezin amacı, grafik romanın günümüzde kullandığı anlatım dilini, yeni oluşumlarını inceleyerek gelişimiyle ilgili fikir sahibi olmanın yanı sıra diğer sanat dallarına olan etkisini veya benzeşimini görerek görsel sanatlardaki yerini tespit edebilmektir. Bu etkiler yeni bir sanat anlayışını ortaya çıkarmakla birlikte farklı bir vizyon geliştirmeye de olanak sağlayacaktır. Diğer görsel sanat dallarından farklı olarak anlatımcı bir

üsluba başvurması ise onun, sanatın herkes için anlaşılır ve kullanılabilir olmasına katkı sağlamasına olanak verecektir. Bu konuyu içeren akademik çalışmaların güncel olmaması yeni gelişmelerin neler olduğuna dair merak uyandırmaktadır. Bu yeniliklerin giderilmesi çağı yakalamak adına önemli bir faktördür. Etrafıca bir görsel taraması, sanatçı görüşleri ve literatür taranarak bir araştırma ortaya konulmaya çalışılmıştır. Oluşturulan bu çalışma, sanatı bütün bireylerin anlamasını kolaylaştıracak çözümler ve sanatta yeni anlatım dillerinin neler olabileceği konusunda fikir oluşturabilir.

Bu süreç, literatür taramasının yanı sıra katalog taraması da yapılması ve ayrıca biçim yönünden grafik romana benzer eserlerin bulunup, eleştirilerinin çıkarılmasıyla oluşturulmuştur.



2. UYGULAMA ÇALIŞMALARINDA KULLANILAN UNSURLAR

2.1. Tasarım

Tasarım, zihinde canlandırılan biçim, duyuların ya da belleğin anlığa sunduğu görüntü olarak tanımlanmaktadır (Aydın, s.3). Yani tasarım sanatsal düşüncenin nesnelleşmesidir. Zihinde tasarlanan bir düşünce, bir eserin ilk biçimi sayılabilir. Bir tasarımın tam olarak ifadesinin mümkün olabilmesi için, zihinde olgunlaşım geliştirilmesi gerekmektedir. Tasarım insanođlu var olduğundan beri yaşamın bir parçasıdır. Çünkü insan ihtiyaç duyulan bir şeyi beyinde tasarladıktan sonra uygulamaya dökerek elde etmektedir. Bu tasarlama sırasında duygusal, iletişimci veya bilimsel bir çabayla oluşturulduğu görülmektedir.

Dünyanın ilk ve en büyük tasarım yapılarına Mısır uygarlığında rastlamaktayız. Bu uygarlık keskin doğa gözlemleriyle birlikte geliştirdikleri geometrik düzenlemeler kullanmışlardır. Anadolu ve Mezopotamya'da da benzer sanatsal tasarımlar mevcuttur. Yunan ve Roma uygarlıkları dönemine geldiğimizde ise tasarım olgusunun daha çok matematiksel hesaplarla yapıldığını görürüz. Oluşturulan nesnelere geometrik yapılara dayalı olarak düzenlenmiştir. İslam ve doğu dünyasında gerçekleştirilen tasarımlarda, doğanın inanç dünyasına uygun ayıklanıp tasarlanması ve tanrıyı hatırlatacak unsurların kullanılması önemli görülmektedir. Somut gerçeklerin yakalandığı dönem ise Rönesans'a tekabül eder. Bu dönemde doğa aklın süzgecinden geçirilerek tasarımlar mantığa dayandırılmıştır. Sanayinin gelişmesi ve yeni keşiflerin yaşanması da tasarım anlayışını etkileyen unsurlar haline gelmiştir. Böylece endüstri ürünlerinin tasarımına ihtiyaç duyulan yeni bir çağ başlamıştır.

Bu dönemde Almanya'da kurulan tasarım okulu Bauhaus, başarılı işler ortaya koymuştur. Bu okulun amacı aynı zamanda, güzel sanatlar, zanaatlar ve endüstri gibi alanları birbiriyle uyumlu hale getirebilmenin yollarını aramış olmasıdır ve amacı doğrultusunda bu alanların uyumunu yakalayabilmiştir. 1950 yıllarında sadece sanat eğitimi veren kurumlarda ana ders olan tasarım, bilim ve teknolojinin gelişmesiyle kendi alanının dışına çıkarak pek çok alana hitap etmiştir (Tepecik, 2002, s. 27-28).

O artık günümüzde hayatın her alanında karşımıza çıkmaktadır. Okuduğumuz kitaplardan, izlediğimiz filmlere hatta şehir manzaralarına kadar her yerde tasarlanmış

durumlarla karşılaşırız. Bu noktada görsel sanatların yoğun olarak kullanmış olduğu tasarım anlayışı her geçen gün gelişmiştir. Amaca yönelik yeni teknikler, üsluplar ve yöntemler oluşturmuştur. Tüm bunları belirli bir ilke perspektifinde gerçekleştirerek başarılı bir tasarım anlayışının etken noktalarını tanımlamıştır.

2.1.1. Gestalt Görsel İlkeleri

Pek çok güzel sanat dalı daha çok mistik “estetik” yargılara dayalı görüş açılarıyla değerlendirilmiştir. Gestalt ilkeleri ise görsel imgelerin nihai etkinliğini değerlendirme olanağı sunar. Bu ilkeler anlaşılacak isteyen bir tasarım anlayışının yapı taşlarını oluşturmaktadır. Bu sebeple anlatımcı üsluba sahip bir sanat eserinin temellerinde bu ilkelere de rastlamaktayız.

Öncelikle Gestalt teorisine göre; görsel bir imgenin parçaları, bağımsız birer eleman olarak düşünülüp analiz edilebilir ve değerlendirilebilir. Ayrıca bu teoriye göre görsel bir imgenin bütünü parçalarının toplamından farklıdır ve daha büyüktür.

Zemin-Şekil İlişkisi

Görsel imgeyi taşıyan arkaplan zemini oluşturmaktadır. Bu zemin üzerinde oluşturulan tüm parçalardaki uzamsal ilişkilerle belirlenen pozitif elemanlar ise şekildir. Böylece okuma ortamı oluşmuş olur.

Denge

Bu ilkeler çerçevesinde denge, daha çok fiziksel oluşumları kapsar. Örneğin, çiçeklerin merkezi bir noktadan açılıp kapanmasının doğal bir denge sonucu oluşmasıdır. Bu unsur görsel sanatlarda kullanılırken sanatçının isteği doğrultusunda fizikselliğin ötesinde farklı denge planları da oluşturabileceği gibi doğal dengeye uygun bir yansıtma yoluna da gidebilir.

Biçim-Yapı Benzerliği

Bir görselin insan üzerindeki etkilerine yönelik bir ilkedir. Belirli bir görsel yapının özelliklerinin insan davranışlarına olan olumlu veya olumsuz etkilerinin tespit edilerek vurgu yapılmak istenen olaya uygun görsel seçimini kolaylaştırmayı sağlayan bir

alandır. Örneğin kanlı bir bıçak görseli insanları ürkütebilir, kaza, yaralanma, cinayet vb. imgelerin oluşmasını sağlar.

Kapalılık

İnsanların boşlukları doldurma ve tamamlanmamış bir biçimi tamamlamaya çalışan eğiliminden yola çıkarak oluşturulmuş bir ilkedir. Buna göre kapalı veya açık bir biçim tercih edilir. Örneğin aralıklı resmedilmiş bir kapı, merak veya kapama isteği uyandırmaktadır. Ayrıca kapalı olan biçimler ise daha dengeli bir kompozisyon oluşmasına olanak verir.

Yakınlık

Birbirine yakın duran nesnelere daha bütüncül ve güçlü bir anlatım olanağı sunar. Bu durumun algılama üzerinde de etkileri vardır. Yakın olan parçalar bir bütünlük oluşturduğu için daha önce fark edilir fakat bu bütünlüğün dışında bulunan farklı bir parça ise daha fazla dikkat çekmektedir.

Süreklilik

Belirli bir akış veya bir sürecin oluşmasını sağlayan elemanların kullanımına ilişkin ilkedir. Bir görsel düzenlemede kullanılan yatay veya dikey bir çizgi gözü o yönde hareket ettirdiğinden konumu ve hangi amaçla kullanıldığı verilmek istenen mesaj açısından önemli bir unsurdur. Aynı şekilde renklerle de bir süreklilik veya vurgusu yapılmak istenen nesneye dair önemli bir belirteç sağlanarak nesne sürece dahil edilebilir. Bu ilke yazılarla ve örneğin bir ok işareti vb. elemanlarla da sağlanabilmektedir.

Benzerlik

Bu ilke ile, benzer olan nesnelere sağladığı pasifliği benzer olmayan farklı bir nesnenin görsel düzenlemeye yerleştirilmesiyle oluşturulmaya çalışılan ani etki belirtilmiştir. Bu durum görsel sanatlarda anlatımcı üslubun yararlandığı etkilerden biridir. Görsel bir kompozisyon oluşturulurken ani patlamalar veya şok edici etkilerin vurgusunu arttırabilmek için başvurulan ilkelere de benzerlik ilkesidir. (Aydın, s.3).

2.1.2. Tasarımın Temelini Oluşturan Hammaddeler

Bir görsel düzenlemenin temelini, çizgi, ton, renk, doku, biçim, ölçü ve yön oluşturur. Ele almış olduğumuz çalışmalarda bu unsurlardan yararlanılarak ortaya konulmuştur. Bu sebeple çalışmalarda kullanılan bu unsurları kullanıldıkları öneme göre incelememiz gerekmektedir.

Çizgi

Çalışmalarda kullanılan ana çizgi özelliği brush etkisine sahip olan formdur. Bu etki resimlere gerçekçilikten bir nebze uzak ve karakteristik bir hava katmaktadır. Bu etki aynı zamanda izleyicinin hayal kurmasını kolaylaştırmaktadır. Çünkü bu çizginin oluşturmuş olduğu hava taslak çizimlerin ucu açık olan atmosferine sahiptir. Çalışmalarda aynı zamanda sert ve çizgi boyunca herhangi bir kalınlık farkına uğramayan çizgilerde kullanılmıştır. Burada naiflikten daha uzak bir durumu oluşturmuştur. Bu durum net ve daha katı bir hava yaratılmasını kolaylaştıran unsurlardan biridir. Tıpkı yatay çizginin durgunluk, düşey çizginin saygınlık, diyagonal çizginin canlılık ve kıvrımlı çizginin bir zarafet etkisi oluşturduğu gibi.

Ton

Görsel sanat çalışmalarında tonlamalar kontrast oluşturarak yeni boyutlar kazandırılmasını sağlar. Perspektif, hacim ve yüzey etkileri oluşturmak için sıklıkla başvurulan tonlamalar sanatçının anlatımını güçlendirmesinde önemli bir rol oynar. Bir rengin koyu bir tonundan açık bir tonuna doğru geçişin nasıl düzenlendiği çalışmanın hangi yöne doğru yol alacağını da belirler. Eğer bu geçişler eşit miktarda eriyerek devam ediyorsa daha gerçekçi bir yapı oluşturulmasını kolaylaştırır. Fakat birkaç ton birden aniden değişiyorsa daha grafiksel bir yaklaşımın benimsendiğini vurgular. Teze konu olan çalışmalarda derinlikli bir ton kullanımına pek fazla yer verilmemiştir. Bu durum ona daha katı ve illüstratif bir anlatım sağlar. Tonlama kullanılmamış olan çalışmalar derinlikten yoksun ve düz bir alan sunar. Böylece gerçekçilik boyutundan uzaklaşıp daha minimalist bir anlayışa zemin oluşturulur. Bu yaklaşım fotoğrafın bizlere sunamadığı soyut, sade, anlaşılır ve değişmez bir anlam yakalamayı kolaylaştırır. İzleyiciye, etrafın renkli karmaşası ve derinliğinden çok vurgulanmak istenen esas nokta sunulmuş olur.

Renk

Renkler hakkında bilimsel bir genelleme yapacak olursak; sıcak renklerin uyarıcı, soğuk renklerin ise gevşetici ve dinlendirici olduğunu söyleyebiliriz. Çalışmalarda renk tonlarından, renk yoğunluklarından ve renk türlerinden yararlanılmıştır. Renk tonları, bir rengin siyahla koyulaştırılıp beyazla açılmasından oluşur. Renk yoğunlukları ise bir rengin parlaklığıyla eşdeğerdir. Rengin yoğunluğu kullanılan nesnenin daha büyük ve hacimli algılanmasını sağlar. Renk türü ise nesneye hangi rengin atanacağını belirler. Renklerin psikolojik etkileri yadsınamaz. Bu sebeple kullanımda verilmek olan mesaja yönelik renk seçimi önemlidir. Çalışmalarda çarpıcı ve uyarıcı bir etki yaratılmak istendiğinde turuncu ve kırmızılar kullanılmış. Sıcak ve ölü bir hava yansıtılmak istendiğinde siyahla koyulaştırılmış kırmızıya yer verilmiş ve derinlik ve durgunluk hissi yaratılmak istendiğinde ise mavinin tonları çalışmalara aktarılmıştır.

Doku

Çalışmalarda kullanılan yüzeylerin dokusu yapılan düzenlemeyi etkilemektedir. Bu sebeple daha ince ve detay isteyen işlerde kağıt yüzey kullanımına gidilerek düzgün çizgiler çıkması sağlanmıştır. Optik algılamada dokuların varlığından yararlanıldığı görülmektedir. Bu dokular resimlerin yüzeyinde belirgin bırakılarak yüzey duygusunu yönlendirmiştir.

Biçim

Bir çizginin ilerleyerek bazen düz, bazen kıvrımlı ve bazen karmaşık bir yapıya bürünerek tek bir bütünü oluşturması ve bu bütünün değişik tonlar yardımıyla tamamlanmaya çalışılması biçimi oluşturur.

Ölçü

Bir görsel sanat eserinde ölçü büyüdükçe etkileyicilik ve algılanma oranı artmaktadır. Bu sebeple çalışmalarda çok farklı ölçüler kullanılarak vurgunun arttırılmak istendiği anlarda bu ölçülerde arttırılma yoluna gidilmiştir. Böylece anlatımın ölçülerle desteklenmesi sağlanmıştır.

Yön

Sanat eserlerinde çizgilerle, renklerle hatta noktalarla bir hareket oluşturulmak istendiğinde belirli bir yön oluşturulur. Bu yön hareketin nasıl seyredeceğine dair izlenimler verir. Teze ilişkin çalışmalarda kullanılan yön duygusu ise hareketin devamını farklı bir yüzeye aktararak ilerletmekle çözümlenmiştir.

2.1.3. Tasarım İlkeleri / Grafik Unsurlar

Yüksek bir sanatsal anlayış sanatçının içgüdülerine dayalı olarak gerçekleştirildiğinde resimde istenilen bir etki her zaman sağlanamayabilir. Bu durumun önüne geçmek için bir takım ilkeler dikkate alınarak düzenleme yapılması tercih edilir. Böylece vurgusu yapılmak istenen veya anlatılmak istenen durum etkili ve estetik bir biçimde sunulmuş olur. Bunlar beş başlık altında toplanmaktadır. 1. Denge, 2. Orantı ve Görsel Hiyerarşi, 3. Görsel Devamlılık, 4. Bütünlük, 5. Vurgulama.

Denge

Gestalt tasarım ilkelerinde de yer alan denge burada karşımıza daha detaylı bir biçimde çıkmaktadır. Denge ilkesi, düzenlemede yer alan tipografi, fotoğraf illüstrasyon gibi içerisinde bir hareket unsuru bulunduran biçimlerin yerleşimini belirler. Söz konusu olan bu yerleşim simetrik veya asimetrik bir biçimde gerçekleştirilir. Ele aldığımız çalışmalarda simetri uygulanmıştır. Fakat genel olarak daha asimetrik bir denge hakimdir. Eşit biçimsel özelliklere sahip elemanların bir eksen ile ortadan ayrılmış gibi gözükmesini sağlayarak yapılan iki yönlü simetri kullanılmamıştır. Bu ve buna benzer simetrikler daha çok grafik tasarım alanında kullanılmaktadır. Bu sebeple tercih edilen asimetrik dengede optik ağırlık merkezi bulunmaktadır. Bu merkez kağıda göre değil düzenlemede bulunan unsurların önemine göre oluşturulmuştur. Bu düzen daha cesur, sorgulayıcı, duygu yüklü ve dışavurumcudur. Bu sebeple modernist sanat akımları tarafından tercih edilir. Daha hareketli ve rahat bir atmosfer yaratılmasını kolaylaştırır. Buna ek olarak resimlerde kullanılan beyaz boşluklar asimetrik dengenin oluşmasına destek olurlar.

Orantı ve Görsel Hiyerarşi

Çalışmalarda birden fazla unsurun bir araya geldiği bölümler yer almaktadır. Böyle bir durumda orantının nasıl sağlanacağına ilişkin çözüm arayışı oluşmaktadır. Çünkü pek

çok elemanın birbiriyle uyum içerisinde ve ölçülü bir birliktelik oluşturması algı ve iletişimi doğrudan etkiler. Burada bahsi edilen ölçülü birliktelik kullanılan elemanları aynı boyutlarda olması değil tam tersine boyut ve renk farklılıkları ile bir orantı yaratılmasıdır. Aksi takdirde eşit birliktelikler monotonluktan kurtulamazlar. Çalışmalarda kullanılan bu orantılar elemanların birbiriyle ilişkisini düzenlemiştir. Böylece daha doğal bir yapı ortaya çıkarılarak vurgulanmak istenen mesaja yönelik bir ölçülendirme yapılmıştır.

Görsel bir düzenleme yapılmak istendiğinde eğer kare boyutlara sahip bir zemin seçilirse dikdörtgene oranla daha elverişsiz bir ortam oluşur. Eşitlikten uzaklaşıldığı takdirde daha iyi sonuçlar elde edilebilmektedir. Bu sebeple çalışmalar dikdörtgen yapılar üzerine kurulmuştur. Çalışmalarda kullanılan elemanların birbiri üzerinde sağladığı hiyerarşik yapı kullanılan boyutla birlikte kendilerine kaçış noktaları oluşturabilmektedir. Böylece vurgulanmak istenen elemanların boyutu diğerlerine oranla daha fazla alan kaplayarak öne çıkarılmaktadır. Aynı hiyerarşi sadece boyutla değil aynı zamanda renk ve konumla da sağlanmaya çalışılmıştır. Örneğin *Metamorfoz* adlı çalışmanın son görselinde figür daha fazla alan kaplayabilir renk açısından pasif konuma geçmiş ve daha az alan kaplayan arka plan canlı bir renkle öne çıkarılmış ve vurgulanmak istenen alanın artık fonda yer aldığını göstermiştir.

Görsel Devamlılık

Gestalt görsel ilkelerindeki Süreklilik ilkesiyle aynı oluğunu söyleyebiliriz. Fakat burada daha detaylı bir yapı söz konusudur. Yapılan görsel düzenleme gözün doğal hareketine uygun bir biçimde oluşturulmalıdır. Algılama yönü izleyicinin dikkatini dağıtmamalıdır. Gözün yapısına ilişkin bilgilere sahip olmak gerekir. Bunlar arasında gözün alışkanlığına bağlı olarak, soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru hareket etmesi daha kolaydır. Bunlar arasında ise yatay yönde hareketi dikeye oranla daha akıcı ve hızlıdır. Bunun yanı sıra göz; büyükten küçüğe, koyu tondan açık tona, renkliden renksiz, alışılmamış olandan alışılmışı doğru bir algılama sırası izler. Bu durumdan ötürü oluşturulan çalışmalarda soldan sağa doğru hareket eden bir yapı izlenmiştir. İçerik olarak incelendiğinde *Passage* adlı çalışmada yukarıdan aşağıya doğru yumuşak bir yapı oluşturulmuştur. *Reality* adlı çalışmada soldan sağa ilerlemenin yanı sıra her bir parçada merkezden dışarıya yönelik bir devamlılık söz konusu olmuştur.

Ayrıca bir bütünün parçalarını oluşturan elemanların görsel devamlılığını sağlayan, unsurlar kullanılmıştır. Bunlar içerikte birbiriyle büyük oranda örtüşen fakat birbirinden küçük nüanslarla ayrılan unsurlardır. Eğer burada birbirleriyle örtüşen oranlar fazla arttırılırsa sıkıcı bir tekdüzelik oluşur. Devamlılık sağlamak adına bütünün parçasını oluşturan elemanlarda ortak bir unsur mutlaka bulunmalıdır. Bunu yaratabilmek adına gerekirse her bir parçaya ortak bir renk dahi atılabilir.

Bütünlük

İçerikte, aynı amaç etrafında bir araya getirilen biçimlerin veya ortak duyguya sahip unsurların birlikte meydana getirdikleri doku, bütünlüğü oluşturur. Görsel düzenlemede kullanılan gerekli görülen yerlerde beyaz boşlukların bırakılması bütünlük sağlayan elemanları bir arada tutulmasına etki eder. Eğer bu beyaz boşluklar dış kenarlarda yoğunluk olarak kullanılmışsa bir bordür etkisi yaratır. Bu da bütünlüğü destekleyen bir unsurdur. Çalışmalarda beyaz boşluklar yer almıştır ve bunlar görselleri parçalamak yerine elemanları bağdaştıran bir yapı sergilemiştir.

Vurgulama

Bir çalışmada vurgulanmak istenen unsur için farklı yöntemler kullanılabilir. Bu yöntemler arasında boyut büyütme, kalınlaştırma, koyu ton ya da canlı renk kullanımı, değişik kompozisyonlar, gölgelendirme, diğer unsurların aksi bir durum sergileme vb. gösterilebilir. Vurgusu yapılmak istenen unsurun görsel çalışmanın neresinde yer alacağı etkisini arttırır veya azaltır. Eğer optik merkeze yerleştirilirse genellikle başarılı bir sonuç verir (Becer, 2008, s. 56-74). *Pasagge* adlı çalışmada vurgulanmak istenen unsur ağırlıklı olarak merkezde veya merkeze yakın bir biçimde ele alınmıştır. *Reality* adlı çalışmada tamamen merkezde kullanılmışken, *Metamorfoz* adlı çalışmada vurgu merkeze yakın fakat alt sağ bölümden üst kısma taşınarak değişiklik göstermiştir. Bu durumda rengin farklı kullanımıyla sağlanmıştır.

2.2. Figür, Mekan, Tipografi, Sürrealist Anlatım, İmge, Zaman

Figür

Resimlerde ele alınan gerçek varlık ve nesnelere kapsamaktadır. Bu anlamda özellikle insan figürü öne çıkmaktadır. Bilinen en eski resimlerde dahi figür kullanıldığı

görülmektedir. Tarihten günümüze kadar üslubu her ne olursa olsun pek çok sanatçı eserlerinde figürü kullanmış ve hatta konu edinmiştir.

Rönesans'tan önce yaşanan dini etkiler sebebiyle insan figürünün gerçekçi anlatımı yasaklanıyordu. Giotto çığ renklerden uzaklaşıp daha gerçekçi renkleri kullanarak insan figürünün önem kazanmaya başlamasını sağlamıştır. Ardından hacmi sağlamak adına pek çok sanatçı tarafından çeşitli ışık gölge çalışmaları yapılmaya başlanmıştır. Rönesans'ın başlangıç dönemlerinde Yunan heykellerine olan özentisi sonucunda dinle veya mitoloji ile ilgili bir konu anlatılmak istendiğinde son derece gelişmiş adalelere sahip insan figürleri oluşturulmuştur. Daha sonra Michelangelo kadın vücudunu erkeğe yaklaştırma isteğiyle onu adaleli tasvir etmiştir. Rafaello'nun kadın figürlerinde ise vücutları kadın şeklinde tasarlanmış periyi, meleği andıran çizimler söz konusu olmuştur. Zamanla bu etkiler ortadan kalkarak daha gerçekçi bir yapıya dönüşmüştür. Fotoğrafın icadıyla birlikte ise gerçekçi üsluptan uzaklaşarak soyut sanat anlayışı geliştirilmiştir. Daha sonra soyut ve nonfigüratif sanat anlayışına karşı figüratif sanat ortaya çıkmıştır. Modern sanatın yaşandığı yıllarda nü model anlayışı sadece kadınların model alındığı, izleyicisinin ve sanatçısının erkek olduğu bir noktaya gelmişti (Keser, 1993, s.1).

Figürler sanatçının benimsemiş olduğu akım çerçevesinde şekilleniyordu. Bugün ise kullanılan figürler daha çok sanatçının üslubu çerçevesinde şekillenmektedir.

Ele almış olduğumuz çalışmalarda, kullanılan figür anlayışına baktığımızda ise çizgisel ve illüstratif bir yapı gözlenmektedir. Bu yapı gerçeklik anlayışına gölge düşürmektedir. Bir fotoğrafın etkisi size görünen gerçekliğin dışında bir kaçış noktası sunamazken, çizgisel veya illüstratif yapı görsel etrafında hayal kurmaya devam etmenizi sağlamaktadır. İzleyiciye nefes almasını sağlayacak alanlar oluşturmaktadır. Ortaya çıkan bu boşluklarda yeniden yaratım veya kişisel farklılıklarla birlikte yeni bakış açıları için yer açılması sağlanmış olur.

Mekan

Mekani kabaca tanımlamak istersek; insanların barınma ihtiyacıyla doğan ve evrende bulunan malzemelerin amaca uygun bir şekilde düzenlenmesiyle ortaya çıkan yapısal düzenleme veya uzam olarak belirtebiliriz.

Fransız sosyolog Henri Lefebvre dünyayı deęiřtirmek için, öncelikle mekanı deęiřtirmek gerektięini savunmaktadır. Mekanlar ve mekan tasarımları dięer sanat ve bilim dalları ile iliřki ierindedir. Bu sebeple estetik, saęlamlık ve her aęa uygunluk gibi birtakım kriterleri ve amaları vardır. Mekan kavramı genel olarak kapalılık saęlayan her türlü alan olarak kullanılabilmekteyken günümüzde mimari anlayıřında açık, kapalı, saydam ya da yarı açık gibi farklı yapıları da kapsamaktadır. Mekan anlayıřı aęa, kùltürlere hatta kiřilere göre bile farklılıklar göstermektedir. Platon için mekan, içinde bulunan nesnelere baęımsız olarak ele alınmalıyken Aristo içinse, mekan, birbirleriyle etkileřimde bulunan varlıkların oluřturduęu alan olarak tanımlanmıřtır. Mekan hissini uyandıran asıl unsur kapalılıęı yaratan ve sınırları belirleyen nesnelere dir. Bu nedenle mekanı tanımlamak için bu nesnelere boşluk-doluluk oranının gözlemlenmesi gerekmektedir. Yeteri kadar doluluk saęlanmadıęı takdirde bu alanlar boşluk olarak deęerlendirilir.

Mekanın oluřumuna etki eden unsurlar ise doęal veya mimari bir mekan olduęunu belirler. Eęer mekanı tavanlar, sütunlar, duvarlar vb unsurlar belirliyorsay mimari bir mekan olduęunu anlarız. Fakat mekanı belirleyen unsurlar aęaçlar, gökyüzü ve alıklık benzeri doęal oluřumdan ileri geliyorsa doęal mekan olduęunu söyleriz. Bu mekanları içinde bulunduęu alanlarda bařka bir mekanı oluřurmaktadır. Örneęin binalar, sahalr sokaklar vb. mekanlar kentsel mekanları oluřurmaktadır. Mekanlar için söyleyebileceğimiz bir bařka boyut ise kiřilerin zihinsel ve biliřsel haritalarının geliřimine katkıda bulunan yařama, alıřma, eęitim, saęlık ve eęlence gibi pek ok etkinlik alanını birbirinden ayırmasıdır. Kiřilerin mekanları algılaması ise görme, iřitme, koku alma ve dokunma duyularıyla belirir (Gündem, 2015, s. 33-36). Bu algılama řekli kiřiye göre farklılık gösterirken içinde bulunmadıęımız bir mekanı zihinsel olarak deneyimleyebiliriz. Bu ařamada algılanan mekanın estetik, gereklik, soyut veya fikren nasıl yorumlandıęıyla ilintili olarak deneyim řekil deęiřtirebilir.

“Ancak mekân kavramının bu sözlük tanımını onun sanatsal olguları arasındaki yerini açıklıęa kavuřturmadıęı gibi mekân yaratma sorunu, sanat dallarından her birinde farklı nitelik ve aęırlıkta yer tutmaktadır. Dolayısıyla genel bir mekân tanımını yapma abası aydınlatıcı olmaz” (Kınalı, 2006, s.12).

Üç boyutlu dünyamızı algılamamızı sağlayan iki temel unsur vardır. Bunlar; boşluk olarak tanımlayabileceğimiz uzay ve içerisinde belirli bir yer kaplayan nesnelere. Üç boyutlu olan bu düzen içerisinde yaşanan dönüşüm ve değişim ona dördüncü bir boyut olan zaman boyutunu kazandırmaktadır. Yani mekan kavramına etki eden zaman boyutunu da ihmal etmememiz gerekmektedir.

Mekanı oluşturan unsurları genel bir dille ifade edecek olursak onların boşluk ve doluluk kavramlarına denk getirilebileceğini görürüz. Öte taraftan şekil ve biçimler pozitif boş alanlar yani uzay ise negatif olarak da anılmaktadır. Dolayısıyla sanatçıların eserlerinde karşılık bulan bir diğer yönü de, doluluk etkisi veren şekillerin yanı sıra boşluk alanını temsil eden uzayı da tasarlamak durumunda olmaları.

Mekan kullanımı sanatçının kullanımına bakış açısına göre yeni kurallar ve boyutlar kazanmaktadır. Burada sanata özgü olarak yeni boyutlar yakalayan uzaya “uzam” ya da “mekan” diyoruz. İşte sanattaki mekan kavramına özgü olarak referanslarını her ne kadar dış dünyadan alsa bile eseri oluşturan bütün parçalar sanatçının iç dünyasının bir sonucudur. İşte burada ressam boşluğu görünür kılmış olur. Gerçekte onu göremeyiz ve sadece nesnelere varlığı onu algılamamızı sağlar. Fakat resimler farklı biçim ve anlayışlarla bize gösterir. Sanatçının iki boyutlu düz bir alanda üç boyutlu bir mekan algısı oluşturması ise; renk, renk tonlamaları, çizgi ve perspektif bilgisiyle gerçekleşmektedir. Bu unsurların resim üzerinde dağılımları ve gerçekliği yansıtan biçimlerinin değişiklik gösterme ölçüsü ise soyut resmi gerçekleştirir. Resimde bulunan renk ve form gibi unsurların birbirleriyle ilişki içinde olmasını sağlayan alan için de mekan kavramını kullanmak mümkündür (Kınalı, 2006, s.13-15).

Mekan kavramına resim sanatı içerisinde baktığımızda, tam anlamıyla algılanmasının Rönesans döneminde geliştirilen perspektif ve ölçülülük anlayışıyla kazanıldığı söylenebilir. Yüksek Rönesans ve Rokoko anlayışı ile de gösterişli tavan resimlemeleri ile mekan anlayışı devam etmiştir. 19. yüzyıla gelindiğinde ise bilginin önemli bir değer olarak görülmesiyle yaşanan teknolojik, kültürel gelişmeler ayrıca görsel algı, renk ve fiziksel uzam ile ilgili yapılan çalışmalar resim ve mekan algısında değişiklikler oluşmasını sağlamıştır. Bu dönemde özellikle izlenimcilerin resimlerinde mekan kavramının uğradığı değişiklikleri görmek mümkündür. İnsan gözünün

bulunduđu çevreyi nasıl algıladıđına dayalı olarak gerçeklik yanılısamasını kompozisyona aktarmak istemişlerdir. 19. yüzyıl akademizminin boyama teknikleri konusunda geliřtirmiş olduđu mimesis, mekan kurgusunun düzenlenmesini de gerekli kılmıştır (Aral, 2009, s.14-16).

Fakat fantezist sanatçılar için durum tam tersidir. Kendi dünyalarının kurallarını nesnel dünyanın unsurlarıyla bir araya getirerek fantastik bir algı yaratırlar. Bütün nesnelere tek başlarına başka bir dünyaya aitmişçesine zamandan ve mekandan bağımsız hareket etmektedirler. Resimlerinde kullandıkları nesnelere gerçekte varmış gibi yansıtılmak istenir. Tabii burada inandırıcılığı arttırmak adına dünyevi mekan algısının etkilerinden yararlanılmak istendiđi de görülmektedir. Böylece gerçekte varmış gibi etkisi kuvvetlendirilmeye çalışılır. Bu duruma örnek olarak Giorgio de Chirico gösterilebilir. Sanatçının eserlerinde, kurgulamış olduđu gerçeküstü dünyanın ana unsurunun mekan olduğunu görürüz. Onun eserlerinde perspektif anlayışı olmasına rağmen kullandığı perspektif deđişken bir yapıdadır. Hayali iç ve dış mekanlar ve bu mekanlara yerleřtirilen antik ve endüstriyel imgeleri bir arada kullanır. Bu durum tanıdık nesnelere řaşkınlık yaratacak bir durumu ortaya çıkarır. Sanatçının eserlerinde mekan olgusu yüksek bir değere ulaşmıştır. Mekana dahil olan her şey geometrik bir yerleřim düzeni içerisinde varlığını fazlasıyla hissettirir. Sanatçının iç dünyasının metafizik yansıması son derece net bir çözümlemedir.

İzlenimci ressamlar, mekan kullanımlarında geleneksel bir tavır ile çizgisel perspektif kurallarına uygun bir biçimde düzenleyerek üç boyutluluk ve derinlik izlenimini bu sayede sağlıyor gibi gözükmektedirler. Bu durumun asıl sebebi izlenimci ressamların “havayı” keşfetmiş olmalarıdır. Resimlere akseden hava, izlenimci ressamların kullandıkları mekan ve atmosferin önemli bir unsuru olduğundan “hava mekanı” olarak betimlenir. Bu resimlerle birlikte atmosferik perspektif anlayışını oluşturmuştur (Aral, 2009, s.42-55).

Ele almış olduğumuz çalışmaların mekan açısından konumunu bu bilgiler ışığında ortaya koymak istediğimizde fantezist üsluba yakınlığını fark edebiliriz. Fakat ne aşırı hayalci ne de tam manasıyla gerçekçi. *Passage* adlı çalışmanın, gerçeğe yakın perspektif algısının sert çizgilerle ortaya konması ve burada kullanılan çizginin ve rengin ton farklılıkları oluşturmadığını ve böylece realist bir üsluba hizmet etmediğini görürüz. *Reality* adlı çalışmanın mekan kullanımındaki yeri içe biçim olarak

değişkenlik göstermektedir. Bu çalışmanın nesnelerin konumunu ortaya çıkaran mekan önce düz bir boşluğun yanı sıra bir figürden ibaret gibi gözükürken daha sonra içinde toz bulutları ve yıldızların yer aldığı başka bir boşluğun varlığına geçiş yapmaktadır. Bu çalışma fantezist üsluba örnek gösterilebilmektedir. *Metamorfoz* adlı çalışmaya baktığımızda ise mekanı oluşturan nesnelerin biçimlerinin normal hallerinden farklı olduğunu ve farklı anlamlara gelebilecek unsurların temsil yöntemiyle anlatımcı bir dili oluşturduğunu görmekteyiz. Burada sürrealist anlatımcılık gibi bir yaklaşım söz konusudur.

Çalışmalarda kullanılan mekan unsuruna genel anlamıyla bir konumlandırma alanı tespit etmek istediğimizde böyle bir durumun mümkün olmadığı görürüz. Kullanılan mekan anlayışı her birinde farklılık gösterdiğinden bu anlamda belirleyici bir üslubun seçilmemiş olduğuna tanıklık ederiz.

Tipografi

Yunanca “typos” (form) ve “graphia” (yazmak) kelimelerinin birleşiminden oluşan ve 20. yüzyıl Kübist resimle Fütürist şiirin birleşmesi sonucunda grafik tasarımın bir alanını ortaya çıkaran unsurdur (Wikipedia, 2016). Bir düşüncenin yazılı olarak ifade edilmesinde kullanılan görsel biçimleri kapsamaktadır. Serigrafî ve taş baskı tekniğinin gelişiminden sonra kentlerde iletişimi sağlayabilmek adına tipografi kullanılmaya başlanmıştır. Tipografinin amacı dili görünür kılmak ve mesaj vermektir. Böylece işlevsel bir yapıya ulaşır. Aynı zamanda estetik bir yönü olması bünyesinde bazı tasarım elemanlarını barındırmasını da sağlar.

Tipografinin kullanımında farklı teknikler söz konusudur. Yüzey üzerine basılabilir, sanat eserlerinde yer alabilir, tasarımlarda kullanılabilir, şehir sokaklarında ve duvarlarında yer alabilir hatta hareketli elektronik tabelaları süsleyebilir. Vurgulu bir yazılı mesaj iletmek istendiğinde kullanılan unsura verilen isimdir tipografi.

Tipografinin önemi reklam, kurumsal tanıtım, bilgilendirme ve şehirlerde kullanılan yönlendirme tabelaları gibi ihtiyaçlarla artmıştır. Bu ihtiyaçlar giderilirken izleyicinin beğenisini kazanmak ve kurumla özdeşleşen bir yapıya ulaşmak istendiği için görsel düzenleme anlayışı da katılmıştır. Böylece yazı üzerinde sanatsal bir tasarım geliştirilerek tipografi oluşturulmuştur.

1900'lü yılların başlarında taş baskı tekniği ile üretilen tipografiler daha çok bilgilendirme amacı gütmekteydi. Daha sonra geliştirilen ofset baskı ve sayısal baskı teknikleriyle baskı kalitesi arttırılmıştır. Aynı orantıda tasarım anlayışı da gelişerek değişiklik kazanmıştır. Tipografi insan algısı, bilgi, birikimi ve kültürüne hitap eden bir yapıya sahip olduğu için bu özellikleri bünyesine taşımak ve böylece kişiyle tinsel bir bağ yakalamak durumundadır. Onu besleyen görsel unsurlarda bu çerçevede hareket etmektedir. Tüm bunların dışında dikkat çekici olmalı ve kendisinin okunmasını sağlamalıdır. Tipografi grafik tasarımın bir unsuru olduğu gibi ona ait olan tasarım elemanları (çizgi, ton, renk, doku, biçim, ölçü, yön,) ve ilkelerini (denge, orantı ve görsel hiyerarşi, devamlılık, bütünlük, vurgulama) bünyesinde taşıyarak estetik yönünü güçlendirmektedir. (Soğukkuyu, 2014, s.52-58)

Bir tipografinin yapısı ve biçimi oluşturulurken mekana, konuya ve mesaja en uygun düşebilecek şekilde puntolar, renkler ve yazı karakterleri seçilmelidir. Böylece seçilen tipografi estetik kaygılarla oluşturularak, diğerlerinden ayrılıp özgün bir yapıya ulaşır. Günümüzde gelişen teknolojiyle dijital levhalar üzerinde akan yazılar, çukur baskı veya kabartma tekniğiyle zeminden yarılan tipografiler kullanılmaya başlanmıştır.

Metamorfoz adlı çalışmada kullanılan tipografiye baktığımızda tek tip bir font seçimi yapılmadığını görüyoruz. Burada resmin bünyesinde birbirinden tamamen farklı gibi gözükken unsurlar barındırdığını görüyoruz. Toplumun genel kanısının dışında hareket eden bireylerin toplumdaki dışlanmasını ilk etapta doğru kabul edildiği fakat olayın detayları ve bilimsel vurguları incelendiğinden bu bireylerin doğanın bir sonucu olduğunu görmekteyiz. Bu bireylerin yaşamış olduğu travmalar ve faili meçhul cinayetlere kurban gitmeleri durumunu yansıtabilmek için kimliğin belirlenmemesi adına belirli bir şahsiyet belirtmeyen bir yazı anlayışı oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu durum gazetelerde bulunan birbirinden farklı fontların kesilerek bir araya getirilmesiyle verilmek istenen mesajı oluşturmuştur.

Oluşturulan metin vurgusu yapılmak istenen imgeyi tamamlamayı amaçlamıştır. Bu resimleri tanımlamamız gerekirse; “Belirli ruh hallerini veya duyguları yansıtmak amacıyla illüstratörler tarafından düzenlenip birleştirilen kelime ve resimler”.

(Wigan2012, s. 167) diyebiliriz. Burada kullanılan tipografi resimle bir bütünlük sağlamak için konuyla uygunluğu olabilecek bir biçimde aktarılmaya çalışılmıştır. Günümüzde kullanımı azalmış olsa bile önemini koruyan gazetelerin parçalarının kullanılması ve üstelik bu gazetelere konu olan olayları sergilemesi açısından da çağa uygunluk sağladığı ve popüler kültürün ister istemez ucundan tuttuğu travmaları yansıtan bir faktör olarak içerikle örtüştüğü görülmektedir.

Sürrealist Anlatım

Sürrealizmin kelime anlamı “gerçeküstücülük”tür. Yalnız burada dikkat edilmesi gereken nokta onun, gerçeklik karşıtı bir anlayışının olmadığıdır. Gerçeğin bilinçaltı üzerindeki farklı etkilerini ele almaktadır. Rüya, bilinçdışı, bilinçaltı gibi konularla ilgilenir ve bunların ortaya çıkarılmasını hedefler. Toplum tarafından kuralcı ve baskılayıcı unsurların birey üzerindeki bastırılmış duygu ve düşüncelere sebebiyet verdiğini ve bilinçdışı ve bilinçaltının bu bastırmayı farklı biçimlerde yansıtmaya çalıştığını ortaya koyar. Bu anlayıştan yola çıkarak bilinçaltını ortaya çıkarmak için “kendiliğinden yazım”, “kendiliğinden çizim” gibi bilinci saf dışı bırakarak bilinçdışı ile hareket etmeyi gerektiren çeşitli teknikler geliştirmişlerdir. Teknikler “otomatizm” olarak adlandırılmaktadır. Bu tekniklerin kullanılmasıyla hayal gücünün ortaya çıkararak yaratıcılığı tetiklediğini düşünülmüştür. Görsel sanatlara akseden bu düşünce, rastgele yapılan çizimler üzerinden tesadüfi hatalar veya çizimlerle bilinçaltını ortaya çıkarmaya yönelik olacak şekilde gerçekleşmektedir. Bu yöntemi kullanan sanatçılar; Andre Masson, Salvador Dali, Max Ernst, Giorgio de Chirico, Rene Magritte, Joan Miro, Alberto Giacometti gibi isimlerdir. Sürrealizm Freud’un psikanaliz yöntemlerinden beslenmiştir.

I. Dünya Savaşı yıllarında başlamış olan Dadaizm, Sürrealizmin oluşması için temel oluşturmuştur. Bu kültürel ve sanatsal akım, savaşın oluşma nedenleri arasında kapitalizm, burjuva sınıfının sahip olduğu rahat, konformist, milliyetçi ve kolonici yaklaşımları görmüş ve eleştirmiştir. Gelenekselleşmiş bir estetik yaklaşımı reddettiği için sanat üzerinde protest, agresif ve şiddet içerikli davranışları beslediği düşünülmektedir. Bu akımı politik bir yaklaşım olarak tanımlayanlarda olmuştur. 1920’lere gelindiğinde bu akımdan Sürrealist akıma geçişler görülmüştür. Sürrealist akımın Dada’daki kadar sert ve protest bir yaklaşımı yoktur. İlk olarak Paris’te

oluşmuş olan Sürrealist akım ise daha sonrasında evrensel bir boyuta ulaşmıştır. Sürrealist akımın temel fikrini ortaya atan isim ise psikiyatri üzerine eğitim almış olan yazar ve şair Andre Breton olmuştur. Dadaist yazarlardan etkilenmiş olan Breton, otomatik yazım ve kendiliğinden yazım teknikleri üzerinde çalışmıştır. Burada düşüncelerin herhangi bir sansüre ve kısıtlamaya uğramadan direkt olarak yazıya dökülerek bilinçdışını dışa vurabilmek amaçlanmıştır. Hegel Diyalektiği ve Marksist Diyalektik üzerinde çalışan yazar, yöntem geliştirebilmek adına Sigmund Freud'un bilinçaltı ve rüya analizlerinden yararlanmıştır. 1924 yılında yanlış ve kısıtlayıcı olan geleneklerden ve sistemlerden insanları özgürleştirmeye çalışmak adına "Sürrealist Manifesto"yu yayınlamıştır. Böylece bu akım resmen oluşmuştur. 1930'lu yıllarda akım yaygınlaşmış ve pek çok sanat alanını etkisi altına alarak altın çağını yaşamıştır.

II. Dünya savaşı sonrasında ise Sürrealist akımın politik görüşü anarşizme doğru yönelmiştir. Yine bu dönemlerde birçok sanatçı güvende olabilmek adına dünyanın farklı yerlerine zorunlu göç etmişlerdir. Bu durum sürrealizmin başka ülkelere de aksetmesini ve yayılmasını sağlamıştır. Bu yayılmalar sonucunda Amerika'da Soyut Dışavurumculuk akımının oluşmasına ortam hazırlanmış olur.

Sürrealizmin bir diğer yanı içinde buldukları dünyanın bir illüzyon yarattığını düşünmeleridir. Bu sebeple farklı bir dünyanın var olabileceğini ileri sürmüşlerdir. Belirli bir saf bilince ulaşmayı başaramamış olanların, ortaya gerçeküstü yapıları koyabileceğini düşünen bu anlayışla, okültizm, ezoterizm, hermetizm, simya gibi konuların, ilgilendikleri alan bakımından birbirlerine benzediklerini hatta bu konuların sürrealizmin temellerini oluşturabileceğini öne süren sanat tarihçileri ve araştırmacılar da mevcuttur. Sürrealizm din kavramına mesafelidir fakat kutsallığa inanmaktadır. Çünkü henüz açıklanamamış olanın, gerçeği oluşturduğu anlayışını benimserler. Modern çağlarla beraber, bilimin silah ve atom bombası gibi icatlar yapmış olmasından dolayı Pozitivist bilim anlayışına ise tepki göstermiştir.

Sürrealizm, gotik kurgu ve gotik edebiyatla da ilgilenmiştir. Gotik kurgu, gizemli, tuhaf ve merak uyandırıcı bir etkiye sahip olduğundan gotik edebiyatına yaklaşım sergilemiştir. Sürrealizm ve fantastik gerçek ve gerçeküstü öğeleri kullandıkları için birbirlerine çok benzerler. Farklı olan ve dikkat edilmesi gereken kısımları ise fantastik öğeler günlük hayata yansıtılabilecek biçimlerde de olabilir fakat sürrealizm dünyada var olabilecek her türlü gerçekliği reddeder.

Sürrealizm sanatsal, kültürel ve felsefi bir yapıya sahip olmasıyla birlikte resim, heykel, fotoğraf, sinema, tiyatro, mimari, edebiyat gibi pek çok alanı etkileyerek günümüze kadar ulaşmıştır.

Sürrealist anlayışın geliştirmiş olduğu otomatik yazım tekniği aynı şekilde resim alanında da otomatik çizim tekniğiyle kendini göstermiştir. Bu teknikle oluşturulan resimler, rüyadaymış hissi yaratır. Sembolik bir anlatımının olmasının yanı sıra günlük hayatta rastlayabileceğimiz nesnelere alışılmadık dışında kullanılması da bu resimlerin bir başka özelliğidir. Her ne kadar gerçekçi bir teknik kullanılmış olsa dahi kurgular ve nesnelere sıra dışı kullanımları ve yerleşimlerinde kübist, ekspresyonist ve dada etkilerine rastlanması gerçekçilik algısını yıkmaktadır. Bu algıyı yıkan bir diğer unsurda transparanlık hissiyle birlikte abartılı boyutlandırmalar yapılmış olmasıdır. Tüm bu görseller bilinçaltını ve hayal gücünü ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır (Büyüктаşçıyan, 2016, s. 17-27).

Sigmund Freud'un etkisinde gerçekleştirilen bu akım bilinçaltından çıkarılan illüstratif imgeler kullanır. Bu imgeler içerisinde, gizemli illüstrasyonların yanı sıra fotoğraflarda yer almaktadır. Soyut kavramları somut görsel imgelerle ifade ederken somut unsurların şok etkisi uyandıracak mantık dışı bir bağlamda kullanılması, akılda kalıcılık açısından çok etkili bir unsurdur. *Reality* adlı çalışmada kullanılan bu anlatım yöntemi, beklenmeyen bir etki oluşturarak farklı yorumlar geliştirmeye imkan tanımıştır. Gerçekte var olamayacak olan fakat tanıdık iki nesnenin gerçek yapılarından farklı olarak kullanılması Sürrealizm anlayışına hizmet etmektedir. Böylece, izleyici yorumuna açık, yaratıcı düşünmeye sevk eden bir farklılık sağlanmıştır. Aynı zamanda bilinçaltında yer alabilecek olan hayali bir düşünce anlatılmak istenmiştir. Bu düşünce kişinin iç dünyasında gökyüzü etkisi araması, içine evreni sığdırmış olması gibi pek çok farklı anlamlara gelebilmektedir. Böylece bilinçaltında var olabilecek bir durum bilinç dışına çıkarılarak gerçeküstü bir durum yaratılmıştır. *Metamorfoz* adlı çalışmanın fonunda yer alan unsurlar da gerçekte olmayan ve hayal edilmiş bir durumun yaratmak istediği mesaja yönelik oluşturulmuştur. Burada fonda kullanılan unsurlar gerçek yapılardan yola çıkılarak fakat gerçek hayatın fizik kurallarına ters gelebilecek bir yapıda oluşturulmuştur. Hayali bir dünya yaratımında gökyüzüne yerleştirilmiş olan bir çift gözle birlikte bilinçaltında bulunan, kişilerin biri tarafından her an gözleniyormuş gibi hisseden

yapısına da göndermede bulunulmuştur. Gerçeküstü bir anlatım dilinden nesnelere gerçekdışı kullanımı ve bilincin farklı boyutlardaki düşüncelerinden yararlanılmıştır.

İmge

Günlük dilde imge kavramını, genel görünüş, izlenim, zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, düş hayal, hülya veya imaj anlamlarında kullanılmaktadır. İmgelem kavramını ise hayal kurma, tahayyül anlamında kullanıyoruz. Günlük literatürde imgeyi, gördüğümüz nesnenin zihinde yeniden tasarlanması olarak kabul ederiz. İmgelem ise genellikle var olmayan bir nesneyi hayal etmek olarak kullanılır.

Öncelikle imge, nesnel dünyanın insan bilincinde oluşmasıdır. Görsel imge ise, nesnel dünyanın görme duyumu aracılığı ile beyinde oluşturduğu ilk halidir. Bu nedenle daha önce görmediğimiz şeylere ilişkin görsel imgeleri zihnimizde canlandıramayız. Görsel bir imge, ancak imgelem sonucunda yeni imgelere dönüşebilir. Bu da demek oluyor ki; imgelem, görsel algılamayı yönlendirebilir.

Düşünme edimi için de imgelere ihtiyacımız vardır. Bir imgeden yola çıkarak yeni bir imge oluştururuz. Beynimiz nesnelere algılarken soyutlama yoluna gider. Bu soyutlama sürecinin sonunda ise daha farklı bir imge oluşur. Bu duruma bilgi edinme açısından bakacak olursak; duyularla algılanan nesnel dünyanın insan bilincine yansmasıyla, bilgi edinme sürecinin ilk aşaması oluşur. Bilgi edinme sürecinde imge, bilgi kuramının oluşumuyla bir paralellik gösterir. Ayrıca imge, duyuların bilince bir yansıması olarak yansıma kuramının da temelini oluşturmaktadır. İmgelem ise, imge tasarımlarını yeniden zihinde canlandırarak yeni bir boyuta ulaşmasında etkin bir rol oynar. Sanatsal imge zihnin görsel nesneyi yeniden üretmekle değişikliğe uğratması sonucunda, sanatçı tarafından yaratma edimiyle oluşturulur. Buradaki sanatsal yaratıcılık, sanatçının imgelemine doğrultusunda, gerçekliğin imgelerle yeniden biçimlendirmesi olarak karşımıza çıkar. Sanatçıdaki içsel etkiler, nesnel bir taşıyıcıda imgelerle dışsallaşması ile sanatsal yaratım süreci tamamlanmış olur (Algaç, 1997, s.1-37).

Sanatsal imge, sanatçının öznel iç dünyasının ve nesnel çevre faktörünü birleştiren bir özelliğe sahiptir. Sanatçıyı toplumdan soyutlamanın mümkün olmaması da izleyicinin sanatçının eserini kendi öznel tutumuyla anlamaya çalışırken buradaki imge veya

imgelemeden haz duyması muhtemeldir. Burada yaşanan haz sanatçının sadece zihinsel süreç sonucunda yaratmış olduğu imgeyle değil aynı zamanda ona yüklemiş olduğu duygusal faktörlerle de etkilidir. Yansıtılan duygu akıl tarafından kontrollü bir disiplinde aktarılmaktadır. Ayrıca sanatsal imge, yaşamdaki nesnellikten yararlanabileceği gibi onları sadece bir çıkış noktası olarak kullanıp bambaşka imgeler yaratabilir. Bu imgeler yaşamda rastlanması mümkün olmayan imgelere dönüşmüş olabilir. Örneğin mitolojik öğelerin nesnelleştirilmesi de bu yolla sağlanır.

“Sanatta imge, genelde bir estetik kategori olarak sayılmaktadır. Sanatta gerçeğin yansımalarının özgünlüğüdür, onu kavramsal düşünceden ayırt eden şeydir. Bu bakımdan imge, gerçekliğin sanatsal çağrıştırmıdır, diyebiliriz. Sanatçının bilincinde tespit edilmiş haliyle nesnel dünyanın düşünsel ya da ideal bir tablosudur. Bu nedenle okuyucu, izleyici tarafından algılanabilir ” (Keser, 1993, s.1).

İmgelerin, burada asıl değinmemiz gereken kısmı ise sanatsal imge kullanımınıdır. Çalışmalarda kullanılan imgeler, farklı anlam özellikleri taşımasına karşın tek bir alanda bilinçli bir bütünlük sağlanarak yeni anlamlar oluşmasına elverişli hale getirilmiştir. Burada zihinsel bir süreç sonucunda yeni bir kavram oluşmasına olanak sağlayabilecek nesnel bir çıktı oluşturulmuştur. İmgeler gerçekte kullanılan alanlarından daha farklı yerlerde ve daha farklı biçimlerde kullanılarak tinsel bir duyguya ulaşılmak istenmiştir. Böylece imgesel bir durum estetik sanat anlayışıyla birleştirilerek farklılık yaratılmaya çalışılmıştır. Bu durum aynı zamanda izleyicinin, yeni bir durumla karşılaşarak şaşırmasını ve yaratıcı düşünmeye teşvikini destekler niteliktedir.

Zaman

İnsanlığın var olmasından bu yana gündüz ve gece kavramlarının varlığıyla bir akış söz konusu olmuştur. Yerleşik yaşama geçilmesiyle birlikte de gerçekleşen bu akış zaman kavramıyla karşılık bulmuştur. Gökyüzüne bakılarak anlaşılmaya çalışılan bu kavram tarihsel süreç içerisinde pek çok farklı anlamda kullanılmaya başlanmıştır. Daha sonra zaman kavramı, bir nesne ile birlikte ölçülebilir ve daha kolay anlaşılabilir bir hale getirilerek somutlaştırılmıştır. Bugün ise gelişen endüstriyle birlikte insanların zamanını bölümlere ayırarak verimli çalışmasını sağlamak adına farklı şekillerde kullanılmaya başlanmıştır.

Zamanı tanımlamak istersek; ona ait zamanın ilki, zamanın duygusu, zamanın popüleri, zamanın yansıtıcısı gibi kavramların insani algılamalarla oluşturulduğunu fakat asla zamanın “enerjisel gerçekliğinin kendisi” olmadığını görürüz. Zaman insanın varlığından bağımsız olarak evreni kaplayan, uzayın dördüncü boyutu olan enerjidir. Zamanda görecelik konusu felsefe ile açıklanmak istenirken sürüp giden doğru bir çizgi olarak tanımlanmaktadır. Zamanın geçmiş olarak geriye, gelecek olarak da ileriye doğru sonsuza değin akıp gideceği belirtilir. Nesnel (objektif) zaman cisimlerin devinimiyle ölçülebilirken, öznel zaman ise, yaşantılara bağlı ve nesnel olarak ölçülemez.

Zaman kavramı astronomiden ayrı düşünülemez. Gök cisimlerinin hareketi ve sistematik davranışları, hassa hesaplamalar sonucu zaman kavramını bilimsel bir düzleme oturtur. Zaman hayatla kesiştiği noktada varlığını hissettirerek hayatımızı yönlendirmeye koyulur. Karmaşık bir kavram olan zaman, saatler yardımıyla daha disiplinli bir yapıya konulmuş ve hızlı yaşam tarzının daha verimli bir şekilde kullanılmasını sağlamıştır (Şölenay, Aksakal, 2011, s.111-112).

Bugün zaman kavramını, dilimlere bölerek daha anlaşılır ve işlevsel bir konuma oturtuyoruz. Görsel sanatlar alanından zaman kavramına yaklaştığımızda sadece tek bir anın varlığından bahsedebiliyoruz. İşte bütün çabamız o tek bir anın, zamanın, karenin içine neyi, nasıl yerleştirmemiz gerektiğini belirleyebilmekte yatıyor. Bu an yüzyıllar öncesine de ait olabilir ama sonuç olarak bize bir süreci bütünüyle göstermiyor. Fakat bu “süreci” yansıtmayı başarabilen eserleri de gerek tarihte gerekse günümüzde bulabilmek mümkündür. Yalnız rastladığımız bu eserler bugün daha çok endüstriyel bir yapıya aitmiş hissi yaratmaktadır. Onlara daha çok kitap ve dergilerde rastlarız ve bazı gazetelerin alt bölümlerinde görürüz. Sanki günümüzün postmodern sanat anlayışından epey uzakta gibidirler. Ama güncel sanatın önemli faktörlerinden biriside ilgilenilen farklı bir alanı bünyesine sindirebilmesidir. Bu nedenle bugün endüstriyel bir faktör veya ürünü tuvalerde görebilir yeniden nasıl yorumlanabileceğine şahitlik edebiliriz. Bu noktada, zaman kullanımını sağlayan sanat unsurlarıyla yeni bir görsel anlatım dili yaratılmak istenmiştir.

2.3. Görsel Sanat Çalışmalarında Zaman Kullanımını Sağlayan Sanat Türleri

Görsel sanat akımları içerisinde zaman kullanımı ayrıştırıcı ve net bir ifade seçmek yerine daha soyut ve kübist bir yaklaşımla kendini ortaya koymuştur. Bu duruma örnek verecek olursak Fütürist sanat anlayışını gösterebiliriz. Bu yaklaşıma göre; Kübizm unsurları ile hareketin yani belirli bir sürenin birleşimi sağlanmıştır. Buradaki en önemli durum ise zamanın, arka arkaya çekilmiş anlık fotoğraflardakine benzer biçimde görsel bir forma dönüştürmüş olmasıdır. Yani tek bir kare içerisinde birden fazla sahneye tanıklık ederek saklanmış ve soyutlanmış bir zaman algısını fark ederiz. Tanık olduğumuz bu algı bize görsel bir haz sunar. Burada tasarım ilkelerine uygun bir ahenge rastlarız. Sahneler birbirinden ayrıştırılmak yerine belirli bir disiplin dahilinde bir araya getirilerek yeni bir düzenleme oluşturulur.

Öte taraftan bu düzenleme izleyici tarafından daha esnek bir yorumlama gücü geliştirmesine olanak verir. Birbirinden farklı pek çok yorumla rastlamak veya izleyicilerin birbirinden çok farklı hissiyatlara ulaşarak zevk almaları mümkündür. Bu çeşitlilik soyut anlatımın görsel sanatlar açısından ne kadar büyük bir öneme sahip olduğunu bizlere gösterir.

Eğer bu sanatçılar daha net bir anlatım yakalamak ve ulaştırmak istediği duyguyu, düşünceyi, fikri doğrudan yansıtmak isterse daha anlatımcı bir sanat anlayışı benimsemek durumundadır. Uygulama yapılan çalışmalar açısından anlatımcı sanat dallarına göz atmamız gerekmektedir. Bu sanat dalları görsel sanatların kökenini oluşturmaktadır. Öyle ki bu duruma örnek verecek olursak, İspanya'nın kuzey kesiminde yer alan Altamira mağarasında bulunan av sahnesini gösterebiliriz. Burada yapılan resimlemenin amacı bir sonraki avlanma için daha bereketli bir avlanma isteğidir. Yani yapılmış olan bir avlanmayı gururla başkalarına göstermek daha iyi avlanmaların oluşmasına katkı sağlayacaktır. Bir başarıyı kanıtlama çabası ve bunu kanıtlarken olduğu gibi yansıtmaya çalışarak anlaşılmasını isteme gayreti. İşte bu noktadan itibaren görsel sanatlar alanında anlatımcı bir dilin varlığı yadsınmamalıdır. Bugün dahi geçerliliğini sağlayan bu yöntem teknik açılardan pek çok değişikliğe uğrayarak kullanılmaya devam etmektedir. Görsel sanatların kullandığı bu anlatımcı dilin daha çok kullanıldığı ve geliştirildiği alanlar dahilinde ise grafik roman, çizgi dizi (karikatür) ve çizgi romanları sayabiliriz.

2.3.1. Grafik Roman

Grafik roman terimi ilk olarak yetişkinlere yönelik hazırlanan üç çizgi roman kitabının başarı kazanmasının ardından gündeme gelmiştir. Bunlar Avrupa ve Amerika’ da 1980’li yılların ikinci yarısında ortaya çıkan "Batman: The Dark Knight Returns (DC Comics:1986)", "Watchmen (DC Comics: 1986-1987)" ve 1992 yılında Pulitzer Özel Ödülünü kazanmış "Maus (Pantheon Boks:1972-1991)" adlı çizgi roman albüm sürümleridir (Sarban, 2011, s. 17). Bu sürümlerin Prestige Format kazanmasıyla konuşulmasının ardından grafik roman terimi tartışılmaya başlanmıştır.

Diğer yandan üniversitelerde kültürel çalışmaların artması neticesinde ve post modernist kavramının yaygınlaşarak gelişmesinin sonucunda kültür kavramının yüksek sanatlarla sınırlı olmadığı algısı oluşmuştur. Böylece televizyon, video, rock müzik ve popüler kültüründe kültür kapsamı içerisinde olduğu anlaşılmıştır. Bu çerçevede çizgi romanların başarısı devam ettirilmeye çalışılmış ve böylece grafik roman (grafik novel) kavramı ön plana çıkmıştır. Bu kavramın kullanılmaya başlamasıyla “comic” kavramının çocuksu çağrışımları uzaklaştırılmaya çalışılmıştır. Bu türün örneklerini albüm formatının kültürel anlamda saygı gördüğü ve her yaşta insan tarafından okunduğu Avrupa çizgi romanlarına benzeştiriyordu. Öte yandan grafik romanı edebiyat statüsüne yaklaştırma umudu içeriyordu. Bu sebeple edebiyatın evrimindeki son basamak olduğu ve romanın yerini tamamen alabileceği iddia ediliyordu. Bu anlayışın yanı sıra romanın ölmekte olduğu ve görsel iletişimin büyüdüğü söyleniyordu (Yalçınkaya, 2002, s. 272).

Roger Sabin “Adult Comics” adlı kitabında grafik romandan bahsederken onun yeni bir kavram olmadığını, geçmişinin 1940’lardaki çocuk çizgi romanlarına dayandığını ve çizgi roman fanlarının bu terimi 1970’lerin sonlarından beri kullandığını söylüyordu. Ona göre grafik roman: Normalden uzun, kitap şeklinde, temasal bir bütünlüğe sahip olan bir çizgi roman çalışmasıdır.

Robert C. Harvey ise Art of the Comic Book adlı kitabında, Gil Kane’in 1960’ların ve 1970’lerde yaptığı His name is... Savage ve Blackmark gibi eserlerin modern anlamda grafik romanın ilk örnekleri olduğunu öne sürmesinin yanında on dokuzuncu ve

yirminci yüzyılın başlarında yapılan resimlerin altında metin bulunan örneklerini grafik roman kapsamına almıyor. Grafik romanların çizgi romanın bir türü olduğunu ve resimlere, metnin eşlik etmesi gerektiğini savunuyor. Ona göre çizgi romanlar, konuşma balonları ve resimle eşzamanlı ilerleyen konuşmalar “gerçek hayat” izlenimi uyandırıyor ve karelere bölmek de zaman kavramını yaratıyor. Harvey, grafik romanlarda resim ve metnin iç içe geçmesini ve birbirlerinin eksiklerini veya anlatılmak istenilen şeyin vurgusunun tamamlaması gerektiğini savunuyor (Yalçınkaya, 2002, s. 273).

Daha genel bir kapsamda anlatacak olursak; çizgi roman, periyodik aralıklarla yayımlanan ve son sayısının ne zaman çıkacağı belli olmayan çizgisel anlatımlarken, grafik romanlar son sayısı yayımlanmış ya da yayımlanacak olan bazen de yayımlandıktan sonra bütün sayıların toplanarak tek bir hikâyeye dönüştürülmesiyle oluşan çizgi roman anlatılarıdır.

Akademik bir yaklaşımla Roger Sabin grafik romanı üçe ayırmaktadır: Bunlardan ilki, kitap şeklinde normal bir çizgi romandan daha uzun bir çizgi anlatıyı içeren yayındır ve önceden seri olarak yayımlanmamıştır. İkincisi, önceden seri olarak yayımlanmış bir çalışmadır. Bir ciltte toplanmadan önce bölümler halinde bir dergi ve saire içinde yayımlanmıştır. Üçüncü ve en yaygın biçimi, çizgi roman sürekliliğinin bir bölümünü içerir. Diğer bir deyişle dört, altı, on iki ya da herhangi bir sayıda bölümün bir ciltte toplanmasıdır. Grafik romanlar bütünlüğe sahip olduklarından içeriğinin de parçalı bir yapıda olmaması gerekmektedir. Sabin'e göre grafik roman temasal bir bütünlüğe sahip olmalı ve bu çerçevede bütün bir hikâyeden ya da bağlantılı kısa hikâyelerden oluşmalıdır. Toparlayıcı bir özelliğe sahip olan grafik roman, bir takım yeni olayların da oluşmasına sebebiyet vermiştir. Avrupa’da 1970’lerin ortasından itibaren yetişkinlere yönelik gelişen çizgi roman kültürü neticesinde auteur (sanatçının belirgin bir tarz oluşturmasıyla tercih edilir hale gelmesi) sistemi oluşmuştur. Sonrasında kendini gösteren önemli grafik roman sanatçıları ise Will Eisner, Bryan Talbot, Art Spiegelman ve Frank Miller’dir (Yalçınkaya, 2002, s. 275-284).

2.3.2. Çizgi Dizi (Karikatür)

Karikatür kelimesi dilimize Fransızcadan geçmiş, İtalyanca yüklemek, sorumlu tutmak anlamına gelen “caricare” sözcüğünden türetilmiş ve “anlam yüklenen resim” anlamına gelmektedir (Yumurtalıekmek, 2016).Bugün ise İngilizce olan cartoon ve comics kelimelerinin bazen çeviri karşılığını oluşturmaktadır. Cortoon kelimesinin çevirisinde karikatür kullanılırken TV programları söz konusuysen çizgi film şeklinde çevirisi yapılabilmektedir. Comics kelimesi ise genellikle çizgi roman için kullanılırken kimi zaman komedi, mizah dergisi, komedi filmi ve karikatür öykü gibi çevirileri olabilmektedir. Bu sebeple doğru bir ayırım yapmak önemlidir. Örneğin eğer cartoon kelimesinin anlamına bakacak olursak;

Türkçeye çizgi dizi ya da karikatür olarak çevrilen ‘cartoon’ sözcüğü 19. Yüzyıla kadar aslında freskler, mozaikler, duvar resimleri, goblenler, vitraylar ve halılar için önden hazırlanan taslaklara verilen isimdi. Bu terim artık gazete ve dergilerde bant halinde yayınlanan, politik ve güncel meselelerle ilgilenen, esprili çizgilerin tümü için kullanılıyor (Wigan, 2012, s. 66).

Bu anlam ülkemizde daha çok çizgi bandı karşılamaktadır. Bu sebeple daha belirgin bir anlam üzerinden gidilmelidir. Günümüzde bir insanın ayırıcı özelliklerinin abartılarak betimlenmesinden oluşmaktadır. Çoğu zaman ise yergi ve hiciv öğelerini kullanarak alaycı bir ifade yoluna gider (Wigan, 2012, s. 138)

Öte yandan karikatürün çıkış noktasından bahsedecek olursak; ilk olarak insanları veya tipleri hicivli olarak çizme şekli 16. yüzyılda oluşmuştur. Agostino Carracci ve Giovanni Bernini bu şekilde çizmişlerdir. İlk modern karikatür örnekleri ise Leonarda da Vinci tarafından yapılmıştır. Buradaki amacı özgün olan resimlerin bir portreden çok daha etkileyici olduğunu göstermektir. Bir diğer isim de Gian Lorenzo Bernini’dir. Örnekler çoğaldıkça Fransa ve İtalya’daki aristokrat kesimde zamanla karikatür yaygınlaşmıştır. 18. yüzyılda Goya ve William Hogarth siyasi karikatürler de üretmişlerdir. Yine aynı dönemde James Gillray ve Thomas Rowlandson da bu türde önemli eserler vermişlerdir. Böylece 18. yüzyılda siyasi karikatürler çoğalmıştır. Fransa’da, Chasles Philippon’un karikatür çizimi gazetede yayımlanan ilk çalışma olmuştur. Daha sonra Almanlar ve İngilizlerin de basında karikatür kullanmasıyla

yaygınlaşmaya başlamıştır. İlk yayınlanan karikatür kitabı ise 1762 yılında İngiltere’de Mary Darly’nin “A Book of Caricaturas” adını verdiği kitaptır.

Ülkemizde ilk karikatür Teodor Kasap’ın Diyojen Dergisin’de çıkmıştır. İlk Karikatürist ise Cem isimli bir ressamdır ve Cem adlı dergisinde Ormanlı Devleti idarecilerini hicveden, batı anlayışına uygun karikatürler yapmıştır. Cumhuriyet döneminde ise Sedat Nuri İleri, Necmi Rıza, Orhan Vural, Münif Fehim, Turhan Selçuk gibi birçok isim karikatür dünyasını renklendirmişlerdir (Yumurtaliekemek, 2016).

Karikatürün çizgi romanla ilgili olan kısmı ise başlangıçta her ikisinin de aynı mantık ve çerçevede oluşmasıdır. Çizgi roman, gazetelerden ayrılmadan yani 1930’lu yılların hemen öncesinde karikatürle olan ayrımı bugünkü kadar net değildi. “Önceleri çizgi roman karikatürlerle yakınlığı nedeniyle mizaha yakındı. Çizgi romanın İngilizcedeki karşılığı olan “comics” bu dönemden kalma bir terimdir. (...) Karikatür-bantlar toplumsal yaşamla ilgili aksaklıkları, düzensizlikleri, geçer akçe olan yanlış değerleri, kalıpları ve insanların budalalıklarını alaycı, eleştirel bir tutumla yansıtır” (Cantek, 2012, s. 22). Bu kapsamda siyasi eleştiri yapmak için de kullanılır. Ayrıca bir dergi ve ya gazetede tek bir kareden oluşacağı gibi bant şeklinde de hazırlanabilmektedirler. Bugün gelinen noktadaysa çizgi romanda olduğu gibi karikatürde de bilgisayar ortamında çizim yapılmaya başlanmıştır ve her geçen gün yeni teknik ve yöntemlerle gelişmektedir.

2.3.3. Çizgi Roman

Birçoğumuz için çizgi roman, yeni bir oluşum ve çağımıza ait bir sanat algısı yaratmaktadır. Yeni gibi algılasak bile geçmişi olan fakat her geçen gün değişip gelişen bir yapıya da sahiptir. Bu sebeple öncelikle çizgi romanı tanımlayabilmeli ve onun oluşum sürecinden haberdar olmamız gerekmektedir. Bu açıdan bakacak olursak basılı hayata başlamadan önce yani sanayinin öncesinde çizgi romanın bir gelişim evresinden bahsedilebilir.

“Çizgi romanların geçmişi M.Ö 7. yy’daki Finike eserlerine, hatta bazı sanat eleştirmenlerine göre daha önceye, ilk insanların mağara duvarlarına yaptıkları

resimlere kadar uzatılmaktadır” (Gündüz, 2004, s. 9). Burada çizgi romanla bağdaştırabileceğimiz pek unsur bulunmamasına karşın çizim için gerekli koşulların oluştuğunu ve bunun bir başlangıç olduğunu anlayabiliriz. Fakat bu noktada çizilmiş herhangi bir şeyle çizgi romanın doğrudan bağlantısını kurmak güçtür. Çizgi romanın temelleri, tarihi eserlerde varlığını hissettirmektedir ancak tam olarak hangi eserin bu temelin en sağlam örneğini oluşturduğu tartışmalı bir konudur. Bu konuda bir başka örnek verecek olursak çizgi romana benzerliğiyle dikkat çeken bir başka tarihi eserlerin Ortaçağda İngiltere’inde yapılmış BAYEUX Duvar halısı olduğunu görürüz. Bir duvar halısı olan bu sanat eseri on yılda işlenmiştir. 70 m. boyunda ve 50 cm. enindedir. Üzerindeki işlemlerde Anglo-Sakson krallığının Norman’lar tarafından istilasını anlatılmaktadır. Olayın anlatılış biçimi çizgi-bant biçimindedir. Olaylar Latince olarak basit cümlelerle yazılmıştır (Yıldır, 1984, s.7).

Peki gerçekten bu eserler için de çizgi roman veya çizgi banttır dememiz uygun olur mu? Bu tarihi eserler günümüz çizgi roman anlayışıyla her ne kadar benzerlik gösterse de herhangi bir güncelliğe sahip olmadığından çizgi romanı tanımlama anlamında doğru bir yansıtma sunamayacaktır. Kaldı ki çizgi romanın basılı bir mecra haline gelmeden hemen öncesinde karikatürden türediği görülür. Tarihi eserler sadece, sanayinin bulunmasından önceki süreçte üretilmiş olan benzer eserlerin var olduğunu destekler niteliktedir. Cantek (2012,s.21) bu konu hakkında, “çizgi roman için, belirli bir olayın ardı ardına gelen resimlerle anlatılması gibi çok geniş bir tanım yapılması halinde Antik çağlardaki resimlerden, kilise süslemelerine kadar bütün benzeri anlatım biçimlerini bu başlık altına sokmamız gerekir. Oysa çizgi romanın en büyük özelliği basılı olmasıdır” der.

Basılan ve ayrıca üretime dayalı bir çizgi roman anlayışı daha doğru bir tanımlama gibi gözükmektedir. Yapılan bir çalışmanın çoğaltılmasının çağın gerekliliği olmasının yanı sıra nihayetinde arz talep ilişkisi de azımsanmayacak kadar etken bir unsurdur. Üretim zincirine bağlı gibi gözükken çizgi roman, aynı zamanda günümüz çağdaş kültürünün önemli bir kitle iletişim aracı olan bir sanat kolu haline gelmiştir. İnsanlara ulaşmanın daha kısıtlı olduğu dönemlerde çizgi roman talep endeksli çoğalırken günümüzde bu etken önceye nazaran biraz daha kırılmıştır. Üretim evresinin hemen öncesinde ise, çizgi roman bugün anladığımız haliyle mi basılmaya

başlamıştır? Elbette ki değil. “İlk örneklerinin karikatür çizgisiyle, yani biçemleştirilmiş ve abartılı çizimlerle hazırlanmış ve gülmece ağırlıklı olması, çizgi romanın kimi ülkelerde Türkçesi komiklikler, gülünçlükler anlamına gelen "comics", “funnies” gibi adlarla anılmasına yol açmıştır” (Gündüz, 2004, s. 13). Bizde ise bu başlangıcın daha sonrasında bu kültürle tanışılmasının ardından resimle metnin kaynaşması sonucu çizgi roman ismi kullanılmıştır.

Öte yandan daha kapsamlı olabilecek yeni bir tanım arayışıyla sözlük anlamına da göz atmamız uygun olur. “Çizgi romanlar grafik sanatların bir koludur ve çoğu zaman bir fikrin, bilginin ya da anlatının sıraya dizilmiş kareler içindeki resim ve yazılarla iletilmesine verilen isimdir. Kimi zaman sözsüz de olabilir, sadece sembolizmden yararlanır ve yazı yerine konuşma balonu kullanırlar” (Wigan, 2012, s. 67). Bu tanımlamada günümüz algısı daha belirgindir fakat sergileme/sunum yöntemine yer vermemesi açısından eksiktir diyebiliriz. Tanımda; grafik sanatlar, sözsüz anlatım, sembolizm ve konuşma balonlarının bir bütünlüğünden bahsetmektedir. Yani bir birleşme söz konusudur. Değinilmesi gereken bir diğer önemli husus da Cantek’in söylediği anlama benzerlik göstermesi açısından, çizgi romanın sunum şeklidir. Burada birtakım yeni oluşumlardan bahsetmek mümkündür. Basımında, hikaye ve türe göre farklı teknikler kullanılabilmesi gibi. Yine aynı konuya değinecek olursak, günümüzde çizgi romanı çizgi roman yapan, onun tanınmasını ve farklı kitlelere ulaşmasını sağlayan unsur basılı olmasıdır.

Diğer taraftan bazen karşımıza fanzin olarak da çıkabilir. Tüm bunların dışında bir çizgi roman basılı olmayıp herhangi bir web sitesinde de yayınlanabilir. Farklı alanlarda farklı amaçlar için de kullanılabilir. Örneğin grafik sanatlarda, video sanatlarında veya plastik sanatlarda bir hikaye veya hikayenin özeti vurgusu yapan bir sahne kullanılabilir. Bu işin ticaretinden para kazanılmak üzere kıyafet ve benzeri ürünlerde de basımı ve kullanımı yapılabilmektedir. Bir takım çizgi roman çıkışlı kareler tanınır hale gelince moda sektörüne dahi girmiştir. Çizgi romanın üreticisinin doğrultusunda en az maliyetle sanal ortamda kendini gerçekleştirebiliyor olması ve teknolojik gelişmelerin sağladığı diğer etkenler sunum şeklini çeşitlendirerek, üreten sanatçıya daha özgün içerikler sunması açısından avantaj sağlamıştır. Böylece kullanım alanı oldukça çeşitlilik göstermiştir.

Çizgi roman farklı alanlarda kullanılmakla birlikte bir çizgi öyküde ya da karikatürde kullanılamaz. Bunlar zamanla birbirlerinden ayrışarak kendi alanlarını oluşturmuşlardır. Aralarında birtakım farklılıklar mevcuttur. “Çizgi öyküler, gazete ve bazı dergilerde çıkan devamı olan öykülerin dört veya daha çok resim dizileriyle anlatılmalarından oluşurlar. Çizgi-romanlar ise çizgi öykülerden doğmuş olmakla birlikte sonradan kendi başlarına bir kitle iletişim aracı olarak yer almaya başlamıştır.” (Orçan, 2013, s. 19). Yeni yönelimlere imkan sağlaması, bu kadar aktif kullanım alanı olması ve tüketiciye sahip olması sonucunda; “Resim sanatından ayrı bir sanat kolu haline gelen çizgi roman bütün dünyada sekizinci sanat olarak adlandırılmaktadır. Artık çizgi roman olayı günümüz kültürlerinin önemli bir parçası durumundadır” (Yıldır, 1984, s.7).

Bu sebeple onu tanımlama ve anlamlandırarak en uygun yere koyma anlayışı oluşmaktadır ve bu tanım gün geçtikçe kalıplaşmak yerine güncellenerek kendini geliştirmektedir. Bu anlamda McCloud ve Will Eisner çizgi roman için “sequential art/ardışık sanat” tanımını kullanırlar. Onlara göre ardışık sanat daha etkili ve aktif bir sanat öncülüdür. Bu tanımdan yola çıkan Eisner kapsamlı bir tanım oluşturur:

Çizgi roman birbiri ardına sıralanmış imajların ve bazen yazılı metinlerin bir bilgiyi iletmek veya izleyende estetik bir etki yaratmak amacıyla üretilmesidir. Bir kişinin, fikrin, yerin veya şeyin karşılığı olarak imajlar kâğıt üzerinde var olurlar. İkonlar fotoğrafik bir gerçeklikten karikatür basitliğine, geniş bir aralıkta çizgi romanda kullanılabilirler (Sarban,2011, s. 11-12).

Bu tanımla birlikte, birbiri ardına ve bir bilgiyi veya estetiği ileten bir çalışma, çizgi roman olmak için yeterli midir sorusu uyanmaktadır. Bu tanımla birlikte sadece çizgi romana has olan birtakım özellikler eksik kalmıştır diyebiliriz.

McLuhan yazdığı Understanding Media adlı çalışmasında çizgi romana da değinerek önemine vurgu yapar. Verilen mesajı anlayabilmek için kullanıcının aktif olması gerektiğini bu sebeple çizgi roman ve televizyonun, geleceğin iletişim aracı olduğundan bahseder. McCloud, McLuhan’ın yazdığı bu yaklaşımdan yola çıkarak; çizgi roman içerisinde tipografi, grafik tasarım gibi farklı unsurları barındırdığı için daha açıklayıcı, çarpıcı ve hızlı olduğu vurgusu yapar. Video art, animasyon ve yönlendirme tasarımı gibi farklı ifade türleri de böyle bir anlatım diline sahiptir. Yani

içinde birden fazla unsur barındırarak daha etkili bir hale bürünür. Bu sebeple; “Çizgi romanı tanımlarken ne anlattığı değil, nasıl anlattığı göz önünde bulundurulmalı ve benzer biçimlerde işleyen diğer medyumlar da bu tanımlama oluşturulurken dikkate alınmalıdır” (Öztekin, 2008, s.160).

Bu durumda daha genel ve daha kapsamlı bir tanımını yapacak olursak; Çizgi roman, elle veya bilgisayar ortamında çizilen, belirli bir süreklilik içinde ard arda gelen resimlemeler içeren, tercihe göre bir metinle bütünleşerek estetik bir sentez ve kurgu oluşturan, en az 30 sayfadan oluşan, basılan veya sanal ortamda yayınlanabilen bir anlatım biçimidir. Bir sanayi ürünü olması onu çoğu zaman alım gücüne endeksli hale getirebilir. Bu hal onu bir kısaç altına alsa bile öte yandan plastik sanatlara aktarıldığında bir dönüşüm ve yeni bir anlatım dili sunar. Bu dil birtakım esnekliklere de sahiptir. Ayrıca çizgi romanın da kendi anlatım dili, başlı başına bir esnekliğe sahiptir.

Karikatürist Scott Mccloud’un çizgi romanı tanımlama adına görüşü ise şöyledir:

Çizgi romanı tanımlama çabalarımız yakın zamanda sona ermeyecek, devam eden bir süreçtir. Şüphesiz ki yeni nesil var olan tanımlamaları reddedecek, karikatürü yeniden icat etmeye çalışacaktır. Ve bunu yapmalılar. İşte bu GREAT DEBATE'tir. (GREAT DEBATE: astronomide çözülmesi zor ve uzun soluklu tartışmalar için kullanılır (Orçan, 2013, s. 18).

Çizgi Romanın Yapısı

Tüm bu tanımlamalardan sonra çizgi romanın yapısını daha detaylı incelemek mümkün olacaktır. Öncelikle çizgi romanın son derece özgün ve kendine ait bir yapısal özelliği olduğu bilinmelidir. Bu yapısal özelliklerini mercek altına alacak olursak öncelikle resimlemelere değinmemiz gerekir. “Çizgi romanın en temel ögesi daha önce de belirtildiği gibi resimdir. Gelişimi ve yapısı büyük oranda çizime dayanır. Görevi bir hikayeyi tamamlamak ya da desteklemek değildir. Aksine çizgi roman, kendiliğinden bir hikaye anlatır. Ve bunu neredeyse sinematografik bir tarzda yapar “ (Ceran, 2002, s. 28). Bu anlatımda resim ve çizgi romanın bağdaştırıldığını ve resmin çizgi romanın temeline yerleştirildiğini görüyoruz. Bu temelde kimi zaman çizimler öne çıkmak yerine hikayeyi tamamlayıcı bir misyon üstlenir. Gündüz’e göre ise çizgi

roman her ne kadar resimden yararlansa bile ayrı bir alanıdır. Ona göre; “Çizgi romanlar, yazıdan ve resimden yararlanmakla birlikte, ne edebiyat eseri ne de resim sayılabilir. Kendine özgü bir sanat dalıdır. Sinemanın bile sahip olmadığı bir hayal gücüyle, bir resimli hayal dili meydana getirmiştir” (Gündüz, 2004, s. 6).

Gündüz, aynı zamanda çizgi romanların çağı karakterize ederek canlandırdığından da bahseder. Diğer yandan hayal gücünün etkisiyle gelecekteki hayata yön vereceğine ve yeni bir takım teknik gelişmelere ön ayak olacağına da değinmektedir. Bu sebeple çizgi romanda resimleme, gerek yazıyı tamamlaması açısından kullanılması, gerekse tek başına ağırlıklı olarak kullanılması açısından son derece önemli bir yere sahiptir.

Bir çizgi roman sanatçısı bir yönetmenden farklı olarak kafasında kurguladığı herhangi bir hikayeyi insanlara ulaştırabilmek için, birçok mekanda ve birçok insanla çalışmak ve fazlaca para harcamak durumunda değildir. Bütün meseleyi bir kağıt, kalem ve belki bir fotokopi makinesiyle tamamlayabilmektedir. Bugün bu durumun ötesinde bilgisayar ortamında çizerek doğrudan nette yayınlamak da insanlara ulaşabilmektedir. “Çizgi roman pratik bir görsel öyküleme tekniğidir. Her şeyden önce kolay üretilir ve ucuzdur. İzleyicisini şaşırtmak için yüz milyon dolarlık Hollywood filmleri gibi pahalı özel efektlere ihtiyaç duymaz, yaratıcısının hayal gücü ve yeteneği ne kadar güçlüyse o kadar etkilidir” (Öztekin,2008, s. 157). Çizgi romanın kolay üretiliyor olması altmışlı ve yetmişli yıllarda protest hareketler için de kullanılmasını doğurmuştur. Böylece çizgi roman farklı sınıfların da farklı amaçlar için kullanımına açık hale gelmektedir.

İçerik olarak çizgi romana zamanla nesnelere çıkardığı sesler, durum sesleri vb. ses efektleri de yerleşmeye başlamıştır. Bunun dışında caption dediğimiz anlatı unsurları yani durumu açıklamaya yardımcı kısa yazınsal bölüm ayrıca konuşma balonunu da bünyesinde barındırır. Bu durum onu daha özgün hale getirmiştir ve zamanla birçok yeni faktör etkilenecek daha kompleks bir hal almasını sağlamıştır. “Yansıma kelimelerin, ses efektlerinde kullanılması; resim ve yazının konuşma balonları ve anlatım kutucuklarıyla birbirine bütünleştirilmesi, görsel soyutlamaya, ikonografiye ve stilizasyona dayanan kademeli bir anlatı kurgulanması, fark edilmeden ancak yaygın olarak çizgi romanlarda uygulanmaya başlar” (Öztekin, 2008, s. 158).

İkonografik görüntü herhangi bir kavram, düşünce, dil veya iletişim unsurunu yansıtan imgeler veya sembollerdir denilebilir. Resimsel olmayan ikonlar anlamı etkilemezken resimsel ikonlar anlamları kişilere göre değişkenlik gösterebilmektedir. Resimsel olmayan ikonlara kelimeler örnek verilebilir. Resimsel ikonlarda ise soyutlama ne kadar fazla ise kişilere göre anlamlandırma oranı o derece farklılık gösterebilmektedir. Örneğin macera türü çizgi romanlarda detaylardan arındırıp olaya odaklamak adına daha soyuta yakın bir çizim tarzı uygulandığı görülebilmektedir. Bu durum okuyucunun ana fikri daha kolay anlamasını da sağlamaktadır. Bu sebeple çizerler realist bir üsluptan daha ziyade sadeleştirilmiş ve biraz karikatürize edilmiş çizgi romanlar üretmektedirler. Piktogram türündeki imgeler ise daha evrensel bir yapıdadır. Bu nedenle anlamı hemen hemen herkes için aynı frekanstadır (Altay, 2000, s. 20-22).

Öte yandan daha realistik bir anlayışa ve tekniğe kavuşan çizgi roman kimi okuyucular tarafından sıradanlaştığından basite indirgenilen bir algı yaratmıştır. Bazı çevrelerde “Çizgi roman, form ve içerik açısından ucuz, işe yaramaz, stilden uzak, kalitesiz ve yetersiz olarak değerlendiriliyor” (Başımoğlu, 2009, s. 3).

Çizgi roman okurunun kimi zaman içeriği daha eğlenceye yönelik olan çalışmalarını seçmesi, başka bir kesimin ise duruma önyargı sergilemesiyle birlikte niteliksiz bir okuma yapıldığı algısı uyandırmıştır. Hatta o kadar ki okuyucunun ruhsal gelişimini engellediği, hayal gücünü kısıtladığı ve eğitici olmayan bir vakit geçirme unsuru olduğu iddia edilmiştir. Oysaki çizgi roman her zaman ilk bakışta okunabilecek kadar basit olmadığı gibi resim okuma diline de hakim olmayı gerektirmektedir. Kimi zaman olumsuz örnekler teşkil edebilecek çalışmalara rastlansa da bu durumun bütün çizgi romanlar için geçerli olduğu söylenemez. Dolayısıyla genel kanıyı bir kenara bırakıp her bir kareyi doğru algılayabilmeyi ve verdiği mesajı kaçırmamayı bilmek gerekmektedir. Diğer yandan bunu yapan aktif okuyucu, kendi deneyim, bakış açısı, hayal gücü ve ruh halinin de etkisiyle bu durumdan büyük bir haz alır. Zihinsel bir süreçten geçen okuyucu aynı zamanda alıcı konumundayken olayın geçtiği nesneye dışarıdan bakmasıyla eleştirel bir bakış açısı geliştirmesini sağlar. Bu süreç dışarıdan yardım alınmadan gerçekleştirildiğinden, yapılan katılım bireysel olarak fikir yürütme kazanımı sağlar. Bu kazanım okuyucuya sağduyusuna, kişiliğine, düşüncesine ters

düşebilecek fikir ve düşünceleri kabul etme, etmeme veya değiştirerek geliştirebilme imkanı verir.

Daha gerçekçi ve felsefi bir şekilde anlatmak gerekirse: Burjuvazinin yönlendirdiği sanayileşmiş toplumlarda; sağduyulu bir varlık olan “insan”ı, günlük uğraşlarında hapsolmuş kişisiz bir “kukla”ya dönüştürmek amacıyla, uygarlığın “simgesi” olan çeşitli objeler üretilir. Çizgi roman da, (özellikle sanayileşmiş Amerikan toplumunun sanayileşmiş çizgi romanları) bu çabanın bir parçası olma yolunu tutmuştur (tıpkı sinema gibi). Ancak, bu çabaya katılıp katılmamak tamamıyla bize kalmış bir şeydir. Hangi çizgi romanları okuduğumuz ve hangi kriterlerle değerlendirdiğimiz de öyle! (Ceran, 2002, s. 28-29).

Kişi çizgi roman seçiminde bağımsız hareket edebilse de, genellikle çok talep gören ve reklamı yapılan çizgi romanlar tercih edilir. Her ne kadar bu çizgi romanlar, popüler kültüre hitap ediyor gibi gözükse de bu alana ilgi uyandırması ve okuma alışkanlığı kazandırması açısından olumlu bir etkidir. “Dinlendirici, öğretici, yeni ufuklar açıcı çizgi romanlar her gün yüz milyonlarca okuyucuya seslenmektedir. Çoğu kendi kahramanlarını, mitlerini yaratmaktadır” (Gündüz, 2004, s. 6). Bu durum çizgi romanın yumuşak güç yapısının baskın olduğunu gösterir. Bu sebeple çizgi roman alanında yapılan ürünlerin arttırılması ve resim okuma eğitimi adına daha verimli çalışmalar yapılması gerekliliği oluşmaktadır.

Çizgi Romanın Anlatım Dili

Bir mesaj kaygısı olsun veya olmasın sanat adı altında üretilen her şey bir amaca hizmet eder. Ulaşılan bu amacın esası, izleyen üzerinde bırakılan etkidir. Bu etki kimi zaman uzun uzun anlatılarla gerçekleştirilirken kimi zaman belli belirsiz soyut bir görselle de yaratılabilir. Kimi zaman işitsel ve motor becerilere dayalıda olabilir. Günümüzde merak edilen ve sorulan sorulardan biri de az zamanda çok şey nasıl öğrenebileceğimizdir. Yani az görselle birçok şey edinebilmek. Bu noktada bizi etkileyen bir eser bunu nasıl başarmıştır ve bu süreç nasıl işlemektedir bunları iyi anlamak ve analiz etmek gerekmektedir. Bunu yapmak süreci nasıl hızlandırabileceğimizi görmek ve yeni anlatım dilleri keşfederek gelişebilmek adına önemli gözükmektedir. Bu sebeple öncelikle çizgi romanı oluşturan unsurlara bakmamız doğru bir yaklaşım olur.

“Çizgi roman, birbirinden tamamıyla farklı iki ana ögenin, yazı ve çizginin birleşmesiyle gerçekleşen bir anlatım sanatıdır. Başka bir ifadeyle metinle birlikte sunulan resimler dizisi; Resmin bulunduğu karenin içinde resmin anlaşılmasına yardımcı olan metinde yer alır”(Yıldır, 1984, s. 7). Dolayısıyla bu birleşmenin (resim-metin) neticesinde çizgi roman içerisine bir sentez ve kurgu da barındırmaya başlamıştır. Bu kurgu nasıl bir hikaye anlatılıyorsa hikayenin durumuna göre çizgiye veya söze önem verebilir. Bu sentez ise çizgi romanın gerçekleşmesini sağlar (Yıldır, 1984, s. 7). Ayrıca anlatılmak ve vurgusu yapılmak istenen şeyin durumuna göre tekniklerinde dahi farklılıklar kullanıla bilmektedir. Bu da çizgi romanın esnek yapısının avantajıdır. Sağladığı bu zenginlik de çizgi romanın anlatım gücünün bir artışıdır.

Bu anlatım gücünü destekleyen faktörlerinden bir diğeri de boşluklardır. Bir hikaye etrafında dönerken çizgi ve söz dışında çerçeveler faktörünün de belirginliğinden bahsetmek gerekir. Buradaki çerçeve yalnız başına kullanıldığında çizgi romanın dışına çıkacağı için belirgin ve vurgulu bir çerçeveden söz edemeyiz. Fakat bütünüyle bir çerçeve var olsun veya olmasın asıl belirleyici faktör paneller (çerçevenmiş kompozisyon birimi) arası boşluklardır. Bu boşluklara gutter denmektedir. Çizgi romanı anlamlandırmamızı kolaylaştıran ve anlam gücünü arttıran bir unsurdur. Gutterlar zihnin, resimler arasındaki geçişini sağlar. Bu sebeple okuyucuya aktif bir katılım işi düşmektedir. Çizgi roman deneyiminin, aslında panellerden ziyade gutterlarda yaşanıldığı düşünülmektedir. “Kâğıt üzerinde panellere/karelere bölünmüş olan zaman ve mekân parçaları zihinde oluşan kapalı bağlantılar sayesinde bir araya getirilip bütün, sürekli bir gerçekliğe kavuşur” (Sarban, 2011, s. 14).

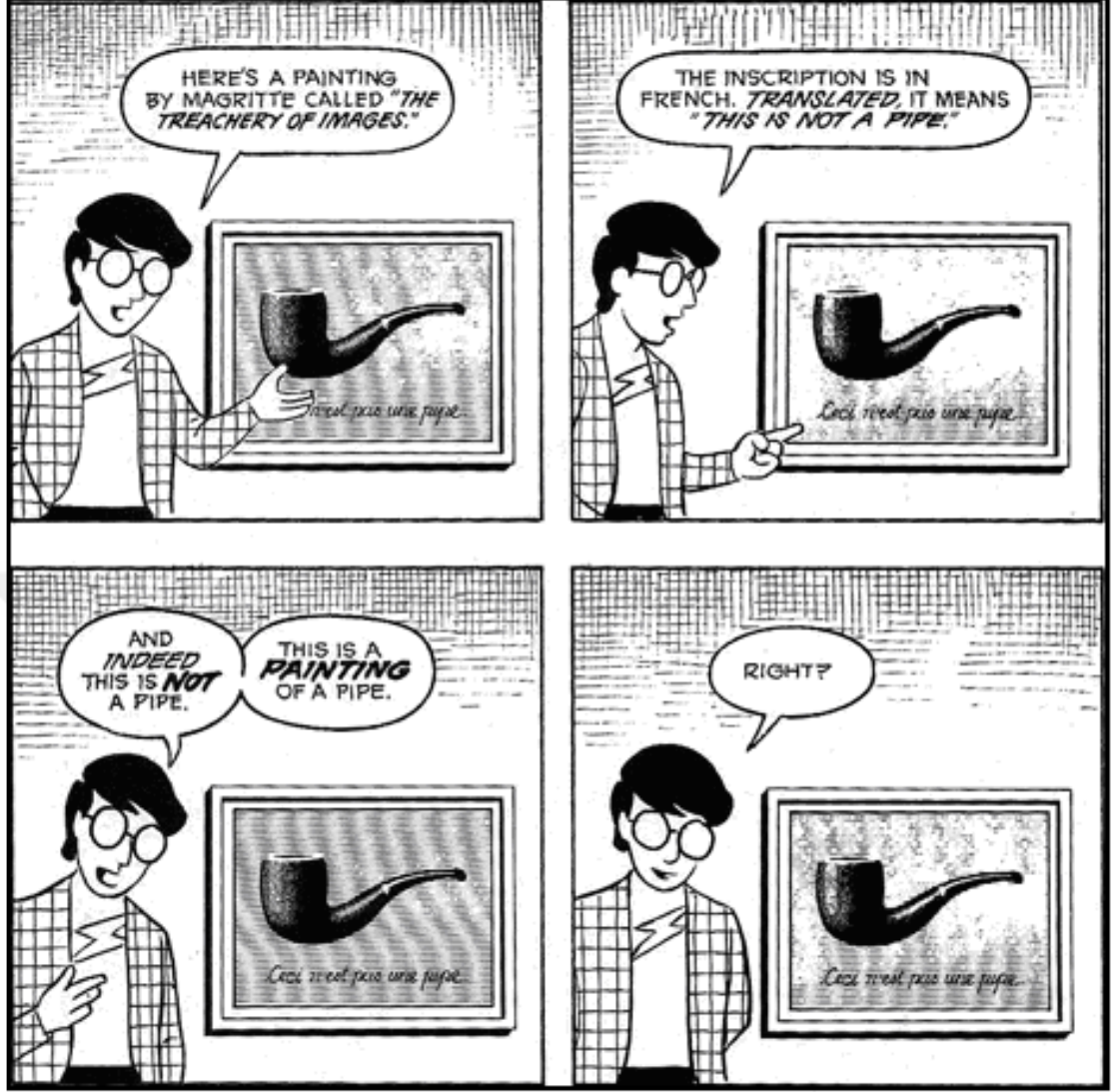
Bir hikaye çiziminde resimlenen sahneler arasındaki boşlukların hayal gücüne bırakılması çizime aynı zamanda kolaylık da sağlar. Verilmek istenen mesajla yönelik bazı faktörler söz konusudur. Örneğin, okuyucu açısından eğer sahneler birbirine yakınsa merak uyandırarak sürükleyicilik etkisi yaratır. Değilse bağlantı kurabilmek için uğraş gerektirebilir. Bu boşluklar (paneller arası geçiş) neye göre olacağı ekonomik, kültürel veya çizimin tercihine göre değişebilir.

Çizgi romanda anlam yaratma sürecinin en önemli noktası çerçevenin/karenin/panelin (frame) kendisi değil, bunlar arasındaki ilişkidir.

Paneller arası boşluklar belki de çizgi romanın oluşturduğu anlamın en temel aracıdır. Bu araç okuyucunun zihnidir. Zihnimiz bir çerçeveden diğerine geçerken yazılı ve görsel metinlerin oluşturduğu toplam imajlar arasında bağlantı kurar. Yani kâğıt üzerinde yazılmamış ve çizilmemiş olanları daha doğrusu olmayanları zihnimizde yaratarak çizgi romanın öyküsünü kendimiz tamamlarız (Sarban, 2011, s. 13).

Olayı bir örnekle anlatacak olursak; çizgi romanda eğer ilk sahnede eli baltalı ve ikincisinde ise yerde yatan bir adam gördüğümüzde okuyucu olayın iki çerçeve arasında gerçekleştiğini anlar. Bu açıdan bakıldığında çizgi-roman bir ortam olarak diğer iletişim araçlarından daha farklı bir iletiye sahiptir. Görüntüler arası boşlukların daralması, izleyen kişinin harcaması gereken emeği de azalmaktadır. Çizgi-roman burada en az veriyi sunup, zihinsel süreçlere en çok gerek duyar (Orçan, 2013, s. 20).

McCloud'a göre çizgi roman, görsel sanatlar arasında en heyecan verici ve sınırsız olanı diyebiliriz. Ona göre, çizgi romanın anlatım dilinin realistik bir anlatımdan karikatürize edilerek daha basit bir anlatım diline evrilmesi onun okuyucuyla özdeşleşmesini kolaylaştırmış ve verimli hale getirmiştir. Çizgi romanda kullanılan basit bir imaj anlatım dilini güçlendirdiği gibi aynı zamanda yeni bir görme biçimini oluşturur. Ayrıca açık bir dil yapısına sahip olduğu için okuyucuya veya seyirciye apaçık bir anlam iletimi yaratmıştır. Böylece verilmek istenen mesaj fazlaca yoruma ihtiyaç duymadan iletilmiştir.



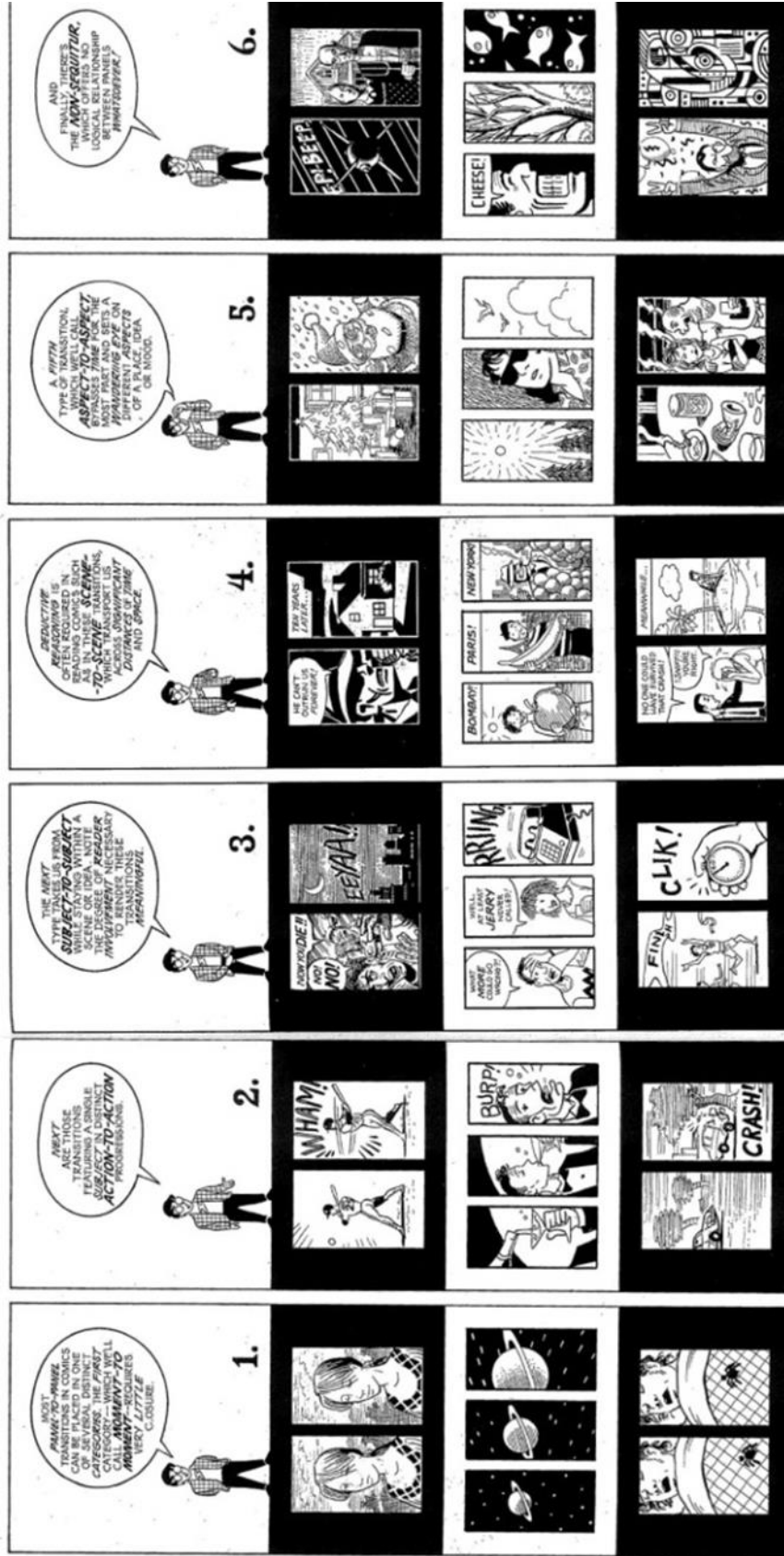
Resim 2.1. McCloud, Rene Magritte'in "İmgelerin İhaneti" adlı çalışmasıyla görme biçimlerini örnekleme

McCloud parçaları gözlemleyip tamamını algılayabilmemizi sağlayan zihinsel sürecin karşılığı olarak "closure" (kapalı bağlantı) kelimesini kullanır. Onun için ikonlar çizgi romanın kelime dağarcığını, 'closure' da gramerini oluşturmaktadır.



Resim 2.2. McCloud'un "closure" örneklemesi

Paneller arası geçişlerde her ne kadar okuyucunun beğenisi gözetilse de çizer kendi tercihleri doğrultusunda bu deneyimi şekillendirir. McCloud'a göre geçişler altı türe ayrılır. Bunlar; andan ana, bir hareketten diğer bir harekete, bir olaydan diğerine ya da bir imajdan ilgisiz diğer bir imaja şeklindedir. Bu konuda en belirgin gösterebileceğimiz Amerikan çizgi romanlarında, genel olarak hareketten harekete şeklindeki anlatının kullanılmasıdır. Daha deneysel ve özgün işlerde ise diğer geçiş çeşitlerini görmek mümkündür (Sarban, 2011, s. 15).



Resim 2.3. McCloud'un panel geçişleri örnekleme

Bu çeşitlilik çizere anlatım dilini zenginleştirmesi açısından pek çok avantaj sağlar. Çizerin tercihi, hikayenin gidişatına veya uygulanan geleneksel ekollere göre belirlenebilmektedir. Panellerin bir diğer artısı da zaman kavramını okuyucuya doğrudan aksettirebilmesidir. Hemen hemen her geçiş zaman kavramının ilerlediği izlenimi yaratırken bu kavramın tahmini uzunluğunu da verebilir. Panellere yerleştirilen detaylarla birlikte zaman görselleştirilmiş olur.

Şöyle ki; paneller arasında kurulan bağ (closure) zamanın aktığını hissettirir. Belirli bir oluş yani süre giden bir metin ve ses efektinin yanı sıra hareketin takibi zamanın ilerlediğinin göstergesidir.

Çizgi romanın en temel ikonu olan panel/ kareleme yapısının konu içindeki işlevini özellikle vurgular: Çizgi romanda panelin içeriği, sayısı, yerleştirilmesi, biçimi ve alanı kaçınılmaz olarak zaman algısını ve okuma deneyimini etkileyecektir. Bir panel, birçok farklı zaman parçasını içererek birkaç farklı panel dokusu taşıyabilir. Bu yüzden de çizgi roman diğer ortamlarda rastlanamayacak türden nadir ve özgün bir görme biçimi yaratabilir (Sarban, 2011, s. 15).

Bu görme biçimi okuyucuya sürükleyicilik etkisi kattığı gibi birçok sahneyi aynı anda görme imkanı da sunar. Geçiş çeşitlerinin özgün olmasının yanı sıra kültürel bir takım sebeplerden ötürü kalıplaşmış üsluplardan da bahsedilebilir. Bunların en belirgin ve ayırt edici özeliği boyut farklılıklarıdır. Bu sayede her ne kadar benzer geçişler kullanılsa dahi yapılan boyutlandırmanın farklılığı içerik olarak da bir takım düzenlemeleri beraberinde getirir. Çizgi romanı oluşturan zümrenin zamanla oluşturduğu boyut, içerik, geçiş, teknik gibi kullanılan ve belirli standartlara ulaşmış yapılanmalarını belirli ekoller altında toplarsak eğer dört başlık altında inceleyebiliriz. Bunlar; Comics (Amerikan Ekolü), Fumetti (İtalyan Ekolü), Frankofon (Belçika-Fransız Ekolü), Manga (Japon Ekolü) olarak ayrılırlar. Bu ekollerin başlıca farklılıkları anlatım yöntemleri ve panel sistemleridir.

Comics (Amerikan Ekolü)

Dört ya da beş adet geniş panellerden oluşur. Genellikle renklidir ve boyutları standart 17 cm x 26 cm ölçülerindedir. Amerikan sinema sektörü olan Hollywood'un çizgi

romanlarla yeni konu arayışı sebebiyle ilgilenmeye başlamasıyla üretilen çizgi romanlar storyboard tekniğine benzer bir yapıda oluşmaya başlamıştır.

Fumetti (İtalyan Ekolü)

Beş ya da altı adet kareden oluşan panelleme sistemi kullanmaktadırlar. Boyutları standart 16 cm x 21 cm ölçülerindedir. Oluşturdukları hikayeler genellikle 96-128 sayfa aralığında tamamlanır. Siyah beyaz formatta çalışmalar üretilir.

Franko Belge - Frankofon (Fransa-Belçika Ekolü)

Sekiz ya da on iki adet panelden oluşur. Boyut olarak oldukça büyüktür. 22 cm x 32 cm ölçülerindedir. Hikayeler 52-64 sayfa sayısı aralığındadır.

Manga (Japon Ekolü)

İki ya da üç panel sayısına kadar düşebilir. Ebatları 11cm x 17 cm arasında hazırlanarak en küçük boyutlu çizgi romanları oluşturur. Nadiren de olsa renkli basımları vardır fakat genellikle siyah beyaz üretilir. İlk birkaç sayfa kimi durumlarda renkli olabilir.

Çizgi romanı aynı zamanda konu ve tekniklerine göre de birimlerine ayırmak mümkündür. Eğer bu anlamda Japon çizgi romanı mangaları inceleyecek olsaydık çok detaylı bir liste elde edebilirdik. Fakat daha genel geçer ölçülerde ve evrensel kalıplar daha kapsayıcı olabilmektedir. Bu anlamda konularına göre çizgi roman türlerine göz atacak olursak;

1. Batılı “Western” çizgi romanlar
2. Yer altı tarzı “Underground” çizgi romanlar
3. Cinselliği ön plana çıkaran, yetişkinlere yönelik “Adult” çizgi romanlar
4. Korku “Horror” ögesini işleyen çizgi romanlar
5. Macera “Action” türünde çizgi romanlar
6. Süper kahramanları “Superheros” işleyen çizgiromanlar
7. Mizah-karikatür ağırlıklı çizgi romanlar

8. Bilim kurgusal konulara yönelik çizgi romanlar

gibi başlıklar altında toplayabiliriz. Tekniklerine göre çizgi romanlar ise;

1. Yazı ağırlıklı kombinasyonlar
2. Resim ağırlıklı kombinasyonlar
3. Eşit ağırlıklı kombinasyonlar
4. Alışıldık kombinasyonlar
5. Paralel gelişen kombinasyonlar
6. Montaj ağırlıklı kombinasyonlar
7. Birbirleriyle direkt bağımlı olan kombinasyonlar

şeklinde sınıflandırmak mümkündür (Altay, 2000, s. 2-10).

Ülkemizde bize hitap edebilecek belirgin bir ekol veya yöntem kalıpları henüz oluşmamıştır. Fakat çizgi roman çizmek isteyen sanatçı herhangi bir ekolü benimseyerek üretim ve basım yapabilmektedir. Dilerse daha özgün bir yol izleyebileceği potansiyel bir sahaya da sahiptir. Bu anlamda geliştirilmesi gereken bir alan olarak geçerliliğini sürdürmektedir.

Bir çizer hangi tarzı benimserse benimsesin, anlattığı hikâyenin duygusuna ve işleyişine hizmet edecek kontrol etmesi gereken başka değişkenlere de sahiptir. Bu şekliyle kitap çizgi roman okuyucularına hitap ettiği kadar çizerlere yönelik yol gösterici bir kaynak olarak da kabul edilebilir. Çizginin karakteristiği, rengin kullanımı, çerçeveleme, perspektif, yazılı ve görsel metinlerin grafik birleşimi ve diğer bütün elemanlar bir araya gelerek toplamlarından daha başka bir şeyi, çizgi romanı oluştururlar (Başimoğlu, 2009, s. 4).

Anlamı zenginleştiren birçok faktöre sahip olması anlatım dilini güçlendirerek okuyucuyu etkisi altına almaktadır. Kullanılan teknik ve anlatım dilinin çok varyasyonlu olabilmesi anlatılmak istenen her türlü düşüncenin hatta yazının hakim olamadığı bir takım duyguların altından başarılı bir şekilde kalkabilmektedir. Bu nedenle sanatsal ifade biçimleri her türlü durumu ve duyguyu aktarabilecek yeterlilikte olmalıdır. Çizgi roman poster gibi ucuz ve sinema kadar etkili bir yöntem olarak ciddi bir kitle iletişim aracıdır, ayrıca animasyon gibi diğer ardışık grafik öyküleme sanatlarının doğuşunu da tetiklemiştir (Öztekin, 2008, s. 179). Böyle bir durumda önu

son derece açık ve onu her an kendine has yepyeni bir yolda ilerlerken bulmamız son derece olası. "Potansiyelinin sınırlı bir kısmının hayata geçirildiğine inanılan çizgi romanın biçimsel özelliklerini kullanarak onu dönüştürmenin, sınırlarını geliştirmenin yolları üzerine zorlu denemeler yapmak gerekmektedir" (Başimoğlu,2009, s. 6).

Çizgi romanın etkileri, diğer sanat unsurlarından ayrılan ve onu farklı kılan yanları bu konuda bilgi sahibi olan çeşitli kimseler tarafından şöyle açıklanmıştır: Yazar Hulki Aktunç, " Fotoğraf başta olmak üzere, tüm görsel araçlar; sinema, video, değil okuyanın veya izleyenin, çeken insanın fantezilerini bile tam olarak yansıtmıyor. Oysa çizgide sonsuz bir özgürlük var. Çizgiyle çözümlenen görsel malzemeler, bazı ayrıntıları vermekte fotoğraf ve sinemadan bence çok daha şanslı." Gazeteci Doğan Şener, "Fotoğrafta veya sinemada istediğimiz şeyi nakil edebilmek için büyük prodüksiyonlar gerekebilir. Oysa çizgi romanda iki fırça yeterlidir. Sinemanın, fotoğrafın hepsinin ayrı yeri vardır. Ama çizgi roman sinemanın resmediliş şekli gibi." Çizer Talat Güreli, "Bence resmin tesir gücü fotoğraftan daha etkilidir. Tahrik ediciliği dışında bir de estetik duygu yaratıyor. Mesela sinemadaki daha canlı, daha uyarıcı olmasına rağmen çizgideki tesiri yaratamıyor. Çünkü resimle oynayabilirsin. Doğanın eksik verdiğini resimle tamamlayabiliyorsun." Editör Emre Aköz, "Erotik çizgi romanlar bize gerçek yaşamın vermediğini veriyor. Yani hayallerimizi çizgilerle canlandırıyor. Porno yayınlar gibi yapmıyor. Porno hayale, fanteziye yer vermez, olduğu gibi gösterir ve işi bitirir. Yalnız erotik değil 'porno' çizgi romanlar da var. Onlar da gösteriyor. Ama çizginin bir sihri var: Ne kadar gösterirse gösterebilirsin bir kısmını göstermiyor, gösteremiyor. Bundan sonra iş hayale kalıyor. Yani hem hayallerimizi bir bakıma gerçek kılıyor erotik çizgi romanlar, hem de hala hayale yer bırakıyor" (Cantek, 2012, s. 304-306).

Çizgi Roman Türleri

Temelde üç ana çizgi roman türü vardır. Bunlar çizgi kare, çizgi bant ve çizgi romandan oluşur. Fakat çizgi romanın sağladığı bazı başarılar neticesinde ve bir takım değişimlere uğramasıyla grafik roman ismiyle yeni bir kimlik kazandırılmak istenmiştir. Bu konuya geçmeden önce çizgi kare, çizgi bant ve çizgi romanın benzerliklerinden söz edebiliriz.

Hepsi benzer genel tanım unsurlarına sahiptir. Genel olarak hepsinde belli bir sayfaya sırayla dizilmiş ve içlerinde resim ve yazı bulunduran paneller bulunur. Ancak kendi başlıkları altında farklı teknikleri kullanan üç ayrı türdür. İlk ve en belirgin fark bu türlerin uzunlukları ve buna bağlı olarak, anlatı içerikleridir. Tek panelden oluşan bir çizgi kare, çizgi romana kıyasla daha farklı bir hikaye türü anlatır. Bu da anlatının

görsel olarak nasıl aktarılacağını etkiler. Diğer bir fark ise bu üç türün yayımlandığı ortamlardır. Çizgi kare ve çizgi bant, genellikle, gazete, dergi ve benzeri süreli yayınlarda basılır. Cantek'e (2012, s. 21-22) göre çizgi bant; "gazete ve dergilerde çıkan, her seferinde ardı ardına dört veya daha fazla kare resim halinde yayımlanan öykü dizisidir. Başlangıçta çizgi romandan farklı olmayan çizgi bantlar, sonraları kendi özelliklerini belirginleştirerek yeni bir yapı oluşturdu." Çizgi bantlar burada yayımlandıkları mecranın vizyonu çerçevesinde bir hikaye anlatırlar. Bahsedilen yapı ise hikayenin bir bütün şeklinde değil mecranın her bir sayısında ilerleyen şekilde kısım kısım anlatılmasıdır. Bu durumda hikayenin bulunduğu sayfada başka yazı ve içeriklerin bulunması çok muhtemeldir. Bazı durumlarda tek bir sayfanın herhangi bir kısmında hikayesini başlatıp bitirebilir fakat kısıtlı alan görsel özelliklerini sınırlı tutmasına sebebiyet verir. Böylece çizgi bantların bir kısmı karikatüre evrilerek devam etmiştir. Başka bir kısmı ise otuzlu yıllarda serüven öykülerinin oluşmasını sağlamıştır. Burada "Anlatılan öykülerin farklılığına çizgideki değişim de eklendi. Karikatür-bant çizgisinin dışına çıkılarak daha gerçekçi, fotoğrafa yakın reel bir çizgi tarzı benimsendi. Tehlikeler, soluk kesici olaylar ve kahramanca davranışların anlatıldığı, hızlı bir kurguya sahip öyküler ortaya çıktı" (Cantek, 2012, s.22).

Çizgi bantların kısıtlı alanlardaki çabalarının yanında çizgi roman, kendi başına tek parça basılı bir yayın oldu. Böylece içerik ve görsellik açısından neredeyse tamamen özgürdür diyebiliriz. Öte yandan bir çizgi roman anlayışı varken ortaya atılan grafik roman anlayışını da anlamamız gerekmektedir.

3. UYGULAMA ALANINA YÖNELİK SANATÇILAR

3.1. Grafik Tasarım Unsurları Kullanımı

Ele aldığımız sanatçıların eserlerini incelemeyden önce bireysel farklılık yaratan sanat anlayışlarının nasıl oluştuğunu anlayabilmek için bu duruma etki eden faktörleri tanımamız gerekmektedir. Öncelikle sanatsal birikim neticesinde sanatçının süreç içerisinde kendi benliğini ortaya koymasında belirginlik kazandıran “üslubu” tanımlamalıyız.

Üslup, sanat eserini oluşturan biçimsel öğelerin sistematik kurgusudur. Sanatsal yöntemle karıştırılmamalıdır. Çünkü sanatsal yöntem, gerçekliğin sanatsal olarak özümlemesini eylemsel olarak belirleyen ilkeler sistemidir. Her sanatçının kendine özgü sanatsal (renk, çizgi, kompozisyon vb) anlayışı vardır. Bu anlayış üslubu ortaya çıkarır. Aynı şekilde tek bir üslup bir gruba veya döneme de ait olabilir. Bir üslup oluşturulmasında en önemli faktör ise özgünlüktür. Gerçek bir sanatçı, kendine özgü duygularını, estetiksel birikim ve deneylerini kullanarak yapıtını oluşturur. Üslubu etkileyen faktörler arasında; çevre, teknoloji, politika ve kültür gösterilebilir. Sanatçı düşüncelerini bir sanat yapıtı oluşturarak somutlaştırır. Ortaya konan bu sanat yapıtının, artık değerlendirilmeye, anlamlandırılmaya, özünü ve kapsamını yorumlamaya, yapıtın toplum içindeki konumunu açıklamaya ve yapıttan çıkarılan bilgilerin değerlendirilmeye ihtiyacı vardır. Bu değerlendirmenin sonucunda yapılmış olan sanat eleştirisi, toplumsal gelişmişlik ve sanat çevresinin olgunluk düzeyini gösterir. Sanatçı veya esere karşı herhangi bir önyargı oluşturmamak ve eserin yapıldığı dönemi, malzemeyi ve sanatçının ruh halini kavramaya çalışmak eserin kritiğinin daha sağlıklı yapılmasına olanak verir. Sanat yapıtlarının değerlendirilmesi genel olarak iki şekilde ele alınır. Birincisi yapıt (ürün) merkezli, ikincisi sanatçı merkezlidir (Artut, 2004, s. 30-32).

Sürrealist anlatımla ilgili tanımlamalar yaparken var olamayan veya hiç görmediğimiz bir şeyin çiziminin mümkün olmadığını ancak görülenler üzerinden yeni bir boyutlandırmaya gidildiğini benimseyen bir anlayış olduğundan belirtmiştik. Bu anlayış aslında bir insanın hayal gücünü ve gerçeklikten ne kadar uzak

düşünebileceğini bir nevi göz ardı etmektedir. Gerçekte hiç görmediğimiz veya görmenin mümkün olmadığı nesnelere, figürler yaratabilir hatta yeni bir dünya disiplini ve kurallar oluşturabiliriz. Doğa bize hiçbir zaman uçabilen bir nesne göstermedi, sadece uçabilen canlılar gösterdi. Kendi vücutlarımıza yaptığımız eklemelerle kuşlara benzeyerek uçmak istedik ve bu noktada doğada var olan bir canlıdan ilham almaya çalıştık fakat bu pek işe yaramadı. İşte bu noktada yeryüzünde var olmayan yeni bir oluşumu sadece hayal gücümüzle ortaya koymayı başardık. Arkasından bilgi ve çalışma ile bu hayalı gerçekleştirilebildi. Sonuç olarak uçabilen nesnelere yaptık. İnsanlar kuşlar gibi rüzgarla temas ederek uçamıyordu ama havada gidebiliyordu. Bu durum tamamen sanat üretme bilincinin temeliyle aynı noktadan hareket etmektedir. Hayal kurabilmek, var olmayana düşünebilmek yaratıcı ve aykırı düşünebilmenin dayanaklarıdır.

Yani her ne kadar sanatın, doğayı taklit ettiği ve sanatçının gördüklerinin dışına çıkamayacağı düşünülse de bu düşünce, sanatın yapısına aykırıdır. Çünkü sanat, sanatçının özgünlüğüyle ve yeni anlamlar bulmasıyla kendini besler. Doğayı taklit etmek sanatçı için sadece bir araçtır. Sanatın amacı, düşünsel ve tinsel boyutta bir yenilik oluşturmak ve bu sayede insanları harekete geçirmektir (Artut, 2004, s. 32-35).

Sanatı etkileyen faktörleri anlamak için sanat tarihine baktığımızda Antik Yunan'dan başlayarak Rönesans'a, Rönesans'tan günümüze kadar sosyal yapının kimi kurumlarının sanatçıyı yönlendirdiğini görürüz. Bunlar arasında din, aile, milliyetçilik duygusu, sosyal yönetim ve benzeri kavramları sayabiliriz. Dolayısıyla sanatçı gerçeği sosyal olgulardan yakalar ve sezinler. Sanat ürünlerine yaklaşımların pek çok yolu olduğu gibi genel bir çerçevede, estetik bakış, bireysel (psikolojik) bakış ve sosyolojik bakış gibi bir sınıflandırmadan da söz edebiliriz (Erinç, 2009, s. 74-75).

Maddi veya fiziksel gerçeklikler kimi zaman zorlu olsa da, ruhsal bir durum karşısında insan kendini daha çaresiz hissetmektedir. Sanat, insanlara, bir çözüm edinme ve iç dünyasını bir düzene oturtarak rahatlama imkanı da sunar. Bu nedenle sanatın insanlar için yeri doldurulamaz bir yanı vardır.

Sanatın işlevlerini sınıflandıracak olursak;

- a) İletişimsel işlevi
- b) Eğitimsel işlevi
- c) Kültürel aydınlatıcı işlevi
- d) Salt haz verme işlevi
- e) Ulusalcılık ve evrensellik işlevi şeklinde tanımlanabilir (Artut, 2004, s. 36).

3.1.1. İhap Hulusi Görey

Ülkemizde cumhuriyetin yeni kurulduğu yıllarda grafik tasarımın önderliğini yapmış olan İhap Hulusi aynı zamanda reklamcılığında büyük bir isimdir. “Yurdumuza afiş sanatını getiren sanatçıdır. Bu yanıyla bir öncüdür. Dahası, o yıllarda Batı ülkelerinde bile görünmeyen ışığa ve gölgeye ağırlık veren, çizgiyi ikinci plana iten uygulamanın usta bir yorumcusudur” (Merter, 2003, s. 44). Yaşadığı yıllar dolayısıyla, cumhuriyet döneminde kurulmuş olan birçok kurumun logo ve afiş tasarımlarında başarılı işler çıkarmıştır. İhap Hulusi'nin kendine ait olan çalışma prensipleri onun bu başarısında etkili olmuştur elbette. Çalışmaya başlamanın öncesinde oluşturmak istediği görseli kafasında kurgular ve eğer figür kullanacaksa etrafındaki yakınlarını model olarak kullanırdı. Daha sonra ya fotoğrafladığı ya da çizdiği modelleri büyütüp, afiş çalışmalarına uyarlayarak kullanma yoluna gitmekteydi. İhap Hulusi'nin hayal dünyası da oldukça geniştir. Örneğin tasarladığı Milli Piyango biletlerinde insanlara resimli roman keyfi vermiş, izleyiciyi lacivert gökyüzünün altında parlayan karlı kış gecelerinde bembeyaz, aydınlık yollarda dolaştırmış, yeni ve bilmedikleri yerlere götürmüş ve bilmedikleri olaylar yaşatmıştır. Afiş çalışmalarının en önemli özelliğinin ilgi çekici ve seyirciyi düşündürücü etkilere sahip olması gerektiğini vurgulamıştır. Almanya'da bir süre grafik eğitimi almış olan İhapHulusi'nin “afişlerinde Alman grafik ekolüne özgü şema disiplini egemendir. Biçime, inşaya ağırlık verilerek afişin mesajı güçlü ve çarpıcı bir biçimde ifade edilir. Afişte bu nedensellikle, izleyicinin öteden beri alışageldiği düzen istifini bir tarafa iten (yeni anlayışla hazırladığı) kompozisyonlarla kitleyi şaşkına çeviren tasarımlara ulaşmıştır.

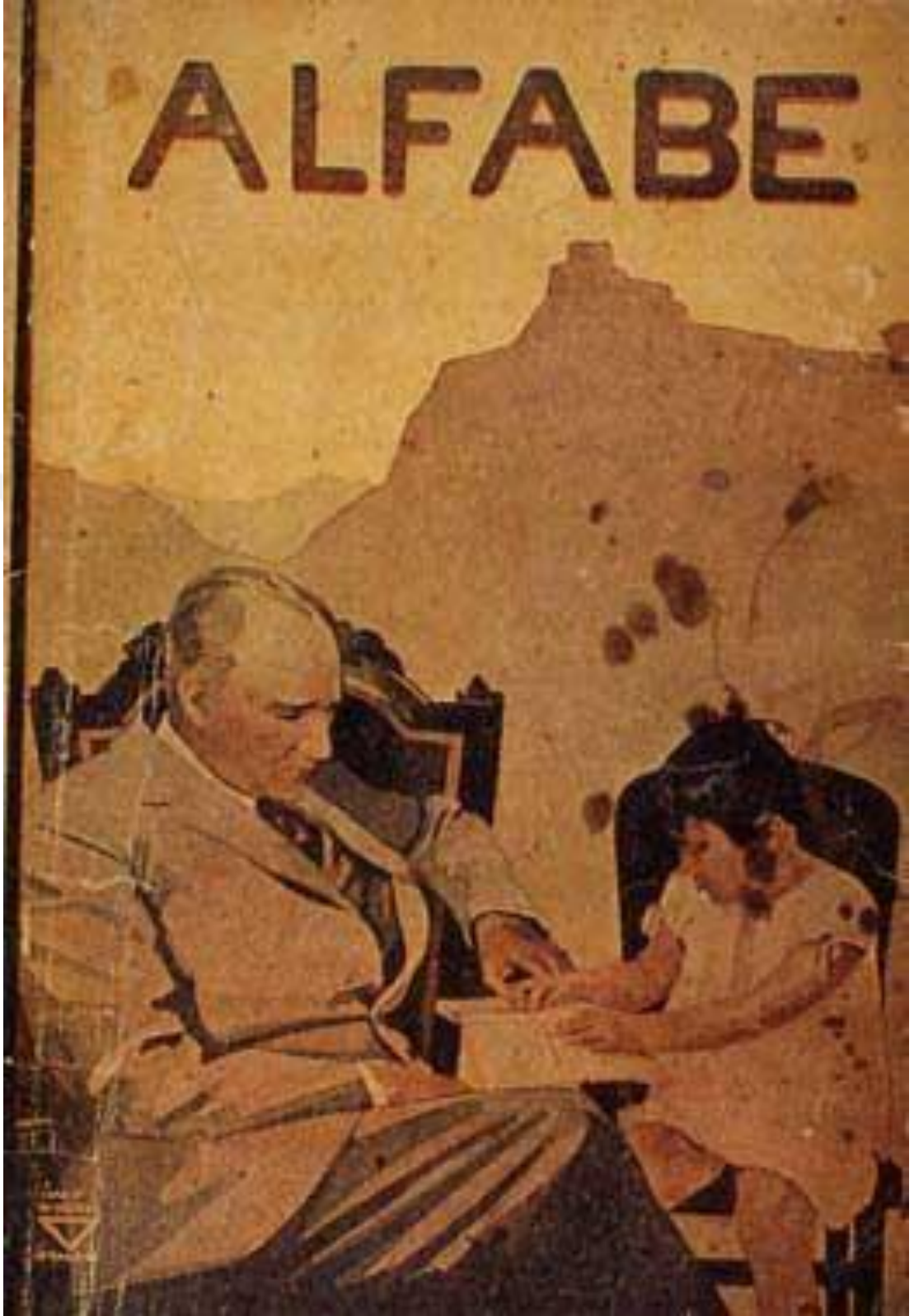
İhap Hulusi kullandığı yoğun ve sert teknikle anlatımını güçlendirmeyi başarmıştır. Birçok afiş dizaynının da, anlatım, ton ve renk vurgulamalarıyla zenginleştiğini görürüz.

Biçimin yer yer taramalar, bazen de açık koyu kontrastlıklarla ifade edilmesi, yeni afiş anlayışının somut örneklerindedir.

Afişlerde kullanılan gerçekçi imgeler, izleyene verilen mesajın, yerine etkili bir biçimde ulaşmasını sağlar. İhap Hulusi ayrıca yeni kurulan Cumhuriyet “rejiminin ideolojisini halka mal etmekte ciddi emeği geçmiş bir kişidir” (Merter, 2003, s. 88-109). Tasarımları, kullandığı derinlikli ve gözü dolaştıran kompozisyon anlayışı ayrıca renk tonlamaları son derece etkili sonuçlar elde etmesini sağlamıştır. Onun çalışmalarında birbirinden çok farklı renler görmememize rağmen tek bir rengin tonlarıyla ne derece başarılı olunabileceğini bize gösterir. Aynı zamanda iletmek istediği mesaja en uygun nesne veya figür biçimini de araştırarak edinmesi onu önemli kılmıştır.

Tasarımlarında kullandığı figürler dikkat çekici, anatomik yapıları dengeli ve belirli bir hareketi yansıtan bir pozisyondadırlar. Bu durum tasarımı güçlü kılar. Denge anlayışını ustalıkla kullanmaktadır. Renklerin dengesi, biçimlerin veya formların dengesi tasarımın genel atmosferine uygun gelecek şekilde ayarlanmıştır. Sadece renk zıtlıklarıyla oluşturmuş olduğu tasarımlar, sade fakat yüksek derecede vurgu ve dikkat çekicilik taşımaktadır. Kullanılan tipografi karakteri ve boyutu görsele göre ayarlanmaya çalışılmıştır. Bazen üst üste binen fakat birbirini tamamlayıcı biçimde düzenlenmiş tipografik tasarıma rastlarız. Bu durum, başlığın metinle bir arada kullanılmasıyla mesajın hızlı iletilmesini sağlamıştır.

Sanatçının yaratıcı düzenlemeleri ve fikirleri tasarımlarına farklı bir boyut kazandırmıştır. Sadece yaşadığı dönem itibariyle değil, özgün bir teknikle farklılık katabilmeyi başarabilmesi onu grafik tasarımında usta ve avangart bir sanatçı yapmıştır.



Resim 3.1. İhap Hulusi, (1932), Alfabe kitabı kapağı.

3.1.2. Mengü Ertel

İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi mezunu olan Mengü Ertel, tiyatrolar için yaptığı dekor ve afişlerle tanınmıştır. İyi bir grafik tasarımcı olan Ertel zamanının en büyük çağdaş reklam ajansını kurmuştur. Ertel daha çok sinema, tiyatro afişleri ve kitap kapakları tasarlamıştır.

Tasarımlarında sanatın disiplinler arası yönünden faydalanmıştır ve grafik tasarımlara, fotoğraf, kaligrafi, resim, karikatür gibi unsurları ekleyerek görsel bir zenginlik yakalamıştır. Ertel'in malzeme açısından çalışma prensibini değerlendirdiğimizde herhangi bir sınırlamaya gitmediğini görürüz. Yapmak istediği görseli en iyi şekilde anlatabileceği malzemeleri kullanmaktan asla çekinmemiştir. Önemli kurumların ve etkinliklerin tasarım işlerinde görev almıştır. (Çalışkan, 2012, s. 72-73)

Grafik sanatının ülkemizde yeteri kadar bilinmediği dönemlerde, çalışmalarıyla alanın gelişmesine önemli katkılarda bulunan, yurt dışında çeşitli sanat şenliklerinde ve yarışmalarda ödül alarak ülkemizi tanıtan Mengü Ertel bilinçli bir grafik tasarımcısı olarak tanımlanır. Tiyatroya karşı olan ilgisi, onun 1960'lı yıllarda Muhsin Ertuğrul'un "Kerterler" in bir oyunu için afiş yapmasını istemesiyle başladığı afiş çalışmalarına, o dönemdeki tüm özel tiyatroların afişlerini yaparak devam etmesini sağladı. Mengü Ertel, yaklaşık kırk yıl boyunca kendi kurduğu San Grafiki, San Reklam ajansını çalıştırdı. Aradan geçen zaman Mengü Ertel'e afiş ve dekorasyon konusunda derinliğine bir uzmanlık kazandırdı. Shakespeare, Moliere, Buhner, Shaw, Gogol, Çehov, İbsen, Brecht, Borchert, Arthur Miller, Anouilh, Beckett, Geret, İonesco ve ayrıca Türk tiyatrosunun belli başlı yazarlarının tümünün oyunları için afişler hazırladı.

Konuya verdiği önem, onun çalışmalarında anlamlı bir ifade biçimiyle buluşarak etkinlik kazanır. Basit benzetmeler veya gerçeküstü anlatımlarla yeni imgeler oluşturur. Böylece ortaya çıkan afiş tasarımları herkesin anlayabileceği kadar basit fakat son derece etkili bir hal alır. Sanatçı renk kullanımında ise sadelikten yana tavır alarak tasarımın anlaşılma hızını arttırmıştır. Ulusal sanat ve kültür öğelerinin evrenselleşmesini öngören uluslar arası afiş çalışmaları da gerçekleştirmiştir. Ertel aynı zamanda kişisel afiş ve grafik sergileri açan önemli bir isimdir.

Bir tasarımın başarılı olabilmesi için sadece görsel tasarım ilkelerime bağılı kalması her zaman yeterli olmayabilir. Bazen yaratıcı bir bakış açısı ve görülmeyeni görmeyi sağlayacak nüanslar kullanılmalıdır. İşte tam bu noktada Ertel'in başarısı saklıdır. Çalışmaları tararım unsurlarını aktarmasının ötesinde izleyene yeni bakış açıları sunmaktadır. Onun çalışmalarına bakarken tuvallere yansıyan sanat eserlerinin nasıl afişlere dönüştüğüne tanık oluruz. Her biri sanatsal değere ulaşmış, tanıtım işlevi görerek afiş vasfı taşımasına karşın, ticari bir amacın kaygısını gütmeyen oldukça başarılı eserlerdir. Bu yönüyle bir tasarımın sadece belirli kurallar çerçevesinde ve standartlara bağılı kalınarak yapılması ruhsal açıdan sığ bir anlatımın mümkün olabileceğini göstermektedir.

Böylece, grafik unsurların kullanımında kendimizi kısıtlamamız ve farklı kaynaklardan beslenmemiz yeni anlatım imkanları sunacağından bu noktaları doğru keşfetmenin önemli olduğunu görüyoruz.



Resim 3.2. Mengü Ertel, (1973) Figaronun düğünü operası için bir afiş, İstanbul Devlet Opera ve Balesi.

3.2. Tasarımda Zaman Kavramı Kullanımı

Görsel çalışmalarda zamanın akışı içerisinde bir hikaye anlatılmak istendiğinde bir sinema filminin ard arda gelen fotoğraf karelerinden oluşması gibi sahnelerin bir birinden ayrılacak şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Bu düzenlemede oluşan boşluklar ve bu boşlukların yapısı zamanı ve bu zamanın yaratmak istediği etkiyi belirleyici rol oynamaktadır.

3.2.1. Francisco Goya

Ortaçağ el yazmalarında, fresklerde ve seramiklerdeki resimlemelerde bazı kahramanların hikayeleri anlatılmıştır. Bir olayı anlatan minyatür kitaplara da rastlanmaktadır. Ressamlara baktığımızda yine bir olayı anlatan bir dizi tablo yapmışlardır (Gündüz, 2004, s. 9). Örnek olarak Goya'nın 1806-1807 yılları arasında yaptığı sanılan "El Maragato" adlı altı sahneden oluşan resim dizisi verilebilir. Bu resim dizisi, 1806 yılında Oropesa (Toledo) yakınlarında meydana gelen "el Maragato" lakaplı bir haydutun Keşiş Pedro de Zaldivia tarafından yakalanışını anlatmaktadır (Pera Müzesi, 2012).

3.2.2. Aydan Mürtezoğlu

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi mezunu olan sanatçı fotoğraf kullandığı yerleştirmeleri ile tanınır. Çalışmalarında genellikle kendisini ve ailesini figür olarak kullanmaktadır. Katıldığı ulusal veya uluslar arası sergilerde bellek kavramını ağırlıklı olarak yerleştirme çalışmalarında kullandığı görülür.

Sanatçı, kuşağında pek az temsilcinin cesaret edeceği şekilde işlerini kendi koyduğu oldukça katı ölçülere göre sorgulamaktadır. Kendine karşı duyduğu bu kuşku ve güvenmeme hali doğrultusunda, eserlerinde, sanatçı olarak kendisinin de toplumun bir parçası olduğu çevreye karşı sorumluluğunu ifade edecek imkanlarla ilgilenmektedir (Kosava, 2009, s.4).

1999 yılında 6. Uluslar arası İstanbul Bienali için hazırladığı “Aile Salonumuz Üst Kattadır” adlı çalışmasında, geleneksel kahve ve lokantalarda aileler ile onlara rahatsızlık verebileceği varsayımıyla genç erkekleri bir arada oturtmama uygulamalarından yola çıkmış; tavana yansıttığı bir diyada bir aileyi göğe yükseltmiş bir biçimde, barok fresklerin kutsallığında sunmuş; ancak aile bireylerinin oturdukları ucuz plastik iskemleler ve masanın altının kirliliği ile bu ailenin bir orta sınıf ailesi olduğu vurgulanmıştır. Aynı bienaldeki isimsiz fotoğrafında ise, boğaza karşı bankta oturup İstanbul ile yüzleşen bir kadını (kendini) sunmuştur.

Oturanlar adlı çalışmasında ise 5 üstte 5 altta olmak üzere 10 adet serigrafî tekniği ile oluşturulmuş tuval görmekteyiz. Üst kısma yerleştirilmesi yapılan tuvalerde, tek bir nesnenin farklı ışık alım alanları gösterilerek bir hareket veya değişimin varlığı hissettirilmiştir. Her bir karenin arasına eşit miktarda mesafe yerleştirilerek sistemli bir zaman akışının var olduğunun düşünülmesi sağlanmıştır. Kasvetli ve karanlık bir ay ışığının altında oturan bir çiftin zaman harcarken uğradıkları değişim ve en sonunda yine aynı duruma gelmeleri anlatılmıştır. Alt kısma yerleştirilmiş bulunan çalışmalarda ilk ve son karede yıldızlı olmak üzere bir pencerenin önünde oturdukları gözükmektedir. Bizim resme baktığımız ayı görmemiz mümkün değildir fakat figürlerin görebildiğini düşünebiliriz. Buna rağmen ay görselleri tam karşımızda durmaktadır ve figürlerden çok bizimle irtibata geçiyor gibidir. Bu durum izleyiciyi resmin için alan önemli bir unsurdur. Burada hem bir zamanın varlığı söz konusudur hem de kasvetli fakat düşününce içsel bir dinginlik sağlayacak bir mekan söz

konusudur. Bařta birbirlerine bakan figürler kısa bir süre sonra manzaraya yönelmektedirler fakat aynı hızla daha sonra tekrar yüz yüze gelmektedirler. Burada sürekli bir dönüşüm yaşandıđından söz edebiliriz. Zamanın resim yüzeyinde işlevini göstermek açısından başarılı bir örnektir.



Resim 3.4. Aydan Murtezaođlu, (1995), Oturanlar / Satılık Zaman, Tuval üzerine serigrafı, 5x (30x40 cm), 5x (40x30)

4. İÇERİĞE DAYALI HAZIRLANAN ÇALIŞMALAR VE ANALİZİ

4.1. Metamorfoz

Öncelikle inceleyeceğimiz çalışmanın ismi *Metamorfoz*'dur. Çalışma farklı boyuttaki tuvallerden oluşmaktadır. Akrilik boya ile oluşturulan tuvalerin üzerine gazete kağıtlarından oluşan yazılar yerleştirilmiştir. Bu çalışma, tezin çıkış noktasını ve anlatılmak istenen şeyin en iyi ifadesinin nasıl mümkün olabileceğine ilişkin araştırma yaparken ulaşılan sonucu oluşturmaktadır. Kitap okuması yaparken rastlanılan bir durumun benim üzerimde yarattığı etki üzerine bu yönde bir araştırmaya giriştim. Bir hikaye anlatmalı ve insanların bu hikayenin karakterleri ile empati kurmasını sağlamalıydım. Uzun uzun cümleler kurmakta bir hikaye anlatabilirdi. Fakat okunan veya duyulan sözler, şahit olunan anlar kadar etkili olamazdı. Bu sebeple tuval üzerine yazılı bir anlatım aktarmak yerine, çok az yazı ve büyük boyutlarda görseller kullanmayı tercih ettim. Çalışmada bir transseksüelin içerisinde bulunduğu duruma duyulan önyargıyı yıkmak amacıyla küçük bir ifadenin aktarılması amaçlanmıştır. Böylece onların yaşadıkları duygu durumları göz önüne serilmek istenmiştir. Bu durum, kişilerde empati yeteneğini geliştirerek bireylerin kendinden farklı olan kişilere karşı önyargılı davranmasının önüne geçmeyi amaçlamıştır.

Çalışmada, transseksüel bir bireyin altı farklı kare içerisinde yer aldığını çok az bir miktarda da hareket ettiğini görüyoruz. Bu hareketler dahilinde peruğunu çıkarması ve mimik kullanması yer almaktadır. Figürün konumu resmi ortalamak yerine hafif sağa yaslıdır. Figürün hemen arkasında sıra dışı ve sürrealist bir özelliğe sahip şehir görünümü ve onun da arkasında bir çift göz yer almaktadır. Bu gözler, her bir tuvalde değişiklik göstererek farklı mimikleri temsil etmişlerdir.

Sıcak renkler ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Bu renkler, çalışma soldan sağa doğru okunmak istendiğinde giderek canlılığını yitirmiş ve koyulaşmışlardır. Soğuk renkler ise sadece şehir görünümünün olduğu alanda kullanılmıştır. Fakat soğuk tonlar daha üçüncü tuvalden sonra kaybolmuştur. Böylece renkler arasında değişkenlik gösteren bir hareket oluşmuştur. Çalışma, binaların daha eğimli resmedilmesi fakat buna karşın

ifadelerin giderek sertleşmesiyle karma bir dokuya bürünmüştür. Bu durumda ne çok sert ne de yumuşak bir doku hakimdir demek mümkün değildir. Gerçekçilikten uzak fakat soyut bir üslubun olmaması çalışmanın illüstratif bir çizgide oluşmasını sağlamıştır. Çalışmalarda yoğunluk başlangıç olarak figürün üzerinde toplanmışken resimler ilerledikçe fonda bulunan sembolik gözler vurguyu ve kısmen bir yoğunluğu üzerinde toplamıştır. Kısmen bir perspektif etkisi kullanılmıştır fakat gerçeği yansıtamayacağı görülmektedir. Bu çalışmanın vurgulanmak istenen kısmı çalışma ilerledikçe değişmektedir. Önce yerleştirilen figür ön planda iken tuvaler ilerledikçe ve resim devam ettikçe fonda kullanılan gözlerin öne çıktığını görmekteyiz. Her bir biçimin birbirleri arasındaki ilişkisi sıralı ve vurguya göre değişiklik göstermektedir. Yani biçimler eşit bir alana sahip değildir. Canlı renkler ve hareketli bir yapıdan daha durağan ve sönük bir yapıya geçilmiştir. Bu da resmin sonunda kasvetli bir hava oluşmasına sebebiyet vermiştir. Çalışmalarda var olan biçimlerden arta kalan alanlar doldurulmamış ve olduğu gibi tuvalin beyaz kısmını yansıtacak biçimde bırakılmıştır. Orta ve iki yanlarda bulunan bu boşluklar, resimde kullanılan figürlerin kendi formlarını korumasını ve öne çıkmasını sağlamıştır.

Her bir biçimin ifade ettiği anlama yönelecek olursak; önde bulunan birey tabiatın insanı yarattığı şekilden farklı bir kimlik kazandırılarak toplum içerisinde kabul görmesi için yapılan birtakım değişikliklere tepki göstermektedir. Fonda yer alan formu ve perspektifi gerçeklikten sapmış olan yapılar ise insanları bir arada yaşamaya mecbur kılan bir takım kurallarla dolu olmasına karşın doğallıktan sapmasını temsil etmektedir. Güneşin yer alması gereken yerde bulunan gözler ise doğanın kendisini ifade etmektedir. Doğanın sunduğu gerçeklikleri terk etmeye çalışmak onunla örtüşmeyecek bir bozulmaya yol açacaktır. Eğer bu gerçeklikler birtakım hatalardan oluşuyorsa bu kez hata sahipleri, insanlar değil doğa olmak durumundadır. Doğanın temsil edildiği gözlerdeki sert ifadeler bundan kaynaklıdır.

Çalışma grafik roman anlatım özellikleriyle büyük oranda uyuşmaktadır. Ona özgünlük kazandıran ise içeriğin yanı sıra, arttırılmak istenen vurgunun tuval boyutlarıyla sağlanmaya çalışılması ve tüm çalışmaların tek bir sayfada toplanmak yerine ayrı ayrı sergilenmeye açık olmalarıdır.

Öte taraftan bu çalışma, topluma bir mesaj iletmek istemesi ve onlarla iletişime geçmesi sebebiyle işlevsel özelliklere sahiptir. Ayrıca bir düşünce, fikir ve duygunun aktarımını sağlaması bakımından anlatımcı bir dile sahip olduğunu da söyleyebiliriz. Gerçekçilik özellikleri taşımaktan biraz uzak olduğu için yansıtmacı bir özelliğini yitirmektedir. Fakat tasarım ilkelerine uygunluğu gözetilerek bir kompozisyon anlayışı geliştirilmiş olması onun biçimci bir nitelik kazanmasını sağlamıştır.



Resim 4.1. Fatma Güven, (2013), *Metamorfoz*, Tuval üzerine karışık teknik

4.2. Passage

Eleştirisini yapmaya çalışacağımız bir diğer çalışma ise *Passage* adını taşımaktadır. Bu çalışma yan yana aynı ölçülerde yerleştirilmiş altı adet resimden oluşmaktadır. Kağıt üzerine akrilik ve mürekkepleme yöntemi ile oluşturulan bu çalışma bir atlayış sahnesini göstermektedir. Bu sahnenin oluşmasında etkili olan, anlık kaçış istekleridir. Her şeyden kurtulmanın mümkün olduğu bir anın nasıl görünebileceğine dair fikir edinmemizi sağlayacak hatta zaman boşluklarında gördüklerimizden daha fazlasını hayal edebilmemiz üzerine bize fırsatlar sunacaktır. O duygusal anın yaşanması ve hissedilebilmesi için fırsatlar. Bu amaçlarla gerçekleştirilen çalışmada öncelikle karakalem eskizler yapılmış ve daha sonra bu eskizlerin üzerinden marker kalemlerle geçilerek belirgin hale getirilmiştir.

Öncelikle kağıdın büyük bir kısmını kaplayan yüksek bir bina ve çatı kısmında duran birini görüyoruz. Bir sonraki çalışmada ise o kişinin çatıdan kollarını açarak atladığını görmekteyiz. Daha sonra takla atar gibi bir pozisyona büründükten sonra en son karede binaya ait hiçbir açı yer almamakla birlikte atlayan kişinin uçar gibi hareket ettiğini görmekteyiz. Tüm bunları birleştirdiğimizde bir çatıdan atlama anını elde etmekteyiz.

Ağırlıklı olarak siyah beyazdan oluşmuş olan çalışmada mat bir kırmızının sadece figürün üzerinde değişerek dolaştığı belirmektedir. Burada herhangi bir valör bulunmamaktadır. Dolayısıyla ağırlıklı olarak kağıdın dokusundan ve çok az bir miktarda kullanılan boyanın dokusundan yararlanılmıştır. Bina çizimlerini oluşturan dikey çizgilerin hakimiyeti giderek kaybolurken daha oval ve yumuşak bir insan formuna geçiş yaşanmıştır. Çalışmada yapaylıktan daha doğal bir forma geçiş yaşanmış ve bu geçiş kademeli ve orantılı sergilenmiştir. Perspektiften yararlanılarak derinlik ve yükseklik etkisi elde edilmiştir. Çalışmada renk kullanımı sadece figürde yer aldığı için vurgulanmak istenen alan onunla birlikte hareket etmektedir. Burada kullanılan renk ölü bir kırmızıdır. Kırmızı canlı kullanıldığı takdirde sıcaklık etkisini arttırarak ateşleme etkisi göstermektedir. Fakat burada daha dingin bir hale büründüğü görülmektedir. Rengin bu etkisi çalışmada kullanılan figürü neşelendirmek ve yükseltmek yerine ona sakinlik ve huzur hissi katmaktadır. Ayrıca renk kullanımında değinilmesi gereken bir diğer özellik, forma uygun boyama yapmak yerine şeklin sınırları içerisinde fakat kendi biçimini oluşturan bir renk kullanımı gerçekleştirilmiştir. Kullanılan renk şekle bağımlı fakat kendi içerisinde özgür bırakılmıştır.

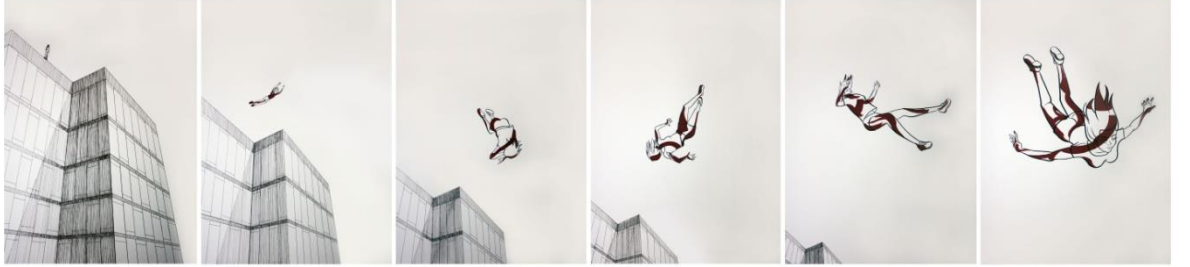
Dikey, sert ve başlangıçta resmin büyük bir kısmını oluşturan kütleli bir yapı görülmektedir. Bu yapı keskin hatlara sahip bir biçimden oluşurken yavaş yavaş daha belirgin bir alanı kaplayan figür ise daha yumuşak hareketlerle esnek bir form yakalamıştır. Bu form oluşturulan boşluklarla daha özgür bir ortama sürüklenmiştir. Eğer etrafta bulutlar veya başka binalar yer alıyorsa figür daha kalabalık bir ortamda kısıtlı ve yeteri kadar ön plana çıkması sağlanamaz olurdu. Bu sebeple burada kullanılan boşlukların yoğun olarak kullanılmış olması, verilmek istenen hissi desteklemesi açısından önemlidir.

Çalışmada kullanılan yapı başta son derece durağan ve soğukken, çizimler ilerledikçe tam tersi bir havaya bürünmektedir. Böylece bir resmin aurasının hareket edebildiğine şahitlik etmekteyiz. Çizgilerdeki sertlik ve yoğunluk kaybolarak daha yumuşak bir hava yaratılmıştır. Böylece hedeflenen bir duygu değişimi kısmen de olsa yaratılabilmektedir. Figürün hareketleri ve ifadeleri korkak fakat daha sonra sakinleşen

ve yumuşayan havaya bürünmüştür. Çalışma aynı zamanda havada uçmanın insana yaşatabileceği özgürlük ve rahatlama hissini yansıtmaktadır.

Figürün değişiklik gösteren ifadelerinden yola çıkılarak hangi amaca yönelik bir atlama yapıldığına dair farklı fikirlerin oluşmasını ve yorumlanmasını sağlayabilecek bir çalışmadır. Kısmi yoruma açıklık ve sayfaların birbirinden ayrılarak iki resim arasında gelişen sahneyi izleyicinin kurgulaması, zihnen bir hayal kurma işleminin sağlanmasına sebebiyet vermektedir.

Gerçekte var olabilecek bir durumu aktarması açısından yansıtmacı bir anlatım diline ulaşmıştır. Sanat eleman ve ilkelerinin kullanımını bakımından incelediğimizde de uygunluğunu görmekteyiz. Fakat sadece bu ilkeler göz önüne alınarak gerçekleştirilen bir çalışma olmadığı için biçimcilik anlayışını benimsediğini söyleyemeyiz. Net bir mesaj verme kaygısı taşımadığı için işlevselliğinden de bahsedemiyoruz ama duygusal açıdan bir yönelim sergilemiş olması anlatımcı özelliğinin varlığına vurgu yapmaktadır.



Resim 4.2. Fatma Güven, (2016), *Passage*, Kağıt üzerine karışık teknik, 50x70 cm 6 adet

4.3. Reality

Reality isimli bu çalışma 45x65 cm'lik altı adet tuvalden oluşmaktadır. Tuval üzerine akrilik tekniği kullanılmış ve gerek görüldükçe marker kalemler yardımıyla çizgilerin üslubu düzeltilmiştir. Eserin yapım amacı, aşamalı bir anlatımla yaşanmak istenilen gerçeküstü bir süreci izleyiciyle paylaşmaktır. Bu noktada yine kareler ilerledikçe bir değişime tanıklık etmekteyiz.

Bu çalışmada bayan bir figürün daha geniş bir açıdan başlayarak ve giderek yakınlaşılan yakasını görmekteyiz. Ceketini çıkaran bu kadının yakası açıldıkça

gövdesinin yerine bir gökyüzü sahnesi karşımıza çıkmaktadır. Çizgisel bir etkiden uzaklaşarak boyanmış bir alanın hakimiyetine tuval teslim edilmiştir. Gökyüzünün bulunduğu alanda koyu mavi tonlar hakimdir. Uzay boşluğunu andıran bu alana yıldızlar yerleştirilerek derinlik etkisi sağlanmıştır. Tuvallerin tümünde organik bir yapı hakimdir. Renkler koyu mavi tonlarında belirlenmiştir. Başlangıçta yer alan resimlerde ise beyaz bir yüzey üzerine siyah çizgilerle düz bir anlatım yoluna gidilmiştir. Burada kullanılmış olan çizgilerin kalınlaşıp incelen yapısı, grafik romanlarda ve özellikle Uzakdoğu mangalarında kullanılan mürekkepleme esnasında oluşan fırça etkilerini taşımaktadır. Çalışmalarda başlangıçta var olan yoğunluk etkisi giderek azalmış ve yerini daha olaysız, sakin ve huzurlu bir alana teslim etmiştir. Buradaki bütün çalışmalar ince bir boya katmanı kullanılarak oluşturulduğu için belli belirsiz bir doku hakimdir. Kalın boya katmanlarına rastlamak mümkün değildir. Bu durum, çalışmalar yakından incelenmek istendiğinde, sanatsal bir görsel haz yakalamaya pek imkan vermemektedir. Çalışmalarda modle bulunmamasına karşın yumuşak bir biçim hakimdir ve kullanılan biçim giderek kaybolmaktadır. Bu biçimlerin kullanıldığı alanlarda onları destekleyecek boşluklar kullanılmış ve bu boşluklar daraldıkça yerine doluluk fakat belirli bir formdan uzak bir alan geçmiştir.

Çalışmanın genelinde olaysız, dertsiz ve tasasız sakin bir anlatım oluşturulmuştur. Gökyüzünün içinde barındırdığı sakin atmosfer resmi daha huzurlu bir alana sokmayı amaçlamıştır. Diğer çalışmalarda olduğu gibi bu çalışmada da anlatım dili kademeli bir biçimde ilerleyerek bir zaman algısı yaratılması sağlanmıştır. Buna ek olarak yaratılan sürrealist atmosfer başka bir evrene aşamalı bir biçimde geçildiği etkisini oluşturmuştur.

Bu çalışmanın oluşum aşamasında düşünülen şey, arzu edilen ve içimizde bulundurmak istediğimiz huzur hissinin sürekli gökyüzüne bakarak aranmaya çalışıldığını göstermektir. Aynı zamanda insanlara yeni bir bakış açısı kazandırmayı amaçlamıştır. İçimizde barındırmak istediğimiz bir atmosferi, gerçekte var olamayacak bir şekilde içimizde görmemizi sağlayan ve belki de bu durumun gerçekte nasıl oluşabileceğine yönelik düşünceler üretmemize olanak verebilecek bir görseldir. Gerçekte mümkün olması söz konusu olmasa bile tinsel dünyamızda iyileşme,

rahatlama ve geniş bir perspektife sahip olma gibi kavramlara nasıl ulaşabileceğimiz üzerine düşünmemizi sağlayabilir.

Çalışma insanları farklı düşünmeye sevk etmesi ve gerçekte mümkün olmayacak bir durumu göstererek hayal gücünü desteklemesi açısından olumlu yönde değerlendirilebilir. Çalışmanın insan üzerinde şaşırtıcı bir etki yaratması bazı duygu değişimlerini tetiklemektedir. Hissettiğimiz fakat gösteremediğimiz duyguların neye benzeyebileceğine yönelik bir fikir edinmemizi sağlayabilecek farklı bir çalışma olması açısından, pozitif değerlendirmekte mümkün olmaktadır.

Bu çalışma her şeyden önce anlatımcı bir özelliğe sahiptir. Çünkü izleyiciyle tinsel boyutta bir durumu karşı karşıya getirmiştir. Hislerden ve duygusal yaklaşımlardan yola çıkarak oluşturulmuş bir çalışma olduğu anlaşılmaktadır. Toplumun mecbur bıraktığı kılık kıyafet gibi zorunlulukları çıkarıp atmanın verebileceği rahatlamayı da göstermektedir. Bu sebeple anlatımcı özelliği ağır basmaktadır. Burada kısmı bir gerçekçilikten söz edilebilecekken aynı zamanda sürrealist bir durumdan da bahsedilebilmektedir. Oluşturulmuş olan bu kısmı durum neticesinde ise yansıtmacı bir anlayışın tam anlamıyla temsil edilmediğini görüyoruz. Görsel tasarım ilkelerine uygunluğunun, çalışmayı betimlediğimiz kısımda var olduğunu görmüştük. Fakat topluma ulaştırılmak istenen herhangi bir mesajın varlığını görmek oldukça güçtür.



Resim 4.3. Fatma Güven, (2016), *Reality*, Tuval üzerine akrilik, 45x65 cm. 6 adet



5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmanın çıkış noktası, grafik romanın anlatım diline benzer, plastik sanat eserlerinin incelenmesi ve bu yönde gelişen sanatların geleceği hakkında bir öngörü oluşturulmak istenmesidir. Bu sebeple konuyla ilgili kavramların araştırılması oluşturulmuş ve katalog taraması neticesinde benzer anlatım diline sahip olan eserlerin eleştirisi yapılmıştır.

Eleştirisi yapılan eserlerden çıkarılan sonuçta, grafik romana has pek çok unsurun plastik sanatlarda kullanıldığı görülmüştür. Bu unsurların anlatımı daha da güçlendirdiği ve eserlerin anlatımcı dilini ön plana çıkardığı gözlenmiştir. Grafik romanın anlatım dilinin, plastik sanatlarda kısmi olarak kullanılması aynı zamanda verilmek istenen mesajı iletmede dolaysız bir dil oluşturduğunu göstermiştir. Geçmiş zamanlarda da sanatçının yeni bir çalışma üretirken daha önce yapılmış olan eserlerden etkilendiği ya da tam tersi bir görüşü benimseyerek aksi bir eser ortaya koyduğu görülmektedir. Burada da yer aldığı gibi grafik roman unsurları güncel sanatta kullanılarak daha farklı bir yaklaşım elde edilmeye çalışılmıştır. Nihayetinde sürrealist bir anlatım grafik roman unsurlarıyla gerçekleştirilmiştir. Bunun için anlatılmak istenen durum veya hikaye, kısımlara bölünerek tuvallere aktarıldı ve konuyla uygun boyama gerçekleştirilerek ortaya konuldu.

Anlatımın belirli bir sıralama veya düzen içinde oluşturulması izleyicinin yeni mesaj üretmesine katkı sağlamasının yanı sıra seçenekte sunmuştur. Bu farklı sıralama şekline sahip olan anlatım dilinin, günümüz güncel sanat ortamında kullanılması bu alanda yeni boyutlar kazanılmasını da sağlamıştır. Sanatın anlaşılacak istemesinden yola çıkarsak, kendini anlatırken kullandığı yolları da inceleme altına almak önem arz etmektedir. Bu anlamda yeni pek çok anlatım diline ulaşıldığını görüyoruz. Burada elde ettiğimiz unsurlardan bir diğeri de, bir sanat alanının farklı bir sanat alanıyla iç içe geçerek yeni bir alan oluşturmasıdır. Elde edilen bu alan, sanatın alanları arasında bir bağ kurması ve sanatın ileriye dönük olarak kendini yenilemesi açısından önemlidir. Bu açıdan bakıldığında çalışma, oluşan yeni sanat alanlarını keşfetmek onları tanımlama ve yeni araştırmalara zemin hazırlamak bağlamında önem kazanmaktadır.

Sanat eserlerinin incelenmesine yönelik araştırmaların arttırılması, güncel sanatı takip ederek geliştirmek adına son derece önemlidir.



KAYNAKLAR

- Algaç, F. (1997). *İmgelem, İmge ve Simgenin Figüratif ve Non-Figüratif Resimde Kullanımları Açısından İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.)
- Altay, C. (2000). *Çizgi Roman Tasarım Teknikleri ve Bir Uygulama Çalışması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Aral, Ö. Y. (2009). *Fantastik Resimde Mekan Kurgusuna Analitik Bakış, Sanatta Yeterlik Eser Metni*, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Artut, K. (2004). *Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri*. (Üçüncü Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Aydın, E. *Görsel İletişim Tasarımı Temel Ders Notları*. Ankara: Gazi Üniversitesi Merkez Kütüphanesi .
- Başımoğlu, M.R. (2009). *Çizgi Romanda Mimari Kurgunun Temsili*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Becer, E. (2008). *İletişim ve Grafik Tasarım* (Altıncı Baskı). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Büyüktaşçıyan, L. (2016). *Fantastik ve Sürrealizmin Görsel İletişimle İllüstrasyona Yansımaları*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Cantek, L. (2012). *Türkiye’de Çizgi Roman*. (Üçüncü Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ceran, K. (2002). *Çizgi Roman Nedir?.* L. Cantek (Derleyen). *Çizgili Hayat Klavuzu*, Birinci Baskı. İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Çalışkan, E. (2012). Bir Usta: Ethem Çalışkanın Kaleminden Mengü Ertel. *B+*, 12(18).
- Erinç, S. M. (2009). *Sanat Sosyolojisine Giriş* (Birinci Baskı). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Gravett, P. (2008). *Manga: Japon Çizgi Romanının Tarihi*. (çev. Rüstem Baksoy ve Hüseyin Can Erkin). İstanbul: Plan B, (Eserin orijinali 2004’te yayımlandı).
- Gündem, Ö. (2015). *20. Yüzyıldan Günümüze Müzik ve Meka: Tokya ve İstanbul’da Performans Sanatları Yapıları*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Gündüz, U. (2004). *Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Çizgi Romanın Kültürel, Toplumsal ve Siyasal İşlevleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

İnternet: Yumurtaliekemek. (2016-03-12). Karikatür Nedir? Karikatürün Tarihçesi. Web: <http://www.webcitation.org/6jdqumRd8> adresinden 08 Nisan 2016'da alınmıştır.

İnternet: Wikipedia, (2016-09-04). Tipografi. Web: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Tipografi> adresinden 29 Aralık 2016'da alınmıştır.

Keser, Ö. (1993). *Figüratif Resimde Renk-İnsan Figürü İlişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.)

Keser, Ö. (1993). *Figüratif Resimde Renk-İnsan Figürü İlişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Kınalı, N. (2006). *1960 Sonrası Figüratif Resimde Mekan Sorunu*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.

Kosava, E. (2009). *Yakınlıklar Kaybolup Mesafeler Kapanırken*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Merter, E. (2003). *Cumhuriyet'i Afişleyen Adam İhap Hulusi Görey 110 Yaşında*, İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Orçan, A. (2013). *Çizgi Roman Tekniği ile Geliştirilen Bilim-Kurgu Hikâyelerinin Öğrencilerin Yaratıcı Düşünme Becerilerinin ve Fiziğe İlişkin Tutumlarının Gelişimine Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Öztekin, M.K. (2008). *Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı (Manga)'nın İncelenmesi*. Sanatta Yeterlilik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Pera Müzesi. (2012). *Goya Zamanın Tanığı Gravürler ve Resimler*. İstanbul: Pera Müzesi.

Sarban, S. (2011). *Mangadan Animeye: Japonya'nın "Yumuşak Güç" Silahlarından Biri Olarak "Sen ToChihuro No Kamikakushi" Filminde "Tüketim Nesnesi" Sunumu: Otomobil Örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Soğukkuyu, B. (2014). *Toplumsal Yapı ve Kent Kültürünü Yansıtması Bakımından Kentin Açık ve Kapalı Alanlarında Tipografinin Kullanımı (İzmir ve Milano Kentleri Örnekleri)*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Şahin, D. (2014). Francisco Goya'nın belge niteliğindeki baskı resimleri. *Ulakbilge*, 2(4).
- Şölenay, E., Aksakal, O., (2011). Zaman Kavramı, Avrupa Seramik Masa ve Şömine Saatleri (18. Yüzyıl Başı – 19. Yüzyıl). *Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Sayı 7, 111-112.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar Tarih, Tasarım, Teknoloji*, (1. Baskı) . Ankara: Detay Yayıncılık.
- Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü* (Birinci Baskı).(çev. Mehmet Emir Uslu) İstanbul: Literatür Yayınları. (Eserin orijinali 2009'da yayımlandı).
- Yalçinkaya, C. T. (2002). *Grafik Roman.*, L. Cantek. (Derleyen). *Çizgili Hayat Klavuzu*. (Birinci Baskı). İstanbul. İletişim Yayıncılık.
- Yıldır, E. (1984). Çizgi Roman Dosyası. *Töre*, 13. (152).



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı,adı :GÜVEN, Fatma
Uyruğu : T.C.
Doğum tarihi ve yeri :16/07/1990 Akçaabat
Medeni hali :Bekar
e-mail :guvenfatmaa@gmail.com



Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Yüksek Lisans	Görsel Sanatlar	Devam ediyor
Lisans	Resim-İş Eğitimi	2009
Lise	Sanat	2005

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2011-2012	Edda Reklam Ajansı	Grafiker
2012-2015	Çağ Ambalaj	Grafiker
2014-2015	Bahar Anadolu	Öğretmen
	Sağlık Meslek Lisesi	

Yabancı Dil

İngilizce

Sergiler (Aktiviteler)

2005 Sanat Öğrencileri Mezuniyet Resim Sergisi,
2009 Yılı Mezunları Resim Sergisi,
2012 Yüksek Lisans Öğrencileri Yıl Sonu Sergisi,
2015 Bedenin Toprak, Su, Acı ve İz ile Hikayesi
Radyo Programında Yıl Sonu Resim Sergisi Tanıtım Konuşması 15/04/2009
Ayşe Domenico'yla Seminer ve Ortak Resim Çalışması Etkinliği 12-14/05/2009



GAZİ GELECEKTİR..

