

## TÜRK KARİKATÜRİSTLERİN ÇİZDİĞİ ÇOCUK KAHRAMANLAR ARACILIĞIYLA KENTTEKİ TOPLUMSAL DEĞİŞİMLERİ VE FARKLI DÖNEMLERİN MİZAH ANLAYIŞINI DEĞERLENDİRMEK

### EVALUATING SOCIAL CHANGES IN THE CITY AND THE SENSE OF HUMOUR IN DIFFERENT PERIODS THROUGH CHILD HEROES DRAWN BY TURKISH CARTOONISTS

Gülnaz ÇETİNKAYA

Hacettepe Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi  
Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü  
[gctinkaya@hacettepe.edu.tr](mailto:gctinkaya@hacettepe.edu.tr)  
ORCID: 0000-0002-5099-394X

#### ÖZ

**Geliş Tarihi:**

18.01.2025

**Kabul Tarihi:**

04.03.2025

**Yayın Tarihi:**

27.03.2025

**Anahtar Kelimeler**

Mizah,  
Çocuk,  
Karikatür,  
Dönem,  
Değişim.

**Keywords**

Humor,  
Children,  
Cartoon,  
Period,  
Change.

Her dönem, insanlar yarattıkları kahramanlar aracılığıyla mizah anlayışını ve toplumsal değişimleri yüzyılların ötesine taşır. Yaratılan kahramanlar, farklı dönemlerde yüklendiği yeni işlevlerle toplumun sözcüsü olur, eğlenerek sorgular, güldürerek rahatlatır ve bir şeyler öğretir. Sözlü gelenekten yazılı kültüre geçişte mizah kahramanlarının kendine yer bulduğu yeni alanlardan biri de mizah dergileri olmuştur. Tarihi 1800'lü yıllara dayanan Türk mizah dergileri, ilk dönemlerde sözlü edebiyat geleneğinden beslenerek yarattığı kahramanlarla değişim, dönüşüm ve yenilikleri aktarmaya çalışmıştır. 1960'lardan sonra ise mizah dergilerindeki kahramanlar, toplumun içinden seçilmiş, belirli özellikleriyle ön plana çıkan kişiler olmuştur. Bu dergilerde çocuk kahramanlara da yer verilmiştir. Çocuk kahramanlar; içinde buldukları toplumu, değişimleri anlamaya çalışan, sorgulayan, zeki, hazır cevap ve kendi döneminin hayallerini, yaratıcılığını ortaya koyan bir özelliğe sahiptir. Bu makalede toplumsal değişim ve farklı dönemlerin mizah anlayışı, çocuk karikatür kahramanları aracılığıyla tespit edilecek ve tartışılacaktır. Makalede "Hüdaverdi", "Avanak Avni", "Fırat" ve "Kral Şakir" adlı çocuk karikatür kahramanları incelenecektir. Karikatürlerdeki içerikler göstergebilim, metin merkezli bakış açısına dayalı içerik analizi ve kültürel çözümlenmelerle ele alınacaktır.

#### ABSTRACT

Each period carries its sense of humour and social changes beyond centuries through the heroes they create. The heroes are created to become society's spokesperson with the new functions they assume in different periods, make us question by having fun, comfort us by making us laugh and teach us something. In the transition from oral tradition to written culture, humour magazines were one of the new areas where humour heroes found a place for themselves. Turkish humour magazines, which date back to the 1800s, tried to convey change, transformation, and innovations, with the heroes created by feeding on the oral literature tradition of the early periods. After the 1960s, the heroes in humour magazines were selected from within the society and came to the forefront with specific characteristics. Child heroes were also included in these magazines. Child heroes have the characteristics of trying to understand their society and the changes, questioning, being intelligent, being ready to respond, and revealing the dreams and creativity of their own period. This article will identify and discuss social change and the sense of humour of different periods through children's cartoon heroes. The article will analyse children's cartoon heroes named "Hüdaverdi", "Avanak Avni", "Fırat" and "Kral Şakir". The contents of the cartoons will be handled with semiotics, content analysis based on text-centred perspective and cultural analysis.

**DOI:** <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1622539>

**Atf/Cite as:** Çetinkaya, G. (2025). Türk karikatüristlerin çizdiği çocuk kahramanlar aracılığıyla kentteki toplumsal değişimleri ve farklı dönemlerin mizah anlayışını değerlendirmek. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 15(1), 108-124.

## Giriş

Mizah, kendi döneminin gerçekliklerinden beslenir ve toplumsal değişimler, farklılıklar, yenilikler mizahın önemli kaynaklarını oluşturur. Bir toplumun kültürel belleğine dair söylemlerini, estetik ve yaratıcı bakış açısını mizahi yaratılarından tespit etmek mümkündür. Her toplumun kendine özgü mizah geleneği vardır. Bu gelenek, ait olduğu toplumun sosyo-kültürel yapılarına göre anlamlandırılabilir ve açıklanabilir. Çünkü yaratıcılık ve yaşam tarzı en yalın hâliyle kendini mizahi yaratılarda gösterir. Her dönem ve kuşak mizah anlayışını ve toplumsal değişimleri yarattıkları kahramanları aracılığıyla yüzyılların ötesine taşır. Bu kahramanlar, kendinden önceki dönemlerin mizah anlayışından izler taşıırken değişen sosyo-kültürel şartlarda kendilerine yüklenen yeni işlev ve rollerle toplumun sözcüsü olur, eğlenerek sorgular, güldürerek rahatlatır ve bir şeyler öğretir. Böylece bu kahramanlar, kuşakların beklentileri, hayalleri, isteklerinin, çatışmalarının taşıyıcısı ve aktarıcısı durumuna gelir.

Toplumsal değişimler, edebî yaratım ortamlarını, kültür aktörlerini, ürünlerini ve bağlamlarını da değiştirmiştir. “Yaşayış biçimi değiştiğinde kültür yapısı da estetik yaratıcılık kaynağı da değişim ve dönüşümlere uğramıştır” (Yıldırım, 1991: 512). Toplumsal yapıdaki değişim sözlü kültür ortamında da değişimlere neden olmuştur. Sözlü kültür ortamında halk, değişim ve yenilikleri yarattığı kahramanlarla anlatmıştır. “Nasreddin Hoca, Karagöz, Hacivat, Bekri Mustafa, İncili Çavuş, Keloğlan” gibi kahramanlar halkın sözlü kültür belleğinde fıkralarda, geleneksel Türk tiyatrosunda, masallarda eleştirel ve mizahi bir üslupla toplumun sözcüsü olmuşlardır. Onlar söylenilmeyeni söyleyerek kendi dönemlerinin kültürel panoramasını ortaya koymuşlardır. Çünkü sözlü kültürde her kahramanın öyküsü “paylaşılan bilgi olarak herkesi bir araya getirir. Sözlü kültürde bilgi, bireysel bir deneyim değil toplumsal bir olgu” olur (Sanders, 2019: 23). Yerleşik yaşam ve yazılı kültür ortamı kendi teknolojilerini ve kültürel bağlamlarını yaratırken sözlü geleneğin tamamıyla bağlarını koparmamıştır. Sözlü geleneğin kahramanları yeni kültür ortamında kendilerine yüklenen yeni rollerle yaşatılmış, böylece onların değişen bağlamlardaki yeni öyküleri “yazılı kültürde yaşamı etkilemeye devam etmiştir” (Sanders, 2019: 16). Yeni kültür ortamında değişen teknolojiyle sözlü geleneğin kahramanları yazılı kültür mekânlarında yer almaya başlamıştır. Bu kültürel bellek mekânlarından biri mizah dergileri olmuştur. Sözlü kültür kahramanları halkın muhayyilesindeki yerini ve işlevlerini yeni bellek mekânları olan mizah dergilerinde devam ettirmişlerdir. Tarihi 1800’lü yıllara dayanan Türk mizah dergileri ilk dönemlerde sözlü edebiyat geleneğinden beslenerek yarattığı kahramanlarla (Karagöz, Köroğlu, Hacivat, İncili Çavuş, Nasreddin Hoca vb.) değişim, dönüşüm ve yenilikleri aktarmaya çalışmıştır. Bazı mizah gazete ve dergileri adlarını bu kahramanlardan almıştır. Örneğin İncili Çavuş ve Karagöz (1908), Mizahi Nasreddin Hoca (1920), Yeni Nasreddin Hoca (1936) adlı mizah dergileri bunların birkaçıdır. Sözlü kültür kahramanlarının yanı sıra sözlü kültür ortamı anlatı türleri de Orta Oyunu, Meddahlık vb. gibi gazete ve dergi isimlerinde kullanılmıştır (Çetinkaya, 2006). Farklı dönemlerin mizah dergi ve gazetelerinde yer alan sözlü kültür kahramanları kent yaşamında değişen toplumsal yapıda yüklendikleri yeni işlevlerle halkın mizah geleneğini devam ettirmişlerdir. Örneğin Yeni Köroğlu adlı mizah gazetesinde destansı bir halk kahramanı olan Köroğlu, halka Latin harflerini öğretirken görülmektedir (Su, 2020). Köroğlu bir destan kahramanı olarak sözlü kültür belleğindeki halk için, halkın yararına mücadele etme işlevini yeni ortamında da devam ettirmiştir. Köroğlu yazılı kültür ortamında halkı bilgilendirme, inkılapları ve yenilikleri tanıtmanın ideal bir kahramanı olmuştur. Böylece mizah dergileri sadece güldürmemiş, aynı zamanda eğitimin, yeniliklerin, toplumsal değişimin aktarıldığı yeni kültürel bellek mekânları olma işlevini uzun yıllar boyunca devam ettirmiştir.

Sosyo-kültürel yapıdaki değişimler ve teknolojiye yenilikler yeni mizah dergilerinin ve kahramanların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Farklı dönemlerde toplumun ihtiyaç ve beklentileri değişmiş, gazete ve dergilerde ele alınan konular ve kahramanlarda farklılıklar meydana gelmiştir. Özellikle 1960’lı yıllarda mizahı besleyen en önemli kaynak kent hayatı, kente göçler, kentli insan tipleri olmuştur. Çünkü bu dönem ve sonrasında kırdan kente çok yoğun bir göç hareketi başlamıştır. Bu göçler neticesinde büyük kentlerde çok farklı yerlerden gelen insanlar yeni kültürel ortamlar oluşturmuştur. Böylece göç sadece fiziki bir yer değiştirme hareketi olmamış, insanlar geldikleri yerlere dair yaşantılarını, geleneklerini vb. de yeni kent ortamına taşımıştır. Gazete ve dergilerdeki karikatür kahramanları, özellikle 1960’tan sonra kırdan kente göç eden insanların sorunlarını, uyumsuzluklarını, kente dâhil olma biçimlerini ve çabalarını anlatmaya başlamıştır. Bu kahramanlar çatışma, problemler ve kente uyum çabalarının yarattığı trajikomik öykülerin aktarıcılığını yapar hâle gelmişlerdir.

1960’lardan sonra yaratılan karikatürlerdeki kahramanlar, toplumun içinden seçilmiş, belirli özellikleriyle ön plana çıkan kişiler olarak görülmüşlerdir. Bu kişilerin kentteki gündelik yaşamları karikatürlerin en önemli konularından birini oluşturur. Çünkü gündelik hayatı anlamak Lefebvre’nin de belirttiği gibi “toplumu kavramanın, onu tanımlamanın en akılcı yöntemidir”(2007: 40). Gündelik yaşam, toplumsal değişim

dinamiklerinin ayrıntılı olarak değerlendirilebileceği alandır. Kent mekânlarının toplumsal ilişki ve değişim biçimleriyle nasıl üretildiği, tüketildiği ve anlamlandırıldığı da gündelik yaşam tezahürlerinden okunabilir. Lefebvre, toplumsal süreç ve bireysel deneyimler dikkate alınmadan kentin sadece yapısal unsurlardan yola çıkılarak çözümlenemeyeceğini belirtir (2007: 40). Bu bağlamda toplumsal yaşamda bireysel deneyimler önem kazanmıştır. Mizah gazetelerinde bireysel hayat deneyimlerinin çözümlenebileceği kahramanlardan biri de çocuklar olmuştur. Çocuk kahramanlar, yeni bir zamanın, dönemin temsilcisidir. Her çağ kendi değişim ve dönüşümlerini yarattığı gibi “kendi neslini ve kuşağını” da yaratmaktadır. “Kuşaklarla birlikte kültür, kültürle birlikte kuşaklar değişmektedir. Her kuşak dünyayı değiştirmek isterken kültür de değişir. Dolayısıyla kuşaklararasılığın da özünü değişim ve dönüşüm oluşturur” (Özdemir, 2019: 128). Karikatürlerde çocuklar değişim ve yeniliklerin en iyi görüleceği hedef kitle olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü yeniliklerin kabulü ve yayılması çocuklar ve gençler arasında hızlı bir şekilde gerçekleşir. Onların yaşam tarzı ve yenilikler karşısındaki tutumları kültürel değişimlerin temel dinamiklerini yorumlama açısından önem taşır. Karikatürlerde çocuğun kendi akrabalarıyla olan iletişimi, yeni unsurları anlama ve çözümlenme açısından önemlidir. Çocuğun kendinden önceki kuşaklarla olan iletişimi ise değişen ve farklılaşan kültürel unsurları anlamada önem taşır. Çocuk kahramanların; içinde buldukları toplumu, değişimleri anlamaya çalışan, sorgulayan, her şeyi olduğu gibi kabul etmeyen, zeki, bilge, hazır cevap, verdikleri cevaplarla şaşırtan, sorgulatan ve kendi döneminin hayallerini, yaratıcılığını ortaya koyan özelliği toplumsal yapıyı oluşturan ortak kabulleri, uzlaşmaları, çatışmaları ve etkileşimleri tespit edebilme açısından önem taşımaktadır. Bu bağlamda kentte toplumsal değişimleri ve yaşam tarzını farklı dönemlerde yaratılan çocuk kahramanlar aracılığıyla tespit etmek mümkündür. Bu çalışmada çocuklar kahramanlar aracılığıyla karikatürlerdeki içerikler göstergebilim, metin merkezli bakış açısına dayalı içerik analizi ve kültürel çözümlenmelerle ele alınacaktır. Çalışmada ilk olarak incelenecek çocuk karikatür kahramanı, Sezgin Burak tarafından 1964 yılında yaratılan “Hüdaverdi”, ikincisi 1973 tarihinde Oğuz Aral tarafından yaratılan “Avanak Avni”, üçüncüsü 2003 yılında Uğur Gülsoy tarafından yaratılan “Fırat” ve sonuncu ise 2016 yılında Varol Yaşaroğlu tarafından yaratılan “Kral Şakir” dir. Bu çalışmada, dönemlerin beğeni, zevk ve düşüncelerini şekillendiren kitlelerin büyük çoğunluğunun çocuk ve gençler olduğuna, karikatürlerin pedagojik, sosyolojik ve kültürel anlamda veriler sunduğuna ve bu verilerin hem toplumsal değişimleri hem de değişen mizah anlayışını tespit etmede kullanılacak bir kaynak olduğuna dair değerlendirmeler yapılacaktır. Kuşaklar ve dönemler arasındaki değişimleri anlama ve çözümlenmede çocuk karikatür kahramanlarının yerine ve işlevine dair öneriler sunulacaktır.

### **1960'ların Kenti ve Kentin Zeki, Afacan Çocuğu Hüdaverdi**

Kentler çok eski dönemlerden beri değişim ve dönüşümün önemli mekânları olmuştur. Teknoloji, iktisadi hayat, üretim tarzlarındaki değişimler, farklı düşünme biçimleri yeni şehirlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Antik kentler, sanayi, turizm, endüstri kentleri, post modern, post-ekolojik kentler gibi farklı isimlendirmeler de kentin belirtilen dönüşümlere bağlı yapısını ortaya koyar niteliktedir. Kent ve kent yaşamı ile ilgili çalışmalar çok eski dönemlere kadar dayanmaktadır. Ama özellikle 1960'lar, dünyada kent çalışmalarının arttığı yıllar olarak görülmektedir. Bu durumun temel nedeni 2. Dünya Savaşından sonra kurulan yeni kentler, kent planlamaları ve kentin kültür çalışmaları ile birlikte farklı disiplinleri buluşturan bir alan olarak görülmesi düşüncesidir (Uğur 2005:10-11). Türkiye’de 1960’lı yıllardan itibaren kırdan kente çok yoğun bir göç hareketi yaşanmıştır ve kentleşme yoğun olarak görülmüştür. Göçlerle oluşan yerleşme ve barınma sıkıntıları neticesinde gecekondulaşma oranı artmaya başlamıştır. Bu durum gecekondu ve çevresinde altyapı dâhil olmak üzere pek çok sorunun ortaya çıkmasına neden olmuştur. “Gecekondu, kent içinde farklı kültürel atmosferleri ve kimlikleri taşıyan, alışılmışın dışında bir kentsellik sunarak farklı bir toplumsal dünyanın temsili olarak Türkiye’de ön plana çıkmıştır” (Danış ve Karakaş, 2021:295). Özellikle bu dönemin siyasi düşünce tarzı ve sanayi odaklı üretimin yarattığı imkânlar kentleri bir cazibe merkezi hâline getirmiştir. 1960’lı yıllar Türkiye’de kent araştırmalarında hızlı kentleşme, planlama, büyüme ve emek gücünün kentleşme dönemi olarak nitelendirilmiştir (Tekeli, 2009; Şengül, 2017).

Kent hayatı ve kentleşme konuları bu dönemde farklı alanlarda ele alınmaya, tartışılmaya başlamıştır. Kentsel değişimin yarattığı kültürel dönüşümlerden mizah dergi ve gazeteleri de etkilenmiştir. Karikatüristler, yaşadıkları kentin tanık oldukları problemlerini mizahi bir dille anlatmaya çalışmışlardır. Bu dönem kent hayatını anlatan karikatür serilerinden biri de “Bizimkiler” olmuştur. Bizimkiler adlı karikatür bandı Sezgin Burak tarafından 1964

yılında çizilmiştir ve uzun yıllar Hürriyet gazetesinin eki olan Extra'da yer almıştır. Bu karikatür dizisinde 1960'lı yılların ikinci yarısından itibaren değişen sosyo-kültürel ve ekonomik şartların yarattığı kentsel çevre ele alınmaktadır. Olayların mekânı İstanbul'dur ve olaylar İstanbul'un bir mahallesinde geçmektedir. Burada yaşayan mahallelinin birbirleriyle olan ilişkileri anlatılmaktadır. Karikatür dizisinde İstanbul'un mekân olarak seçilmesinin nedeni o yıllarda oldukça fazla göç alan kentlerin başında gelmesidir. Bu bağlamda İstanbul, kentsel değişimin en iyi gözlemlenebileceği mekânlardan birisi olmuştur.

Karikatür bandının ana kahramanlarını Ali Bey ve Hüdaverdi oluşturmaktadır. Ali Bey çekirdek aileye sahiptir ve kentli aile tipini sembolize etmektedir. Onu genellikle eşi Gönül Hanım ile birlikte ev ortamında görürüz. Ali Bey elinde piposu, gazetesi ve kitabı ile entelektüel bir kentli tipini temsil etmektedir. Ali Bey'in evinin içini gösteren karikatür bantlarında O, her zaman elinde kitap ya da dergi ile görülmektedir. Bu durum, onun kentteki okur yazar kitlenin, yazılı kültür belleğinin temsilcisi olduğunun göstergeleri olarak yorumlanabilir. Ali Bey'in evinin içindeki eşyalar ve giyim kuşamı ise Batıyı özellikle Fransa'yı hatırlatmaktadır. O, genellikle kitabını "berjer" adı verilen tek kişilik koltukta okumaktadır. Koltuğun yanında veya arkasında ise "abajur" bulunmaktadır. Berjer koltuk, 1720'lerde Fransa'da kullanılmaya başlayan bir koltuk çeşididir. Döneminde statü ve belirli bir dönemin estetik anlayışının göstergesi olarak kullanılmıştır. Türk evlerine ise 20. yy. da girmiştir (Özel, 2020:137). Abajur da Fransızca kökenli bir kelimedir ve o da Avrupa'da 17. yy. da kullanılmaya başlanmıştır (Eroğlu,2011:24). Ali Bey'in evindeki bu tek kişilik koltuk ve abajur, Batılı bir kent hayatının göstergesi olarak yorumlanabilir. Ev içinde eşyalardaki göstergeler Ali Bey'in giyim kuşamında da görülmektedir. Ali Bey, genellikle gömlek ve kumaş pantolon giymekte, papyon ya da kravat takmaktadır. Onun giyim kuşam göstergeleri de Batılı kentli tipine işaret etmektedir. Özellikle bu dönem karikatürlerinde giyim-kuşam kentli yaşamın en önemli göstergelerinden biridir. Ali Bey gibi mahallede gündelik yaşamda karşılaşılan diğer insanların da takım elbise, elbise, şapka vb. gibi modern giyim tarzına sahip oldukları görülmektedir. Bu bağlamda Ali Bey'in kendisi ve evinin içi idealize edilmiş toplumsal değerler, kurallar ve yaşam tarzının sembolüdür.

Ali Bey'in sürekli diyalog hâlinde olduğu kişi ise Hüdaverdi'dir. Hüdaverdi, mahallenin akıllı, zeki, afacan, yaratıcı ve hazır cevap çocuğudur. O, dış dünyanın gerçekliğini yansıtan bir kahramandır. Çünkü o dönemde çocuk genellikle sokaktadır. Sokak, çocukların oyun oynadığı, doğayı tanıdığı, insanlarla karşılaştığı, yeni bir şeyler öğrendiği bir yerdir. Mahalle ise "tek yapı ölçeği ve bağlantı elemanı olan sokak aracılığıyla okunurluğa sahip olur" (Alver, 2019: 216). Sokak aynı zamanda farklı yaşamların karşılaşma alanı, değişimin, dönüşümün ve hareketin merkezidir. Ali Bey'in evinin içi idealize edilen değerleri yansıtırken sokak, farklı düşüncelerin ve realitenin merkezi durumundadır. Hüdaverdi karikatürlerde genellikle Ali Bey'in kapısını çalan, kapının önünde diyalog kuran ve eşikte olan bir kahramandır. O, dış dünya (mahalle, sokak) ile iç dünya (ev içi) arasındaki sınırda(eşikte)dir. Hüdaverdi, dışarda gözlemlediklerinin Ali Bey tarafından kendisine anlatılanlarla aynı olmadığını görmekte ve gerçekliklerin acımasızlığıyla okuyucuyu yüzleştirmektedir. Çünkü dış dünyanın gerçekliği ile iç dünyanın idealize değerleri aynı değildir. Bu iki farklı durumun yarattığı çatışma, Hüdaverdi'nin temsil ettiği mizahın kaynağını oluşturmaktadır. Hayal edilen, istenilen ve masalsi olanla karşılaşılanın, tanık olanın yarattığı karşıtlıklar, zıtlıklar, farklılıklar gülünç durumları ortaya çıkarmaktadır. Ali Bey, yeni kentli yaşamı temsil ederken, Hüdaverdi kendi dışındaki geleneksel dünyanın aktarıcılığını yapmaktadır. Hüdaverdi'nin ailesi ve mahallede karşılaştığı pek çok kişi kentli yaşama uyum sağlamaya çalışan ama geleneklerinden kopamamış insanları sembolize etmektedir.

Ali Bey yazılı kültürü temsil ederken, Hüdaverdi sözü etkili bir şekilde kullanır. Henüz okula gitmediği için sözler ve anlatılanlar onun dünyayı anlama ve tanımasında önem taşımaktadır. O, yetişkinlerle diyalog halindedir. Sorular sorar, çözümler üretir, ilişkilendirir, çıkarımlarda bulunur ve şaşırtır. İletişime ve öğrenmeye diğer çocuklar gibi açık bir kahramandır. Hüdaverdi, Ali Bey'e sürekli sorular sormakta ve akıl danışmaktadır. Ama ondan aldığı cevaplarla tatmin olmamakta ve yaptığı akılcı çıkarımlarla şaşırtmaktadır. O, yetişkinlerin yaşama bakışını sorgulayan bir çocuktur. Özellikle kalıplara bağlı kalmaktan hoşlanmaz. Yetişkinlerin kalıp ve kurallara dayalı eğitim anlayışlarını eleştirir. Yaratıcılık, özgünlüğü kısıtlayan dayatmaları kabul etmez. Ali Bey, toplumsal davranış biçimlerini, nezaket kurallarını ona tekrar hatırlatırken Hüdaverdi bunlara kendince tepki gösterir. Ali Bey, Hüdaverdi'yi seven ve onun isteklerini yerine getirmeye çalışan bir yetişkin durumundadır. Onu dinler, isteklerini yapmaya çalışır, onun için kaygılanır ve onu korur. Ali Bey, onun için sınırlanacak bir yerdir. Annesinin dayacağından, dışardaki korkulardan ve gerçekliklerden kaçılan bir liman gibidir. İletişim odaklı bu ilişkide şiddete yer yoktur.

Bizimkiler adlı karikatür dizisinde politik ve ideolojik söylemin ön plana çıktığı bir yapı yoktur. Bu durumda 1960'lı yılların siyasi ortamının etkisi büyüktür. Karikatürlerde ev içi ilişkiler, toplumsal düzen ve değerlere bağlılık vurgusu yapılmaktadır. Sokak'ta yaşayan ve suç işleyen gençler de kötü olarak gösterilmez. Sokakta "Pırtık, Çolak ve Sezai" vardır. Onlar da mahallenin gençleridir. Genellikle işledikleri suçlarla karşımıza çıkarlar. Mahalleli onları da kendi içlerine almaya çalışır ve toplumsal düzenin içine dâhil etmek ister. Bakkal, onlara dükkanını emanet eder, yaşlı bir amca onlardan arabasını tamir etmesini ister. Mahalleli onlara sorumluluk ve iş vererek onları toplumsal yaşama dâhil etmek ister. Böylece toplumun dışına itilmezler ve ötekileştirilmezler. Pırtık, Çolak ve Sezai, içinde buldukları dönemin sorunlarına duyarlı olmaya çalışır ama bunda da çok başarılı olamazlar.

1960'lı yılların kent hayatının anlatıldığı bu karikatür bandında kent yaşamına ve onun getirdiği yeniliklere, değişimlere, düzene açık olmanın ve birbirine saygının önemi vurgulanmaktadır. Değerlerine bağlı, ondan kopmayan ama bir yanıyla da değişim ve dönüşüme açık, düzeni ve kuralları olan bir kentli yaşam tarzının ön plana çıktığı bir mizah anlayışı dergide görülmektedir. Şiddet, iletişimsizlik, eğitim anlayışı bu dönem kent yaşamının eleştirilen temel unsurları durumundadır.

### **1970'lerin Kenti ve Köy ile Kent Arasında Eşikte Bir Kahraman Avnak Avni**

1970'li yıllar Türkiye'de kente yönelik göç hareketlerinin devam ettiği yıllardır. Bu dönemde kentler sanayi, teknoloji ve eğitim alanlarında cazibe merkezi hâline gelmiş kırdan kente olduğu gibi küçük kentlerden büyük kentlere de göç hareketi başlamıştır. 1970'li yıllardan sonra kentteki kalkınma hızı eski düzeyini yitirmiş ve yüksek enflasyon, alt yapı sorunları, konut hizmetlerinde yetersizlikler ve gecekondulaşma hızı artmaya başlamıştır (Tekeli, 2009). Kente göç edenlerin kent ortamına tam olarak uyum sağlayamamasının yarattığı durumlar ve bu durumlarla baş etme şekilleri yaşamın farklı alanlarında dile getirilmeye başlanmıştır. Kentlinin yaşadığı sorunlar, grup kimliği, kente taşınan gelenekler, kent ortamında oluşturulan yeni kültürel davranış biçimleri ve beğeniler mizahı besleyen ana kaynak olmuştur. Gecekondu ve çevresi bir yönüyle geleneğin ve geleneksel olanın yaşandığı, diğer yönüyle de kentin sorunlarının anlatıldığı, gösterildiği yeni söylem biçimlerini oluşturmuştur. Burası aynı zamanda "kente sığamayan kültürel kodların aktarım mekânı olarak zengin kültürel mirasa da ev sahipliği yapmıştır" (Özünel, 2021). Böylelikle kent ortamında yerelliğin izlerinin sürüldüğü, geleneğin yüceltildiği, yeni kültürel ifade ve söylem biçimlerinin oluşturulduğu yerleşim birimleri oluşturulmuştur. Bu dönemde Lefebvre'nin de farklı bağlamlarda belirttiği gibi "kentsel mekân kimi zaman güçlülük de olsa kontrol ettiği kırsal mekânla simbiyoz hâlinde yaşamaya devam etmiştir ( 2014: 246). Üretim tüketim ilişkilerinin ve teknolojinin yarattığı yeni söylem ve davranış biçimlerinde, bu karşılıklı etkileşimin etkisi görünür hâle gelmiştir. Böylece kentler, sakinleriyle konuşan, onlara bir şeyler anlatan, onları ortak ilişki biçimlerinde bir araya getiren bir dil, söylem oluşturmuştur (Barthes, 2009: 210). Bu söylem, edebiyatta, müzikte ve mizah dergilerinde dile getirilmiştir. Özellikle 1970'li yıllar, gecekondulaşma, mahalle kültürünün yarattığı yeni kültürel ifade biçimlerinin kent üzerinden okunduğu göstergelerini yaratmıştır. Bu göstergeler kent yaşamına, kentteki değişim ve dönüşümlere ışık tutmuştur. Bu değişime ışık tutan göstergeleri ele alan mizah dergilerinden biri "Gırgır" olmuştur. Gırgır Dergisi, Gün gazetesinin mizah eki olarak 1972 tarihinde yayın hayatına başlamıştır (Çetinkaya 2006). Dergi, çok uzun yıllar boyunca kendi döneminin siyasi, sosyal, ekonomik olaylarını mizahi bakış açısıyla ele almış, çok kısa sürede kahramanlarını yaratmış ve okuyucu kitlesine onları benimsetmiştir. Dergide yaratılan yeni kahramanlar halkın içinden seçilmiş, halkın sorunlarını anlatan ve kendinden önceki mizah kültüründen beslenen kahramanlar olmuştur. Bu kahramanların en ilgi çekenlerinden biri de "Avnak Avni" dir.

Avnak Avni, Oğuz Aral tarafından çizilmiş bir çizgi kahramandır. Karikatürist Oğuz Aral'ın, Gırgır dergisinde getir-götür işlerini yapan bir gençten esinlenerek yarattığı Avnak Avni tipi; ilk kez Gırgır'ın 23 Mayıs 1973 tarihli 42. sayısında yayımlanmıştır. Oğuz Aral, ilk olarak Avnak Avni'yi genç bir delikanlı olarak çizer ve kendi döneminin zeki, bitirim, uyanık zanneden saf ve sevimli bir avanaklığa sahip genç tipinin eleştirisini yaptığını belirtir<sup>1</sup>. Daha sonra ise O, Avnak Avni'nin çocukluğunu çizer ve bu kahraman okuyucu tarafından çok sevilir. Çocuk Avnak Avni'nin kabul görmesinin belki de en önemli nedenlerinden biri kendi kültürel belleğimizde yer alan haksızlıklara boyun eğmeyen, kendince mücadele etmeye çalışan, saf, temiz, zeki bir "Keloglan" imgesini

<sup>1</sup> Konuyla ilgili ayrıntılı bilgi için <https://www.istdergi.com/index.php/sehir/karikatur-illustasyon/parmaginda-bir-marifet-olan-adam-oguz-aral>

taşıyor olmasıydı. Avanak Avni, Keloğlan gibi hazırcevap değildi. O, “dığıl dığıl” gibi anlamsız birtakım sözler söyleyen, daha çok yaptıklarıyla dikkatleri çeken bir kahramandı. Kırdan kente ve küçük kentlerden büyük kentlere göçün yoğun olduğu geçiş dönemin kahramanı olarak Avanak Avni, tam olarak kentli olamamış, geldiği yerle bağlarını koparamamış kişilerin ve kendi içinde yeni bir kültür ortamı yaratmış bir dönemin kahramanıydı. Avanak Avni’nin “dığıl dığıl” şeklindeki anlamsız ve uyumsuz sözleri de ne kentin tam olarak içinde var olabilmemiş ne de dışında kalabilmiş, ama bir şekilde değişime uyum sağlamaya çalışanların temsiliyetini yapmaktaydı. Kısacası O, “eşiktekileri” anlatmaktadır. Sembolik anlamda eşik, kırdan kente göçün yarattığı “geçiş eylemini sürece yayan, yönlendiren ve anlam verendir” (Stravrides, 2016: 65). Kimi zaman tekinsizdir kimi zaman da koruyucudur. Bu bağlamda “önceki toplumsal kimliğini yitiren ama henüz yenisini kazanmamış olan insanlar değişimin eşiğinde kalır” (Turner, 1977: 95). Avanak Avni, eşikteki bir kahramandır. O, çocuk kimliği ile değişimi dönüşümü ve yeniyi temsil eder. Toplumsal değişimi bu bağlamda anlamaya çalışan bir kahraman kimliğini üstlenir.

Avanak Avni de Hüdaverdi gibi bir mahallede yaşamaktadır. Mahalle, Avanak Avni karikatürlerinde de “bağlanma, bir yerle irtibatlı kılma yani kente dâhil olma biçimidir” (Alver, 2019:213). Bu açıdan kent hayatının en iyi gözlemlenebileceği alanlardan biridir. Aynı zamanda mahalle, dönemin toplumsal panoramasını sunan mekândır. Burada tanıdık ve tanıdık olmayan birbirinden ayrılır, dönemin popüler davranış ve iletişim şekilleri gözlenir, güncel takip edilir.

Avni ev içi mekânda çok görülmez, genellikle sokaktadır. Sokak, mahallenin en önemli fiziki birimlerinden biridir. Burası insanları bir araya getiren, sosyalleştiren bir günlük yaşam alanıdır (Alver, 2019: 216). Avni sokakta oynar, büyür, akran zorbalığına uğrar, yaşama dair pek çok şeyi öğrenir. Avni, aynı zamanda sokakta mahalleliyle bir aradadır. Mahalleli belirli bir ortamı paylaşan, birbiriyle ilgili, birbirine karşı sorumlu, kolektif bir kimliğe sahip insanlar topluluğudur (Alver, 2019:218). Avni mahalleli tarafından tanınır, sevilir, korunur. O, konuşmasa da mahalleli onun dilinden anlar. Çünkü mahalleliyi birbirine bağlayan yaşanmışlıklar ve aşinalıktır. Mahallede yaşamak bir aidiyet ortamına dâhil olmaktır; çünkü bizzat mahallenin kendisi bir kimlik ve aidiyet sunmaktadır. Kentsel kimliklerin en önemli sergilenme alanları ise mekânlardır (Stravrides 2016: 78). Mahalle aynı zamanda kentlerde müşterek mekânları da oluşturur. Bu bağlamda müşterek mekân “bir toplumsal grup ile bu grubun üyeleri arasında paylaşılan bir dünyayı tanımlama çabası arasındaki ilişki” dir (Stavrides 2016: 63). Bu aidiyet ve ilişki biçimi grup bilincinin oluşmasını sağlar. Ortak sevinç ve hüznler grubu birbirine bağlayan özelliklerdir. Avni bazen dışlanır, bazen akran şiddetine maruz kalır, bazen anlaşılmaz ama yine de o gruptan biridir. Grubun içinde kendi dilince yer almaya çalışır. Avni’nin mahallesinde mahalleliyi bir araya getiren en önemli unsur futboldur. Bu bağlamda o dönemde “bir kent ritüeli olan fanatizm ve fanatik taraftar olgusu”nu<sup>2</sup> karikatürler üzerinden okumak mümkündür. Futbol kent yaşamında grup kimliğini oluşturan ve pekiştiren bir spor dalı olmuştur. Avni, bir spor takımının taraftarı değildir. Ama yine de bu grubun içinde yer almaya çalışır. Onu bazen bir taraftar grubunun pankartını taşıırken ve sloganlara eşlik ederken bazen de esnafın tuttuğu takımın kaybetmesine kendi çıkarı için üzülürken görürüz. Çünkü başarısızlığın getirdiği mutsuzluk, sinir, öfkeden grubun diğer üyeleri gibi kendinin de etkileeneceğini bilir.

Avni, sessizliğinin verdiği görünmezliğe tahammül edemez. Görünür olmak ister o nedenle farklıdır. Görünür olmak için farklı yollar dener. Onun yaşadığı dönemde görünürlük “güç ve maddiyatla” ilgilidir. O nedenle bazen radyodan dinlediği kahramanın özelliklerine sahip olmak ister. Ama hayal edilenle gerçeklik aynı olmaz. Yediği dayanın acısını radyodan çıkarır. Bazen de kendi akranlarının dikkatini çekmeye çalışır. Varlığını yaptıklarıyla görünür hâle getirir. Avni’nin görünür olma çabası kalabalıklar içinde yalnızlaşan insanın görünür olma çabasının bir ifade biçimi olur.

Avni’nin mizahı toplumsal gerçekliklerden beslenir. O, sokakta çok farklı kişilerle karşılaşır. Onun karşısına çıkan her kişide toplumdaki bir sorunu anlamaya çalışırız. Çeviker (1993), konut ve yerleşmenin bu dönem karikatürlerinde ele alınan en önemli konu olduğunu belirtir. Bu bağlamda Gırgır dergisindeki kahramanların diyaloglarında yer alan en önemli konu barınma ve ısınma sorunudur. Gecekonducular sobalıdır ve yakacak bulamamak önemli bir problemdir. İnsanların büyük şehirlerde kendi evlerine sahip olmaması kira ve kiracılık problemini de beraberinde getirir. Ay başı korku filmlerini aratmayacak bir gün olarak nitelendirilir. Alt yapı

<sup>2</sup> Konuyla İlgili Eker, G.Ö. (2010). Futbolun Dayanılmaz Çekiciliği, Büyülenen Taraftar Portresi, Fanatizm ve Beşiktaş. *Milli Folklor*,22(85), 173-182).

sorunları, hava kirliliği, su ve elektrik kesintileri de kente dair sorunların başında gelmektedir (Çetinkaya, 2006). Avni, mahallelinin sorunlarını dinleyendir. O, ne onaylayandır, ne de reddedendir. Değerlendirmeyi okuyucuya bırakır. O, kendi dünyasında yaşadığı sorunlara kendince çözümler üretendir. Çünkü problemleriyle baş başa bırakılan bir toplumun problemlili insanı olmak istemez. Sorunların akılcı çözümlerle halledilebileceğini kendince anlatır.

Mahallede esnaf kültürü yaşar. Esnaf, “kent belleğinin tamamlayıcı unsurları” olarak nitelendirilebilir (Aral, 2023: 39). Esnaf kültürü kentlerin ticari ve ekonomik özelliklerini ve bu yapıların belirlediği sosyo-kültürel unsurları tespit etmek açısından da önem taşımaktadır. Bu bağlamda kentlerdeki esnaf, kültürel belleğin taşıyıcısı ve aktarıcısı olduğu gibi aynı zamanda mahallenin de bilgi deposu gibidirler. Onlar, mahalle ve mahalleliyle ilgili pek çok bilgiye sahiptir. Çünkü mahallede yaşayan diğer insanlarla birlikte müşterek mekânın bir unsurudurlar. Bu müşterek mekânın kullanıcıları, mekânı sahiplenir ve onu potansiyel paylaşılan bir alana dönüştürür (Stavrides 2016:109). Onlar, müşterek mekânda toplumsal sorunları da anlatan ve aktaran durumdadırlar. Dönemin güncel sorunları onların konuşmalarına yansır. Aynı zamanda bir toplumun gündelik hayatını ve gündelik hayatın kentliyi biçimlendirme sürecini de mahalle ve esnaf kültürü üzerinden değerlendirmek mümkündür. Gündelik hayat “şehirin metaforik, hayali, farazi yanını, potansiyelini, ayrıksılığını; dolayısıyla değişme imkanlarını sağlar” (Certa,2008:1). Bu bağlamda kentteki belirtilen dinamikleri gündelik yaşam ve bu yaşamın temel aktörleri olan esnaf üzerinden okumak mümkündür. Böylelikle toplumsal yapının değişen ve dönüşen ihtiyaçları, ekonomik şartlar, geleneksel meslek ilişkileri esnaf kültürü üzerinden değerlendirilebilir. Kent kültüründe manav, tatlıcı, bakkal gibi esnaf oldukça önemli bir yer tutmaktadır; onlar, mahallenin ayrılmaz bir parçasıdır. Mahalleliyi çok iyi tanırlar ve onlarla iyi iletişim kurabilen yardımsever insanlar olarak karikatürlerde yer almaktadırlar. Esnaf, Avnak Avni karikatürlerinde Avni’ye toplumsal kuralları öğreten ve hatırlatan kişiler olarak da görülmektedir. Yeri ve zamanı geldiğinde toplumun kurallarını ona anlatmaya ve hatırlatmaya çalışırlar. Dondurmacı, simitçi gibi gezgin satıcılar da büyük kentlerin önemli bir parçasıdır. Onlar, çok farklı mahalleleri gezerler ve farklı olaylarla karşılaşır. Bir anlamda gördüklerini geldikleri yere aktararak sözlü kültür geleneğini devam ettirirler. Gezin satıcılar, kentin farklı mahallerindeki değişimin, dönüşümün tanıkları durumdadırlar ve gördüklerini, işittiklerini gittikleri yerlere taşırlar. Böylelikle kentin farklı birimleri arasında bilgi aktarıcıları olarak nitelendirilebilirler.

1970’li yılların kent hayatıyla ilgili karikatürlerde ön plana çıkan bir diğer konu ulaşım. Kent kültürünün bir parçası olan otobüs, dolmuş ve minibüs yolculuklarına da karikatürlerde yer verilir. Ulaşım, bir kentin seyahat kültürüyle ilgili önemli bilgileri içermektedir. Ulaşım araçları, burada kullanılan görsel imgeler, yazılar bir kentin sosyo-kültürel yapısının yakından gözlemlenebileceği alanlarını oluşturmaktadır. İnsanların sosyal davranış kuralları, nezaket anlayışları, gençlerin ve diğer insanların şakaları, beden dili, gündelik konuşma biçimleri, moda ve kültürel grupların kendilerini ifade şekilleri kentin “okunabilir metinler” olduğunu göstermektedir. Bu hâliyle aslında ulaşım bir kentin belleğinin ve gündelik hayatının mikro ölçekteki tanıtımını gözler önüne sermektedir (Çetinkaya, 2020:143). Dönemin ulaşım sorunlarının çoğu otobüslerin fazla yolcu taşıması üzerine kuruludur. Dolmuşlar ise fazla yolcu alma yarışında olan ulaşım araçları olarak görülmektedir. Mahallede dolmuşlar, kent kültüründeki değişimin göstergesel kodlarının yansıtıldığı araçlar olarak da görülmektedir. Dolmuşların içindeki ve dışındaki yazılar, süsler, dolmuş şoförlerinin dinledikleri müzikler döneminin yaşam, sanat ve estetik zevk anlayışlarının tespit edileceği mikro alanlar olarak görülmektedir. 1970’lere damgasını vuran arabesk müzik o dönemin seyahat kültürünün de ayrılmaz bir parçası durumdadır. Müzik anlatılamayan duygulara tercüman olan, bir araç olarak kullanılır. Avnak Avni, dili dönmese de arabesk müzik kültürünün dışında kalmak istemez.

1970’li yılların kahramanı olan Avnak Avni’nin mizahında genellikle çözülemeyen toplumsal sorunlar ve bunların etkileri ön plana çıkmaktadır. Özellikle gecekondu kültürünü, kentin ve kentlinin sorunlarını Avnak Avni’nin maceraları üzerinden okumak mümkündür. Kent ortamında en büyük problemlerden biri de şiddettir. Avnak Avni, kendi yaş grubundan ya da mahalledeki Deve Dilaver’den şiddet görür ve bazen kendisi de şiddeti bir şeyleri elde etmenin yolu olarak düşünür. Avni bazen anlaşamadığında şiddete başvurur. Bazen şiddeti “hakkını” elde etmenin bir aracı olarak kullanılır. Bu bağlamda dönemin en çok eleştirilen konularından biri toplumsal şiddettir. Avnak Avni örneğinde iletişim kuramayan, duygu ve düşüncelerini etkili bir şekilde anlatamayan insanların şiddete başvurduğu ve bunun önemli bir toplumsal sorun olduğu tekrar tekrar hatırlatılır.

Avni bir çocuktur. Çocukların sınırsız hayal gücünü onda görürüz. Onun hayalleri iyi bir kaleci olmak, manavdan bol elma almak, annesinin yaptığı tatluyu tüm yasaklara rağmen elde edebilmektir. Her çocuk gibi küçük

mutluluklarla yetinir, fazlasını istemez. Yaratıcıdır, kendince bir şeyler üretir. Bu bağlamda toplumun önem verdiği bazı şeyleri de sorgular. Yardımseverdir ama bazen yardımseverliği de başına iş açar. Yaptığı yanlışlıklar, komik durumların ortaya çıkmasına neden olur. Yanlış anlaşılmalara Avnak Avni'nin komik olmasını sağlayan en önemli durumdur. Genellikle hareket komiği ön plana çıkmaktadır. İçinde bulunduğu yapıya bazı durumlarda uymaya çalışırken çoğu zaman aykırı ve uyumsuz davranışlar sergiler. Ama yaşadığı toplumun gerçeklerini anlatan bir kahraman olarak kendi döneminin sözcülüğünü yapar.

### **1980 ve 1990'larda Türkiye'de Kent Yaşamı ve Modernitenin Eşiğinde Bir Kahraman Fırat**

1980 ve 1990'lı yıllar Türkiye ve dünyada kent yaşamında önemli değişikliklerin olduğu yıllardır. Pek çok kent araştırmacısı bu değişimlerin temelinde yatan en önemli dinamiğin sanayileşme ve ekonomi olduğunu belirtmektedir. Şengül (2019), 1980 sonrası dönemi “sermayenin kentleşmesi” olarak nitelendirmiştir. Kentler sermaye birikiminin merkezi olmuştur. Tekeli (2017), bu dönemde Türkiye'nin iç piyasaya dönük kalkınma modelini terk ederek dışa açık bir kalkınma modeline geçtiğini, alt yapı ve telekomünikasyon yatırımlarına önem verildiğini ve küresel bir ekonominin gerektirdiği kurumların geliştirildiğini belirtmiştir. Bilgi ve haberleşmenin ekonomi üzerindeki etkileri kentleri de dönüştürmeye başlamıştır. Bu dönemde iletişim ve ulaşım gibi alanlarda değişim ve dönüşümler yaşanırken bireysel yaşam önem kazanmaya başlamıştır. Bu gelişmeler özellikle kentlerde yerleşme yapılarını da değiştirmiş ve dönüştürmüştür. Gecekondu kültürünün yerini yavaş yavaş apartmanlar almaya başlamıştır (Gökmen, 2011). Gecekondu alanlarında hızlı kentsel dönüşümler yapılmış, belediyece faaliyetleri bu dönem daha çok önem kazanmıştır. Ekonomik faaliyetler tüketim odaklı gerçekleşmeye başlamıştır. Avm'ler, gökdelenler vb. kent dokusunun bir parçası hâline gelmiştir.

Türkiye'nin 1980 ve 1990'lı yıllarında kentsel yapısındaki dönüşümler, özellikle kent ve politika ilişkisi dönemin mizah dergilerinin önemli konusu olmuştur. İletişimde yaşanan hızlı değişimler, toplumsal yapıda kendini hissettirmeye başlamıştır. Her teknolojik gelişme beraberinde yeni bir kültür ortamı oluşturmuş, bireylerin gündelik yaşamları ve eğlence anlayışlarında da değişimler görülmeye başlamıştır. Görselliğin yükseldiği bu dönemlerde sözlü kültür geri planda kalırken yazılı kültür ortamında değişimin yarattığı etkiler, aktarılmaya devam etmiştir. Bu dönemde “Hıbrır, Leman, Pişmiş Kelle” gibi mizah dergileri çıkmış, 2000'li yılların başında yayın hayatına başlayan “Penguen” gibi dergiler de kendi dönemlerinden önceki değişimlerin sözcülüğünü yapmaya devam etmiştir. Bu dergilerde 1980'li ve 1990'lı yılların kent yaşamındaki farklılıkların görülebileceği karikatür kahramanları yaratılmıştır. Bu kahramanlardan biri de Fırat'tır.

Fırat, Uykusuz adlı mizah dergisinde Uğur Gülsoy tarafından çizilmiş bir çocuk karikatür kahramanıdır. Fırat, 80'li, 90'lı ve günümüz yıllarının çocukluk zamanlarından izler taşıyan kahramandır. Uğur Gülsoy, kendi çocukluk dönemine denk gelen 80'li yılları ve sonraki dönemleri Fırat ile anlatmaya çalıştığını bir röportajında ifade etmiştir<sup>3</sup>. Fırat, elinde salçalı ekmeği, sokakta arkadaşlarıyla oynayan, kendi oyuncuğunu kendi yapan, Kemal Sunal filmleri izlemekten hoşlanan bir kuşağı temsil etmektedir. Farklı kuşakların beğeni, zevk ve değerleri tek bir kahramanda bir araya getirilmiştir. Fırat adlı çocuk kahramanın Hüdaverdi ve Avni'den farkı elektronik kültür ortamı araçlarının onun hayatında daha fazla yer tutmasıdır. Özellikle 1980'li yıllardan sonra başlayan teknolojik gelişimin kent ve aile yaşamındaki etkileri Fırat karikatüründe görülmektedir. Onun dünyasında televizyon vardır ve O, elinde kumandası televizyon karşısındaki koltukta bazen annesiyle bazen de tek başına oturmaktadır. Televizyon kumandasının Fırat'ın elinde olması vurgusu çocuğun yaşamında televizyonun hâkim rolünü göstermektedir. Sanders, uzaktan kumandanın kişiye bir güç sağladığını, bu gücün de daha farklı güçlerin tadını anımsattığını ve çocukların televizyon ekranını kapattıkları gibi bir insanı da fazla çaba harcamadan kapatabileceklerine inanmaya başladıklarını belirtir (Sanders,2019:154). Bu bağlamda televizyon gibi her toplumsal yenilik gençlerin kabulleriyle yaygınlaşmakta ve elektronik araçları kullanma biçimleri de kuşakların tercihlerini, iletişim şekillerini ve sosyal hayatlarını şekillendirmektedir. Özellikle 1990 ve 2000'li yıllarda etkisini daha da hissettiren dijital kültür, kuşaklar arasındaki ilişki biçimini de farklılaştırmıştır. Değişen toplumsal yapı ile “kuşaklar arası ilişkilerde gelenek kültürü bağlamı kalıplaşmanın, teknoloji ise değişim ve dönüşümün kaynağı olarak kabul edilmiştir” (Özdemir 2019:127). Bu bağlamda karikatürlerde kumanda, teknoloji bağımlısı yeni kuşakları, yetişkinler ise gelenek kültürünün kalıplarına bağlı önceki kuşaklarını temsil etmektedir. Fırat karikatüründeki çatışma zeminini yetişkinlerin kalıplara dayalı düşünceleri oluşturmaktadır. Fırat'ın etrafında

<sup>3</sup> <https://www.milliyet.com.tr/cumartesi/firat-in-annesinin-konusmalari-birebir-benim-annem-1635377>

bulunan yetişkin kadınlar, bir önceki kuşağın temsilcisi olarak geleneğe dayalı bilgi belleğini kullanmaktadırlar. Onların kalıpları “bir taraftan süreklilikleri ve ortaklıkları oluştururken diğer taraftan da ayrışmaların ve çatışmaların kaynağı hâline gelmiştir” ( Özdemir 2019:127).

1980 ve sonrası, televizyonun toplumsal yapıda, ev içi mekânlarda ve iletişim şekillerinde yarattığı değişimlerin gözlenebileceği bir dönemdir. Fırat, ev içi mekânda genellikle televizyon karşısındadır. Televizyonun yarattığı yeni kültürel ortam, aile içi iletişim şekillerini de değiştirmiştir. Aile içinde iletişimsizlik önemli bir sorun olarak ele alınmaya başlamıştır. Fırat, televizyonun karşısında olduğunda kendi dışındaki dünyaya kayıtsız kalmaktadır. Kendi çevresindeki yetişkinleri de sanal dünyanın ortamına dâhil olmaya davet etmektedir. Bu bağlamda televizyon “insanlara kımıldamadan oturmayı, çenelerini kapalı tutmayı, dinlemeyi ve elektronik olarak üretilen insan sesi taklitlerinin karşısına geçtikleri zaman duyup gördüklerini edilgen biçimde kabul etmeyi öğretmektedir” (Sanders, 2019: 154). Bu özelliğiyle televizyon ev içi gündelik hayatı şekillendiren bir araç olarak o döneme damgasını vurmuştur. Şehirlerde hayatın ağır ritmi değişmiş, eski alışkanlıklar terk edilmiş, insanlar içe kapanarak daha asosyal hâle gelmeye başlamıştır (Mutlu, 1999: 1-35; Öztürk, 2010, s. 13-26). Fırat, televizyon karşısında bulunurken etrafında bulunan yetişkinlerle iletişim kuramaz. Çünkü yetişkin ortamının sohbetlerinin dışında bırakılır, annesi onu dinlemez, kendi akrabalarından fiziki olarak daha küçük olduğu için onların sözlü ya da fiziki şiddetine uğrar.

Fırat, hayatı bir oyun gibi görmektedir. Oyunun kurallarını kendi koymaktadır. Oyunda hep birinci olmak istemektedir. Bireysel varoluş çabasını, kendi imkanlarıyla ortaya koymaya çalışan, hayaller kuran bir çocuk imgesi vardır. Bu nedenle sürekli canı sıkılır. Bu durum Fırat’ın bir şeyleri beklediği, hem de bir şeyleri aradığı alttan alta umudu barındıran kararsız bir süreçtir (Sanders, 2019: 55). O, kendince doğru bildiklerini söyler. Çocuğun saflığını, masumiyetini, iyi niyetini Fırat karakterinde de görürüz. Reel dünyanın acımasızlığına bazen duygusuzluğuna karşın O, kendi içinde büyüttüğü hayallerini gerçekleştirmek için uğraşır.

Fırat karikatüründe mahalle hayatı, komşuluk ilişkileri devam etmektedir. Bu karikatürde gecekondu hayatından çok apartmandaki komşuluk ilişkileri ön plana çıkmaktadır. 1980’li yıllardan sonra kentlerde konut biçimlerinde de önemli değişimler yaşanmaya başlamıştır. Yücel, bu yıllarda kentlerde eski gecekondu alanlarında çok katlı fakat düşük standartlı apartmanlaşmaya geçildiğini belirtmektedir (2020: 223).1960 ve 1970’li yıllarda sokak ve mahalle güncelin takip edildiği yerlerken, bu dönem karikatürlerinde özellikle ev içi mekânda kadınlar arasındaki sohbetlerden güncel olaylar takip edilmektedir. Fırat daha çok ev içi ortamda komşu çocuklarıyla ve yetişkinlerle birliktedir. Hüdaverdi ve Avni dışında olan, ev dışında toplumsal yapıyı gözlemleyen ve o yapının içinde yetişen kahramanlar Fırat daha çok ev içi ortamda yetişkinlerle iç içedir. Fakat karikatürlerde çocuklar ve Fırat’ın yüzleri görülürken çevrelerinde bulunan yetişkinlerin yüzleri görünmemektedir. Uğur Gülsoy bu durumun nedenini Walt Disney’in de kullandığı bir teknik ile açıklamaktadır<sup>4</sup>. Bu teknikte çocuğa üstten bakmamak için kamera üstten çekim yapmamaktadır. O da bu tekniği kullanarak Fırat karakterini karşıdan ve ön planda çizmiştir. Bu bağlamda yetişkinler, sözlü kültür geleneğini karikatürlerde devam ettiren kişiler olarak görülmektedir. Onların yüzlerinin görünmemesi sadece söylediklerine karikatürlerde yer verilmesi sözlü kültüre bağlı geleneksel iletişim biçimlerinin yetişkinler tarafından devam ettirildiğini vurgulamaktadır. Televizyon ile ön plana çıkan görme eylemi ve görsellik genç kuşağın yeni iletişim kültürünün önemli bir parçası hâline gelmeye başlamıştır.

Belirli kentlerin mahallelerindeki ev içi mekânlar birbirine benzer hayatların gösterge alanıdır. Bu bağlamda ev, içsellik mekânı ve güvenilir bir yerdir. Fırat evin penceresinden dış dünyanın karmaşıklığına ve gerçekliğine meydan okuyacak cesareti gösterir. Sokak ise kamusal mekândır ve hareketlerin kesiştiği ve çeşitli karşılaşma biçimlerinin olduğu yerdir (Stravrides, 2016). Sokak harekettir, değişim ve farklılıktır. Sokakta kötü tip olarak Bahattin vardır. O, sokakta güce dayalı söylemi olan kötü tipini sembolize eder. Sokaktaki kötü adam tipi içimizde yaşayan, her birimizin farklı şekillerde karşılaştığı kötüyü temsil eder, ama o yenilmez değildir. Bahattin, fakir, bazen çok sinirli olan, duygusal şarkılar söyleyen bir tiptir. Kulağının arkasında sigara taşımakta ve büyük ayakkabılar giymektedir. O, diğerlerinden farklıdır. Güçlüdür, şiddet ve güç onun söyleminin önemli bir parçasını oluşturur. Fırat onunla iletişim kurmaya çalışır ama genellikle onun sert söylemlerinden çekinir ve korkar. Onun sertliğine alçak gönüllülikle, duygusallıkla ve yardımseverlikle karşılık verir. Fırat, çocukluk döneminin hayallerini yansıtırken Bahattin ona sürekli olarak fakirliğin yarattığı toplumsal sorunları hatırlatır. Bu bağlamda

<sup>4</sup> Ayrıntılı bilgi için <https://www.milliyet.com.tr/cumartesi/firat-in-annesinin-konusmalari-birebir-benim-annem-1635377>

Bahattin dönemin toplumsal sorunlarını dile getiren ve realiteyi anlatan bir kahraman durumundadır. Bahattin'in yaşadığı gerçekliklerin zorlayıcı etkisi onun sözlerine ve davranışlarına da yansımıştır. Sokakta fiziksel ve sözel şiddet önceki dönemlerde olduğu gibi önemli bir sorun olarak görülmektedir ve sokak “tehditlerle, cezalandırmalarla, hep hissedilen duygularla, zihne değil bedene hitap eden duygularla doludur” (Lefebvre, 2014: 247). Bu dönemde de toplumsal yaşamda en çok eleştirilen konu şiddettir. Fiziki ve sözlü şiddet, sokakta ve ev içi ortamdaki şiddet trajikomik bir şekilde eleştirilmektedir.

Değişen toplumsal ve kültürel yapının etkisi ve modernitenin bireyi ön plana çıkaran özelliği bu dönem mizah anlayışında da görülmektedir. Bu karikatürde birey olarak çocuğun yaşadığı sorunlara odaklanılır. Çocuk bir bireydir ve onun isteklerinin, duygularının olduğu karikatürlerde verilen temel mesaj olarak görülmektedir. Çocuğun hayırlarına tahammül edemeyen, kalıplara bağlı yetişkin tipinin ise eleştirisi yapılır. Çünkü “çocuk için kurulu dünyanın anlam ve değerleri adeta bir yıkıntı ve harabe gibidir. Ve bu varoluş hâlinin açığa çıktığı en belirgin nitelik ise çocuğun direktiflere, yönerge ve talimatlara meydan okuyan uzlaşmaz tavrıdır” (Kurtar, 2018:s.n.y.). Bu uzlaşmaz tavrı Fırat'ı yaratıcı yapar. Genellikle evde bulduğu farklı eşyalardan yeni bir şeyler yapmaya çalışır. Terlik, kablolar, halılar vb. onun yeni bir şeyler yaratmak için kullandığı eşyalar arasında yer almaktadır. O, oyuncaklarını kendi üreten bir kuşağın devamıdır. Yaratıcılığını farklı alanlarda göstermek ister bu nedenle sürekli elinde tornavida bir şeyleri tamir etmeye çalışır. Böylece yetişkinlerin dünyasında görünür olmak ister. Çünkü O, yetişkinler tarafından hata yapan, kurallara uymayan ve istekleri bitmeyen bir çocuk olarak görülür. O da diğer kahramanlar gibi kendi döneminin değişim ve dönüşümlerinin tanıklığını yapar.

### **2000 Sonrası Türkiye’de Kent Yaşamı ve Kentin Alegorik Kahramanı Kral Şakir**

2000’li yıllar ve sonrası dünyada ve Türkiye’de yaratıcı şehir kavramının, sanatsal ve kültürel planlamaların, kentsel tasarım, kültürel bölgeler ve kültürel turizmin ön plana çıktığı dönemdir (Yücel, 2020: 208).1990’lı yıllardan sonra kültür, kentlerin gelişmesinde ve tanınmasında önemli olmuş ve kent planlamalarında kültürel öğelere daha fazla yer verilmeye başlanmıştır. Kültürü oluşturan geleneksel öğeler kent kimliğini tamamlayan önemli dinamikler olarak değerlendirilmiştir. Bu dönemde temel amaç “bölgesel ve/veya tarihi bağlamları ve kendi kimlikleriyle kentsel alanlar yaratmak” olmuştur (Tibbalds, 1992: 2). Bu düşünce kentlerde yeniden canlandırma faaliyetlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. “Kentlerin önce merkezlerinde, sonraları eski sanayi, liman alanları gibi terkedilmiş alanlarında, tarihi ve kültürel mirasın yoğunlaştığı yerlerde kentsel canlandırma ve yeniden geliştirme projeleri aracılığıyla, yepyeni mekânlar üretilmeye başlanmıştır” (Ercan, 2016:196 ). Kentte yeniden canlandırma sadece mekânlarda gerçekleşmemiş kent kimliğini oluşturan geleneksel meslekler, müzik kültürü, gastronomi, el sanatları vb. kültürel bellek unsurlarının pek çoğu hatırlatılmaya ve yaşatılmaya başlanmıştır. Hatırlatılan değerler, kültürel ekonomik yönüyle de kentsel kalkınmanın temel dinamiği olarak değerlendirilmiştir. Böylece “kentlerin kültür ve yaratıcı endüstriler temelinde sürdürülebilir kalkınmalarının gerçekleştirilmesi yaklaşımı yaygınlık kazanmıştır” (Özdemir, 2020: 4).

Bu dönem dijitalleşmenin kent yaşamında etkisini daha yoğun bir şekilde gösterdiği dönem de olmuştur. Teknolojideki gelişmeler, kentleri değiştirdiği gibi kentlerdeki iletişim biçimlerini de değiştirmiştir. Castells’ e göre yeni toplum bilgi ve iletişimi ön plana çıkarmakta ağlar çevresinde organize olmakta ve akımlar çerçevesinde yaşamaktadır (Castells, 2013). Dijital dünya sadece toplumu değiştirmekle kalmamış aynı zamanda mekânı da dönüştürmüştür. 2000’li yıllardan sonra kentler sadece fiziki olarak tanımlanmamış aynı zamanda dijital dünya ağındaki yeri ve konumlarına göre tanımlanmaya başlanmıştır. Dijital dünya kentlerin sınırlarını ortadan kaldırmıştır. Kentleri keşfetme ve deneyimleme biçimlerini değiştirmiştir. Bu şekilde “hakiki deneyimin (Erfahrung) yerini geçici deneyim (Erlebnis)” almaktadır. “Deneyim sahibi özne olarak flaneürün bir zamanlar modernitenin eşliğinde yürüme eylemiyle gerçekleştirdiği tanık olma durumu yerini postmnemonik toplumun kentsel mekânında yürüyen bir bant üzerinde önünden hızla geçen hareket hâlindeki parçalı görüntülerin karşısındaki anlık tanıklığa” bırakılmaktadır (Connerton’dan aktaran Parmaksız, 2019: 19).

Kültürün ve dijitalleşmenin ön plana çıkarıldığı kentlerde insanların çok farklı işlevler için kullanabilecekleri kamusal alanlar da önem kazanmıştır. Özellikle boş zaman kavramının modernite ile değişmesiyle mekânlar çok işlevli hâle gelmiş, alışveriş, eğlenme ve yeme-içme gibi pek çok unsuru bünyesinde bulunduran yeni sosyal alanlar olan alışveriş merkezleri popülerleşmiştir. Kentin kaotik kalabalıklığından, betonlar arasındaki sıkışmışlığından kaçışın mekânları ise parklar, bahçeler ve açık alanlar olmuştur. Dünyada ve Türkiye’de pek çok kentte büyük parklar ve yeşil alanlar oluşturulmaya başlanmıştır. Buralar, kent insanının spor yaptığı, dinlendiği,

huzur bulduğu yeni kaçış alanları olmuştur. Post ekolojik anlayışla birlikte kentlerde çevreye dayalı yaklaşımlar önemslenmiş, hobi bahçeleri kent çevrelerinde insanların hafta sonunu geçirdikleri ve yerel olanı deneyimledikleri alanlar olmaya başlamıştır. Bu dönem şehirleri, güçlü bir ekolojik söylem oluşturmuş ve çevre farkındalığı daha da artmıştır. Teknolojinin sunduğu imkânlar çevreci bir anlayışa adapte edilmiş, elektrikli araçlar, bisikletler vb. ön plana çıkmıştır. Yavaş şehir, yavaş turizm vb. gibi düşünce hareketleri de ekolojik söylemin sonucu olmuştur. Yeni dünyanın küreselleşen kentlerinde geleceğe vurgu önem kazanmıştır.

21. yüzyılda kent yaşamını değiştiren ekonomik ve teknolojik unsurlar pek çok alanda etkisini göstermiştir. Bu alanların başında da yaşam tarzı, felsefe ve sanat gelmiştir. Edebî eserler çevreci bakış açısını daha çok ortaya çıkarırken, ütopya ve gelecek söylemleri bu eserlerde kendisini daha da belirginleştirmiştir. Mizah kültürü de bu değişimden payını almıştır. Özellikle son dönemlerdeki mizah anlayışlarını çevreci, ütopyik ve bilimsel söylemler şekillendirmeye başlamıştır. Fablların kahramanları yeni dünyada üstlendikleri rollerle ön planda olmaya başlamış, değişen kültürel yapıya, yalnızlaşan insana, farklılaşan yaşam tarzlarına dayalı vurgular daha çok ön plana çıkmıştır. Mizah kültürünün çocuk kahramanları artık çevrelerinde gördükleri sorunları anlatan, onlara dikkat çeken değil aynı zamanda akılcı ve bilimsel çözümler üretenler de olmuşlardır. Bu dönemin mizahını şimdi ve geleceğe dayalı kurgular oluşturmaya başlamıştır.

2000’li yıllardan sonra Türkiye’de oldukça popüler olmuş çocuk mizah kahramanlarından biri “Kral Şakir”dir. Hüdaverdi, Avanak Avni, Fırat yazılı kültür çağının sözlü gelenekten beslenen kahramanlarıken Kral Şakir dijital kültürün şekillendirdiği bir mizah kahramanıdır. Diğer kahramanlar, mizah dergilerinde yaratılmışken Kral Şakir, Varol Yaşaroğlu tarafından 2016 yılında Cartoon Network Türkiye için yaratılmış bir çizgi dizi kahramanı olmuştur (Yeten, 2022:57). Kral Şakir, yayımlandığı tarihten itibaren çok sevilen bir çocuk kahramanıdır. Dijital kültür ortamında çok sevilen Kral Şakir’in daha sonra çizgi romanları da yayımlanmaya başlamıştır. Bu durum, kültürel değişimlerin karikatür ve mizah anlayışındaki dönüşümlerini ortaya koymaktadır. Bir dönem popüler yazılı kültür kahramanları (Çizgi-karikatür, Hüdaverdi-1964) sonraki yıllarda elektronik kültür ortamında yer alırken (Sinema, Hüdaverdi Pırtık-1971) günümüzde elektronik ortamının popülerleştirdiği kahramanlar, popüler olduktan sonra yazılı kültür ortamında yer almaya başlamıştır. Günümüzde dijital kültür yazılı kültür ortamının dışında farklı alanları da etkilemiştir. Kral Şakir oyuncakları, tişörtleri, kalemleri, kalemlikleri, aksesuarları vb. bu etkinin ekonomik yönünü ortaya koymaktadır.

Kral Şakir, kendinden önceki dönemlerde yaratılan diğer karikatür kahramanlarından farklıdır. Bu çizgi dizide kahramanlar hayvanlardır. Kral Şakir, aslan bir baba ve kedi bir annenin yavrusudur. Onun ailesi ve arkadaş çevresinde farklı hayvanlar vardır ve her birinin farklı özellikleri bulunmaktadır. Kimisi meraklıdır, kimisi yemeğe düşkündür, komiktir, kimisi bilgedir. Kısacası yaşamda karşımıza çıkabilecek çok farklı özellikteki kahramanlar bir aradadır. Bu çizgi dizi yaşam tarzları, görünüşleri, istekleri farklı olsa da ortak değerlerin insanları bir araya getiren ve biz olabilmenin keyfini yaşatan temel dinamikler olduğunu hatırlatmaktadır.

Sözlü kültür ortamının masallarında çok farklı özellikleriyle bir araya getirilen kahramanlar dijital kültür ortamının yeni mecralarında serüvenlerini devam ettirmektedir. Bu bağlamda dijital kültür, sözlü geleneğin kalıplarını, anlatımlarını yeni bir ortamda görsel bir kimliğe büründürmüştür. Yeni çağın kahramanları sözlü kültürden devraldıklarıyla kent ortamının heterojen yapısının, farklılıklarının ve artan göçlerle değişen çehresinin alegorik hikâyesini yükledikleri yeni işlevlerle anlatmaya devam etmektedir. Bu bağlamda dijital kültür ortamı, kendinden önceki yazılı ve sözlü kültür unsurlarını içine alarak görsel bir dünya yaratmaktadır. Bu görsel dünyada geleneksel unsurlar, modern dünyanın değerleri ve fantastik unsurlarla bir araya getirilmektedir. Kral Şakir hem geçmişi hatırlatmakta hem yaşadığı dünyanın sorunlarını dile getirmekte hem de geleceğe dair hayaller kurmaktadır. Bu bağlamda geçmiş, şimdi ve gelecek kurgusu olayların ana eksenini oluşturmaktadır. Geçmişe teknolojik bir araçla çoğunlukla zaman makinesiyle gidilmekte ve içinde bulunulan andan geriye gidiler ve hatırlamalar gerçekleştirilmektedir. Böylece kültüre ve kültürel belleğe dair unsurlar yeniden canlandırılmaktadır. Kent yaşamında ve dijital dünyada geçmiş, gizemli ve merak edilen unsurları içinde barındırmaktadır. Bu nedenle modern dünyanın sinemasını, dizisini besleyen en önemli konu mitoloji, tarih ve masaldır. Kral Şakir’i bir macerasında geçmişin en eski sporunu keşfetmek için Kars’a giderken bir diğerinde ise hayali bir gezegene seyahat ederken görürüz. Kent kültürüne egemen olan kültürü yeniden canlandırma anlayışını çizgi dizinin farklı bölümlerinde görmek mümkündür.

Kral Şakir’in dünyasında diğer kahramanların dünyasında olmayan zamanda ve uzayda yolculuk gibi konulara oldukça fazla yer verilmektedir. Hüdaverdi, Avanak Avni ve Fırat’ta gerçekliklerden beslenen hayaller bu

dönemde yerini bilinmeyen, gizemli dünyalara bırakmaktadır. Geçmiş zamanların hayalleri ise bu dönemin realitesi olarak görülmektedir. Teknolojideki yenilikler genellikle var olan bir probleme dikkat çekmek amacıyla kullanılmaktadır. Kahramanlar, yaşadıkları dönemin güncel sorunlarına yabancı değillerdir. Özellikle doğanın korunması, çevrenin temiz tutulmasına yönelik çevreci bakış açısının ön plana çıktığı ve toplumsal mesajların verildiği de görülmektedir. 2000’li yıllardan sonra çevre ve hava kirliliği gibi konular kentlerle ilgili planlamalarda oldukça fazla ele alınan ve tartışılan konular olmuştur. Kral Şakir’de bu konu üzerinde çok durulmaktadır. Örneğin Kral Şakir Geri Dönüşüm adlı kitabın konusunu Mirket adlı kahramanın keşfettiği geri dönüşüm aleti oluşturmaktadır. Bu alet dünyadaki çöplerden geri dönüşümle kurtulabilmek için kullanılabilir (Yaşaroğlu, 2013). Geri dönüşüm günümüz kentlerinin en önemli konularından biridir. Özellikle post ekolojik şehirlerde çöpleri geri dönüştürmek için pek çok şey yapılmaktadır. Kral Şakir’de geleceğe dair ütopyik kurgulamalar, var olan kentsel bir soruna dikkat çekme, izleyici ve okuyucuları bu şekilde bilinçlendirme anlayışına dayanmaktadır. Onun maceralarında ütopya, gerçeküstülükler ve fantastik unsurlar ön plandadır. Mizahi unsurları sağlayan da bilinmezliğin yarattığı şaşırtıcı ve beklenmedik durumlar olmaktadır. Kahramanların bu durumları çözmek için yaptıkları, mizahi durumların oluşmasına neden olmaktadır.

Kral Şakir’in sorunları ele alma ve çözme şekilleri değiştiği gibi mücadele ettiği varlıklar da farklılaşmıştır. Kral Şakir, Avanak Avni gibi Deve Dilaverle, Fırat gibi Bahattin ile mücadele etmemektedir. O ve arkadaşları yeni kent yaşamında artık mikroplarla, virüslerle ve canavarlarla savaşmaktadır. Dijital kültür, modern dünyanın görünmeyen düşmanlarına karşı savaşan kahramanlarını yaratmıştır. Kahramanların bu savaşlarında ise özellikle hedef kitle olan çocukları bilinçlendirme ve onları belirli konularla ilgili bilgilendirme amaçları ön plana çıkmaktadır. “Maske, hijyen ve sosyal mesafe” bu dönem söylemlerinin önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Böylece her kuşak problemleriyle ve bu problemlerle baş etme yöntemleriyle de anılmaktadır. Hastalıklardan korunma kadar bu dönemde sağlıklı yaşam da ele alınan konuların başında gelmektedir. Özellikle kent yaşamının oluşturduğu hareketsiz yaşam ve aşırı tüketim eleştirilen konuların başında gelmektedir.

Bu dönem kentlerinin en önemli problemlerinden birini tüketim kültürü odaklı yaşam ve mekânlar oluşturmaktadır. Tüketim kültürünün çizgi dizideki temsilcisi ise Fil Necati olarak görülmektedir. O, sürekli bir şeyler yemek istemekte ve doymamaktadır. Bu özelliği ile her şeyi yanlış anlayan, sevimli komik kahraman olarak görülmektedir. Fil Necati ile mizahi hâle büründürülen aşırı tüketim, bazı bölümlerde sağlıklı beslenme ve diyet konularıyla önemsenen ve dikkat çekilen bir konuya dönüşmektedir. Kent yaşamında aşırı tüketim ve hızlı yaşamın yarattığı sorunlar karikatürde mizahi bir öge olarak kullanılmıştır.

1980’li yılların kent hayatını şekillendiren televizyon kültürünün etkisi özellikle 2000’li yıllardan sonra yerini bilgisayarın yarattığı yeni kültür ortamlarına bırakmıştır. Bu ortamların şekillendirdiği kültürel ifade biçimleri, yarattığı sorunlar özellikle sosyal medya bağımlılığı Kral Şakir’de ele alınan konuların başında gelmektedir. O ve etrafında bulunanlar elektronik kültür ortamının araçlarını etkili bir şekilde kullanmaktadırlar. Onların dünyasında video oyunları, bilgisayar ve televizyon vardır. Bu araçlar, kent kültürünün yarattığı eğlence hayatının ve boş zamanların vazgeçilmezleri durumundadır. Bu dönemde özellikle bilgisayar ve video oyunlarına bağımlılık ve bunların yarattığı şiddet konuları da önem kazanmıştır.

Diğer dönemlerde olduğu gibi bu dönemde de öfke, şiddet, hakaret ve hırs gibi olumsuz duygulara yönelik eleştirel bir tavır görülmektedir. Yardımlaşma, nezaket, alçakgönüllülük, dostluk, yalan söylememe dönemin değer verilen davranışları arasında yer almaktadır. Ele alınan mizah kahramanlarının en önemli özellikleri meraklı ve yaratıcı olmalarıdır. Kral Şakir’de de çocukların yaratıcılıkları geliştirilmeye çalışılmaktadır. Özellikle bilim ve bilimsellik kavramları Kral Şakir’de yer verilen önemli konulardır. “Mirket” adlı kahraman çok zeki bir bilim hayvanıdır. Laboratuvarında karmaşık icatlar yapmaktadır. Çocukların hayal dünyası karmaşık icatlarla geliştirilmeye çalışılmaktadır. Bu anlatımlarla yaratıcılık kavramını şekillendiren en önemli unsurların teknoloji, hayal dünyası ve mevcut şartlar olduğu görülmektedir. Bilim kadar özgürlük, çocuk hakları, eşitlik de önem verilen konular arasındadır.

Bu dönem mizahı aynı zamanda kültürel değerleri tanıtmaya, anlatma gibi bir işleve de sahiptir. Özellikle yeme-içme kültürüyle ilgili pek çok şeye çizgi dizide yer verilmektedir. Dürüm, döner, lahmacun, pilav üstü kuru vb. gibi yiyecekler kültüre ait unsurlar olarak görülmektedir. Bu şekilde anlatılan kent ortamında kültürel yeniden canlandırma gerçekleştirilmektedir. Kral Şakir ve arkadaşları dijital dünyanın tüketim odaklı yaşam tarzında ütopya, eğitim ve yaratıcılık odaklı bir mizahın temsiliyetini yapmıştır.

## Sonuç

Çocuk kahramanların gözüyle kent yaşamının ve mizah anlayışının ele alındığı bu çalışmada farklı kuşakların mizah anlayışını belirleyen en önemli dinamiklerin toplumsal yaşam, ekonomi, eğitim ve teknoloji olduğu görülmektedir. Her kuşak bu dinamiklerin meydana getirdiği değişim ve dönüşümleri kendi döneminin bakış açısıyla anlatmaya ve aktarmaya çalışmıştır. Kuşakları birbirine bağlayan ortak değerlere bağlılık karikatürlerde kültürel süreklilik çizgisini oluştururken farklılık; söylem, ifade biçimleri ve imge yaratımlarında görülmeye başlamıştır. Böylece kuşaklar yaşadıkları çağın özelliklerine göre yaratımlarını ve beğenilerini şekillendirmiştir. Kuşaklar arasındaki farklılıkların tespit edileceği en önemli kitle ise çocuklar ve gençler olmuştur. Bu nedenle çocuk mizah kahramanları eleştiren, sorgulayan ve yenilikleri aktaran özellikleriyle mizah dergilerinde yer almışlardır. 1960, 70' li yılların mizahını şekillendiren en önemli yaratım kaynağı, toplumsal sorunlar ve gündelik yaşam biçimi olmuştur. Bu dönemin mizahı, gerçekliklerden beslenmiş, kent hayatı, kentleşme, çarpık kentleşme, gündelik hayatta yenilik, değişim ve dönüşümlerin yarattığı durumlara alışma biçimleri, zıtlıklar, çatışmalar ve uyumsuzluklar mizahın temel konularını oluşturmuştur. Mizahi anlatım bu dönemlerde söylenilmeyeni söyleme ve psikolojik rahatlama aracı olma işlevini devam ettirmiştir. 1980'li yıllar ekonomik ve teknolojik değişimlerin yaşandığı yıllar olmuştur. Bu alanlardaki değişimler kentlerdeki yaşam şekillerini de farklılaştırmıştır. Gecekonduların yerini apartmanlar almaya başlamış, ev içi ilişkiler ön plana çıkmış ve televizyon bu dönem kendi kültür ortamını yaratmıştır. 60'lı, 70 ve 80'li yıllarda sokaktaki insanın realist öyküsünü anlatan kahramanlar 2000'li yıllardan sonra masalsi, hayali ve fantastik yaşamın gizemli dünyalarına yolculuk yapanların yeni arayışlarını, keşiflerini bazen de kaybedişlerini anlatmaya başlamıştır. Böylece toplumsal gerçeklikler kadar bilinmeyen ve merak edilenlerin yarattığı absürtlükler de mizah anlayışını şekillendirmeye başlamıştır. Söylenilmeyeni söyleme yerini yaşanmamış olanları deneyimleme ve bu deneyimlere başkalarını ortak etme anlayışına bırakmıştır. Bu dönemin mizahi anlatıları içinde yaşanan dünyanın sorunlarına yönelik çözümlerin icatlarla, keşiflerle ve bilimsel buluşlarla mümkün olacağını göstermiştir. Realiteden kaçış ise hayali dünyalara seyahatlerle, keşiflerle gerçekleşmeye başlamıştır. İçerik, konu, imge ve anlatım şekilleri değişse de mizah her dönem cesur olanların hikâyelerini aktarmıştır. Cesaretin söylemleri ve cesurların davranış biçimleri zamanlara göre değişmiştir. Bütün değişimlere rağmen karikatürün dünyasında toplumu biz yapan değerler değişmemiş, nezaket, hoşgörü, alçakgönüllülük, yalan söylememe, yardımseverlik gibi değerlerle ilgili mesajlar verilmiştir. Mizahın yaratıcı ve aktarıcısı durumundaki çocuk ise akıllı, zeki, meraklı, yeniliklere ve öğrenmeye açık, yaratıcı, merhametli olma özelliğini her dönem korumuştur. Karikatürler çocuğun bakış açısıyla kendi döneminin sorunlarını, değerlerini kentteki kültürel değişim, dönüşümleri süreklilik bağlamında yüzyılların ötesine taşıyan kültürel bellek mekânları olmuştur.

## Çıkar Çatışması Beyanı

Yazar, bu makalenin araştırma, yazarlık ve/veya yayın süreci ile ilgili herhangi bir potansiyel çıkar çatışması olmadığını beyan eder.

## Mali Destek

Yazar, bu makalenin araştırılması, yazılması ve/veya yayınlanması için herhangi bir mali destek almamıştır.

## Yayın Etiği Beyanı

Çalışmada etik dışı bir husus bulunmadığını, araştırma ve yayın etiğine özenle uyulduğunu beyan ederiz.

## Yazar Katkı Oranı

Birinci yazar % 100

## Etik Kurul İzni

“Türk karikatüristlerin çizdiği çocuk kahramanlar aracılığıyla kentteki toplumsal değişimleri ve farklı dönemlerin mizah anlayışını değerlendirmek” adlı çalışma kapsamında herhangi bir anket, mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, ya da başka görüşme teknikleri kullanarak katılımcılardan veri toplamadığımı, insan ve hayvanlar üzerinde deney, vb. yapmadığımı, kişisel verilerin korunması kanununu ihlal etmediğimi, sorumlu yazar olarak

bu belgenin doldurulması noktasında diğer yazarları haberdar ettiğimi bildirir; Bu çalışmanın etik kurul izni gerektirmeyen çalışmalardan olduğunu sorumlu yazar olarak beyan ederim.

### Kaynakça

- Acar, S. (2012). Fırat'ın annesinin konuşmaları birebir benim annem. <https://www.milliyet.com.tr/cumartesi/firat-in-annesinin-konusmalari-birebir-benim-annem-1635377>
- Alver, K. (2019). Mahalle. K. Alver (Ed.), *Kent Sosyolojisi* içinde (ss. 213-231). Çizgi Kitabevi.
- Barthes, R. (2009). *Göstergebilimsel serüven* (M. Rıfat, S. Rıfat, Çev.). YKY Yayınları.
- Castells, M. (2013). *Ağ toplumunun yükselişi/ enformasyon çağı: ekonomi, toplum ve kültür* (E. Kılıç Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Certeau, M. (2008). *Gündelik hayatın keşfi I* (L. A. Özcan, Çev.). Dost Kitabevi.
- Çetinkaya, G. (2006). *Gırgır dergisi'nin Türk halk bilimi açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Çetinkaya, G. (2020). Hafızanın dönüşen mekânları seyahat blogları: kent kültürünü seyahat bloglarından okuma denemesi. *Milli Folklor*, 32(16), 138- 151.
- Çeviker, T. (1993). *Gelişim sürecinde Türk karikatürü*. Adam Yayınları.
- Danış M. S., & Karakaş, M. (2021). Türkiye'de gecekonduların araştırılması. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(2), 394-410. DOI: 10.32709/akusosbil.885410
- Eker, G.Ö. (2010). Futbolun dayanılmaz çekiciliği, büyülenen taraftar portresi, fanatizm ve Beşiktaş. *Milli Folklor*, 22(85), 173-182.
- Ercan Akkar M. (2016). Endüstri sonrası kentlerin değişen ve dönüşen kamusal mekânları. *Planlama*, 26(3), 193-203. doi: 10.14744/planlama.2016.21931
- Eroğlu, G. (2011). Abajur hakkında ne biliyoruz? *Vocational Education*, 6(1), 23-35.
- Gökmen, G. P. (2011). Türkiye'de apartmanlaşma süreci ve konut kültürü. *Güney Mimarlık*, 5, 12-17.
- Gürpınar, S. (2024) On parmağında on bir marifet olan adam: Oğuz Aral. <https://www.istdergi.com/index.php/sehir/karikatur-illustasyon/parmaginda-bir-marifet-olan-adam-oguz-aral>
- Lefebvre, H. (2007). *Modern dünyada gündelik hayat*. (I. Gürbüz, Çev.). Metis Yayınları.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi*. (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Özdemir, N. (2019). Kuşaklararasılık ve kültürel değişim. *Çocuk ve Medeniyet*, 4(7), 125-149.
- Özdemir, N. (2020). Yaratıcı kentler ve yaşayan kültür. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 1-22.
- Özel, Y. (2020). Berjer koltuğun hikâyesi. *International Journal of Social and Humanities Sciences*, 4(2), 137-164.
- Sanders, B. (2019). *Öküzün A'sı*. (S. Tahir, Çev.) Ayrıntı Yayınları.
- Özünel, Ö. E. (2021). *Eşiktekiler: gecekondularında insan-zaman-mekân*. Geleneksel Yayıncılık.
- Parmaksız, M. Y. (2019). Belleğin mekânından mekânın belleğine: kavramsal bir tartışma. *İlef Dergisi*, 6, 7-26.
- Senem, K. (2018). Benjamin ve Flaneur olarak çocuk. *Arke Logos Dergisi*, 6, sny.
- Stavrides, S. (2016). *Müşterek mekân*. (C. Saraçoğlu, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Su Ener A. (2020). Halka Latin harflerini öğreten bir mizah gazetesi :Yeni Köroğlu. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 47(57), 57-88.
- Şengül, H. T. (2017). 1920'den günümüze Türkiye'de toplumsal yapı ve değişim. F. Alpkaya, B. Duru (Der.), *Türkiye'de Kentleşme Deneyiminin Dönemlenmesi*. içinde (ss. 407-453).Phoenix Yayınevi.
- Tekeli, İ. (2009). *Modernizm, modernite ve Türkiye'nin kent planlama tarihi*. Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Tibbalds, F. (1992). *Making people-friendly towns*. Essex: Longman.
- Turner, V. (1977). *The ritual process*. Cornell University Press.

- Uğur, Y. (2005). Şehir tarihi ve Türkiye’de şehir tarihçiliği: yaklaşımlar, konular ve kaynaklar. *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi*, 6(9), 9-26.
- Yaşaroğlu, V. (2013) *Kral şakir geri dönüşüm*. Eksik Parça Yayınları.
- Yeten, G.(2022) Kültür aktarımı bağlamında “Kral Şakir çizgi film serisi”analizi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Yıldırım, D. (1991). Dede korkut’tan ozan barış’a dönüşüm. *Türk Dili*, 1(570), 505-530.
- Yücel, C. (2020).20. Yüzyıl dünya ve Türkiye kentleşmesi üzerine bir derleme. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3, 200-230.

## EXTENDED SUMMARY

Each period carries its sense of humour and social changes beyond centuries through the heroes they create. While bearing traces of the humour of previous periods, these heroes become the spokesperson of the society with new functions and roles attributed to them in the new period, making them question by having fun, comforting them by making them laugh and teaching them something. Thus, these heroes become the carriers and transmitters of the generations' expectations, dreams, wishes and conflicts. In the transition from oral tradition to written culture, one of the areas where humour heroes have found a place for themselves has been humour magazines. Turkish humour magazines, whose history dates back to the 1800s, tried to convey change, transformation and innovations with the heroes (Karagöz, Koroğlu, Hacivat, İncili Çavuş, Nasreddin Hoca, etc.) created by feeding on the oral literature tradition in the early periods. These heroes continued to maintain their functions in cultural memory in a new field. While the settled life and written culture environment created its own technologies and cultural creation contexts, it did not wholly break its ties with the oral tradition. The heroes of the oral tradition continued to be kept alive in the new cultural environment with new roles assigned to them.

Changes in social structure and innovations in technology have led to the emergence of new humour magazines and heroes, and newspapers have been the places where these heroes have reached a broad audience. Cartoon heroes in newspapers and magazines revealed the humour understanding of society shortly and effectively. The heroes in the cartoons created after the 1960s are seen as people selected from society who stand out with specific characteristics. Children also have an important place in these cartoons. Child protagonists have the characteristics of trying to understand their society, the changes, questioning, not accepting everything as it is, being intelligent, ready to answer, surprising and questioning with their answers, and revealing the dreams and creativity of their own period. Some child heroes bear traces of the humorous heroes of oral culture, especially Keloğlan's physical appearance, words and behaviours in the context of cultural continuity. This article will identify and discuss social change and the sense of humour of different periods through children's cartoon heroes. The first children's cartoon hero to be discussed in the article is "Hüdaverdi" created by Sezgin Burak in 1964, the second is "Avanak Avni" created by Oğuz Aral in 1973, the third is "Fırat" created by Uğur Gülsoy in 2003 and the last is "Kral Şakir" created by Varol Yaşaroğlu in 2016. The topics in the cartoon selections featuring these heroes will be discussed and evaluated under family life, education, miscommunication, peer pressure, neighbourhood culture, professional culture, food and beverage culture, cultural changes, urban culture, vanishing values, social media, etc.

Through cartoons, social changes in the city will be discussed in the contexts of cultural continuity, change and transformation. Changes in socio-cultural structure and innovations in technology have led to the emergence of new humour magazines and heroes. The needs and expectations of society have changed in different periods, and the subjects and heroes dealt with in newspapers and magazines have also changed. Especially in the 1960s, the most important source of humour was urban life, migration to the city and urban people. A very intense migration movement from rural to urban areas started during and after this period. As a result of these migrations, people from very different places started to create new cultural environments in big cities. Thus, migration was not only a physical relocation movement, but people also carried their lives, traditions, etc., from where they came to the new urban environment. Caricature heroes in newspapers and magazines, especially after 1960, started to depict the problems, incompatibilities, ways of inclusion and efforts of people migrating from rural to urban areas. These heroes became the transmitters of tragicomic stories of conflicts, problems and efforts to adapt to the city.

In cartoons, children appear as the target audience where change and innovations can be seen best. Because the acceptance and spread of innovations occurs rapidly among children and young people. Their lifestyle and attitudes towards innovations are important in interpreting the fundamental dynamics of cultural changes. In cartoons, the child's communication with his/her peers is important in understanding and analysing the new elements, and communication with the previous generations is important in understanding and analysing the changing and differentiating cultural elements. The characteristics of child heroes who try to understand the society they are in, the changes, and questions, do not accept everything as it is, are intelligent, wise, ready to answer, surprise and question with their answers, and reveal the dreams and creativity of their period are important in terms of identifying common assumptions, compromises, conflicts and interactions that make

up the social structure. In this context, it is possible to determine the social changes in the city through child heroes created in different periods and the lifestyle of the period in which they were created. The contents of the cartoons will be analysed through semiotics, social linguistics and cultural analysis. In this study, content analysis will be made, and the effect of the digital culture environment on cartoons will be analysed through selected examples. In this context, firstly, it will be analysed how the heroes of the written culture of a period took place in the electronic culture environment. Then, it will be determined how the heroes of today's electronic culture environment affect the place of written culture and social life. As a result, this study will make evaluations that the majority of the masses who shape the tastes, tastes and thoughts of the periods are children and young people, that cartoons provide pedagogical, sociological and cultural data, and that these data are a source to be used in determining both social changes and the changing understanding of humour. Suggestions on the place and function of children's cartoon heroes in understanding and analysing the changes between generations and periods will also be presented.