



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Seramik Anasanat Dalı

ÇİZGİ ROMAN VE KARİKATÜR SAHNELERİNİN SERAMİK UYGULAMALARI

Seda YILDIZKAN

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2020



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Seramik Anasanat Dalı

ÇİZGİ ROMAN VE KARİKATÜR SAHNELERİNİN SERAMİK UYGULAMALARI

Seda YILDIZKAN

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2020

ÇİZGİ ROMAN VE KARİKATÜR SAHNELERİNİN SERAMİK UYGULAMALARI

Danışman: Doç. Hüseyin ÖZÇELİK

Yazar: Seda YILDIZKAN

ÖZ

Bu çalışmada, çizgi romanın başlangıcı ve gelişimi ele alınmıştır. Çizgi romanın tarihsel sürecine bakıldığında kullanılan dil ve anlatım aracı olarak toplumları etkilediği düşünülen bir sanat türü olduğuna değinilmiştir.

Sanat disiplinleri içerisinde yer edinmesi toplumsal ürünlerin ve gündelik nesnelerin sanatsallaştırılması ve popüler kültür nesnelerinin öne çıkarılmasıyla olmuştur. Soyut dışavurumculuğa tepki olarak ortaya çıkan popüler kültür yani pop sanat, temsilcilerinin gündelik nesnelere, çizgi romanları vb. sanatlarında kullanmaları araştırılmış ve bu doğrultuda karşı savunucular tarafından yapılan eleştiriler incelenmiştir.

Görsellik yönünden zengin bir içeriğe sahip çizgi romanları, ifade aracı olarak kullandığı anlatım dili ve seramik sanatına ilişkin sonuca ulaşmak için gerekli araştırmalar doğrultusunda izleyiciye ulaşmak hedeflenmiştir.

Bu araştırma kapsamında amaç çizgi roman sahnelerinin plastik açıdan değerlendirilerek, seramik teknikleri ile ortaya konulmasıdır. Çizgi romanın gelişimini alt başlıklar dahilinde incelemek, sonucun daha iyi değerlendirilmesi ve konumuz gereği seramik sanatı ile ilişkilendirilerek, sonuca ulaşmak için gerekli araştırmalar yapılarak, izleyicinin konuya hakim olması amaçlanmıştır.

Sonuç olarak, görselliğin hakim olduğu çağda seramik malzemeyi biçimlendirme yoluyla, anlatılmak istenen izleyiciye aktarılmaya çalışılacaktır.

Anahtar Sözcükler: Çizgi roman, pop sanat, seramik, karikatür, resim, kültür.

CERAMIC APPLICATIONS OF COMIC AND CARICATURE SCENES

Supervisor: Doç. Hüseyin ÖZÇELİK

Author: Seda YILDIZKAN

ABSTRACT

In this study, the beginning and development of comic books are investigated. When the historical process of comic book is examined, it is evaluated that it is an art type which is thought to affect societies as a language and expression tool.

It's taking place within the art disciplines occurred by artisticization of social products and everyday objects and highlights of the popular cultural objects. The popular culture that emerged in response to abstract expressionism, that is, their usage in the arts. such as everyday objects of its representatives, comic books, etc. are explored and the criticisms made by the defenders in this direction were examined.

It is aimed to reach the audience in the same direction with the necessary researches in order to reach the conclusion about the comic books having a rich content in terms of visuality, the language of expression and the art of ceramics used as a means of expression.

The aim of this research is to evaluate the comic book scenes in terms of plastic and to reveal them with ceramic techniques. The aim of this study is to examine the development of comic books within the subtitles, to evaluate the result better and to make the audience to dominate the subject by making necessary researches in relation to ceramic art.

As a result, in the era of visuality, by the way of shaping the ceramic material, it will be tried to be conveyed to the audience who wants to be explained by shaping.

Keywords: Comic books, popular arts, ceramic, caricature, art, culture.

TEŐEKKÜR

Çizgi Roman ve Karikatür Sahnelerinin Seramik Uygulamaları isimli bu tez sürecinde, her zaman yanımda olan, kişisel çalışmalarımın oluşmasında yol gösteren, ilgi ve desteğini esirgemeyen değerli danışman hocam Doç. Hüseyin ÖZÇELİK'e, eleştirileriyle ve tez süresince yanımda olan, kaynak konusunda yardımını esirgemeyen İlayda AR'a, maddi ve manevi desteğini her zaman yanımda hissettiğim ablam Banu YILDIZKAN'a ve tezin yazım aşamasında desteklerini hep hissettiğim aileme sonsuz teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

| | |
|---|-----|
| ÖZ | ii |
| ABSTRACT | iii |
| TEŞEKKÜR | iv |
| İÇİNDEKİLER DİZİNİ..... | v |
| GÖRSEL DİZİNİ | vi |
| GİRİŞ..... | 10 |
| 1. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN..... | 11 |
| 1.1 Çizgi?..... | 11 |
| 1.2 Çizgi Roman | 12 |
| 1.3 Dünya Çizgi Romanının Tarihi Gelişimi | 15 |
| 1.4 Türkiye’de Çizgi Roman..... | 23 |
| 2. BÖLÜM: POPÜLER KÜLTÜRDE ÇİZGİ ROMAN | 29 |
| 2.1 Popüler Sanat ve Çizgi Roman Formu..... | 29 |
| 2.1.1 Roy Lichtenstein’in Çizgi Romanının Pop Sanatı’nda Eleştirileri..... | 37 |
| 2.2 Türkiye’de Popüler Kültür Çalışmaları..... | 39 |
| 2.3 Popüler Kültürün Seramik Yüzeyler İle Birlikteliği | 43 |
| 3. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN SAHNELERİNİN SERAMİK YÜZEYLERDE YORUMLANMASI | 53 |
| SONUÇ | 65 |
| KAYNAKLAR | 68 |
| Etik Beyanı..... | 76 |
| Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu..... | 77 |
| Master’s Art Work Report Originally Report | 78 |
| Yayımlama ve Fikri Mülkiyet Hakları Beyanı..... | 79 |

GÖRSEL DİZİNİ

- Görsel 1.** Lascaux Mağarasından bir duvar resmi. M.Ö. 15.000-10.000. Dordogne, Fransa. Erişim: 21.07.2019. <http://bit.ly/2JkzJdn> 12
- Görsel 2.** Lone Anglo-Saxon Archer. Bayeux Tapestry. 1077-1082. Erişim: 05.09.2019. <http://bit.ly/2MJNsv0> 15
- Görsel 3.** Scott McCloud. Ardışık sanatın oluşması. McCloud, Scott. (2019). *Çizgi Romanı Anlamak (M. C. Ülgen, Çev.)*. İstanbul: Sırtlan Kitap, s. 5..... 16
- Görsel 4.** William Hogarth. Before&After. 1730-1731. Erişim: 21.05.2019. <http://bit.ly/2IQW5Tu>..... 17
- Görsel 5.** William Hogarth. A Harlot's Progress Plate IV. 1732. Erişim: 25.05.2019. <http://bit.ly/32hmsK1> 18
- Görsel 6.** Rodolphe Töpffer. Möstö Jabot (Bay Kravat). 1833. Erişim: 25.05.2019. <http://bit.ly/2IR7KBL>..... 19
- Görsel 7.** Rodolphe Töpffer. M. Cryptogame. 1799-1846. Erişim: 25.05.2019. <http://bit.ly/32nFILu> 19
- Görsel 8.** Richard F. Outcault. The Yellow Kid. 1897. Erişim: 15.08.2019, <http://bit.ly/31n4BjG> 20
- Görsel 9.** Eugene Grasset. L'Histoire des quatre fils Aymon adlı kitabından bir sayfa. 1883. Erişim: 05.10.2019. <http://bit.ly/32nRW04> 22
- Görsel 10.** Teodor Kasap. *Diyojen Dergisi Kapağı*. 1870. Erişim: 14.09.2019. <http://bit.ly/32rJ0YJ>..... 24
- Görsel 11.** Cemal Nadir Güler. Amcabey karakterinden bir kesit. 1929. Erişim: 15.09.2019. <http://bit.ly/2BbSsDn>..... 25
- Görsel 12.** Cemal Nadir Güler. Karikatürlerinden bir örnek. Erişim: 21.09.2019. <http://bit.ly/35uVO2l> 26
- Görsel 13.** Turhan Selçuk. Abdülcanbaz'dan bir görsel. Erişim: 02.10.2019. <http://bit.ly/2qhA2ix> 28
- Görsel 14.** Roy Lichtenstein. Büyük Resim No. 6. 1965. Tuval üzerine akrilik. 2.34x3.28m. Erişim: 28.10.2019. <http://bit.ly/36cD9Zr> 31
- Görsel 15.** Roy Lichtenstein. Look Mickey. 1961. Erişim: 30.10.2019. <http://bit.ly/3224ha5> 32

| | |
|--|----|
| Görsel 16. Roy Lichtenstein. M-Maybe (Belki). 1965. Uvale Sanayi Boyası, 152x152 cm. Yılmaz, Mehmet. (2013). Modernden Postmoderne Sanat. Ankara: Ütopya Yayınevi, s. 255..... | 33 |
| Görsel 17. Andy Warhol. Green Coco-cola Bottles. 1962. Tuvale İpek Baskı ve Akrilik. Erişim: 02.11.2019. http://bit.ly/2N9yvEd | 34 |
| Görsel 18. Andy Warhol. Orange Car Crash Fourteen Times. 1963. Tuvale İpek Baskı ve Akrilik. Erişim: 02.11.2019. http://bit.ly/2JFB9zc | 35 |
| Görsel 19. Claes Oldenburg. Tank Üzerine Çıkan Ruj. 1969. 7.2x7.6x3.3 m. Erişim: 06.11.2019. http://bit.ly/2rbRzJ7 | 35 |
| Görsel 20. Cleas Oldenburg. Floor Cake. 1962. 148.2x290.2x148.2 cm. Erişim: 06.11.2019. http://bit.ly/2JRtOfS | 36 |
| Görsel 21. Takashi Murakami. And Then, When That's Gone. 1993. Erişim: 01.11.2019. http://bit.ly/2KULiZA | 37 |
| Görsel 22. Altan Gürman. Montaj 5. 1967. Tahta üzerine selülozik boya ve dikenli tel. 140x140x9 cm. Erişim: 11.11.2019. http://bit.ly/35HYCbJ | 40 |
| Görsel 23. Özdemir Altan. Sinek Kralın Oğlu. 1967. Erişim: 12.11.2019. http://bit.ly/37IfYa9 | 41 |
| Görsel 24. Burhan Doğançay. Blue Liberty. 1998. Kolaj. Erişim: 18.11.2019. http://bit.ly/37SMbM6 | 42 |
| Görsel 25. Hakan Onur. Med-Cezir. 2008. Tuval üzerine akrilik. 145x200 cm. Erişim 18.11.2019. http://bit.ly/2qQnPBT | 42 |
| Görsel 26. Roy Lichtenstein. Seramik Heykelleri #7. 1965. Erişim: 25.12.2019. http://bit.ly/2tqDZmn | 43 |
| Görsel 27. Pablo Picasso. Absint Bardağı. 1914. Boyanmış bronz ve kaşık. Erişim: 25.12.2019. http://bit.ly/2FINzcm | 43 |
| Görsel 28. Jeff Koons. Pembe Panter. 1988. Erişim: 29.12.2019. https://kcrw.co/2sMwEO3 | 44 |
| Görsel 29. Toby Buonagurio. Times Square Times: 35 Times. 2005. Cam blok içerisine yerleştirilmiş seramik plakalar. Erişim: 30.12.2019. http://bit.ly/35qa63145 | |
| Görsel 30. James Klueg. In Later Years. Seramik. 2013. Erişim: 01.02.2020. http://bit.ly/2RXTn3D | 45 |

| | |
|--|----|
| Görsel 31. James Klueg. Herşey. Seramik. 2008. Erişim: 01.02.2020. http://bit.ly/2RRMW1P | 46 |
| Görsel 32. Robert Arneson oto-büst çalışması. 1971. Erişim: 01.02.2020. http://bit.ly/395VYy8 | 46 |
| Görsel 33. Robert Anerson. General Luke. Seramik. 1984. Erişim: 01.02.2020. http://bit.ly/395VYy8 | 47 |
| Görsel 34. Yoshitomo Nara. 3 Workss: Dish. 2015. Seramik. Erişim: 02.02.2020. http://bit.ly/3bbIX9e | 47 |
| Görsel 35. Yoshitomo Nara. Seramik. 2017. Erişim: 02.02.2020. http://bit.ly/31qgl6j | 48 |
| Görsel 36. Semih Balcıoğlu. İlerici Politikacı. Erişim: 01.01.2020. http://bit.ly/2QPpEYP | 48 |
| Görsel 37. Emre Tosun. Avni. Oğuz Aral'a ait karikatür karakterinin seramik yorumu. 2006. Erişim: 31.01.2020. Aygün, Sadettin http://bit.ly/38XuZob | 49 |
| Görsel 38. Sadettin Aygün. Karşılaşma. Atilla Özer'e ait karikatürün seramik yorumu. 2006. Erişim: 28.01.2020. http://bit.ly/2GUyeAL | 49 |
| Görsel 39. Toygan Eren. Turhan Selçuk'un Abdülcanbaz karikatürünün yorumu. Erişim: 01.01.2020. Örken, Baha. Seramik Sanatında Mizah. 2010. s. 66..... | 50 |
| Görsel 40. Esra Carus. Şerefine Fondip. 2017. Galeri Apel. Erişim: 17.01.2020. http://bit.ly/2ujJ4NX | 50 |
| Görsel 41. Esra Carus. John Coltrane Portre. 2016. Karton. 50x50cm. Erişim: 17.01.2020. http://bit.ly/2NUvvnT | 51 |
| Görsel 42. Esra Carus. Uyur Daim. 2008. Porselen. 25x25x30cm. Erişim: 17.01.2020. http://bit.ly/2NUvvnT | 51 |
| Görsel 43. Esra Carus. 2019. Erişim: 18.01.2020. http://bit.ly/2u4HfER | 52 |
| Görsel 44. Kaçış I. 2019. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 16,5x21x11,5cm | 53 |
| Görsel 45. Kaçış II. 2019. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 16,5x21x11,5cm | 54 |
| Görsel 46. Kaçış III. 2019. Seramik ve ahşap çerçeve. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel arşiv. 27x16,5x8,5cm | 55 |

| | |
|---|----|
| Görsel 47. Çarpışma I, Seramik ve ahşap çerçeve, Sır altı boyama tekniği, 1200°C, Kişisel Arşiv, 16,5x21x11,5cm..... | 55 |
| Görsel 48. Çarpışma II. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 30x19,5x6,5cm. | 56 |
| Görsel 49. Çarpışma III. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 29x22,5x6,5cm | 57 |
| Görsel 50. Çarpışma IV. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 29,5x19,5x6,5cm. | 58 |
| Görsel 51. Neyin Öyküsü? I. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5x5,5cm. | 59 |
| Görsel 52. Neyin Öyküsü? II. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5x5,5cm. | 59 |
| Görsel 53. Neyin Öyküsü? III. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5x5,5cm. | 60 |
| Görsel 54. Neyin Öyküsü? IV. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 21,5x17x5cm. | 61 |
| Görsel 55. Abdülcanbaz I. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5cm..... | 62 |
| Görsel 56. Abdülcanbaz II. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5cm..... | 62 |
| Görsel 57. Abdülcanbaz III. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5cm..... | 63 |
| Görsel 58. Abdülcanbaz'ın Kavgası I. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5cm..... | 63 |
| Görsel 59. Abdülcanbaz'ın Kavgası II. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5cm..... | 64 |
| Görsel 60. Amcabey. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 53x25,5cm..... | 64 |

GİRİŞ

Bütün sanat dalları kendilerine uygun seçtikleri anlatım dilini benimsemiş ve bu anlatım dili aracılığıyla izleyiciye ulaşmayı hedeflemişlerdir. Çizgi romanların da insan zihnine en yakın anlatım biçimi olarak tasvir edildiği görülmektedir. Gerek göze hitap eden görseller gerekse düşüncelerin aktarılmasını sağlayan metinlerle hafızayı canlandırmaktadır. Böylece zengin içeriğe sahip olup, izleyiciye ifade aracı olarak seçilmiştir. Yüzyıldan beri varlık gösteren çizgi romanlar bugün en popüler sanat türlerinden biri olduğunun izlenimini vermektedir.

Karikatüre benzerliği sebebiyle çizgi romanın mizaha yakın olduğu düşünülmektedir. İngilizcedeki çizgi romanın karşılığı olan “comics” bu mizah döneminden kalma bir terimdir. Bu tutumu devam ettiren çalışmalara karikatür-bantlar olarak bir isim verilmiştir. Karikatür bantlar toplumsal yaşamdaki aksaklıkları, düzensizlikleri, insanların budalalıklarını eleştirel biçimde yansıtırken, çizgi roman karikatür bantların dışına çıkarak daha gerçekçi, fotoğrafa yakın reel bir çizgi kullanmıştır.

Bir popüler kültür unsuru olan çizgi roman, tamamen birbirinden farklı yazı ve çizginin birlikteliği ile gerçekleşen bir anlatım aracıdır. Belirli olayların art arda gelen resimler ile anlatılması gibi bir tanım kullanılması dahilinde, antik çağlardaki resimlerden, kilise süslemelerine kadar bütün benzeri anlatım araçlarının bu başlık altında toplanması gerekir. Ancak, çizgi roman basılı olma özelliği bakımından diğer anlatım biçimlerinden ayrı tutulmuştur.

Ozan Ali Yıldız, çizgi roman hakkında Rodophe Töpffer tarafından “Bay Jabot’un Hikâyesi” adlı eserinde yayımladığı önsözü kaleme alarak;

Küçük bir kitap karmaşık bir yapıya sahiptir. Kitap çizimle meydana getirilen resimlerden oluşmaktadır. Her bir resme bir veya iki satırlık metinler eşlik etmektedir. Metinler olmadan resimler bulanık bir anlama sahip olur; resimler olmadan metinler ise hiçbir anlam ifade etmezdi. Bunların bir araya gelmesi yeni bir roman türünü şekillendirmiştir (Yıldız, 2017, s. 45).

İfadelerini kullanmıştır.

Böylece çizgi roman hakkında yayımlanan bu önsöz; yazı ve görsellerin bir araya gelerek etkileşim içine girdiği ve birlikte güçlü bir anlatım unsuru haline geldiklerini ortaya koymaktadır.

1. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN

1.1 Çizgi?

Canlılar arasında dünyanın var oluşuyla birlikte birçok bildirim araçlarının ortaya çıktığı görülmüştür. Bu bildirim araçları içinde en etkili olanı insan dili olduğu varsayılmaktadır. İnsanlar zaman içinde kendi dilleri dışında diğer canlılarla iletişim sağlamak için bazı simgeler ve sesler yaratmışlardır (Yağlı, 2018, s. 1437). Duyularını çizgilerle aktarmak amacıyla mağara duvarlarını ve dehlizleri kullanmışlardır. Çizginin kullanılış biçimi, kişinin karakterine göre değişiklik göstermesi mümkündür. Sürekli, kopuk, yatay, dikey, yatay, açık, koyu veya varyasyonları dahilinde kullanılmaktadır.

Çizgisel üslubun insanlığın hareket noktasını oluşturması, çizginin tanımı olarak ifade edilebilir. Resim sanatının en temel aracı olup, biçimden ayrılmasını sağlayan en belirgin özelliği, her yerde bulunmakta ve her an görülebilmektedir. Geometri de sonsuz noktalar, matematikte iki nokta arasındaki en kısa yol, sanatta ise hareket eden nokta olarak tanımlanır. Bedri Rahmi Eyüpoğlu'na göre çizgi denildiğinde akla ilk gelir. Bir kalemin ucundan çıkanlar da çizgidir, mısır heykellerinde hiyerogliflerde bulunan 1 cm. kabartının da çökenin de çizgi olduğunu vurgulamaktadır (Şenyapılı, 2003, s. 1).

“Birçok mizah tarihçisi ‘Hiyeroglif’ yazısını karikatürün başlangıcı olarak gösterirler” (Şenyapılı, 2003, s. 3). İnsan yaşamı boyunca doğa güçlerine karşı savunma halindedir. Korkularını ve endişelerini çizgiyle ifade ederek, günlük yaşantılarını, avladıklarını veya avlanma hikâyelerini mağara duvarlarına işlemişlerdir. Bu hikâyeleri İspanya'nın ‘Altamira’, Fransa'nın ‘Lascaux’ mağaralarında bulunan örneklerde görüldüğü üzere çizgilerle dile getirdikleri sonucuna ulaşılmaktadır.



Görsel 1. Lascaux Mağarasından bir duvar resmi. M.Ö. 15.000-10.000. Dordogne, Fransa. Erişim: 21.07.2019. <http://bit.ly/2JkzJdn>

1.2 Çizgi Roman

Çizgi roman nedir? Türk Dil Kurumu'ndaki yanıtı göre; “Konuyu ve olaylar zincirini kesintisiz olarak resimleme yöntemiyle okuyucuya sunan roman” olarak tanımlanmaktadır. Ancak, akademik geçerliliği olan tanımlar da ise; “Çizgi roman birbirinden tamamıyla farklı iki ana ögenin, yazı ve çizginin birleşmesiyle gerçekleşen bir anlatım sanatıdır” (Cantek, 2014, s. 21) olarak ifade edilmiştir.

Anlatılan hikâyenin duygusu ve işleyiş biçimi doğrultusunda çizgi roman, okuyucularına hitap edildiği kadar çizerlerine de yol gösterici bir kaynak olarak ele alınmaktadır. Renklerin kullanımı, karelenmesi, çizerin çizgisinin karakteristiği ve görsellerle metinlerin birlikte kullanılması gibi elemanların bir bütün halinde bulunması çizgi romanı oluşturmaktadır. İçeriği zengin bir anlatım tekniği olarak ele alınması gereken değerli bir popüler unsurdur. Hem felsefi hem de estetik yönden, zaman ve mekanın hakim olduğu, serbest bir üsluba sahip resim ve imgelerle izleyiciye aktarıldığı görülmektedir. Mağara duvarlarından papirüs kâğıtlara, el yazması kitaplara, fotoğraflara, dergilere, gazetelere, sinemaya, dijital dünyaya kadar uzanan uzun soluklu bir anlatım yolculuğu olduğu görülmüştür.

Defalarca tanımlanmış olup halen tanımlanmaya devam eden bir sanat formu olma yolunda olan çizgi romanı Kosta Ceran şöyle açıklamıştır;

Ne resim, ne de yazıdır. Resmin ya da yazının, bütünleyici olarak kullanılan diğer bir faktörle ilişkisi sonucunda ulaştığı sentezdir. Yani çizgi roman, birbirinden farklı iki temel unsurun (metinle resmin) kaynaşmasıyla oluşan bir anlatım biçimi, bir kurgu sanatıdır. Çizgi roman içindeki yazı ve çizimin birbirine oranı, yapılacak kurguya ve anlatılmak istenen olaya bağlı olarak sürekli bir şekilde değişime uğrar. (...) Romanesk özelliklerine karşın, bir yönüyle romanın yozlaşması olan çizgi

roman, diğ er bir yönüyle de çağdaş sanat-edebiyat türleri arasında kendine özgün ve ciddi bir yer edinmiştir. Çizgi roman bir sanattır ve özünde yaşadığı çarpıcı ayrımların, karşıtlıkların öne çıkardığı yalın bir ironiye sahiptir. Kısacası çizgi roman yaratıcıdır ve sayılı sanatların sekizincisidir. (...) Çünkü kendine has anlatım tarzlarına sahip bağımsız bir sanat dalı olarak, gene kendine has farklı ve bağımsız bir evren yaratma imkânına sahiptir (Ceran, 2016, s. 28).

Tüm bu aktarılanlara göre; çizgi romanın, anlatılması gereken bir hikâyeye ve bu hikâyeyi üçüncü bir kişi tarafından aktarılması için anlatıcıya ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Bu sebeptendir ki hikâyenin başladığı yerde anlatıcı ile karşılaşmaktadır. Böylece hikâye ile anlatıcının, çizgi romanın olması gereken iki önemli unsuru olarak ifade edilmektedir. Okuyucuya iletilmek istenen ifadelere çoğunlukla çizgi bantlarda, kare veya dikdörtgen gibi şekiller içerisinde yer verilir. Çizgi bantlar ise birkaç tane kareden oluşan resim halinde ortaya çıkan hikâye dizileri olarak tanımlanabilmektedir. Zamanla iletişim araçlarının değişmesi ve gelişmesinin etkisiyle çizgi romanlar ve çizgi bantlar olarak ayrıldıkları görülmüştür. Çizgi bantlar gazetelerde yayınlanmaya devam ederken, çizgi romanlar kendi dergilerini çıkarmışlardır. Bu konuyla birlikte sekizinci sanat olarak (resim, heykel, mimari, dans, müzik, sinema) nitelendirilmeye başlamıştır.

Varlığını sürdüren çizgi romanın temel özelliklerine bakıldığında karışımına; çağdaş kültürü oluşturan, modern çağda oluşmuş, düzenli aralıklarla yayımlanması, konu çeşitliliği, her sayıda benzer davranış gösteren karakterleri, olaylara belirli bir kadrajdan bakılması, kurgusunun devamlılığı, çizerin çizgi karakteristiği ve ortaya konulan dünya ile okuyucunun kendine ait dünyası arasında bağlantının kurulması gibi sonuçlar çıkmaktadır. Elle çizilmiş ve belirli süre aralığında ardışık gelen, metinle birlikte ve basılı olan resimlerden oluşan ifade dilinin aracı olmuştur. Diğer sanatlardan da yararlanılarak örneklendirilen, tarihsel olayları ve dinsel konuları işlemişlerdir. Çağdaş örneklerine bakıldığında ise ağırlıklı olarak eğlendirici hikâyelere yer verilmektedir.

Ele alınan konular izleyiciye yazı yoluyla aktarılmıştır. Çizim karelerinin altında yer alan yazının daha sonra bu çizim karelerinin içine girerek, konuşmalar ile düşüncelerin “balon” olarak adlandırılan bölümlerde yer aldığı ve anlatımı

destekleyen özel im¹ ve simgelerden de yararlanıldığı görülmüştür. Bu düşünce veya konuşma balonlarının karakterlerle ilişkisi sebebiyle, düşünceleri temsil eden yazıların bulunduğu alanlar olarak nitelendirilmesi mümkündür. Bu sebeple sesin değil düşüncelerin temsili olmuştur. Karaktere görsel olarak kuyruk benzeri bir parçayla bağlanarak herhangi bir biçimde kullanılmaktadır. Çizgi romanı oluşturan her bir kare, hikâyenin farklı bir sahnesini göstermektedir. Bu sahneler anlatımı pekiştirmek için birbirlerinden ayrılmaktadır. Çizimde bir kapının hızla çarpılarak kapatılmasının belirtildiği ünlem, sözcük ve imlerin büyük bir rol oynadığı gibi, hız çizgileri, patlama yıldızları ve kocaman yazılmış *gümm!!* gibi etkilerle güçlendirilmiştir. Yıldız, kurukafa, şimşek, kara bulut, odun kesen testere gibi simgesel anlamlardan oluşan öğelerde bulunmaktadır (Alsaç, 1994, s. 15).

Başlarda abartılı çizimlerle gülmece ağırlıklı konulara yer veren çizgi romanlar, bazı ülkelerde Türkçesi komiklikler anlamına gelen “comics” adıyla anılmaktadır. Gülmece ağırlıklı veya bambaşka bir konuyla ilgili olsun, bir veya daha fazla kareden oluşsa da çizgi romanların en önemli özelliği bir ya da birden fazla karakter yaratarak bunları kullanmasıdır. “Adında ki çizgi sözcüğü çizilerek yapıldığını anlatırken, roman sözcüğü de bu sürekliliği belirtir” (Alsaç, 1994, s. 17).

İzleyicinin, devamlılıktan ötürü okuduğunu her hafta, bir sonra ki sayı da neler olacağını merak ederek beklemesi, aynı zamanda kahramanlarının doğaüstü yeteneklerinin bulunması ve yaşlanmama durumları çizgi romandaki masal özelliğini de ortaya koymaktadır.

Bugün temel olarak küresel çizgi roman dünyasına hükmeden ama kendi kültürü içinde algı farkına sahip dört ana ekol vardır:

1. Çizgi romanın üst veya alt sanat olup olmadığı tartışılmayan, yaştan bağımsız okunan ve kültürün önemli bir parçası olduğu Fransız-Belçikalı ekolü “Bande Dessinée/BD” (‘çizgibant’)
2. Japon ekolü “Manga” (‘doğaçlama resimler’)
3. Hakir görülen ve hayalperest edebiyat diye etiketlenen Amerikan ekolü “Comics” (‘Komik Kitaplar’ anlamına gelen Comics Book tamlamasındaki ‘kitap(books)’ kısmının düşürülmesiyle elde edilen melez terim)

¹ İm: İşaret, bir şeyi belli etmek ya da başkalarından ayırmak için kullanılan biçim, çizgi ya da resim.

4. İtalyan ekolü "Fumetti" ('dumancıklar' diye çevirebileceğimiz konuşma balonlarını tarif eden bir deyim). (McCloud, 2019, önsöz)

1.3 Dünya Çizgi Romanının Tarihi Gelişimi

Bazı tarihçiler çizgi romanların kökeninin 18. Yüzyıla kadar dayandığını söylemektedir. Fakat daha eski zamanlarda da var olduğuna inanılan görüşlerde bulunmaktadır. İnsanlığın beş bin yıllık öykülerine bakıldığında çizgi roman harici anlatım biçimleri, insan hafızasını daha iyi taklit edememektedir. Rönesans halıları, Mısır hiyeroglifleri hatta ilkel mağara resimlerine kadar uzanan bir tarihi "Bir resim dizgesinin belirli bir kurgu içinde akarak öykü anlatması" (Kireççi, 2018, s. 40) üzerinden incelendiğimiz de geçmişe uzanan görüşlerde haklılık payı olduğu görülmektedir. Scott McCloud'da bu düşüncüyü savunan araştırmacı sanatçılardandır. McCloud'a göre zamanda geriye giderek farklı coğrafyalarda ve tarihlerde izlerine rastlamanın mümkün olduğu söylenebilir. İlk Mısır mezar resimlerinde milattan önce 1300'lü yıllarda ortaya çıkmış olup 11. yüzyılda ise dokunan bir halıdan değerlendirilmesi gerektiğini ve çizgi romanın ataları olarak bahsedilen Traianus Sütunu, Greek Resmi ve Japon Parşömenlerinin de daha fazla incelenmesi gerektiğini savunmuştur. Böylece McCloud'un çizgi romana bakış açısının daha net ve tanımsal olduğu görülmektedir.

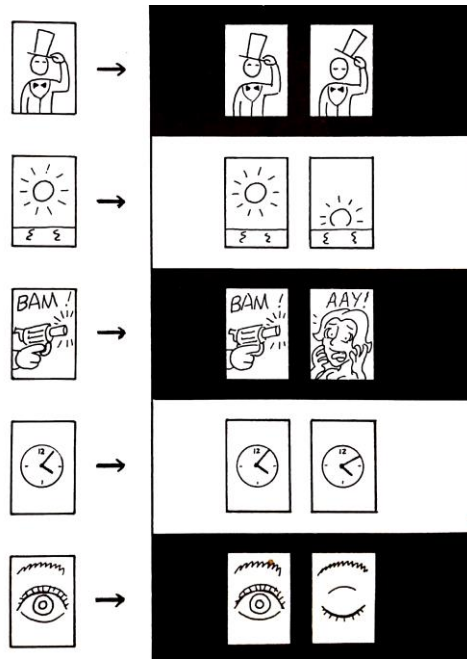


Görsel 2. Lone Anglo-Saxon Archer. Bayeux Tapestry. 1077-1082. Erişim: 05.09.2019.
<http://bit.ly/2MJNsv0>

Çizer Will Eisner ise bu görüşü kabul etse de, yazının resim olduğu kadar resmin de izleyiciye aktardıklarıyla yazı işlevi gördüğünü savunmaktadır. Bu varsayım göz önünde bulundurulduğunda, Çin yazısının da dahil olduğu pek çok resimsel yazının

resim olarak kabul edildiği ortaya çıkmaktadır. Öykülerinde yazmayı ve resimlemeyi birbirinden ayrılmaz bir eylem yapan Eister, çizgi romanın ardışık bir sanat olduğunu ortaya koymuştur. İki veya daha fazla resmin birbirini takip eden sisteme uyarak devam etmesi, resmi çizgi roman sanatına dönüştürmektedir (McCloud, 2019, s. 5). Böylece resim sanatının aksine bir anlatım dili oluşturmaktadır. Ve *narrative* yani *anlatısal* olarak tanımlanması mümkündür.

Çizgi roman bir hikâyeyi adım adım ilerleterek ulaştırır alımlayıcısına. Karakter oluşturulur, konuşur, ilerler, bir kurgu içinde sona yaklaşır ve hikâyeyi tamamlar. Bu süreçte aktarılan konu hakkında bilgisi olan-olmayan her okur karakterle birlikte yolculuk yaparak aktarılan kurgu üzerinden bilgilenir ve bir sonuca ulaşır (Kireççi, 2018, s. 41).



Görsel 3. Scott McCloud. Ardışık sanatın oluşması. McCloud, Scott. (2019). *Çizgi Romanı Anlamak* (M. C. Ülgen, Çev.). İstanbul: Sırtlan Kitap, s. 5.

Bu yöntemi ilk kullanan (1697-1794) modern çizgi romanın öncülerinden İngiliz çizer-karikatürist ve yağlı boya ressamı olan William Hogarth'tır. Sanatçıyı çizgi romana yaklaştıran; kişisel uygulamalarını, çizgi roman benzeri seriler halinde yapması olarak görülebilir. Sıradanlıktan uzak çalışmalar yaptığı gözlemlenen Hogarth, yağlı boyalarında insan tiplerini karikatürize ederek doğal ifadelerini şekilden şekle sokmaktadır. Gerçekçi atmosferi bozarak çizgisini gitgide daha da abarttığı görülmektedir. Bu çalışmalarında bir eserin, bir önceki ve sonraki eserleri ile bağlantılı olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.



Görsel 4. William Hogarth. Before&After. 1730-1731. Erişim: 21.05.2019. <http://bit.ly/2lQW5Tu>

Çalışmalarında görülen her bir figürün ve olayın anlatılan hikâyede belirli bir işlevi bulunmaktadır. Kareleme mantığı ile oluşturduğu tablolarında, yazı kullanmasa da hareket ve süreklilik öğelerini kullanarak, resim ve çizgi roman arasındaki ilişkiyi ortaya koyduğu görülmektedir.

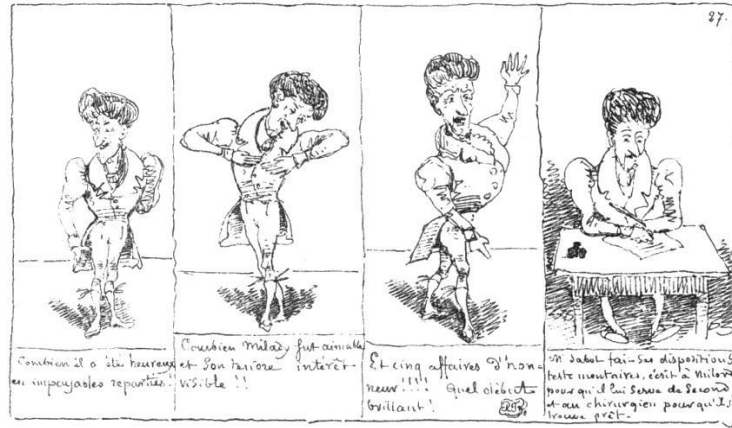
Sessiz bir tiyatro olarak adlandırılan çalışmalarında izleyici ve izlenen arasında bir iletişimin oluşmasını sağlamaktadır. “Bir Hayat Kadınının Yükselişi” adlı sekiz tablodan oluşan sergisi sanatseverler tarafından büyük ilgi görmüştür. Fakat izleyici tabloyu anlamaya çalışırken kopukluklar yaşamış ve sergilenen diğer tablolara da bakma gereksinimi duymuştur. Zaman içinde bu hikâyeye küçültülerek çizgi roman örneği basılarak yayınlandığında, bu yenilikçi hareketin büyük ilgi çektiği görülmüştür. Fakat bu tablolarda metinlere yer verilmemiştir. Böylece Ali Platin’in tanımı akıllara gelmektedir, “çizgi roman ancak basılınca kendisi olur” (Kireççi, 2018, s. 42).



Görsel 5. William Hogarth. A Harlot's Progress Plate IV. 1732. Erişim: 25.05.2019.
<http://bit.ly/32hmsK1>

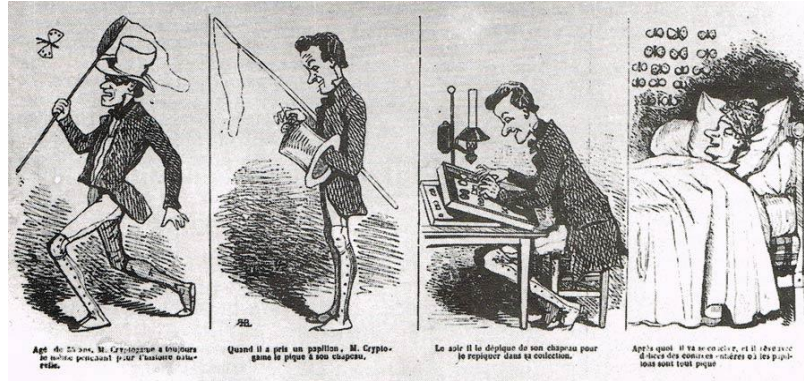
Çizgi romanın babası olarak anılan Rodolphe Töpffer ve Thomas Rowlandson'da hemen hemen aynı zamanlarda çizgi romanın ilk örneklerini ortaya çıkarmışlardır. Rowlandson (1756-1827), William Hogarth'ın eserlerini geliştirmek amacıyla, yazı metnini resimle birlikte kullandığı bir teknik geliştirmiştir. Konuşma ve düşünce balonları bugünkü gibi olmasa da ilk kez bu ismin eserlerinde ortaya çıkmaktadır (Kireççi, 2018, s. 43). Bu anlatım biçimi ise pek çok tekniğin gelişmesine yol açmıştır.

İsviçreli R. Töpffer ise; uygulamalarında metin ve resmi birlikte ele alarak, gayriciddi konulardan oluşturduğu resimlerini, karikatür ve panel çizgileriyle ortaya koymuştur. Kullandığı çizgilerde gereksiz detaylardan kaçınarak yalın bir karikatür üslubunu benimsemiştir (Gürel, 1997, s. 45). McCloud'a göre; ne yazar ne de ressam olan Töpffer her iki türe de girmeyen bir form da kendine özgü bir üslup ortaya koymaktadır. Böylece günümüz çizgi romanlarının temellerini oluşturan ve tanımına uygun eserler üreten Töpffer için, Goethe; yaptıklarının sonuncu olarak yeni bir sanat öncüsü olduğunu ileri sürmüştür (McCloud, 2019, s. 17). Bu bakış açısıyla çizgi roman sanatsal varlığını kanıtlamanın yanı sıra yeni bir iletişim aracına da dönüşmektedir.



Görsel 6. Rodolphe Töpffer. Möstö Jabot (Bay Kravat). 1833. Erişim: 25.05.2019. <http://bit.ly/2IR7KBL>

Töpffer, resim ve metin birlikteliğini kullanarak karakter ve tip yaratma olgusunu ön plana çıkarmayı amaçlamıştır. Yaratmış olduğu Mösyö Jabot (Bay Kravat) ve Mösyö Pencil (Bay Kalem) gibi tipler tarihteki ilk çizgi roman karakterleridir. Hikâyelerini kareleyerek ve metin ekleyerek çizgi romanın temellerini atmış olduğu görülmektedir. Özgün ve çeşitli çizgi roman tipleri yaratmıştır. Sanatçının genelde saplantılı ve takıntılı ruh hallerini ustaca işlemiş olması, geleneksellikten uzak bir anlatım dilinin oluşmasını sağlamıştır.



Görsel 7. Rodolphe Töpffer. M. Cryptogame. 1799-1846. Erişim: 25.05.2019. <http://bit.ly/32nFILu>

19. yüzyılda, sanayi devrimiyle birlikte hem baskı makinalarının gelişiminin hızlanması hem de kâğıt üretimi artması pek çok yeni tekniği de beraberinde getirmiştir. Bütün bunlar dergilerin de ortaya çıkmasında rol oynamıştır. İnsanlar, zihinlerinde canlandırmaya çalıştıkları insan tiplerini karşılarında, kâğıt üzerine basılı çizgiler haline geldiğini gördüklerinde, bu yeniliğe karşı merak ve heyecan

duygusu besledikleri sonucuna ulaşmıştır. Bu tepkiler üzerine süreli yayınlarda hızlı bir artış olduğu gözlemlenmiştir.

Fransa'da 1831 yılında ilk karikatür dergisi La Caricature çıktı. Onu İngiltere'de çıkan Punch (1841) gibi başka dergiler izledi (Turani, 1993:64). Amerika'daki gelişme ise eski kıtanın aksine yavaştı. Zamanla Avrupalı göçmenlerin etkisiyle çizgiye de yer veren yeni dergiler çıkmaya başladı. Puck (1877), Judge (1881), Life (1883) dergileri ilk önemli karikatür dergileri oldular. (Clark, 1991, s. 46-7). Kazandıkları popülarite ve artan tirajlarıyla büyük yayıncıların ilgisini çekmeyi başardılar (Cantek, 2014, s. 33).

Bu zamana kadar defalarca evreden geçmiş çizgi romanın artık bir sanat dalı olduğu kabul edilmektedir. Evrelerinden biri gazete bant karikatürleri olmuştur. 19. yüzyıl sonlarına doğru Amerikan gazeteciğinin popülaritesinin arttığı dönemde, okur-yazar oranındaki düşüklük sebebiyle yayımcı Joseph Pulitzer World adlı günlük gazetede çizer Richard Felton Outcault ile anlaşmıştır. Yarattığı karakterle Outcault'un karikatür üslubundan koptuğu gözlemlenmiştir. Böylece dönemin ilk yıldızı sanatçının Hogan's Alley (1896) adlı kahramanı olmuştur (Cantek, 2014, s. 33). Çizgi roman ve bantların bütün özelliklerini bu çalışmasına aktarmıştır. İlk sürekliliği olan bir çizgi roman kahramanıdır. Hikâyenin devamlılığını gerçekleştirmiş ve en önemlisi, resim içerisinde diyalogları bulundurmıştır. Renkleri de işlerine yansıtmaya başlayınca, kahramanın kıyafetlerini sarıya boyayıp adını Yellow Kid (Sarı Çocuk) olarak kullanmaya başlamıştır. Çizgi romanın, bugün bilinen haliyle ilk ortaya çıkışı ve modern dünyaya dahil olduğunun kabul edildiği, gazete karikatürü olma özelliğini elinde bulundurmaktadır (Seyhan, 2015, s. 9).



Görsel 8. Richard F. Outcault. The Yellow Kid. 1897. Erişim: 15.08.2019, <http://bit.ly/31n4BjG>

Outcault'un bu az metinli, çok resimli hikâyesi; gazetenin çok okunmasını sağlayarak, kahramanını odak noktası haline getirmiştir. Başlarda metinleri kahramanın sarı kıyafetinin üzerinde bulundururken, ilerleyen zamanlarda konuşma balonlarına dahil etmiştir. Tek kare yerine birkaç kare kullanımına geçerek çizgi romana son biçimini verdiği görülmüştür. Ek olarak karakter dilinin karmaşık ve ağır yapıda olmamasıyla, hikâyenin "Hogan Sokağı" (Kireççi, 2018, s. 44) adlı kurgusal bir mekânda gerçekleşmesi, okurda kendini bulmasını sağlamıştır. Gazetede de düzenli olarak basılması sonucunda geniş kitlelere ulaştığı izlenmiştir. Böylece çizgi romanın sanat formu olarak kabul görülmesi daha kolay olmuştur.

Hikâyeye gösterilen ilgi rakip yayıncı Hearst'ı harekete geçirerek, Outcault ve Yellow Kid'i transfer etmek istemiş ve bu girişiminde başarılı olmuştur. Outcault'ın transfer olmasıyla birlikte Pulitzer Yellow Kid'e benzer başka bir karakter çizdirmeye başlamıştır ve böylece çizgi roman tarihinde ilk defa aynı tip karakter iki farklı sanatçı tarafından çizilmiştir (Cantek, 2014, s. 34).

Çizilen bu hikâyeye geçtiği evreler sonucunda 20. yüzyıla damgasını vurmuştur. Savaşa kadar olan dönemde çizgi romanı anlatmak gerekirse; ilk sanatçıların biçim olarak mizah ve karikatürü kullandıkları, çizgilerinin karakteristiğinden ve abartıyı kullanmaktan kaçınmadıkları görülmüştür. Fakat diğer yandan ise çizgi roman ile karikatür arasında kopmalar da yaşanmaktadır. Biri resim yapmanın üslubuyken diğeri aynı yaklaşımı çoğu zaman kullanan bir başka mecra olarak adlandırılmıştır. Bu kopma, çizgi romanın farklı bir sanat olduğunu ortaya çıkartan Windsor McCay tarafından gelmiştir. Hem konu hem de kullandığı çizgi ile arayışının bir ürünü olan, uykusunda Slumberland isimli bir rüya âleminde gezinen Nemo isimli bir çocuğun maceralarını anlatan "Little Nemo in Slumberland" ortaya çıkmıştır. Çizim stili, Art Nouveau ve Sürrealizm'in bir tür birleşimi olarak tanımlanmaktadır (Ceran, 1997, s. 19). Başlangıcından bu zamana kadar konu bakımından alışkanlıkları bozarak fantastik çizgi romanın temellerini attığı görülmüştür. Ancak gelişmelerin, halen yavaş devam etmesi sırasında kurulan sendikalar ve ajanslar sayesinde, çizgi romanlar Amerika dışına çıkmaya başlamıştır. Böylelikle okuyucu kitleleri değişmiş, sendikalara abonelikler başlayarak savaş sonrası çizgi romanların dünya çapında bir profili oluşmaya başlamıştır.

Çizgi romanın tarihsel sürecine değinmişken Art Nouveau dönemiyle de bağlantı kurmak mümkündür. Resim, mimari, seramik, grafik, iç tasarım, takı gibi alanlarda etkili olduğu görülmüştür. İlk temelleri İngiltere’de atılarak zaman içerisinde uluslararası nitelikte bir sanat akımına dönüştüğü izlenmiştir. Art Nouveau akımı, yeniliği savunan ve tasarım devrimi olarak ortaya çıktığı ülkelerde özgün bir karakter ortaya koymaktadır. Etkisi ise en çok İngiltere’de görülmüştür (Tasarım Akademi, 2018). İllüstrasyonun (resimleme) ve metinlerin birlikte kullanımını yaygınlaştırarak çizgi roman ile bağlantısı sağlanmıştır. İllüstratör ve tasarımcı olan Eugène Grasset 1883 yılında bu akımın en önemli eserlerinden biri olan “L’Histoire des quatre fils Aymon (‘Dört Aymon Oğlunun Öyküsü’)” adlı kitabı yazı, resim ve sayfa düzeni bakımından önemli basılı örneklerdendir (Bektaş, 1992, s. 20).



Görsel 9. Eugene Grasset. L’Histoire des quatre fils Aymon adlı kitabından bir sayfa. 1883. Erişim: 05.10.2019. <http://bit.ly/32nRW04>

Elif Songür Dağ’ın kaleme aldığı bir yazısında; 1903 yılında açılmasına karar verilen ve çizgi roman müzesi olarak inşa edilen mağazanın tasarımında; demir ve cam gibi materyallerin kullanılması, serbest ışık akışı ve dalgalı hatların yer alması binanın Art Nouveau’nun tüm karakteristik özelliklerini taşıdığını göstermektedir.

Çizgi romanın bir başka büyük dönemeci ise basın devi Hearst’ın Almanya’da bulunduğu sırada çizgi roman türüne büyük katkılar sağlayan Wilhelm Busch’un eseri olan Maks ve Moritz’in serüvenleri adındaki çizgi romanının teliflerini satın alarak Amerika’ya götürmesidir. Böylelikle çizgi roman dünyaya yeni bir sanat olarak yayılmış ve yeni bir anlatım dili olarak benimsenmiştir (Kireççi, 2018, s. 44).

Dünya çizgi romanı hakkında gelişmeler ele alınırken uzak doğu kültüründen Japonya'ya da değinmek gerekmektedir.

Japon popüler kültürüne ait çizgi romanlar ve bu mecraya ait karakter tasarımları için kullanılan kelime *manga*dır. İkinci Dünya Savaşı'ndan günümüze kadar olan süreç güncel olan kullanımı için tanımlansa da manganın kökeni, geleneksel olan odun üzerine resmetme ile ilişkilendirilmektedir. Geleneksel Çin ve Japon edebiyatında bulunan karakterlerin, olay ve mekanların tasvir edildiği baskı resimler sayesinde çizgi roman ile manga arasında bağlantı oluşturulmaktadır. Fakat manganın batı kültüründeki karşılığı her ne kadar çizgi roman olarak belirtilse de sahip olduğu dil, görsel anlatım ve Japon kültürüne ait değerler bakımından benzerlerinden ayrılarak Japon kültürüne ait bir kavram olarak ayrılmaktadır.

Manga benzeri ardışık sanat uygulamalarının kökenleri, Japon sanatında 12. yüzyıla kadar uzanırken günümüzün modern mangası son halini, İkinci Dünya Savaşı bitiminden sonra almıştır. Ünlü Japon manga çizeri Osamu Tezuka, savaştan sonra Amerikan işgal güçlerinin ülkeye getirdikleri çizgi romanlardan etkilenerek mangaya yenilikçi çizim teknikleri katmıştır. Optik zoom efektleri, farklı kamera açıları veya ayrıntılı çizgilerin okuyucuya film izliyormuş hissini yaşattığı görülmektedir. Ayrıca manga karakterlerinin tanımlayan büyük gözlü karakter tasarımları oluşturmuştur.

Tezuka'yı manga çizmeye yakınlaştıran; genç yaşta İkinci Dünya Savaşının neden olduğu yıkım ve acı kayıplara şahit olmasından kaynaklandığı bilinmektedir. Bu acı deneyimlerle çizgi roman ve animasyon aracılığıyla insanlara sevgi, barış, saygı ve değer vermeyi anlatabilmek için bir ilham kaynağı olmuştur (Keskin, 2018, s.19).

1.4 Türkiye'de Çizgi Roman

Dünyadaki gelişmelerin bir benzeri olarak Türkiye'de de çizgi romanın serüveni, ilk olarak gülmece ağırlıklı ve çocuklara yönelik çıkarılan dergilerde görülmüştür. Bu yönüyle çizgi romanlar, bantlardan doğarak zaman içinde kendi iletişim araçlarını oluşturmuşlardır.

Çizgi romana benzer ilk yapıtların 1. Dünya Savaşı'ndan sonraki gazete ve dergilerde çıktığı bilinmektedir (Alsaç, 1994, s. 41). Amerika'da çizgi romanların belirli bir olgunluğa erişerek çeşitli ülkelere ihraç edilmesiyle yaygınlaştığı düşünülmektedir. Böylece popüler kültür gelişip, çizgi romanlar çeşitlenip gelişmeye başlarken Türkiye'ye girmesi, kültürel yozlaşmaya sebebiyet vereceği düşüncesiyle daha ileriki yıllarda olmuştur. Ayrıca gecikmenin bir başka nedenine bakılırsa matbaanın ülke sınırlarına geç girmesi, kullanılması ve yaygınlaşmasının da etkili olduğuna dair izlenimler vardır. Avrupa'da 15. yüzyılda kullanılmaya başlayan matbaa, Türkiye'de 18. yüzyılda kullanılmaya başlanmıştır (Demirtaş, 2014, s. 41). Yavaş yavaş kabul görmeye başlayan çizgi romanlarla, dergiler ve gazetelerle birlikte Amerika kültürü de girmeye başlamıştır. Böylelikle çizgi roman örneklerinde batının esintileri görülmektedir. Fakat bant-karikatür örnekleri için aynı çizgiden söz etmek mümkün değildir (Gündüz, 2004, s. 60).

Yaşadığımız coğrafyada karikatürün tarihi uzun yıllar öncesine dayandırılmış, ilk mizah dergisinin *Diyojen* olduğu kabul edilmiş ve büyük yankı uyandırdığı bilinmektedir.



Görsel 10. Teodor Kasap. *Diyojen* Dergisi Kapağı. 1870. Erişim: 14.09.2019. <http://bit.ly/32rJ0YJ>

Çizgiden çok mizahi ve hicivsel² yazılar ağırlıkta da olsa, çizgilere yer vermesi bakımından ilk olarak kabul görmektedir. Diyojen dergisiyle başlayan karikatür kullanımı sonraları sık sık kullanılan bir anlatım aracı olarak benimsenmiştir.

Ünlü karikatürcü Cemal Nadir Güler'in 1929 yılında, ilk olarak Akşam gazetesi için çizmeye başladığı Amcabey karakteri, beğeni üzerine yayın hayatına Son Posta gazetesinde devam etmiştir. Aynı zamanda Türkiye'deki ilk özgün çizgi roman örneğidir (Cantek, 2014, s. 54). Sürekliliği olan, içerik olarak belirli bir düzeyde ve çizgi kalitesi oturmuş bir karakterdir. Ayrıca Dede ile Torun, Dalkavuk, Akla Kara, Salamon ve Yeni Zengin, Cemal Nadir'in Türk çizgi romanına kazandırdığı bir başka karakterleridir (Güvenç, 2019, s. 147).



Görsel 11. Cemal Nadir Güler. Amcabey karakterinden bir kesit. 1929. Erişim: 15.09.2019. <http://bit.ly/2BbSsDn>

Tam bir İstanbul beyefendisi olan Amcabey, sevimli, tombul, elinde kısa şemsiyesi olan, melon şapkası bulunan zarif ve sevecen bir karakter özellikleri sergilemektedir. Amcabey o kadar çok sevilmiştir ki yayınlanan haftalık mizah dergisine de adını verdiği bilinmektedir. Ayrıca yabancı bantlara karşılık olarak üretilme özelliğini taşıyan bir çalışma olarak örneklendirilmektedir.

Cemal Nadir'in karikatürlerine bakıldığında konusunu gündelik yaşamın oluşturduğunu, sıradan insanların yer aldığı, tiplerinde kalın ve serbest çizgilerle siyah beyaz zıtlığının var olduğu, perspektif açısının kullanıldığı ilk fark

² Hiciv: Bir kişiyi, bir toplumu, bir âdeti, görülen kusur ve eksiklikleri, gülünç halleri, açık veya kapalı olarak yeren, alaya alan söz ve yazılar.

edilen özelliklerdir. Ahmet Sipahioğlu makalesinde Cemal Nadir'in karikatürlerini şu şekilde incelemiştir;

Karikatürlerinde gündelik yaşamın traji-komedisini birbirlerinden ayrılması› olanaksız bir insan-mekan ilişkisi içerisinde ele almıştır. Nadir, çizimlerinde mekana yukarıdan yaklaşır. Karikatür tipleri sanki içinde yaşadıkları mekana gömülmüş gibidir. Hareket ögesi en aza indirgenmiştir Jest ve mimiklere bir yapaylık, bir ezilmişlik duygusu egemendir. Tipler sanki katlanmakta zorluk çektikleri bir ağırlık altında eziliyor gibidirler. (...) Bu dünya, ağırlıklı olarak devlet babanın, bürokratların, yeni taşralı zenginlerle savaş karaborsacılarının, aşırı makyajlı şişman kadınların ve fötr şapkalı, devasa göbekli erkeklerin dünyasıdır (Sipahioğlu, 2004, s. 69-70).



Görsel 12. Cemal Nadir Güler. Karikatürlerinden bir örnek. Erişim: 21.09.2019.
<http://bit.ly/35uVO2l>

Popüler kültürün etkisinin gittikçe arttığı yıllarda çizgi romana gösterilen ilgi de eş zamanlı olarak yoğunlaşmıştır. Sosyal ve kültürel sorunlardan bunalanların kendini hayal ve kahramanlıkların olduğu dünyaya bıraktıkları varsayılmaktadır. Gazete ve dergilerin belirli bir köşesine yer alan çizgi romanların yeni bir yola girdiği, kendine ait bir mecra oluşturduğu gözlemlenmiştir. Sürekliliği olan karakterler, devamlılığı olan öyküler, kurgusal anlatım ve balon kullanımı bu mecralarda görülmüştür.

Otuzlu ve kırklı yıllar arası, gerçek anlamda Türkiye’de çizgi romanın başlangıcı olarak kabul edilirse Çocuk Sesi dergisi için Türk çizgi romanın ulaştığı en önemli noktası olarak görülmesi mümkündür. Çok sayıda yerel isimlerde resim ve alt yazılı çizgi romanlar basılmıştır. Karikatür tarzında çizimlerin hakim olduğu dergide her bir karenin altında metinler yer almaktadır. Çocuk Sesi’nin ardından Afacan dergisi çıkmıştır. İlk göze çarpan ve en büyük başarısı Alex Raymond’un Avcı Baytekin (Jungle Jim) adlı çalışmasını, Türkiye’de yayınlayan ilk dergi olma özelliğini taşımasıdır. Ayrıca Türk çizgi romanındaki bir diğer önemi ise yıllar içinde çalışmalar

üretmiş olan ilk yerli çizgi roman çizeri Orhon Tolon'u bünyesine almış olmasıdır. Sanatçının Civan'ın Serüvenleri adlı çalışmasında ilk kez kullandığı konuşma balonları sayesinde modern çizgi romanın gereklerini yerine getirmektedir (Cantek, 2014, s. 59-60).

"Afacan dergisi 7 Eylül 1939'da Çocuk Sesi dergisiyle birleşti. Birleşmeden sonra çizgi roman oranı arttırıldı" (Cantek, 2014, s. 63).

Dönemin popüler dergisi 1001 Roman, benzer yayın prensibiyle yayın hayatına başlamıştır. Talat Güreli'nin makalesinde bahsettiği üzere çocuk dergilerinin aksine sayfalarında yazıya daha az yer vermesi sebebiyle büyük bir tiraj patlaması yaşamıştır. Çizgi romana, 1001 Roman kadar hiçbir dergi yer vermiş, kurgusunu eğlenceye yönelik hazırladığı görülmüştür. Eğitici ve öğretici olmayı amaçlamamıştır. Türkiye'nin ilk çizgi roman koleksiyoncularından Mete Yılmaz, 1001 Roman için Levent Cantek'e şu şekilde söylemlerde bulunmuştur;

1001 Roman hiç kötü çizgi roman yayınlaması desem yalan olmaz. Son derece hareketli, tam bir serüven olan öyküler seçiliyordu. X-9, Brick Bradford, Buck Rogers, Kızılmaske, Mandrake, Rip Kirby gibi dünyanın en iyi çizgi romanlarını yayınlıyorlardı. Öyle olunca diğer dergilerin önemi kalmıyor. Ülkü basımevinin yayın haklarına sahip olduğu Baytekin ve Jungle Jim, Haber gazetesinin bir süre ilave olarak verdiği X-9 dışında zaten kimse pek bir şey yayınlamıyor. 1001 Roman ise arkası kesilmeyen yıldızlara sahipti (Cantek, 2014, s. 67).

Aynı zamanda 1001 Roman'ın başarısı, özellikle Amerikan çizgi romanlarına ve onları tarz olarak benimseyen Avrupalı örneklerle yer vermesidir (Cantek ve Özkaracalar, 2016, s. 336).

Çizgiyle mizahı başlatan orta kuşak döneminde oldukça verimli işler ortaya koyan pek çok karikatürcüler ortaya çıktığı görülmüştür. Çizgi yaşamlarına karikatür ile başlayıp çizgi roman ile devam eden sanatçılar Turhan Selçuk, Semih Balcıoğlu, Mim Uykusuz, Eflatun Nuri, Oğuz Aral gibi isimler yer almaktadır. Okuyucuyu, yazıları unuttuklarına dair düşüncelere iten karikatür denemeleri bulunmuştur. Alex Raymond'un Baytekin'i (Flash Gordon) ile başlayan çizgi roman serüveni, yerli yabancı birçok çizer sayesinde günümüz mizah dergilerine kadar gelmektedir (Demir, 2019, s. 13). Buna örnek olarak Turhan Selçuk'un Abdülcanbaz karakterindeki bilim kurgu etkilerinin varlığı çizerin Alex Raymond'un etkisinde kaldığının göstergesidir. Turhan Selçuk, çizgi roman sanatının tüm özelliklerini hem karikatürlerin de hem de Abdülcanbaz'da kullanmıştır. Kendine özgü üslubu sayesinde Turhan Selçuk özgünlüğünü göz önüne sermiştir. Farklı anlatım dilini,

doğduğu topraklara ait epik özellikleri kullanarak yakaladığı izlenmiştir. Sade, renksiz, leke ve çizgi karikatür tekniğini benimsemiştir. Yazı ve görsel öğelere eşit derecede yer vermiştir. Sanatçının, çizimlerinde “mış, miş” yapmadığı, mürekkeple oluşturduğu iki boyutlu yüzeyi izleyiciye hissettirmeyi amaçladığı varsayılmaktadır.

Abdülcanbaz; tanınan ve halkın sevgisini kazanmış, dürüst, zeki ve centilmen bir karakter özellikleri sergilemektedir. Fiziksel olarak kaslı ve güçlü bir duruşa sahiptir. Osmanlı tokadı ile ün salmış bir karakterdir.



Görsel 13. Turhan Selçuk. Abdülcanbaz'dan bir görsel. Erişim: 02.10.2019. <http://bit.ly/2qhA2ix>

İçeriğindeki zenginlik, toplumun gündelik ve siyasal yaşamını birlikte veren konuları sayesinde ortaya çıktığı günden bugünlere kadar en çok okunan, tartışılan ve konuşulan bir çalışma olma özelliğine sahiptir. Okuyan herkes kendisinden bir parça bulmakta, yaşamın hemen hemen her yönüne değinmektedir. Abdülcanbaz ile birlikte Türk çizgi romanı özgünleşme sürecine girmiştir (Demir, 2019, s. 19).

2. BÖLÜM: POPÜLER KÜLTÜRDE ÇİZGİ ROMAN

Günümüzde disiplinlerarası (interdisciplinary) sanat oldukça kabul gören bir sanat yapma yöntemine dönüştü. Gelişmiş teknolojik imkânlardan yararlanarak farklı disiplinleri bir arada kullanan sanatçılar hayallerinde sınır tanımaz hale geldiler. (...) Picasso ve Braque da çözümsel kübist resimlerinde, oyun oynamak adına denemeler yapmış oldukları, bu oyun oynama anlayışlarına bağlı olarak ta değersiz sayabileceğimiz bazı hazır malzemeleri de çelişkili tarzda kullanarak deneysel sanata kapı açmışlardır (Yılmaz, 2015, s. 1001).

Popüler kültür, gündelik yaşama özgü, halka ait olan olarak düşünülmektedir. Çizgi romanlar kültür bağlamında ele alındığında, öncelikle popüler kültürün bir ürünü olarak bilinmekte ve doğası gereği ait olduğu toplumun kültürüyle yakından ilgilidir. Kültürün her türlü sanat dalını etkilemektedir. Kaynağını toplum oluşturur böylece sanatın her bir dalını beslemiştir. Aynı zamanda resim sanatı ve resim sanatından doğan çizgi roman sanatı da evrensel kültürün bir dalı olarak etki oluşturmuştur.

Çizgi romanın sürdürülebilirliğinin devamı için kültürün genel yaşamdaki eylemlerinin devamı sağlanmalıdır. Böylece kültür nesnesi olan çizgi romanlar modern akımlar sayesinde nesilden nesile aktarılmaya çalışılmıştır.

2.1 Popüler Sanat ve Çizgi Roman Formu

Zamanın akışına, mekana ve konuma göre; insanlığın varlığından bu yana var olan sanat üzerine, çok farklı tanımlamaların olduğu görülmüştür. Bu tanımlamalar değişimler göstererek devam ederken, farklı sanat anlayışlarını kaynak olarak kullandıkları gözlemlenmiştir. Sanat ile ilgili sorulara her dönem, dönemin gerektirdiği koşullara göre ve kendinden önceki dönemin geride bıraktıklarının üzerine koyarak yanıt vermiştir (Örken, 2010, s. 35).

Yeni sanat dallarının ortaya çıkması ve zaman içerisinde sanat anlayışlarının değişmesiyle, sanat sınıflandırmaları da değişim sürecine girmiştir. Sanat disiplinleri kullandıkları malzeme, teknik ve yapılarından dolayı farklılık göstermektedir. Nesrin Bayraktar'ın makalesinde yer aldığı üzere, günümüzde sanat alanları; şekil ve hacme dayanan, heykel, mimari, resim, seramik, grafik, çizgi filmi ele aldığı düşünülen plastik sanatlar olarak da bilinen görsel sanatlar, sese ve söze biçim veren ses ve sözler aracılığıyla edebiyatı ve müziği ele alan fonetik bir diğer anlamıyla işitsel sanatlar, insanın eyleme dayalı kendisini ifadelerle anlattığı, göze ve kulağa hitap eden dramatik sanatlar olarak sınıflandırılmaktadır.

Sanat disiplinleri içerisinde güzel sanatların bir kolu olan, en eski ve uygulama yüzeyleri bakımından (mağara duvarları, tuvaler, kâğıt çeşitleri, seramik yüzeyler vb.) çok fazla çeşitliliğe sahip alan, resim sanatıdır. Paleolitik, mezolitik ve neolitik dönemlerde ortaya çıkan, mağara duvarlarına ve kayalara yapılmış çok çeşitli resimlere rastlandığı görülmüştür. Daha önce ki bölümlerde anlatıldığı üzere, çizgi romanın ilk örneklerinin bu mağara duvarlarına ve kayalara yapılmış olan resimler olduğu kabul edilmektedir. Böylece resim sanatının bünyesinden doğan çizgi roman sanatının, tüm dünyada sanat olarak kabul edildiği düşünülmektedir.

“Çizgi roman tarihsel süreci içerisinde dil, kültür ve anlatı itibarıyla çoğu zaman toplumlara etkileyen ve yönlendiren bir sanat dalı olarak görülmüştür” (Yağlı, 2018, s. 4350). Dolayısıyla çizgi roman ve kültürün, birbirinden ayrılmaz bir şekilde iyi veya kötü olarak ayrılmadan bir arada devam edeceği izlenimi vardır. Popüler Kültür tanımlarına göre; sanat ve popüler kültür ilişkisi ile çizgi romanın sanat bağlantıları araştırıldığında, pop art ile arasındaki ilişki ilk bakışta fark edilebilir niteliktedir. Her nasıl ki popüler kültür ürünleri kolay erişilebilir olarak tanımlanmaktaysa, bu bağlamda çizgi romanlarda hedef kitleye ulaşan, hızlı ve etkili bir nesne olarak tanımlanabilir. Böylece güncel sanat tarihinde, sanat ve çizgi roman ilişkisine bakıldığında, uzun soluklu bir ilişki olma özelliğini taşıdığı varsayılmaktadır.

“(…) pop sanatı en iyi örneklendiren şey Pop Art’tır, çünkü ele aldığı konu halk sanatının kendisidir – yani Roy Lichtenstein’in ve Warhol’un açık hale getirdiği gibi, karikatür ve poster. Bunların her ikisi de sokak için yapılmıştır...” (Kuspit, 2010, s. 153). Pop art, 1960’lı yılların kültürel hareketi sonucu ortaya çıktığı bilinen bir akımdır. Popüler sanatın kısaltılmış adı olan “Pop Art” terimini ilk kez 1958 yılında İngiliz sanat eleştirmeni Lawrence Alloway’ın yayınlanan bir makalesinde görülmüştür (Antmen, 2013, s. 160). Gündelik olanın sanatsallaştırılması amacına uygun olduğu gözlemlenmiştir. Arayış olarak *şimdinin* öne çıkarıldığı bir anlatım biçimi söz konusudur. Sıradan nesnelerin (çizgi romanların, coco cola şişelerinin, çorba kutularının, yol işaretlerinin, hamburgerlerin vb.) sanatsal bağlam içerisinde konu olarak ele alındığı bir sanat akımıdır. Yani Pop Art’ı kısaca anlatmak gerekirse; malzemesi gündelik nesnelere oluşur ve popüler olanı sanata dönüştürür olarak özetlenebilir. Toplumun her kesimine etki eden ve sosyal hayata yavaş yavaş girmesiyle sanatçıların dikkatini çekmiştir.

Çağdaş yaşamda büyük etkisi olan, popüler kültürü sanatlarına yansıtan sanatçıların önde gelenlerinden Roy Lichtenstein, Andy Warhol, Claes Oldenburg, Richard Hamilton, Tom Wesselman, James Rosenquist ve Robert Indiana gibi isimler bu yeni hareketin toplum üzerindeki etkisini araştırmışlardır (Antmen, 2013, s. 161). Soyut dışavurumculuğa tepki olarak nitelendirilen pop art 2. Dünya Savaşı'nın etkisiyle ortaya çıkaran değişimlerin sonucunda oluşmuştur.

En yaygın görüldüğü yerler İngiltere, ABD ve Fransa olarak görülmektedir. Pop sanatı, soyut ekspresyonistlerin, iç dünyasını dışa vurup, ifade etmekte gösterdiği çabalara tepki olarak doğmuştur (Gayret, 2017, s. 66).

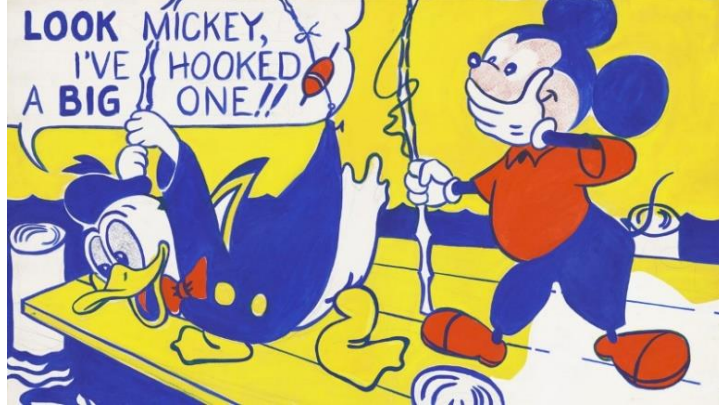
Reklam imgeleri, gazete kupürleri, bant karikatürleri ve çizgi romanlardan aldığı öğelerle soyut dışavurumculara karşı bir yol çizmiştir. Alçak ve yüksek kültür olarak soyut dışavurumcuların yaptığı ayrımı ortadan kaldırmayı amaçlayarak, gündelik hayatı ve nesnelere ön planda tutan bir tutum sergilemektedir.

Roy Lichtenstein'in, Büyük Resim 6 ile Pop sanat biçimini ve soyut dışavurumcu fırça darbelerini sıradanlaştırarak ironik bir üslup kullandığı görülmektedir.



Görsel 14. Roy Lichtenstein. Büyük Resim No. 6. 1965. Tuval üzerine akrilik. 2.34x3.28m. Erişim: 28.10.2019. <http://bit.ly/36cD9Zr>

Sanatına, öncelikle soyut dışavurumcu çizgisiyle Picasso'nun kübizmini yorumlayarak başlayan sanatçı, kendi tarzını ancak 60'larda Pop'a yönelerek bulmuştur (Antmen, 2013, s. 168). Sanatçı, yapıtlarında çizgi romanlardan yararlanmakta ve kendisini en çok Pop Art'ın çizgi roman boyutunda göstermiştir.



Görsel 15. Roy Lichtenstein. Look Mickey. 1961. Erişim: 30.10.2019. <http://bit.ly/3224ha5>

Seçtiği çizgi roman karelerini ve reklam imgelerini illüstrasyon üslubuyla tuvale aktarmaktadır (Gayret, 2017, s. 69). Lichtenstein, izleyici ile arasındaki iletişimi kullandığı jestler ile kolaylaştırarak, kadrajlarında yakınlaşma ve kalın kontürler kullandığı ilk eserini “Look Mickey” ile vermiştir.

Zamanla Disney karakterlerini bırakıp eserlerindeki tavrını değiştirmiş, “*Ben-day Dots veya Benday noktacıları*” (çizgi romanlarda zemini gölgeleme için kullanılan sık aralıklı noktalar) ile üslubunu öne çıkarmaya başlayan sanatçı, özgünlük kattığına inandığı konuşma balonlarını da resimlerine eklediği görülmüştür. Sarı, mavi, siyah, kırmızı gibi ana renklere çalışmalarında ağırlık vermiştir.

Sanatçının gazete ve dergilerdeki çizgi romanların diline ilgi duymaya başlamasına, oğlu için kopyaladığı bir çizgi roman karesinin etkili olduğu belirtilmektedir.

Dediğine göre, “babam doğru dürüst bir resim bile yapamıyor” diye oğlunun arkadaşları alay etmişlerdi. Lichtenstein, dalgacı çocukları ikna edecek bir resim yaparak oğlunun incinen gururunu kurtarmak isterken yaptığı şey, kendisinin de hoşuna gitmiş ve bunu daha büyük boyutlarda denemeye karar vermiş. Anlayacağınız, karar o karar. Sanatçı, piyasadaki çizgi romanlar ya da gazete fotoğraflarından aldığı bir kareyi tepegöz yardımıyla tuvale yansıtıyor, çevre çizgilerini çiziyor ve ardından da ara tonları veren noktalarına kadar sabırla kopyalıyordu (noktalar için bazen kalıp kullanıyordu) (Yılmaz, 2013, s. 255).



Görsel 16. Roy Lichtenstein. M-Maybe (Belki). 1965. Uvale Sanayi Boyası, 152x152 cm. Yılmaz, Mehmet. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi, s. 255

Görsel 16, sanatçının en çok işlediği konulardan olduğu görülen, o dönemin moda ikonu birçok sanatçının da esin kaynağı olan Marilyn Monroe benzeri, sarışın ve güzel bir kadın simgesi, dönemin sanatçılarının sanat tarihine mal olmuştur (Antmen, 2013, s. 162). Konu olarak aldığı her karenin isminin kullanmış olduğu konuşma balonlarında yer aldığı görülmektedir. Bu sayede izleyici ile aralarında sözel bir iletişim ortamı yaratmıştır.

Bize dönük yüzünden oldukça düşünceli ve merak içinde olduğu anlaşılıyor. "Belki hastalandı ve işten çıkamadı" anlamına gelen üstteki İngilizce yazı da o an ne düşündüğünü bilmemizi sağlıyor. Merak ettiği, belki sevgilisi belki başkası; bu bize karanlık (Yılmaz, 2013, s. 256).

Pop sanatın bir başka en ünlü ismi ise Andy Warhol'dur. Ünlülerin, tüketim mallarının ve gazete kupürlerinin imgelerini kullanarak serigrafiler üretmiştir. Sanatı başlarda Lichtenstein ile benzerlik gösterse de üretim teknikleri ve amaçları tamamıyla farklıdır. Pop Art'ın en uç taraflarını temsil eden sanatçı, sıkıcı, bayağı ve yüzeyselliği kült haline getirmiş, sevdiği şeyin mekanik tekrar olduğunu ve makine olmak istediğini belirtmiştir (Warhol, 2011, s. 791).

Bence herkesin bir makine olması lazım.
Bence herkesin herkesi sevmesi lazım.
Pop Sanat bu mu yani?
AW: Evet. Her şeyi sevmek demek.
Peki, her şeyi sevmek bir makineye benzemek midir?
AW: Evet, çünkü her seferinde aynı şeyi yaparsın. Tekrar tekrar yaparsın (Warhol, 2011, s. 791).

Andy Warhol'un, çizgi roman figürlerini tuvallerine aktarırken hazır imgelere de yönelmeye başlamıştır. Kübra Hurtun'un araştırmasına göre, Paul Klee'nin

“Pedagogical Sketchbook (Pedogojik Çizim)” eseri kendi üslubunun oluşmasına katkı sağlamıştır. İlk olarak orijinal çizgi roman unsurlarını, sert ifade biçimlerini ve kalın kontürlerini kullanırken zamanla yumuşatmaya başladığı görülmüştür. Çalışmalarında bu çizgi roman unsurlarını Lichtenstein’in aksine uzun süre kullanmamıştır. Tüketim toplumunu eleştirmek adına, popüler kültürün vazgeçilmez objeleri olan; Campbell çorbalarının konserveleri, Coco cola şişeleri, Amerika’nın kötü şöhretli en çok aranan suçluları, popüler ve göz kamaştırıcı Elizabeth Taylor, Marilyn Monroe gibi film yıldızları ve popüler kişileri seçmektedir (Antmen, 2013, s. 166).



Görsel 17. Andy Warhol. Green Coco-cola Bottles. 1962. Tuvale İpek Baskı ve Akrilik. Erişim: 02.11.2019. <http://bit.ly/2N9yvEd>

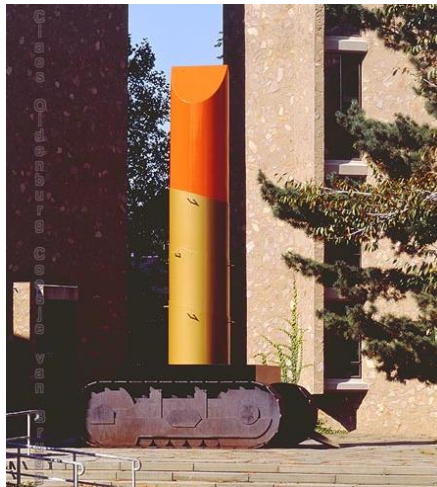
İmgelerin bir anlamı olmaksızın hafızalarda yer edinmeyi amaçlayan çalışmalar yapmıştır. Konularını; gündelik yaşamın tekrarlarını, araba kazalarını, suçlu infazlarını, azılı katil fotoğraflarını tuvallerine yansıtmasıyla her gün karşılaşma olasılığı yüksek olan trajedilerini sıradanlaştırarak işlediği görülmektedir. 1963 yılında yaptığı Orange Car Crash Fourteen Times çalışmasında, orijinali gazete fotoğrafı olan korkunç trafik kazasının tekrarlanan görüntüsünü, ipek baskı tekniğiyle tuvale aktararak izleyicinin beğenisini analiz etmiştir.



Görsel 18. Andy Warhol. Orange Car Crash Fourteen Times. 1963. Tuvale İpek Baskı ve Akrilik. Erişim: 02.11.2019. <http://bit.ly/2JFB9zc>

Warhol'a sanatı hakkında görüşleri sorulduğunda; "İğrenç bir resmi tekrar tekrar görmek etkisini yitirmesine neden oluyor" (Antmen, 2013, s. 167) sözleri, sanatında konu olarak ele aldığı tüketim ürünleri ve sıradan nesnelere, şiddet, ölüm, suç gibi trajik olayları gündelik bir nesneye dönüştürdüğünü vurgulamıştır.

Heykellerini çevresel sanat gibi akımların yöntemini kullanarak sıra dışı boyutlarda üretmesiyle bilinen, pop sanatın heykel sanatçısı olan Claes Oldenburg, popüler olarak tüketilen yiyecekleri ve sıradan nesnelere (hamburger, kek, ruj, izmarit, dondurma gibi) taklit eden eserler üreterek seyirciye sunmuştur. New York sokakları ve kentin görsel yüzünü oluşturan öğeleri sanatına dahil etmiştir. Sokakta gördüğü öğeleri konu olarak seçerek çalışmalarının kaynağı haline getirmiştir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, s. 1365).



Görsel 19. Claes Oldenburg. Tank Üzerine Çıkan Ruj. 1969. 7.2x7.6x3.3 m. Erişim: 06.11.2019. <http://bit.ly/2rbRzJ7>

Ayrıca sanatçının çalışmalarını yumuşak materyallerle ürettiği, anıt biçimli, konu olarak günlük tüketim nesnelere yararlandığı heykelleri, pop sanatının *şimdiyi* ele alan doğasıyla bir uyum içindedir. Büyük ölçekli heykelleri ise, tüketim kültürünün ürünlerinin simgeleşmesini ironik biçimde eleştirmiştir (Alioğlu ve Bayrak, 2019, s. 106). Çalışmalarında kumaş, sahte kürk gibi yumuşak malzemeleri dikerek, içlerini kâğıt, pamuk sünger gibi malzemeler ile doldurularak formlar yapmıştır. Böylece “yumuşak heykelleri görme duygusunu aşarak izleyicinin tenine uzanırlar” (Hiçyılmaz ve Uz, 2017, s. 368).

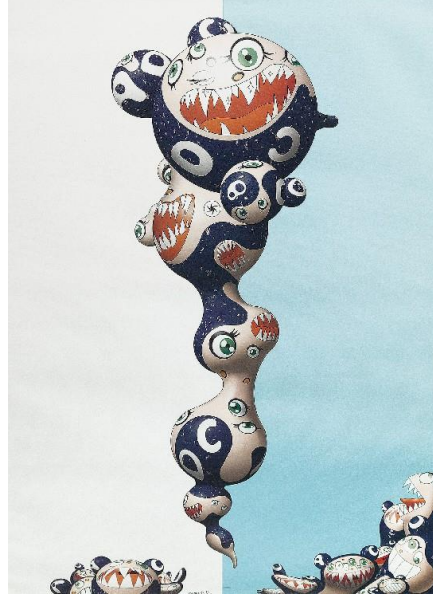


Görsel 20. Cleas Oldenburg. Floor Cake. 1962. 148.2x290.2x148.2 cm. Erişim: 06.11.2019. <http://bit.ly/2JRtOfS>

Görsel 20’de yer alan çalışma da Amerikan kültüründe seri bir şekilde üretilen, her gün kullanılan tüketim mallarına gönderme yaparak, klasik heykel anlayışından uzakta, gündelik bir nesneyi devasa boyutta üreterek canlandırmaktadır.

Pop sanat’ın etkisi yalnızca İngiltere ve Amerika gibi ülkelere değil, tüm dünyaya dokunmuştur. Buna örnek olarak Japonya verilmektedir. Günümüzün çağdaşı, Japonya’nın Andy Warhol’u lakaplı sanatçı Takashi Murakami, sanatında ticareti, kültürel yansımalarını ve eserlerindeki eleştirel üslubunu ele almıştır (Sanatatak, 2015). “*Karikatür kültürü*”ne saplantısı sebebiyle; çalışmalarında çağdaş Japon toplumu ile Amerikan kültürü arasındaki çelişkilere değinerek, güzel sanatlar ile popüler kültür nesnelere arasındaki farkı belginsizleştirmeyi, yani alçak sanatın, sanatın içinde yer edinmesini amaçlamıştır. Motivasyon kaynağı olarak pop kültürü benimsediği görülmüştür. Fakat Andy Warhol ile arasındaki fark, Warhol tüketim toplumunu hedef olarak seçerken; Takashi Murakami araç olarak kullanmaktadır.

Çalışmalarında geleneksel olan japon imgelerine yer vermiş ve batı kaygılarını görmezden gelmiştir.



Görsel 21. Takashi Murakami. And Then, When That's Gone. 1993. Erişim: 01.11.2019.
<http://bit.ly/2KULiZA>

2.1.1 Roy Lichtenstein'in Çizgi Romanının Pop Sanatı'nda Eleştirileri

Dev afişlerden çizgi romanlara kadar olan çizgide Pop Sanat, konu olarak Amerika'nın günlük tüketim gerçeğini ele almaktadır. Pop sanatını yaygınlaştıran şey; sosyal ve kültürel etkenlere göre, Amerikan tüketim kültürünün seri üretim şeklinin dünya üzerindeki etkisinin olduğu söylenebilmektedir. Bu yaygınlaşma ile beraber sadece belirli bir kesimin katıldığı sanatsal, sosyal ve kültürel etkinliklere tüm toplumun izleyici olması sağlanmıştır. Sınıf farkını ortadan kaldırıp ortak beğeniler yaratan pop sanatını; yüksek sanat savunucuları, soyut sanatı anlayabilen belirli bir kesime saldırı olarak görmüşlerdir (Hiçyılmaz ve Uz, 2017, s. 366). Sanatı sıradanlaştırıp sonlandırdığı düşüncesiyle eleştirmişler, kötü beğeninini sanatı olarak yorumlamışlardır. Donald Kuspit'e göre; yaratıcılıklarından şüphe duyan sanatçıların, yaratıcı güçleri ve cesaretleri yitirilmiş, bu sebeple de eserlerinin geneli kolajlanmıştır. Başka bir sanatçıdan bir şey almak ondan etkilenmekle aynı şey olmasa da, kendi başına bir şeyler üretmekten daha kolay olduğu görüşündedir (Kuspit, 2010, s. 154). Ve yine Donald Kuspit yüksek sanatı şu sözleri ile açıklamıştır;

Yüksek sanat mutlu azınlığa hitap ediyor olabilir, ama mutsuz çoğunluğa seslenmez. Yüksek sanat onların günlük yaşamlarında karşılaştıkları insanları, yerleri ve şeyleri anlamalarına yardım edemeyecek kadar çapraşıktır kesinlikle (Kuspit, 2010, s. 18).

Çalışmalarında görüldüğü üzere sanatı oyun haline getiren pop sanat temsilcileri, ciddiyet ve ironi kavramlarının birlikte kullanılması için umursamaz bir tavırla buldukları her görsel öğeyi kolaj hale getirerek, bütünsel bir algı oluşturmaya çalışmışlardır (Gayret, 2017, 73). Aslında sanatçının yaratıcı olma özelliğini yok saydıklarına işaret etmektedirler. Sanatçılar arasındaki tek bağlantı seçtikleri konu ögeleridir, teknik ve konu işleyişleri birbirlerinden oldukça farklıdır.

Bugün aşk konulu çizgi romanlar üzerine düşündüğümüzde, aklımıza Roy Lichtenstein ve onun bir yanaktan süzülen gözyaşlarını resmettiği yapmacık yakın plan çizimleri gelir. Hiçbir çizgi roman yayıncısı Lichtenstein'a iş vermezdi; çünkü yeterince iyi değildi.

Everett Raymond Kinstler (Beaty, 2017, s. 59).

Everett Raymond Kinstler'in bu düşüncesine örnek olarak; Lichtenstein'in çizgi romanlardan aldığı orijinal öğeleri çok büyük boyutlarda yeniden üretmesi, insan ilişkilerinin sıradanlığını da arttırdığına dair ifadeler kullanıldığını göstermektedir.

Lichtenstein'in ve Pop Sanatına bağlı, sıradan ve gündelik nesnelere sanat formuna dönüşmesini sağlayan sanatçıların eserleriyle, ucuz sanat sayılan çizgi roman arasındaki ilişki incelenirken; öfkeli çizerlerin gözünde "kötü" olarak yorumlanmaktadır (Beaty, 2017, s. 62). Bu öfkenin Pop Art'ın sanat dünyasındaki engellerini kaldırmasının ardından, olgunlaşan çizerler kuşağı için somutlaştığı görülmüştür. Bunda beklentilerin karşılanamamasının önemli rolü olmuştur. Elizabeth C. Baker'e göre; "yakın dönemde bir köşeye atılmış ve fazlasıyla dayanıksız olguları seçici bir yaklaşımla tekrar ortaya çıkarıp koruyan" Lichtenstein için, yaratım süreci bağlamında çizgi roman dünyasındaki birçok çizerin kibirli bulunduğu ifadeleridir (Beaty, 2017, s. 63). Ve Baker'in bu sözleri çizgi romanın, bir sanat formu olabileceği düşüncesini inkâr ettiğinin göstergesi olarak yorumlanabilir.

Böylece çizgi roman ve pop sanat ilişkisinin tartışılma boyutu, çizgi romana ilgiyle yaklaşan sanatçılar için sıkıntılı bir süreç oluşmuştur. Pop Art'ta bazı sanatçılar asıl malzemeyi yüceltirken, bazılarının da daha eleştirel yaklaşımları görülmektedir. Örneğin Roy Lichtenstein, Amerikan çizgi romanlarına duyduğu ilgiyi çalışmalarına yansıtarak ironik bir yaklaşım ile yeniden yorumladığı görülmüştür. Pop Art üslubunu benimseyen sanatçı; başarılı eserlerinde, DC Comics için yaratılan öğelerden

bazılarını çalışmalarında yorumlayarak, eleştirmenlere göre çalışma sahibini gölgede bırakmaya dönük bir izlenim vermiştir. Böylece eleştirilerin temeli olan çizgi romanlardan aldığı imgeler ve seçtiği konular, sanat eleştirmenlerinin hedefi haline gelmiştir. Çalışmalarındaki zayıf olan malzemeyi, dönüştüremediğine dair görüşlere yol açmıştır. Douglas McClellan'a göre;

Lichtenstein görünüşünde hiçbir şeyi yeniden düzenlememiş, ölçeği büyük çapta büyütme dışında orijinal esere saygılı şekilde yakın kalmıştır. Dönüşüm risklerinden kaçınmış ve arızalı bir şeyi kendine hedef seçmiştir. (...) Bant karikatürde insani hadiseler dünyası gevşek bir çizimle rahatça basitleştirilir; tek boyut mekanik noktalarla iletilir ve hayat karakterlerin ağızlarından çıkan övüngeç ve basmakalıp konuşma balonlarıyla yansıtılır. Uzun süreden beri kendi parodisini yapmış bir şeyin parodisini yapmak çocuk oyuncağı sayılır (Beaty, 2017, s. 69).

Bu eleştiriler doğrultusunda Lichtenstein, çizgi romanın pop sanat uygulamalarında ciddiye alınmamasını sağlayan rahatsız edici bir örnek olmuştur.

2.2 Türkiye’de Popüler Kültür Çalışmaları

Pop Sanat, tüketim kültürü nesnelere gelişimine göre dünyada etkisini sürdürmeye devam ederken özgün örneklerin ortaya çıkmasında yarar sağlamıştır. Tüm dünyayı etkisi altına aldığı gibi Türkiye’de de etkili olduğu görülmektedir. Türk sanatçıların bir arayış çabasıyla, çalışmalarına figüratif biçimlemeleri ve soyutlama eğilimlerini yansıttıkları görülmektedir. Kültürlerini, evrensel bir değere taşımanın kaygısıyla buna yönelik çalışmalar ürettikleri gözlemlenmiştir. Batıdan örnek olarak aldıkları konu ve teknikleri çalışmalarına yansıtan sanatçılar, Türk popüler kültürünün izlerini de çalışmalarına yansıtmayı ihmal etmemişlerdir.

Türkiye’de çağdaş sanatın öncülerinden olan Altan Gürman, sanatında teknik ve malzeme özgünlüğünü amaçlamış ve böylelikle çok farklı malzemeleri birleştirerek özgün formlar yaratmıştır. Gürman’a göre; “Sanat daha az kutsal, yaşama daha yakın olmalıdır” (Salt online).

Çalışmalarındaki amaç, ele aldığı konulara ve tekniklere izleyicinin odaklanmasını sağlamak olmuştur. Özgünlüğü hedeflemiş ve gerçek nesnelere işlevselliklerinden kopararak sanat nesnesi haline getirmeye çalışmıştır.

Sanatçı: “Montaj”larında tüketim toplumunun nesnelere değil, savaş nesnelere kullandı ve onları bir sanat nesnesi durumuna getirdi. Kalıp asker formu, insan formlarına getirilen yeni bir eleştiri dilinin biçimidir çünkü insana yapılan baskının yarattığı suskunluğu kavramsal yönde sorgulamaktadır. İnsansız doğa

görünümünden oluşan bu dizinin manzara tanımıyla ilgisi yoktur. Askerlik kavramının irdelendiği bu çalışmalarda şablon olarak resme giren asker, mekanizmanın, savaşın, ölümün bir nesnesi durumuna indirgenmiştir (Umay, 2009, s. 103).



Görsel 22. Altan Gürman. Montaj 5. 1967. Tahta üzerine selülozik boya ve dikenli tel. 140x140x9 cm. Erişim: 11.11.2019. <http://bit.ly/35HYCbJ>

Altan Gürman'ın yapıtlarında girilemezliğin ya da yasaklığın simgesi sayılabilecek işaretleri kullandığı görülmektedir.

Soyut ve figüratif bireşimlere³ yönelen Özdemir Altan; tüketim toplumunun araç-gereçlerini işlediği çalışmalarıyla tanınmaktadır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, s. 73). Bu tüketim toplumunu incelediği çalışmalarındaki makine ve insana ait imgeleri, kendine özgü bir üslup ile yorumlamaktadır. Figüratif bir anlatımı temel alarak çalışmaya başlayan sanatçı, daha sonraları çağdaş bir görüşü benimseyerek resim çalışmalarını yapmıştır. Sinek Kral olarak adlandırdığı yapıtı stilize figüratif çalışmalarına örnek olarak verilmektedir. Figürü leke ve benek anlayışı içerisinde silikleştirdiği görülmektedir. Pop sanattan farklı olarak daha az renkle kendine özgü bir bakış açısı yaratmıştır. Çalışmalarıyla düşünsel, estetik, teknik ve yöntem bakımından yeniliğe açık bir tavır sergilemiştir. Batı'nın hyperrealist⁴ yorumunu çalışmalarında; kendine özgü biçim oluşturarak, teknik becerileriyle fotoğrafa en yakın yorumunu bir arada kullandığı gözlemlenmektedir. Pop sanatçılarının

³ Bireşim: Sentez.

⁴ Hyperrealist: Amerikada ortaya çıkan foto gerçekçilik akımı için hiper gerçekçilik, süper gerçekçilik veya kesin odak gerçekçiliği gibi adlarda kullanılmaktadır.

yapıtlarına benzeterek ince motifler, açık ve belirgin doğa parçalarını bir araya getirdiği görülmektedir.



Görsel 23. Özdemir Altan. Sinek Kralın Oğlu. 1967. Erişim: 12.11.2019. <http://bit.ly/37lfYa9>

Türkiye’de Pop sanata katkıları bilinen bir diğer sanatçı; kişisel işlerinde kıvrımlı kâğıt formlarıyla üçüncü bir boyut algısı oluşturmaya çalışan Burhan Doğançay, çok büyük boyutlu çalışmalarında iki boyutlu yüzeyde değilmiş gibi bir izlenim vermeyi amaçlamıştır. Böylece uygulamalarında görülen yüzeyleri geniş duvarları kullanmıştır. Afişleri yırtarak, karalamalarla lekeler oluşturarak, akrilik ve karışık malzemelerle kolajlar çalışmıştır. Tekrarlayan motif olarak seçtiği kent duvarlarını kullanan Doğançay, duvar yazıları ve afişlerle gündelik hayatın hikâyeciliğini aktarabildiğini düşünmüştür.

Zaman içinde sanatçıların arasında, düşünsel ve kültürel yönden parçalanmaların oluştuğunun izlerine rastlanmıştır. Gezip gördüğü şehirlerin duvarlarının fotoğrafını çekip kolajlarında kullandığı görülmüştür. Böylece pop sanatın uygulanma biçimlerine; sanatçının, Özgürlük Sembolleri, Silent Ships ve Blue Liberty adlı çalışmaları örnek olarak verilmektedir.



Görsel 24. Burhan Doğançay. Blue Liberty. 1998. Kolaj. Erişim: 18.11.2019. <http://bit.ly/37SMbM6>

Türk plastik sanatında batılılaşma hareketinin devam eden etkisi için 3. İstanbul Biyeli örnek olarak gösterilebilir. Hakan Onur'un kişisel uygulamalarında, tuval resmi ve enstalasyonu kullanarak hem Amerika Pop Sanatı'na göndermelerde bulunmuş hem de Andy Warhol'un yapıtlarına yaklaşıma çabalarını göstermiştir.



Görsel 25. Hakan Onur. Med-Cezir. 2008. Tuval üzerine akrilik. 145x200 cm. Erişim 18.11.2019. <http://bit.ly/2qQnPBT>

Çocukluk anılarının ulaştığı yerde anne kavramını ele alarak çalışmalarına dahil etmiştir. Sanatçı bir enstalasyon çalışmasında annesini simgeleyen bir koltuk kullandığı bilinmektedir *Anneyi* çalışmalarının çıkış noktası olarak kullanmıştır.

Koltuktan sonra ise popüler bir kültürün nesnesi olan çizgi romanlardan yaptığı alıntıları kullanan sanatçı, kendini gerçek dünyadan soyutlayarak hapsettiği, dış dünya ile ilişkisini kestiği şato gibi imgelere yer verdiği görülmüştür. Tüm bunları çocukluk döneminin imgeleri olarak nitelendirir.

Sonuç olarak Batıda ortaya çıkan ve gelişen Pop Sanat, gecikmeli de olsa Türkiye’de de kendine bir yer bulmuştur. Türk toplumuna bir nevi ayna görevi gören ve gelişmeye devam ederken Pop Sanat, aynı zamanda eleştirilere maruz kalsa da eleştirel ve mizahi açıdan Türkiye’de günümüzde ihtiyaç duyulan bir sanattır (Toptaş, 2017, s. 443).

2.3 Popüler Kültürün Seramik Yüzeyler İle Birlikteliği

Roy Lichtenstein, Robert Arneson, Brrozzi ve Casoni gibi birçok sanatçı, seramik malzemenin sanatta güçlü bir anlatım biçimi olarak kullanılmasıyla, kişisel uygulamalarına dahil etmişler ve sanatlarını sürdürme eğilimine girmişlerdir.

Sanatta gerçekliği sorgulamaya yardımcı çalışmalarının varlığı görülen Lichtenstein, sanat tarihinin başka alanlarını da araştırma çabasında olduğu izlenimini vermektedir.



Görsel 26. Roy Lichtenstein. Seramik Heykelleri #7. 1965. Erişim: 25.12.2019. <http://bit.ly/2tqDZmn>



Görsel 27. Pablo Picasso. Absint Bardağı. 1914. Boyanmış bronz ve kaşık. Erişim: 25.12.2019. <http://bit.ly/2FINzcm>

Sanatçının kişisel uygulamaları arasında yer alan heykel döneminde verdiği örneklerden biri olan kahve kupası bu çabasını ifade etmektedir. Ve Picasso’nun bu çalışmasını pop kültürüne tasvir ederek tekrar yorumladığı görülmektedir. Görsel 27’deki *Absint bardağı’nın* üzerinde bulunan desenler kübizmi temsil ederken, Lichtenstein’in çalışmasındaki desenler yani *benday noktacıları* ise baskı tekniği görünümünün oluşması için kullanılmıştır. Bu içki bardağını Amerikan toplumunun

sıradanlaştırdığı kafein ile değiştirdiği görülmektedir. Sanatında kavramsal olarak tekrar ve tekrar yorumlama ile düşünmeyi, düşündürmeyi amaçladığı düşünülmektedir.

Amerikalı sanatçı Jeff Koons'un ise uygulamalarında popüler kültüre ait nesnelere sanatında kullandığı görülmektedir. Genele hitap eden popüler öğeleri ve figürleri kullanarak, büyük boyutlarda porselenden yapmış olduğu, abartılı ifadeler ile tasvir ettiği eserleri bulunmaktadır. Herkesin anlayabileceği bir sanat yapma amacını gerçekleştirmeye çalışmıştır. En bilindik çalışması aralarında romantik ve eğlenceli bir ilişki olduğu görülen Jayne Mansfield ve çizgi film karakteri olan Pembe Panteri bir arada kullandığı eserdir (Şan Aslan, 2012, s. 43).



Görsel 28. Jeff Koons. Pembe Panter. 1988. Erişim: 29.12.2019. <https://kcrw.co/2sMwEO3>

Kişisel uygulamalarında popüler kültürün nesnelere etkileyici bir üslup ile tasvir eden bir başka sanatçı ise Toby Buonagurio'dur. Bilim kurguyu, kitle iletişim araçlarını ve kültürel klişeleri ilham kaynağı olarak seçtiği görülmüştür. İzleyiciye ciddi mesajlarını mizahi bir üslup kullanarak sunmayı tercih etmiştir. Küçük ve renkli bibloların kendi mantık çerçevesinde nasıl bir çalışmaya dönüşebileceklerini göstermeye çalışmıştır. Birçok parçadan oluşan cam bloklar içerisindeki bir dizi eserini metro istasyonunun duvarlarına yerleştirerek kalıcı hale getirmiştir. İzleyici; sahne sanatları, moda ve sokak hayatını konu olarak seçtiği kanaatine varmaktadır.



Görsel 29. Toby Buonagurio. Times Square Times: 35 Times. 2005. Cam blok içerisine yerleştirilmiş seramik plakalar. Erişim: 30.12.2019. <http://bit.ly/35qa631>

James Klueg ise hem seramik sanatçısı hem de tasarım ve tipografi ustası olarak bilinmektedir. Kişisel çalışmalarında bu özelliklerini yansıtan sanatçı, bezeme sanatına ve seramik sanatında imge ve metinleri bir araya getirerek, zamanının popüler kültürünü pop sanata olan bağlılığıyla göstermiştir. Sanatçı, seramiğin iki boyut ile üç boyutun karışımı olduğunu ifade ederek iki boyutlu yüzeylerin seramik geleneğinin ötesinde olan görsel kültürü çağrıştırmasını savunmuştur (Benzer, 2012). Başkalarına ait imge ve yazı karakterlerini yeniden yaratarak seramik işlerinin üzerine yansıtıp el yordamı ile aktarmıştır. Kavram olarak işlerine vazoyu uygun gören Klueg, vazonun günlük bir obje olmasıyla ilgilidir. Vazonun iki tarafının da farklı sonuçlar vermesi sebebiyle, tek bir fikirle iki farklı yüzey üzerinde çalışmaktadır.

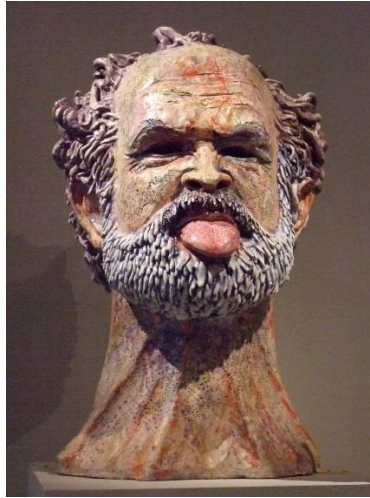


Görsel 30. James Klueg. In Later Years. Seramik. 2013. Erişim: 01.02.2020. <http://bit.ly/2RXTn3D>



Görsel 31. James Klueg. Herşey. Seramik. 2008. Erişim: 01.02.2020. <http://bit.ly/2RRMW1P>

Amerikan seramik sanatçısı olan Robert Arneson ise, güncel olaylarla ilgili çizim, resim ve heykellerle birlikte seramiği de sanatına dahil etmiştir. Kişisel uygulamalarına ilk olarak Pablo Picasso'nun çalışmalarının kil versiyonlarını yaparak başlayan sanatçı, kullanıma yönelik olmayan ve dekoratif uygulamalardan kaçınarak çalışmalar yapmıştır. Seramik malzemedен yapmış olduğu büstleri en önemli eserleri arasındadır.



Görsel 32. Robert Arneson oto-büst çalışması. 1971. Erişim: 01.02.2020. <http://bit.ly/395VYy8>

Arneson'un ironi, mizah ve karikatürü bir arada kullandığı eleştirinin ve ince alay içeren pek çok seramik çalışması sanatçının kili şekillendirmedeki özelliklerindedir.



Görsel 33. Robert Anerson. General Luke. Seramik. 1984. Erişim: 01.02.2020.
<http://bit.ly/395VYy8>

Japonya'nın ünlü sanatçılarından olan Yoshitomo Nara ise ilk bakışta masum ve sevimli gibi görünen fakat detaylara bakıldığında hırçın, sinirli, mutsuz gözükten, kocaman kafalar, donuk ifadeleri olan çocuk resimleriyle tanınmaktadır. Paul Klee'nin etkinde kaldığı hissedilen sanatçının çizimlerinde içgüdüsel duyguları ortaya çıkaran fakat gerçekçi olmayan insan tasvirleri bulunmaktadır. Şimdinin değil kendi çocukluğunun popüler kültürünü inceleyen Yoshitomo, mutlu, basit ve tasasız gibi görünen çocukluğunu sorgulamaktadır. Mangalardan esintiler görünen figürlerini kız çocukları oluşturmaktadır.



Görsel 34. Yoshitomo Nara. 3 Workss: Dish. 2015. Seramik. Erişim: 02.02.2020.
<http://bit.ly/3bbIX9e>



Görsel 35. Yoshitomo Nara. Seramik. 2017. Erişim: 02.02.2020. <http://bit.ly/31qgl6j>

Türkiye'den örneklere bakıldığında ise mizah ile seramiği birleştirerek üç boyutlu çalışmalarda örneklerin verildiği görülmektedir. Çizgi roman ve karikatürlerin uygulanmasında, kağıt üzerindeki bir çizimin seramik malzemeyle serbest şekillendirme, kalıp veya torna da şekillendirilmesiyle, üç boyutlu, rölyefli ve pano şeklinde uygulamaların oluştuğu sonucuna ulaşılmıştır.

Devlet Güzel Sanatlar Akademisi çıkışlı karikatürist Semih Balcıoğlu'nun, mizah unsuruna hem rölyef olarak hem de üç boyutluluk kazandırmaya yönelik çalışmalar yaptığı görülmüştür (Aygün, 2007, s. 109). Karikatürün biçimsel özelliklerini kullandığı, kitle kültürünün izlerini taşıyan yapıtlarını, seramik ve karikatür sanatını bir araya getirerek oluşturduğu çalışmalarını izleyiciye sunmuştur.



Görsel 36. Semih Balcıoğlu. İlerici Politikacı. Erişim: 01.01.2020. <http://bit.ly/2QPpEYP>

Popüler bir değer kazanmış olduğu görülen mizah ögesinin seramik ile buluşması, genç kuşak seramikçilerin sanatsal üretimlerine etki ederken karikatür sanatına yönelik ilgiyi de arttırmıştır. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü öğrencilerinin ‘Seramikle Çizgi Kahramanları’ adlı çalışmaları seramik karikatürlere örnek olarak verilmektedir. Cemal Nadir Güler’in Amcabey’i, Turhan Selçuk’un Abdülcanbaz’ı, Oğuz Aral’ın Avnak Avni’si ve Tan Oral’a ait karikatürlerin seramik şekillendirme teknikleriyle yorumlanarak oluşturulan örnekleri, mizahın seramikle birlikte kullanılabilirliğinin mümkün olduğunu göstermektedir.



Görsel 37. Emre Tosun. Avni. Oğuz Aral’a ait karikatür karakterinin seramik yorumu. 2006. Erişim: 31.01.2020. Aygün, Sadettin <http://bit.ly/38XuZob>



Görsel 38. Sadettin Aygün. Karşılaşma. Atilla Özer’e ait karikatürün seramik yorumu. 2006. Erişim: 28.01.2020. <http://bit.ly/2GUyeAL>



Görsel 39. Toygan Eren. Turhan Selçuk'un Abdülcanbaz karikatürünün yorumu. Erişim: 01.01.2020. Örken, Baha. Seramik Sanatında Mizah. 2010. s. 66.

Bu yapıtların ortaya çıkışıyla seramik uygulama kolaylığına dikkat çekilmiş ve salt çizgiye göre daha güçlü bir anlatım dili yakalanması amaçlanmıştır. Böylece karikatürlerin seramik ile üç boyut kazanması; sergi salonlarına, masa üstüne ve sokaklara çıkıp canlanması, göz önünde bulunması etkisini artmasına sebebiyet vermiştir (Aygün, 2007, s. 112-113).

Günümüz sanatçılarından olan Esra Carus ise kişisel çalışmalarına popüler kültür ürünlerini yansıtarak, karışık malzeme ve tekniğini tabakalar halinde kullandığı görülmektedir. Porselen ve seramik ağırlıklı oluşturduğu yapıtları çizgi roman çizgilerinden esintiler taşımaktadır.



Görsel 40. Esra Carus. Şerefine Fondip. 2017. Galeri Apel. Erişim: 17.01.2020. <http://bit.ly/2ujJ4NX>

Sanatçı, konularını oluşturan sosyal ve politik olayları kendi ruhsal süreciyle, iç ve dış sorgulamalar halinde yorumlayarak çalışmalar yapmıştır (Başkaya vd., 2012, s. 26).

Güncelin arkasında yatan tarihi merak eden sanatçının, şimdinin geçmişle ilişkisini araştırdığı görülmektedir.

Caz müziğinden aldığı hazzı; caz müzisyenlerin portrelerinin oluşturduğu çalışmalarına yansıtmaktadır. Bu çalışmalarının oluşturduğu “Direnmeden Kırılmak” sergisi, siyahi mücadelede şiddetsiz bir direnişi ve yaşamı savunmayı amaçlamıştır. Gündelik ve sıradanlaşmış olan konuların arkasında yer alan dramalar sanatına etki etmiştir.



Görsel 41. Esra Carus. John Coltrane Portre. 2016. Karton. 50x50cm. Erişim: 17.01.2020.
<http://bit.ly/2NUvvnT>



Görsel 42. Esra Carus. Uyum Daim. 2008. Porselen. 25x25x30cm. Erişim: 17.01.2020.
<http://bit.ly/2NUvvnT>



Görsel 43. Esra Carus. 2019. Erişim: 18.01.2020. <http://bit.ly/2u4HfER>

3. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN SAHNELERİNİN SERAMİK YÜZEYLERDE YORUMLANMASI

Çizgi romanlarda, tıpkı ilk iletişim aracı olan çizginin izleri görülmektedir. Çizgisel figürlerden oluşan kavramların bir aktarım biçimi ve izleyiciye aktarılmak istenilen mesajların kaynağı olabilmektedir. Çizgi romanlardaki figürlerin, serüvenleri boyunca ortaya koydukları mesajlar, eylemler ve duygular popüler bir kültür ürününün sonuçları olabilmektedir.

Seriler halinde bulunan bu çalışmalar, yüzey çalışması halinin sanatçıda uyandırdığı irite edici özelliğinin kırılması adına, plakalardan oluşturulan, üç boyutlu formu yakalama çabasını göstermektedir. Tek bir yüzeyin verdiği iki boyutlu algının kırılması amaçlanarak birkaç yüzeyin üst üste gelişiyile birlikte form algısı oluşturmaya çalışılmıştır. Seramik plakaların oluşturduğu derinlik algısı eserlerin özgün dilidir. Derinliğin her aşamasında ifade edilen karakter çizimleri, var olan hikâyeyi izleyiciye bir nevi yaşatma çabası olarak görülmektedir. Çalışmalarda hayali karakterler üreten çizgi roman yayımcısı bir şirket olan Marvel Comics'in kahramanlarından yola çıkılarak bu karakterlerin, seramik bünyelere özgün bir biçimde yansıtılmaları yapılmıştır.

Böylelikle çizgi roman sahnelerinin de seramik yüzey ve formlarda kalıcılığı için bir örnek olması amaçlanmıştır.



Görsel 44. Kaçış I. 2019. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 16,5x21x11,5cm

Görsel 42'de yer alan Kaçış 1 adlı çalışmada Marvel Comics'in Kıyamet Üçlemesi/Açlık 003 adlı sayısından alınmıştır. Popüler kültür ürünü olan çizgi romanların, etkileyici sahnelerinden biri seçilmiş, çizerin çizgi karakterlerine bağlı kalınarak, etkileyici sahnelere üç boyut görüntüsü verilmeye çalışılmıştır. Bu çalışmada, içerisinde pişmiş toprak parçaları (grog) bulunan yüksek pişirim kil kullanılmıştır. Yüzeyde sır altı boyalar kullanılarak çizimler bünyeye aktarılmıştır.



Görsel 45. Kaçış II. 2019. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 16,5x21x11,5cm

Görsel 45'te yer alan çalışma da Marvel Comics'in Kıyamet Üçlemesi/Açlık 003 sayısından oluşan bir sahnedir. Çalışmalarda özellikle sır uygulamalarından kaçınılarak kilin kendine özgü yüzey dokusu ve ham rengi çalışmaların ruhuna uygun olacağı düşüncesiyle oluşturulmuştur. Sıralı seramik plakalardan oluşan form ahşap çerçeveye içerisine konumlandırılmıştır.



Görsel 46. Kaçış III. 2019. Seramik ve ahşap çerçeve. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel arşiv. 27x16,5x8,5cm

Marvel Comics'in Kıyamet Üçlemesi/Açlık 002. sayısından bir sahnedir. Çalışma sır altı boyama tekniği kullanılarak yüzeye uygulanmıştır. Eserlerin genelinde görülen üsluba bağlı üretilerek 7 adet yüksek pişirime uygun kilden yapılmış plakanın ajur tekniği uygulanarak art arda getirilmesiyle üretilmiştir. Kilin doğal yapısı yapıtların nefes almasını sağlamaktadır. Ahşap çerçeveler bu çalışmada da görülmektedir.



Görsel 47. Çarpışma I, Seramik ve ahşap çerçeve, Sır altı boyama tekniği, 1200°C, Kişisel Arşiv, 16,5x21x11,5cm

Marvels Comics Infinity serisinin 14. sayısından alınan kare iki karakterin karşı karşıya geldiği sahnelerden biridir. Aksiyonun ve hareketin üst düzeyde olduğu sahne de derinlik hissi verilmek üzere elle şekillendirme yöntemi uygulanarak yüksek pişirime dayanıklı grog içeren kilden plakalar oluşturulmuştur. Her birine siyah sır altı boya ile yüzey uygulamaları yapılmıştır. Oluşan doğal ve pişmiş kilin ham görünümünün çalışmaları daha etkili formlar haline getirdiği gözlemlenmiştir. Üretilen ve çizimlerin uygulandığı her plaka, birbirlerinden ayrı halde silikon yardımıyla ahşap çerçeve içerisine yerleştirilmiştir.



Görsel 48. Çarpışma II. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 30x19,5x6,5cm.

Görsel 48'de yer alan çalışma Marvel Comics Avengers serisinin 3. sayısından alınan bir karedir. Sınırların kaldırılması bu çalışmada da varlığını sürdürmektedir. Bunun yanında verilmek istenen duygular çalışmaların genelinde görülen yöntem ile aktarılmıştır. Çizgi romanlara özgü, gerçek dışı bir illüstrasyon çizgisi kullanılmıştır. Sahne içerisinde derinlik oluşturularak üç boyut izlenimi kazandırmaya çalışılmıştır. Doğal halde bırakılan pişmiş kil, yüzeyin algılanması için yardımcı olmaktadır.

Çalışmalarda yer alan görsel ifadelerin gözlem aracı olarak kullanılabilir nitelikte olduğu saptanmıştır. İnsanın, öfke, korku, hırs, sevinç veya üzüntü gibi duygularının karakterlerin beden dilleri sayesinde aktarılma başarıları olduğu gözlemlenmiştir.



Görsel 49. Çarpışma III. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 29x22,5x6,5cm

Görsel 48’de yer alan çalışma Marvel Comics’in Avengers serisinin 13. cildinde yer alan bir sahnedir. Ahşap platform üzerine yerleştirilen çalışma, çizgi romanlardaki rahatlık unsurunun kazanılmasını amaçlayarak sınırlarından arındırılmıştır. Çizgi romanın özelliklerinden olan hikâyenin karelerden oluşan devamlılığı örnek alınarak tek bir karedeki öğeler sahnelere ayrılmıştır.

Çalışmalardaki görsel iletinin başarılı şekilde aktarılmaya çalışılması, konuyu desteklemesi ve onunla da uyumluluk göstermesi amaçlanarak izleyici üzerinde kalıcı bir etki uyandırmak istenmiştir.



Görsel 50. Çarpışma IV. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 29,5x19,5x6,5cm.

Görsel 50’de yer alan çalışma Marvel Comic’s Avengers serisinin 41. sayısından alınan bir karedir. Çizerin çizgisine bağlı kalma amacı güdülmüş fakat çalışmada çizeri yorumlaması sonucuna ulaşılmıştır. Yüksek derecede pişen seramik plakalar üzerine yüzey uygulaması görülmektedir. Derinlik kazandırma çabası bu çalışmada da görüldüğünün yanı sıra göz odağının büyük boyutlu figürde toplanması sağlanmıştır.



Görsel 51. Neyin Öyküsü? I. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv.
23,5x23,5x5,5cm.



Görsel 52. Neyin Öyküsü? II. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv.
23,5x23,5x5,5cm.

Görsel 51'deki çalışma Marvel Comics'in Kıyamet Üçlemesi/Açlık 002 adlı sayısından, Görsel 52'de yer alan sahnenin ise Marvels Comic's İç Savaş adlı çizgi

romanından alındığı görülmektedir. Çalışmalar son yıllarda popülaritesi üst düzey olan Marvel Comics çizgi romanlarından sahneler alınarak, sır altı boyalar sayesinde, yüzey üzerinde siyah ve ham kil renginin birlikteliğini sağlayan uygulamalar yapılmıştır. Tek başına sadece seramik plakalardan oluşan çalışma, birbiri ardına gelerek sıralı görünüm sunması çalışmayı durağanlıktan sıyırmıştır.



Görsel 53. Neyin Öyküsü? III. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5x5,5cm.

Bu görselde yer alan sahne ise klasik Marvel Comic'in Infinity serisinin 4. sayısının kapağında yer almaktadır. Kompozisyonun genelindeki ham kil görüntüsü, izleyicinin dikkatini ışık huzmesine çekmek amacıyla yüzeyde fazla alana yayılmıştır. Çalışmanın ortasında yer alan figür gözün odağını kendisine çekerek karşıtlık yaratmaktadır. Fırınlanan kilin rengi yüksek pişirimden kaynaklı ham ve tok bir renge dönüşmüştür. Bu durum da çalışmanın amacına uyum sağlamıştır.



Görsel 54. Neyin Öyküsü? IV. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv.
21,5x17x5cm.

Görsel 54'de yer alan çalışma tüm seride olduğu gibi Marvel Comics'in Avengers serinin 13. sayısına aittir. Eserlerin genelinde rastlanan özelliklere bu çalışmada da rastlanmaktadır. Hareket katmaya yardımcı olan derinlik etkisi sağlamak istenmiştir. Orijinal görselde olan gürültülü etkinin oluşturulması sağlanmıştır. Çalışma sahibinin, birbirinin süreklilik halinde devam eden yapıtlarındaki amacına uygun olduğu izlenimine rastlanılmıştır.



Görsel 55. Abdülcanbaz I. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5cm.



Görsel 56. Abdülcanbaz II. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5cm.

Görsel 55-56-57-58 ve 59'daki çalışmalar ise çizgileri Turhan Selçuk'a ait olan Abdülcanbaz çizimlerinin, röprodüksiyon olarak şekillendiği görülmektedir. Türkiye'nin en büyük çizgi roman kahramanından örnekler verilmesi amacına uygun

olarak ortaya çıkmıştır. Selçuk'un yorumunu, fırınlanmış olan çalışmanın doğal bir içeriğe sahip görünümünü ve kağıtmış izlenimini, izleyiciye "mış, miş" gibi yaparak sunmaktadır. Çalışmalara başlarda siyah ve ham kil rengi hakimken, Abdülcanbaz ile renk kullanılmaya başlanıp, fesinin kırmızı tonu yüzeye uygulanmıştır.



Görsel 57. Abdülcanbaz III. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5cm.



Görsel 58. Abdülcanbaz'ın Kavgası I. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5cm.



Görsel 59. Abdülcanbaz'ın Kavgası II. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 23,5x23,5cm.



Görsel 60. Amcabey. Seramik. Sır altı boyama tekniği. 1200°C. Kişisel Arşiv. 53x25,5cm.

Görsel 60'da yer alan Amcabey, Cemal Nadir Güler tarafından hayat bulmuş bir karakterdir. Tez içerisinde bahsedildiği üzere melon şapkası, kısa şemsiyesi, zarif ve tombul bir karakter olan Amcabey, Abdülcanbaz'da olduğu gibi bir röprodüksiyon çalışmasına hizmet etmiştir. Çalışmaların genelinde bulunan sır altı boyama tekniği kullanılarak diğer duvar panosu çalışmalarında olduğu gibi "mış, miş" etkisi kullanılarak yorum katılmıştır.

verilmek üzere pekiştirilme sağlanmıştır. Popüler kültür nesnelерinin sanat disiplinlerine ve seramik sanatına nasıl etki ettiđi araştırma kapsamında ele alınması uygun görülmüştür. Çalışmalarda kullanılan groglu yüksek pişirime uygun kil sayesinde, *kağıtmış* hissinin izleyiciye verilmesi sağlanmıştır. Bu hissin oluşması için gerekli araştırmalar yapılarak en uygun sonuca ulaşılmıştır. Sırasıyla %25 groglu yüksek pişirime uygun ve porselen çamurları denenirken, yüksek hassasiyet nedeniyle kırılmaların yaşanması, çalışmaların bu tür içerikli çamurlara uygun olmamasının göstergesidir. Son ve kesin çözüme %40 grog içerikli çamurun yüksek pişirimi sonucunda ulaşılmıştır. Aynı zamanda çalışmaların iki yüzeyin de farklı sonuçların ortaya çıkması, tek bir düşünceden iki farklı sonucu ortaya çıkarmaktadır. Çalışmalardaki her sahnenin, görülmeyen veya anlamlandırılmayı bekleyen yönü ve farklı bir yüzü vardır. Sır altı boyalarla işlenmiş yüzeyde, sanatçının izleyiciye ifade ettikleri kesin ve net ortaya konmuşken, diğer yüzeyin anlamlandırılması izleyiciye bırakılmıştır.

Çocukluk döneminde tanışılan bir mecranın ilgiyle takip edilmesi sonucunda, çizgi roman ve karikatür sahneleri üzerine tez hazırlayıp araştırmalar yapmak, sanattaki yerinin ne olduğu ve nasıl oluştuđu üzerine çalışmalar oluşturmak hedefler arasındadır. Kolay olacağı düşünölen fakat zamanla zor yönleriyle de karşılaşılan bir çalışma olmuştur. Çalışmalarda, çizgi roman sahnelerinin yer alması bir yenilik olarak düşünölmemektedir. Herkesin bildiđi üzere Warhol ve Lichtenstein gibi sanatçılarda sanatlarına konu olarak seçmişlerdir. Aynı zaman da ortaya çıkan yapıtların, alt kültür tanımı altında oluşan eleştiriler dikkate alınarak, gündelik nesnelерinde sanat formuna dönüşebileceđi vurgulanmıştır. Uygulamalarda belirli bir kesim yerine genele hitap edilerek, sanat toplum için algısı oluşturulmaya çalışılmıştır. Ele alınan zayıf konular, anlatım dili güçlü olan seramik malzeme ile bütünleştirilmiştir. Kötü beğeni sanatı olarak tanımlanan yapıtlarla izleyicinin tepkisi sorgulanmıştır.

Kişisel olarak etkileyici sahnelerin ele alınarak yorumlanması hedeflenmiştir. Böylelikle hayali oluşturulan ve klasikler arasına giren bu çalışmalarını, unutulmaz kılmak çabasıyla yola çıkılmıştır. Piyasaya ait unsurların da estetik değeri kazanabileceđine dair uygulamalar yapılmıştır. Yüzeyselliđe derinlik hissi kazandırılmaktadır. Geçmişte, internet ile medyanın güçlü olmadığı ve ulaşılması güç olduğu dönemlerde kişilerin hayal dünyasının geliştirilmesine faydası olan bu

alıřmaların unutulmaması amalanmıřtır. Bir anlamda gemiřte okuyazar oranının artmasını saėlayan izgi romanların, gnmzde de okuma alışkanlıėının kazanımının saėlanmasında nemli bir rol stlendiėi kanaatine varılmıřtır. Bylece eėitim adı altındaki bu aralara dikkat ekmeye ynelik uygulamalar yapılmıřtır. alıřmalarda en etkileyici ve nemli sahneler vurgulanarak, bir anlamda gemiři merak etmek ve deėerlerini unutmamak adına uyarıcı etkiler ortaya koymak amacıyla alıřmalar yapılmıř; bu sayede o dnemin kltrel birikimleri de ortaya ıkmaktadır. Bařkaları tarafından yapılan geler kullanılarak, seramik yzeyle yansıtılması ve seramik malzemenin olanakları kullanılması, bu izlenimlerin kalıcılıėı oluřturularak verilmek istenen mesajlar izleyiciye aktarılmaya alıřılmıřtır.

KAYNAKLAR

Aliođlu, N., Bayrak, B. (2019). *Çađdaş Sanatta Anlam Sorunu Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Alsaç, Üstün. (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Altan Gürman. Erişim: 11.11.2019. <https://saltonline.org/tr/328/altan-gurman>

Altan Gürman, Montaj 5. Erişim: 11.11.2019. <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/202023>

Andy Warhol, Green Coco-cola Bottles. Erişim: 02.11.2019. <https://indigodergisi.com/2014/04/andy-warholun-fabrikasi/>

Andy Warhol, Orange Car Crash Fourteen Times. Erişim: 02.11.2019. <https://www.timeout.com/newyork/art/the-100-best-paintings-in-new-york-20-11>

Antmen, Ahu. (2013). *Sanatçılardan Yazılı Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Aygün, Sadettin. (2007). Seramik Karikatürler. *Anadolu Sanat Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Kültür Dergisi*, 18, 107-113. Erişim: 27.01.2020. <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/971/450372.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Başkaya, M., Batukan Belge, F., Kaya Ertl, M. (2012). Zamanın İzinde Çađdaş Seramik Sergisi. *Türkiye Seramik Federasyonu*, İstanbul, s. 26.

Batıtürk, Giray. (2018). Art Nouveau Sanat Akımı. *Tasarım Akademi*. Erişim: 06.11.2019. <https://www.tasarimakademi.org/art-nouveau-sanat-akimi.html>

Bayeux Duvar Halısı. Erişim: 05.09.2019. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/c2/cd/cc/c2cdcc9ed8050ed9fc334fc034988619.jpg>

Bayraktar, Nesrin. (2017). Sanat Nedir? Dalları ve Çeşitleri Nelerdir? Kısaca Hakkında Bilgiler. Erişim: 15.10.2019. https://paratic.com/sanat-nedir/#Sanat_Dallar%C4%B1_ve_%C3%87e%C5%9Fitleri_Nelerdir

Beaty, Bart. (2017). *Sanat Karşısında Çizgi Roman* (N. Elhüseyni, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bertozzi ve Casoni. Brillo Box. Erişim: 15.02.2019.
<https://www.speronewestwater.com/artists/bertozzi-and-casoni#4>

Binark, Mutlu. (2016). Nedan Japon Popüler Kültürü? Neden Manga?. Levent Cantek (Der.), *Çizgili Hayat Klavuzu, Dergiler ve Türler* içinde, s. 429-452. İstanbul: İletişim Yayınları.

Bireşim Nedir?. Erişim: 09.11.2019.
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=B%C4%B0RE%C5%9E%C4%B0M>

Burhan Doğançay. Blue Liberty. Erişim: 18.11.2019. <https://www.trthaber.com/foto-galeri/burhan-dogancay-eserleri/2683/sayfa-4.html>

Cantek, Levent. (2014). *Türkiye’de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Cantek, L., Özkaracalar, K. (2016). 1001 Roman. Levent Cantek (Der.), *Çizgili Hayat Klavuzu, Dergiler ve Türler* içinde, s. 335-346. İstanbul: İletişim Yayınları.

Cemal Nadir Güler, Amcabey. Erişim: 15.09.2019.
https://www.lambiek.net/artists/n/nadir_guler_cemal.htm

Cemal Nadir Güler, Karikatürlerinden bir örnek. Erişim: 21.09.2019.
<http://www.dergibursa.com.tr/wp-content/uploads/2017/02/hw-4.jpg>

Ceran, Kosta. (1997). Dünya’da Çizgi Roman. *Sanat Dünyamız*, 64, s. 5-40. Erişim: 19.08.2019. <https://ebookhanem.blogspot.com/2015/10/sanat-dunyamz-dergisi-cizgiroman-ozel.html>

Ceran, Kosta. (2016). Çizgi Roman Nedir?. Levent Cantek (Der.). *Çizgili Hayat Klavuzu, Dergiler ve Türler* içinde, s. 28-29. İstanbul: İletişim Yayınları.

Claes Oldenburg, Floor Cake. Erişim: 06.11.2019. <https://curiator.com/art/claes-oldenburg/floor-cake>

Claes Oldenburg, Tank Üzerine Çıkan Ruj. Erişim: 06.11.2019. Erişim: <http://oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/lipstick.htm>

Demir, Fevzi Sabri. (2019). *Turhan Selçuk'un Abdülcanbaz Çizgi Romanı'nın Türk Tiyatrosuna Uyarlanması*. Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, İstanbul.

Demirtaş, Haşim. (2014). *Türk Sinemasında 1960-1980 Yılları Arasında Çizgi Roman Uyarlaması Fantastik Filmlerde Erkek Kahraman Temsili*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Eğribel, Ertan. (1992). Çizgi Roman Olayı ve Toplum. *Sosyoloji Dergisi*, 3/3, s. 1-44. Erişim: 25.11.2018. <https://dergipark.org.tr/iusosyoloji/issue/532/4892>

Elif Songur Dağ. (2007). Art Nouveau Ve Dokuzuncu Sanat Buluşuyor. Erişim: 12.06.2019. <http://kirmizisapka.blogspot.com/2007/02/vee-izgi-roman-mzesi.html>

Emre Tosun. Avni. Erişim: 31.01.2020. http://web.deu.edu.tr/seruven/2006_06_01_archive.html

Erzen, Jale. (1997). Oldenburg, Claes Thure. Sevgilili, A., Hasol, D., Özer, B. (Ed.). *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, 3, s. 1365. Erişim: 29.10.2019. <https://yadi.sk/i/JD27yCleZ3AJeA>

Esra Carus, Şerefine Fondip. Erişim: 17.01.2020. <https://hi-in.facebook.com/galleryapel/photos/esra-carus-ismini-toplumsal-olayların-getirdiği-sloganlardan-alan-şerefine-fondi/1521537521198114/>

Esra Carus. John Coltrane Portre. http://www.galeriselvin.com/sergiler.php?p=esra_carus

Eugene Grasset, L'Histoire des quatre fils Aymon. Erişim: 05.10.2019. <https://iron007.wordpress.com/2013/09/30/art-nouveau/11-13-eugene-grasset-chapter-title-page-and-text-page-from-histoire-des-quatre-fils-aymon-1883/>

Gayret, Tuğba. (2017). 1950'ler Sonrasında Gelişim Gösteren Pop Sanat Natürmortları Üzerinden Bir Sanat Tarihi Okuması. *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8/1. Erişim: 26.08.2019. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/49/2147/22246.pdf>

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

Gürel, Talat. (1997). Türkiye’de Çizgi Romanlar. *Sanat Dünyamız*, 64, s. 41-78. Erişim: 19.08.2019. <https://ebookhanem.blogspot.com/2015/10/sanat-dunyamz-dergisi-cizgiroman-ozel.html>

Güvenç, Ahmet Ö. (2018). Çizgi Roman Formunda Yayınlanan Dede Korkut Anlatıları: Çocuk Haftası Dergisi Örneği. Emine Gürsoy Naskali (Ed.). *Çizgi Roman Kitabı*, s. 141-193. İstanbul: Kitabevi Yayınları.

Hakan Onur, Med-Cezir. Erişim: 18.11.2019. http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=34&l=1&modPainters_artistDetailID=157

Hiciv Nedir? <https://www.turkcebilgi.com/hiciv>

Hiçyılmaz, G., Uz, N. (2017). Claes Oldenburg’un Heykelleri Ve Yumuşaklık Kavramı Bağlamında İzleyici İle İlişkisi. *I. Uluslararası Bilimsel ve Mesleki Çalışmalar Sempozyumu (Bilmes 2017) Tam Metin Bildiri Kitabı*, Kırıkkale. s. 365-373.

Hurhun, Kübra. (2014). Andy Warhol’un Fabrikası. Erişim: 25.10.2019. <https://indigodergisi.com/2014/04/andy-warholun-fabrikasi/>

Hyperrealist Nedir? Erişim: 09.11.2019. <http://www.sanatsal.gen.tr/foto-gercekcilik-hiperrealizm-nedir-ne-demektir/>

İm Nedir? Erişim: 20.02.2019. <https://kelimeler.gen.tr/im-nedir-ne-demek-163855>

Jeff Koons, Pembe Panter. Erişim: 29.12.2019. <https://www.kcrw.com/culture/shows/art-talk/shiny-bubbly-and-boring-it-must-be-jeff-koons>

Keskin, Hasan. (2018). *Bir Popüler Kültür Olarak Manga’nın Japon Neo Pop Sanatı Ve Sanatçılarına Etkileri: Takashi Murakami Ve Süperdüz Akımı*. Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, Mersin.

Kireççi, Ümit. (2018). Çizgi Romanın Dili veya Yapısı. Emine Gürsoy Naskali (Ed.). *Çizgi Roman Kitabı*, s. 39-51. İstanbul: Kitabevi Yayınları.

Kuspit, Donald. (2010). *Sanatın Sonu. (Y. Tezgiden, Çev.)*. İstanbul: Metis Yayınları.

Lascaux Magarası. Erişim: 21.07.2019.
<http://www.orangesmile.com/extreme/tr/yasak-yerler/grotte-de-lascaux.htm>

McCloud, Scott. (2019). *Çizgi Romanı Anlamak (M. C. Ülgen, Çev.)*. İstanbul: Sırtlan Kitap.

Örken, A. Baha. (2010). *Seramik Sanatında Mizah*. Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyon.

Ötgün, Cebrail. (1995). Pop Sanat ve Andy Warhol. *İçel-Yelken Dergisi*, 5, s. 78-92.
Erişim: 05.09.2019.
<https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/1257/126357.pdf?sequence=1>

Özdemir Altan, Sinek Kralın Oğlu. Erişim: 12.11.2019.
<http://www.besiktascagdas.com/ozdemiraltan.html>

Pablo Picasso. Absint Bardağı. Erişim: 25.12.2019.
<http://www.siradisiparisrehberi.com/blog/picasso-heykelleriyle-pariste-yine-essiz/>

Richard F. Outcault, Yellow Kid. Erişim: 15.08.2019.
https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/HoganAlley_Enlarge/D_1656.jpg

Rodolphe Töpffer, Mösyö Jabot. Erişim: 25.05.2019.
<https://www.missedinhistory.com/podcasts/rodolphe-topffer.htm>

Rodolphe Töpffer, Obadiah Oldbux Maceraları. Erişim: 25.05.2019.
<https://preview.redd.it/alyxr09x9s011.jpg?width=960&crop=smart&auto=webp&s=42bb501252c1c8d4ef8076608cefa76429cd74af>

Roy Lichtenstein, Büyük Resim No 6. Erişim: 28.10.2019.
<https://curiator.com/art/roy-lichtenstein/big-painting-6>

Roy Lichtenstein, Seramik Heykelleri #7. Erişim: 25.12.2019.
<https://www.artimage.org.uk/3986/roy-lichtenstein/ceramic-sculpture-7--1965>

Sadettin Aygün. Karşılaşma. Erişim: 28.01.2020. https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSJho_Gk5rW6TslEixQKj6Nx4WTGkYbKLj4wNGqvlh0-l1q6Faa

Sanatatak. (2015). Murakami'den Özlü Açıklamalar. Erişim: 01.11.2019.
<http://www.sanatatak.com/view/murakamiden-ozlu-aciklamalar>

Sanat Nedir? Dalları ve Çeşitleri Nelerdir? Erişim: 15.10.2019.
https://paratic.com/sanat-nedir/#Sanat_Dallar%C4%B1_ve_%C3%87e%C5%9Fitleri_Nelerdir

Semih Balcıoğlu, İlerici Politikacı. Erişim: 01.01.2020.
<http://www.sanatteorisi.com/sanatteorisi.asp?sayfa=Makaleler&icerik=Goster&id=3703>

Seyhan, Ekin Can. (2015). *Superman Çizgi Romanlarındaki Tasarım Unsurlarının 1938-2014 Yıllarındaki Değişimleri*. Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi, Ankara.

Sgraffitto? Erişim: 01.01.2020. <https://www.dersimiz.com/terimler-sozlugu/sgraffitto-nedir-ne-demek-16412>

Şan Aslan, Perihan. (2012). Çok Yönlü Olarak Kiç Olgusu Ve Seramik Sanatı İle Olan İlişkisi. 6. *Uluslararası Eskişehir Pişmiş Toprak Sempozyumu, Eskişehir*. s. 37-51. Erişim: 29.12.2019. <http://pismistoprak.tepebasi.bel.tr/bildiriler/bildiri6.pdf>

Şenyapılı, Önder. (2003). *Neyi, Neden, Nasıl Anlatıyor Karikatür Kim, Niye Çiziyor !?*. Ankara: ODTÜ Geliştirme Vakfı Yayıncılık ve İletişim. A.Ş. Yayınları.

Sipahioğlu, Ahmet. (2007). Bir Kimlik: Cemal Nadir. *Yedi Dergisi*, 1, s. 66-71. Erişim: 02.09.2019. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yedi/issue/21834/234764>

Takashi Murakami, And Then, When That's Gone. Erişim: 01.11.2019
<http://www.beyazart.com/sanatci/Takashi-Murakami>

Teodor Kasap, Diyojen Dergisi Kapağı. Erişim: 14.09.2019.
<https://www.wannart.com/osmanlida-mizah-ve-karikatur/>

Toby Buonagurio, Times Square Times: 35 Times. Erişim: 30.12.2019.
https://www.yomitime.com/mta_art/08.html

Toptaş, Rahşan. (2017). Türkiye'de Pop Sanat Ve Resim. *Journal of International Social Research*, 10/51, s. 434-444. Erişim: 16.11.2019.

http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt10/sayi51_pdf/3sanattarihi_arkeoloji_cografya/toptas_rahshan.pdf

Turhan Selçuk, Abdülcanbaz. Erişim: 02.10.2019.
<https://alkislarlayasiyorum.com/icerik/340965/abdulcanbaz-ve-turhan-selcuk-karikaturleri-albumu/1>

Umay, Zeki. (2009). Altan Gürman'ın Sanatında Değer Ve Görünüm. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1/4, s. 95-105. Erişim: 11.11.2019.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/20663/220433>

Yağlı, Ali. (2018). Çizgi Romanlarda Dil ve Kültür Aktarımı. *Social Sciences Studies Journal*, 4/23, s. 4945-4351. Erişim: 05.02.2019.
<http://www.sssjournal.com/DergiTamDetay.aspx?ID=887&Detay=Ozet>

Yağlı, Ali. (2018). Çizgi Romanlarda Kullanılan Bazı Semboller Ve Beden Dili. *Journal of Social And Humanities Sciences Research*, 24/5, s. 1437-1445. Erişim: 05.02.2019. <http://www.jshsr.org/DergiPdfDetay.aspx?ID=497>

Yıldız, Ozan Ali. (2017). *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Çizgi Roman*. İstanbul: On İki Levha Yayıncılık.

Yılmaz, Mehmet. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*, Ankara: Ütopya Yayınevi.

Yılmaz, Osman. (2015). Sanat Akımları Üzerinden Gelişen Disiplinlerarası Sanat. *Journal of Turkish Studies*, 10/10, s. 997-1012. Erişim: 15.10.2019.
http://www.turkishstudies.net/files/turkishstudies/761505687_48Y%C4%B1lmazOsman-sos-997-1012.pdf

Yoshitomo Nara. 2017. Erişim: 02.02.2020.
<https://www.timeout.com/newyork/blog/yoshitomo-nara-discusses-the-importance-of-drawing-and-zen-serenity-to-his-work-032817>

Yoshitomo Nara. 3 Workss: Dish. Erişim: 02.02.2020.
<https://www.mutualart.com/Artwork/3-Works--Dish/DA53FF38869FE1BE>

Warhol, Andy. (2011). Gene Swenson'la Söyleşi. Charles Harrison, Paul Wood (Ed.) *Sanat ve Kuram 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi* (S. Gürses, Çev.), 790-793. İstanbul: Küre Yayınları.

William Hogarth, Before&After. Erişim: 21.05.2019.
<https://www.laphamsquarterly.org/roundtable/ovids-game>

William Hogarth, A Horlot's Progress Plate IV.
<http://exhibits.library.northwestern.edu./spec/hogarth/women4.htm>