

KARİKATÜRÜN GÜZEL SANATLARDA VE GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMINDA TANIMI

Elif ATAMAZ
Lefke Avrupa Üniversitesi, KKTC
eatamaz@eul.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-3896-2227>

<i>Atf</i>	Atamaz, E. (2024). Karikatürün Güzel Sanatlarda ve Görsel İletişim Tasarımında Tanımı. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (1), 32-46.
------------	---

ÖZ

Tek başına anlam içeren, mesajı yazı kullanmadan da izleyiciye iletebilen, semantik anlamı güçlü, etkili bir iletişim sanatı olan karikatür; görsel imgeleri akıllıca ve estetik becerileri ile bir araya getirerek yeni anlamlar oluşturur ve bunu yaparken mizahı kullanarak izleyicileri hem güldürür hem de düşündürür. Matbaanın icadı ile birlikte hızla gelişen yayıncılık, günümüze doğru dijitalleşen medya ortamları, yeni iletişim yöntemleri ve modern sanat akımları içerisinde karikatür her zaman önemini korumuş, diğer sanat dalları ve görsel iletişim tasarımları ile etkileşim halinde kendini yenilemiş ve varlığını sürdürmüştür. Güçlü ve etkili bir iletişim aracı olan karikatürün tanımı toplumda hala çok net değildir ve akademik ortamlarda hak ettiği yeri bulamamaktadır. Üniversitelerin güzel sanatlar ve tasarım fakültelerinde ders müfredatında ve/veya sanat etkinliklerinde pek yer verilmez. Böyle bir sorunsaldan yola çıkılarak bu makalede, karikatür sanatının öncelikle tanımı yapılmış, diğer sanat dallarıyla ortaklıkları, benzerlikleri, etkileşimi ve görsel iletişim tasarımı içerisindeki yeri ve önemi araştırılmış ve araştırmanın sonunda ne denli önemli bir sanat ve iletişim aracı olduğuna dikkat çekilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Karikatür, Güzel Sanatlar, Görsel İletişim, Tasarım, Mizah.

DEFINITION OF CARTOON IN FINE ARTS AND VISUAL COMMUNICATION DESIGN

ABSTRACT

Cartoon is an effective communication art with a strong semantic form that conveys the message to the audience without using text. It creates new meanings by cleverly and artistically combining visual images and uses humour to make the audience both laugh and think. Cartoon has always maintained its importance in the field of broadcasting, and then renewed itself in interaction with new digital media, new communication methods and modern art movements. The definition of cartoon, which is a powerful and effective communication tool, is still not very clear both in society and in academic circles. It is not included in the course curricula and/or art activities in fine arts and design faculties of universities. Based on such a problem, in this article, first of all, the art of cartoon is defined, its similarities, interaction, place and importance in visual communication design and fine arts are researched, and at the end of the research, the importance of caricature art is pointed out.

Keywords: Cartoon, Fine Arts, Visual Communication, Design, Humour.

GİRİŞ

Karikatür, mizah yoluyla çizgiyi kullanarak mesaj oluşturma sanatıdır. Karikatürde mizah sadece güldürmez, güldürürken şaşırtır, düşündürür ve toplumda bazı sorunlara farkındalık yaratır. Hatta bazı

karikatürler öyle acı gerçeklere parmak basar ki, çizgisel ifadesi komik olsa dahi izleyici gülemeyebilir. Bu nedenle karikatür, topluma ayna tutan, yol gösteren önemli bir iletişim sanatıdır. Bazen bilinen çizgi karakterler, bazen bir ünlünün portre karikatürü veya stilize edilerek komikleştirilmiş anlatımlar ile gündelik hayatımızın içinde sürekli gördüğümüz karikatürlerin tanımı ne yazık ki pek çok insan için çok net değildir ve diğer sanat disiplinleri içerisinde yerini alamamış, hep bulanık kalmıştır.

Dünyada karikatür sanatı deyince Türkiye en başarılı ülkeler sıralamasında yer alır, çünkü uluslararası yarışmalarda sürekli ödüller almış, önemli yarışmalara ev sahipliği etmiş, dünyadaki karikatür dernekleri ile sürekli iş birliği içinde bu alanda kendini ispatlamıştır. Turhan Selçuk, Selçuk Demirel, Gürbüz Doğan Ekşioğlu gibi dünyaca tanınan, eserleri uluslararası basında kapak yapılmış önemli karikatürcüler yetiştirmiştir. Fakat sokaktaki vatandaşa karikatür nedir diye sorulduğunda, eğitilmiş kişiler tarafından dahi gündelik mizah dergilerindeki balonlu çizimler tarif edilir. Yazısız, düşünce ağırlıklı karikatürler, mizahi resimlemeler olarak görülür. Yine pek çok insan için karikatürün karşılığı portre karikatürlerdir. Önemli karikatüristlerimizden Hicabi Demirci bir söyleşisinde (Alparşlan, 2010); *“Karikatür ile ilgilendiğimi söylediğimde, benim karikatürümü de çiz gibi bir cümle ile karşılıyorum”* diyerek karikatürün Türkiye’deki sınıflandırılmasını yeterli bulmadığını ve karikatür illüstrasyon ilişkisi de dahil olmak üzere karikatür türlerinin tanımlanmasına şiddetle ihtiyaç duyulduğunu açıklamıştır.

Bu makalede konu üç ana başlık altında incelenmiştir. Birinci bölümde karikatürün genel tanımı yapılmış, onu diğer sanat dallarından ayıran temel bileşenleri anlatılmıştır. İkinci bölümde karikatürün güzel sanatlar içindeki yeri, resim, illüstrasyon, heykel ve grafik sanatı ile ilişkisi tartışılmıştır. Üçüncü bölümde teknoloji ile birlikte dijital dünyada öne çıkan görsel iletişim tasarımı içerisinde kullanımı, diğer görsel iletişimin güçlü araçları olan fotoğraf ve animasyon ile ilişkileri irdelenmiştir. Bu üç bölümün sonunda sanatta olsun, görsel iletişim tasarımında olsun karikatürün diğer alanları ne kadar çok beslediği örneklerle gösterilmiştir.

KARİKATÜR SANATI

Karikatürün Türk Dil Kurumundaki tanımı (2022); insan ve toplumla ilgili her tür olayı konu alarak abartılı bir biçimde veren, düşündürücü ve güldürücü resim iken, Oxford sözlüğündeki tanımı (2023); bir şeyin, bir kimsenin, bir olayın alaylı, insanı güldürecek ve güldürürken de düşündürecek, abartılı bir biçimde çizilmiş resmi olarak geçmektedir. Bu tanımlarda 3 temel unsur vardır; anlam üretme, mizah ve çizim.

Karikatür öncelikle bir çizgi sanatıdır. İnsanlar, tarih boyunca dünyayı anlamak ve tanımlamak için iletişime ihtiyaç duymuşlar ve yazıdan önce bunu resimlemeler ile gerçekleştirmişlerdir. Bir başka deyişle insanlık var oldukça çizgi ile anlatım da var olmuştur.

Karikatürde Çizgi

Karikatür sanatında kullanılan çizgi; abartılmış, deforme edilmiş, komikleştirilmiş tasvirlerdir. İlk başlangıcında karikatür sanatı daha çok yazılı komik hikâyelerin anlatıcı resimlemeleri iken zamanla bu, daha yalın, net ve güldüren çizgilere evrilmiştir. Perkins’e göre (1975) karikatürün çizgisel ifadesinde en önemli 2 unsur; abartı (exaggeration) ve bireyselliktir (individuation). Abartı; mesajın doğrudan aktarılması, izleyicinin gözüne sokulması, akılda kalıcılığı için önemli bir unsurdur. Bir portre karikatüründe portresi çizilen kişinin, yüzündeki en dikkati çeken bölümün abartılarak daha büyük, deforme çizilmesi ile bu özellik kişi ile özdeşleştirilir. Kişinin fotoğrafına bakıldığında çok da fark edilmeyecek bir özelliği, karikatür ile izleyicilerde netlik kazanır ve o kişiyi tanımlamaya başlar. Yine konulu bir karikatürde, mesajın aktarımında başvurulan yöntem abartarak vurgu yapmaktır. Çizgide abartı, tasvir edilenin ölçülerini diğer öğelere kıyasla büyütme, şişirmek, uzatma ve deforme etme şeklindedir. Çizgilerin abartılması mesajın okunmasını kolaylaştırdığı gibi mizahı da güçlendirir. Perkins’in bireysellik (individuation) diye tanımladığı ise; çizgisel anlatım biçiminin sanatçının geliştirdiği, kendisini diğer çizerlerden ayıracak özgün anlatım becerileridir. Her karikatüristin imza niteliğinde bir çizgisel ifadesi vardır ve bu sayede nerede yayınlanırsa yayınlansın karikatürü ile

karşılaştığımızda ismini okumadan kime ait olduğunu tahmin edebiliriz. Usta bir çizer; abartıyı kullanırken çocuksu ifadelerden kaçınır, diğer çizerleri taklit etmez ve aynı üslubunu tüm çizimlerinde yansıtır. Zaman içerisinde karikatüristlerin anlatım biçimleri gelişir, yeni üsluplar edinebilirler, çünkü sürekli kendilerini geliştirmek için denemeler yaparlar; ustalaştıkça çizim stilleri oturur ve çizer ile bütünleşir.

Karikatürde Mizah

Karikatürün tanımındaki en temel öğelerden biri “mizah”tır. Batı kültüründe “humour” olarak geçen mizah kelimesi, Arapça kökenlidir ve Türkçe’de karşılığı “gülmece”dir. Ancak mizah gülme eylemine indirgenemeyecek kadar derin anlamlar taşır. Morreall gülme eylemini iki gruba ayırmıştır; anlık fizyolojik bir tepki olarak gülme ve mizahi gülme (Morreall, 1997: 5-6). İnsanlar gıdıklandıklarında, güzel bir sürpriz ile karşılaştıklarında, mutlu bir haber aldıklarında gülerler. Mizahi gülmede eylem, zihinsel ve ruhsal algılarımızın dışavurumudur ve içinde eleştiri barındırır. Morreall’in ifadesiyle (1997: 6) etrafımızda uyumsuz bulduklarımızı sorgularken güleriz. Bir şeyin uyumsuz olması demek, kafamızdaki şeylerin nasıl olduğuna ilişkin kalıpların bozulması anlamına gelir. Bireyin bir şeyi uyumsuz bulması için, kendi deneyimlerinin ve beklentilerinin konuyla ilişkili olması gerekir. Bu nedenle mizah, evrensel olabileceği gibi kültürel ve toplumsal bir olgu da olabilir ve kimi zaman bir toplumun güldüğüne diğer toplum anlam veremez veya bir kültürün değer verdiğini diğeri komik bulabilir. Morreall’in uyumsuz diye tanımladığını Hegel çelişki diye yorumlamıştır. Hegel mizahı (Hilav, 1994), zihnin bir diyalektik süreç içerisinde kendini kavraması olarak tanımlarken, kendi içinde derinlere inen benliğin, gerçek evrenin yasalarıyla karşılaştıkça çelişkilerinin başladığını ve komedinin işte tam da bu çelişkilerin açılımı olduğunu savunur (Oktar, 2018). Uyumsuzluk veya çelişki; çevremizdeki zayıflıklar, aldanmalar, bilgisizlikler, tutarsızlıklar gerçekte aklımızı meşgul eder, canımızı sıkar ve gülerken kendimizi bu olumsuzluklarla başa çıkmaya, zihnimizi onarmaya çalışırız. Michail Bakhtin, Karnavaldan Edebiyata kitabında (2001: 67-68), “*Gülmenin derin felsefi bir anlamı vardır, bir bütün olarak dünyaya ilişkin, tarih ve insana ilişkin temel hakikat biçimlerinden biridir; dünyaya dair özel bir bakış açısıdır, dünya yeni bir şekilde görülür, ama ciddi bir bakış açısından görüldüğünden daha derinliksiz değil... Dünyanın bazı temel yönlerine ancak gülme aracılığıyla ulaşılabilir*” sözleriyle mizahi gülmenin önemine vurgu yapar.

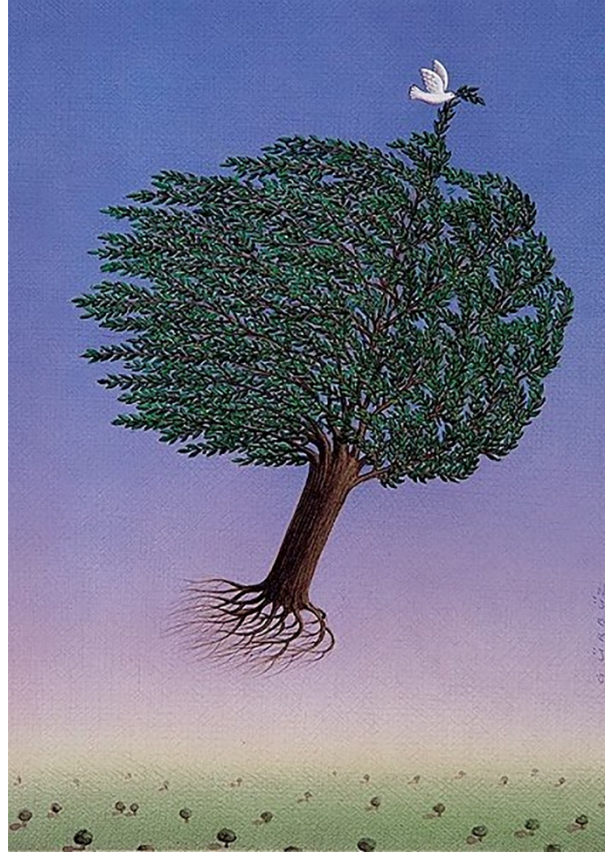
İster gülme isterse de mizah eylemi olsun ikisinde de başat özellik özgürleştirici, gerilim giderici olmalarıdır. İçinde yaşanan reel yaşamın sınırlılığının dışına çıkılır; bu eylemden kaynaklanan haz birlikte paylaşılır. Gülme eylemi birleştiricidir, kaynaştırıcıdır (Avcı, 2003). Karikatür sanatının en temel özelliği; toplumların her gün yüz yüze olduğu sorunlardan, baskının getirdiği yüklerden, gündelik hayatın ve otoritenin ciddiyetinden gülerken uzaklaşmalarını, rahatlamalarını, hafiflemelerini sağlamaktır. Ciddi konulara gülebilmek, korku kaynağından uzaklaşıp onu eleştirebilmektir. Bu nedenle tarih boyunca otoriter yönetimler, karikatür sanatını tehditkâr bulmuş, çizerlerini engellemeye çalışmıştır. Çünkü Hannah Arendt’in dediği gibi (1997: 51), otoritenin en büyük düşmanı ve onu zayıflatmanın en kesin yolu, kakkahadır (mizahtır).

Karikatürde Semantik Anlam

Karikatür çizgi ile mizah yaparken okuyucuya göstergelerden oluşan bir ileti sunar. Gösterge genel anlamıyla, kendisi o şey olmadığı halde, o şeyi çağırıştırarak iletişim sağlayan bir araçtır (Erkman, 1987: 10). Dilbilimi çıkışlı bir çalışma alanı olan göstergebilimin etkinlik alanı günümüzde dilbilimin sınırları çoktan aşmış, insana dair ve dünyanın insan için taşıdığı tüm anlamları araştıran bir bilim dalına dönüşmüştür. Tüm bu anlamların hem kavranabilmesi hem de yorumlanabilmesi için göstergebilim, yalınlaştırılmış bir çözümleme ve yeniden yapılandırma modeli sunar. Mehmet Rifat’ın ifadesiyle (2009: 23); “*çevresini anlamaya çalışan herkes bir ölçüde bir "gösterge avcısı"*”dır ve gün içerisinde gerek dilbilimsel gerek görsel göstergelerle çevrili dünyamızda, okumak istediklerimizi seçer, algılar, anlamlandırırız.

Bir başka deyişle karikatür, göstergebilimler kullanılarak yapılan iletişim sanatıdır. Göstergelerin düz anlamı yanında yan anlamları mevcuttur. Örneğin güvercin resminin bir kuşu temsil etmesi düz anlam, barışı temsil etmesi ise yan anlamdır. Karikatür daha çok bu yan anlamları kullanarak mesaj oluşturur. Yan anlamlar toplumdan topluma değişiklik gösterebilir. İzleyicinin kültürel geçmişi ve birikimi, karikatürü nasıl okuduğunu ve mesajı nasıl algıladığını etkileyecektir.

Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun Aydın Doğan Karikatür Yarışmasında 1984'de birincilik ödülü kazanan karikatüründe üç gösterge vardır; güvercin, zeytin ağacı ve gökyüzü (Şekil 1). Güvercin ile gösterilen barış, köklerinden sökülmüş olan zeytin ağacı ile adalet ve gökyüzü ile özgürlük sembolize edilmiştir. Küçük bir kuşun kocaman ağacı toprağından ayırıp, gökyüzünde hızla uçurabiliyor olması, barışın ne denli güçlü bir olgu olduğunu semantik yorumlamaktadır. Bağımsızlığı ve bilgeliği tanımlayan zeytin ağacının gökyüzünde başka bir coğrafyaya doğru taşınması ise, barış için bazen köklerinden ayrılıp özgürleşmek gerektiğini anlatmaktadır.



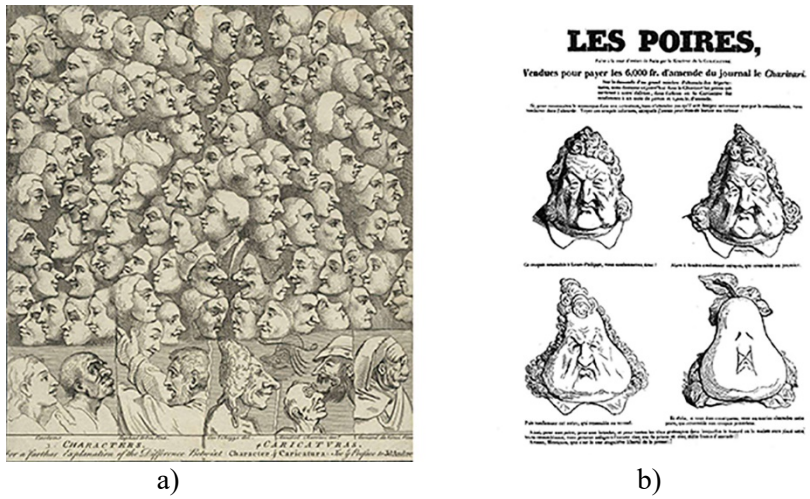
Şekil 1. Gürbüz Doğan Ekşioğlu, Aydın Doğan Karikatür Yarışması, birincilik ödülü, 1984.
(Uluslararası Karikatür Yarışması, Sanal Müze, 2016).

GÜZEL SANATLARDA KARİKATÜR

Rönesans sonrası, zanaattan ayrılarak gelişmeye başlayan güzel sanatlar modernleşme sürecinde çeşitlenmiş, günümüze doğru 'güzel' kavramı yerini 'çağdaş' kavramına bırakarak tanımını yeniden inşa etmiştir. Farklı sanat akımları ve sanatçılar tarafından ortaya atılan yeni fikirler ve kavramsal bağlamlar, manifestolar, yeni üretim biçimleri, yeni malzeme önerileri, yeni mekân önerileri ve tüm bunlar kapsamında ortaya konan ve zamanının avangardı sayılan sanat eserleri sanatın sınırlarını büyük oranda genişletmiş, (Sarı, 2018) o oranda da belirsizleştirmiştir. Günümüzde 'Çağdaş' diye tanımlanan yeni sanat olgusu içerisinde karikatür sanatı, dijitalleşmiş, geleneksel medya ortamlarının yanında yeni medyaya kaymış ancak genel yapısı ile aynı kalmıştır.

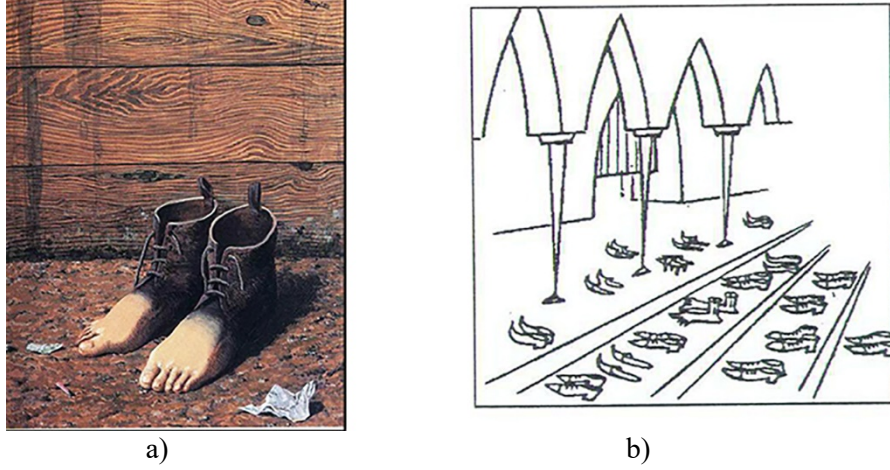
Karikatür, İllüstrasyon ve Resim

Karikatür, iletişim amaçlı yapılan resimlemelerdir. Anlatım biçimleri ve teknikleri nedeniyle illüstrasyon ve resim sanatı ile ilişkilidir, bu iki sanat dalından beslenir fakat onu karakterize eden özellikleri nedeniyle ayrı bir sanat disiplindir. Resim sanatı izleyiciye mutlak bir anlam ifade etme zorunluluğunda değildir, sanatçı iç dünyasını dilediği gibi tasvirler ve anlaşılır olma kaygısı taşımaz. İllüstrasyonda bir konuyu desteklemek önemlidir ancak illaki mizah yolu ile değil farklı anlatım yolları ile betimlemeler yapılabilir. Ancak, resimden ve illüstrasyondan farklı olarak karikatürün, mizah yoluyla biçimlendiği bir semantik yanı mutlaka vardır. Tarih boyunca pek çok ressamın; toplumdaki kötülükleri, adaletsizliği, hayattaki zıtlık ve çelişkileri, insanların çirkin yüzlerini anlatmak için desen çalışmaları yaptıkları görünür. Bu resimlerin bir nevi karikatür oldukları düşünülebilir çünkü abartılı ifadelerle mizahi bir tasvir mevcuttur. Gutenberg'in "hareketli hurufat" sistemini icadıyla başlayan matbaacılık ve hemen ardından litografi ile karikatüre geniş yer veren yayınların çoğalması, ressamların karikatür çizimlerine ağırlık vermelerine sebep olmuştur. İngiltere'den William Hogart ve Fransa'dan Honore Daumier gibi önemli ressamlar aynı zamanda günümüz karikatürüne katkı koyan karikatür sanatçılarıdır. O dönemde basında çıkan bu tip karikatürlerde mesaj çizgiden çok sözlü anlatım ile aktarılmakta ve resim anlatımı güçlendiren illüstrasyon görevi görmekteydi (Şekil 2).



Şekil 2. a) William Hogart'ın portre çalışmaları (Toplumun ahlaksızlıklarını hicveden Hogarth, 2019)
b) Honore Daumier, Les Poires', (Knudde, 2022)

1890 sonrası Batı'da oluşan Dışavurumculuk, Gerçeküstüçülük ve Kübizm gibi modern sanat akımları, daha imgesel, düşsel, mizah içeren resimlerin sanat ortamında kabul görmesine yol açmıştır. Bu dönemde resim ve karikatür arasındaki ayrım incelenmiş, birbiri ile benzerlikleri artmıştır. Werner Hofmann, 'Caricature: From Leonardo to Picasso' kitabında (1957, p. 50); modern sanatın karikatür ile iki konuda örtüşmeye başladığını anlatmıştır; mutlak güzellik yerine gündelik hayatı konu etmesi ve bunu yalın bir sanatsal biçimle anlatması. Abartma, parodi, alay, mizah ve konuşma balonları gibi karikatürün özellikleri, aralarında Rodolphe Töpffer, Henri de Toulouse-Lautrec, Francisco Goya, George Grosz, Paul Klee, Joan Miro ve Pablo Picasso'nun da bulunduğu çok sayıda ünlü sanatçının yapıtlarında görülmektedir (Çevikayak, 2021). Bu resimlemelerin bazıları, renkli yazısız karikatür tanımına girecek kadar semantik anlamlar taşımaktadır. Örneğin; Rene Magritte'in "Kırmızı Model" (1935) isimli yağlı boya resmindeki mizah, Turhan Selçuk'un 1950'de çizdiği karikatür ile benzerlik taşımaktadır (Şekil 3).



Şekil 3. a) Rene Magritte'in Kırmızı Model, 1935. b) Turhan Selçuk'un karikatürü, 1950. (Atamaz, 2001).

Modernleşme ile birlikte resim sanatında öne çıkan biçimsel sadeleştirme karikatür sanatı için de geçerlidir. Saul Steinberg 1945 yılında 'All in Line' (Yalnız Çizgiyle) isimli bir albüm yayınlamış, yine aynı dönemlerde New Yorker dergisinde çıkan çizimleriyle ve New York'da açtığı sergiyle tüm dünyaya yeni karikatür akımı 'grafik mizah'ı (humour graphique) tanıtmıştır. Amerika'dan Tomi Ungerer, Faust, İngiltere'den Ronald Searle, Ralph Steadman, Gerard Scarfe, Fransa'dan Chaval, Maurice Henry, André François, Mose, Bosc, Sinè, Topor, Cardon, Almanya'dan George Grosz, Avusturya'dan Flora, Belçika'dan Folon, İspanya'dan Vasquez de Sola gibi pek çok sanatçı, bu akımın peşinden giderek yazısız karikatürün tüm dünyaya yayılmasını sağlamışlardır (Atamaz, 2001: 6).

Saul Steinberg'in çizimlerinden de açıkça görüleceği üzere bu yeni akım ile karikatür öncelikle yazıdan arınmıştır. Verilmek istenen mesaj sadece imgeler aracılığıyla oluşturulurken, mesajın biçimlenmesine katkı sağlamayacak, sadece süsleme görünecek hatta kalabalık ederek anlamın algılanmasını geciktirebilecek ve daha kötüsü verilmek istenen mesaj haricinde farklı anlamlar yükleyebilecek her türlü fazla figür, nesne, mekân detayı, gölgeleme, renk dışarı atılmıştır. Artık karikatür demek, en az çizgi ile mesajı aktarabilmektir. Grafik mizah diye tanımlanan bu çalışmalar, karikatürü grafik sanata yakınlaştırmıştır (Şekil 4).



Şekil 4. Saul Steinberg, adına açılan web sayfasındaki sanal galeriden örnekler. (Search Artworks, 2023).

Karikatür ve Grafik Tasarım

Grafik tasarımı, ilgili unsurların sanat ve tasarım ilkeleri çerçevesinde bir araya getirilerek belirli bir mesajın iletilmesini, ürün veya hizmetin tanıtılmasını amaçlar (Yalur 2023). Matbaanın icadıyla gelişen yayıncılık, ardından sanayileşme ile reklama duyulan ihtiyaç, grafik tasarımın resim sanatından ayrılarak tek başına bir disiplin olarak gelişmesine neden olmuştur. Fotoğrafın bulunması, yaygınlaşması, ardından bilgisayar ve video teknolojileri grafik tasarıma duyulan ihtiyacı daha geniş bir yelpazeye taşımıştır. Tüm bu mecralarda en temel çalışma prensibi, verilmek istenen mesajın hedef kitleye doğru ve etkili anlatımıdır. Grafik tasarımda sanatçı, diğer sanat dallarında olduğu gibi kendi iradesiyle doğaçlama yolu ile değil bir amaca dönük, bir tasarım süreci içerisinde, yaratıcı ve estetik kaygıları akılcı düşünceyle birleştirerek eserini oluşturur. Bu amaç doğrultusunda; bazı durumlarda mesajın açıklığı ve kesinliği, sanatçının kişisel görüşünden ön plana çıkabilir (Teker 2002: 93). Çünkü ne kadar dikkat çekici olursa olsun, grafik tasarımında verilmek istenen mesaj hedef kitle tarafından doğru ve hızlı anlaşılıyorsa istenilen amaca ulaşamayacaktır. Günümüzde, hızlı anlaşılmak doğru anlaşılmak kadar öne çıkmaya başlayan bir konudur. Gün boyu görsel verilerin bombardımanı altında kalan insanlar, bir görsel mesajı anlamak için 2.8 ila 8 sn zaman ayırmaktadır (Walter and Gioglio, 2014: 55). Bu nedenle, görsel içeriğin yalın ve dolaysız bir anlatım diline sahip olması özellikle dijital platformlardaki paylaşımlar için tercih edilmeye başlanmış ve 2010'dan itibaren "*Flat Design*" (düz tasarım) diye tanımlanan yeni bir tasarım akımı yaygınlaşmıştır. Verilerin depolanmasını da kolaylaştıran düz tasarım anlayışı; olabildiğince az malzemeyle çok fazla şey anlatmayı hedefleyen bir tasarım anlayışıdır. Teknolojinin üç büyüğü Apple, Google ve Microsoft bu akımın yayılmasında öncülük etmişler ve logolarından web sayfalarına, mobil uygulamalarına kadar tüm görsellerini sadeleştirmişlerdir (Altun 2014). Az çizgi ile mesajı aktarma sanatı olan modern karikatür, günümüz grafik tasarımı anlayışı için değerli bir anlatım aracı kabul edilebilir.

Matbaa ile başlayan yayıncılık ve grafik tasarım serüveninde, grafik sanatçıları ile karikatür sanatçıları aynı ortamlarda beraber çalışmışlar, çoğu zaman da kimlikler birbiri içine geçmiştir. Kitaplardan, dergilere, reklamlardan broşürlere, ambalaj tasarımlarına, tabelalara kadar tüm basılı mecralarda, içinde mizah barındıran çizimler, tasvirler, piktogramlar aynı zamanda birer karikatür kabul edilebilir. Aralarındaki önemli fark; çizerler eleştirmek istedikleri konularda kendi hür iradeleri ile çalışırken grafik sanatçıları talep doğrultusunda hatta çoğu zaman bir ekip ile birlikte üretirler. Karikatür sanatı; içinde grafik unsurlar barındıran bir alt disiplindir ancak tek başına grafik sanatı değildir. Kullanıldığı ortama göre (afiş, reklam, broşür, ambalaj v.b.) grafik tasarım ögesi olarak çalışır ve bu nedenle illüstrasyon gibi grafik tasarımı besleyen önemli bir sanat alanıdır.

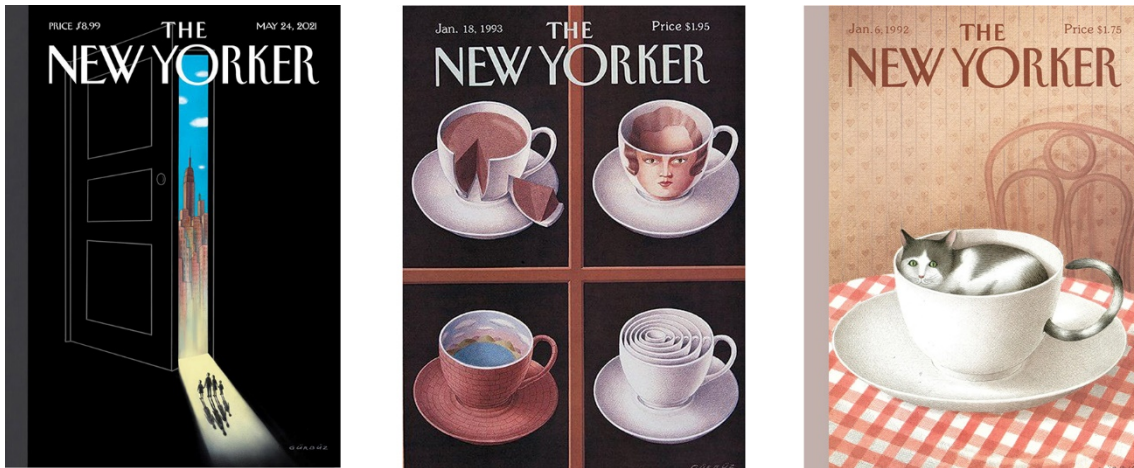
Dünyanın tanıdığı, çizimleri Avrupa'da ve Türkiye'de çeşitli mecralarda yayınlanmış Türk çizerlerden Selçuk Demirel'in resimlemeleri Grafik Mizah ekolü içinde en başarılı örneklerden gösterilebilir. Demirel, çizginin yanında renk ve doku gibi plastik dokunuşlar ile karikatürlerine daha resimsel etki katmıştır, ancak bu öğeler, olması gerekenden kalabalık değil ve verilmek istenen mesaja hizmet eder şekilde sade ve net ifadelerle bir araya getirilmiştir. Herhangi bir resminde bir öğeyi çıkaracak olsanız anlam düşebilir. Resim sanatında ise, görsel unsurlar sanatçının iç dünyasına göre biçimlenir ve bunlardan biri çıkarıldığında izleyicide önemli bir anlam kaybı yaratmayabilir. Demirel'in çizimlerdeki güçlü semantik dil ve grafik anlatımdan dolayı günümüzde afiş, kitap kapağı gibi pek çok grafik tasarım ürününde bu resimlemelere rastlamak mümkündür. Bu resimler tek başına paylaşıldığında, basıldığında karikatür diye tanımlanırken, bir grafik ürünün tasarımının bir parçası olduğunda grafik tasarım ögesi ögesidir (Şekil 5).



Şekil 5. Harbourfront festival afişlerinde Selçuk Demirel'in resimleri kullanılmıştır. (Unsere Festivalplakate: Plakat, 2014).

Dünyada ve ülkemizde yapılan karikatür yarışmalarında ödül alan çalışmalara bakıldığında yine aynı grafik anlatımda, yazısız ve renklendirilmiş mizah resimlemelerinin öne çıktığı görülür. Bu çizimlerde en güçlü özellik; çizgilerle ifade edilen mesajın daha önce tasvir edilmemiş biçimde, özgün ve akıllıca imgenmesidir. Bir başka deyişle semantik dilde kullanılan görsel imgelemler yaratıcı, denenmemiş ve düşündürücüdür. Günümüz hayatın getirdiği güncel konuların işlendiği bu çizimlerin anlatım dilindeki sanatsal ustalık, bizlere karikatürün ne denli önemli bir sanat dalı olduğunu gösterir.

Aydın Doğan Vakfı her sene, karikatür dünyasının oscarları kabul edilen uluslararası karikatür yarışması düzenlemektedir ve bu yarışmada 1984'de birincilik, 1988'de ikincilik ve pek çok da başarı ödülü almış Türk çizeri Gürbüz Doğan Ekşioğlu, çalışmalarında, karikatür, resim ve grafik ilişkisini ustaca harmanlamıştır. Sanatçı (Şenyapılı, 2000, p. 66) ; "işlerim bir sanat galerisinde sergilendiğinde resim, bir dergide yayımlandığında illüstrasyon ya da karikatür..." diyerek kendisi de çalışmalarının net bir sınıfa yerleştirmemiştir. Bir başka söyleşisinde; karikatürün felsefi ve özetleyen tarafı ile resmin görsel, plastik tarafını birleştirerek bir sentez amaçladım ve onu sürdürüyorum diyerek resim ve karikatür arasındaki kesişimi açıklamıştır (Kerestecioğlu, 2012). Ekşioğlu'nun resimleri The New Yorker dergisinin kapaklarında kapak resmi olarak kullanılmıştır (Şekil 6).



Şekil 6. Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun New Yorker dergisine kapak olan resimleri. (Mouly, 2021).

Karikatür ve Heykel

Çizgi ile üretilen mizahın, heykeltıraş ustalığıyla, kil, tahta, alçı gibi malzemelerle üç boyutlu biçimlendirilmesi “üç boyutlu karikatür” müdür? Daha net ifadeyle; karikatür üç boyutlu olabilir mi? Tarih boyunca sanatçılar tek bir disiplin ile sınırlı kalmamışlar, resmin yanında seramik, heykel, fotoğraf gibi farklı sanat dallarını denemişler ve bu alanlar ile beslenmişlerdir. Picasso resim çalışmalarındaki üslup arayışlarını üç boyutlu eserlerinde de kullanmıştır ancak bu onu ressam kimliğinden ayrı tutmamış, farklı bir sıfat kazandırmamıştır. Sonuç olarak Picasso bir sanatçıdır ve eserlerinin hangi disiplinde yer alması gerekliliği tartışılmaz. Sanatçıları kalıplara koyamazsınız, o içindeki yaratıcılığı ortaya çıkaracak her türlü üretim tekniğini dener. Bir sanatçının farklı alanlarda üretim yapması, ürünlerin içeriği benzediği için aynı tür içerisinde sınıflandırılmaz. Çıkan eser iki boyutlu olduğunda resim, üç boyutlu olduğunda heykeldir. Karikatürün de çizgi ile üretilen bir sanat dalı olduğu kabul edilirse, çizgi harici üretim teknikleri ile yapılan sanat yapıtları, mizah içerdiği, semantik anlam taşıdığı, imgelerden oluştuğu için karikatür tanımı altında yer almalı mıdır?

Gerek Türkiye’de gerek dünyada, mizah çalışmalarını üçüncü boyuta çıkaran karikatürcüler olmuştur. Fransız karikatürünün ustalarından Tim Luis Mitelberg portre karikatürlerini üç boyutlu büstlere dönüştürmüştür. Türkiye’den usta çizer Semih Balcıoğlu seramikten yaptığı karikatürize edilmiş heykellerini 1964-66 yılları arasında sergileyerek büyük ilgi toplamıştır.

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü öğrencileri ile birlikte “Seramik Temel Sanat Eğitimi” dersi kapsamında Türk ve yabancı karikatüristlerin eserlerini seramik formlarda yorumlamışlar ve Anadolu Üniversitesi, Eğitim Karikatürleri Müzesinde sergilemişlerdir. Sergideki çalışmalarda; 1930’lu yıllardan beri günlük gazetelerin karikatür bölümünde yer alan Basri ve Fatoş’dan, kovboy Red Kit’e, Hasbi Tembeler’den Snoopy’ye, Temel Reis’den Micky Mouse’a pek çok yabancı karikatür kahramanı seramik formlarda yorumlanmıştır (Aygün, 2012). Bulgaristan’da gerçekleştirilen “Uluslararası Sanatta Mizah ve Yergi Bienali”nde, Sadettin Aygün’ün heykel ödülü alan “Karşılaşma” isimli çalışması, Atıla Özer’in karikatürünün seramik yorumudur (Şekil 7). İki sanatçının iş birliği, “Madalyonlar” eseri ile devam etmiş, 2009 yılında ‘19. Uluslararası Sanatta Mizah ve Yergi Bienali’nde Heykel Ödülünü almışlardır.



Şekil 7. a) Sadettin Aygün, Karşılaşma, 2012, seramik çalışma. b) Atıla Özer’in karikatürü (Aygün, 2012).

Anadolu Üniversitesi Eğitim Karikatürleri Müzesi, seramikle yapılan bu çalışmalarını seramik malzemeyle şekillendirilmiş karikatür olarak nitelendirmiş ve koleksiyonuna bu tanımla dâhil etmiştir.

Günümüzün popüler çizerlerinden Erdil Yaşaroğlu, Yapı Kredi Bomontiada’da 3 Eylül–3 Kasım 2019 tarihleri arasında, “Oyun” isimli kişisel heykel sergisini açtı. Aslen heykel eğitimi alan sanatçı, mekânların tarihi dokusunun tam tersi plastik malzemelerden (polyesterler, poliüretanlar, plastikler, beton kaplamalar) heykellerini, mekâna özel kurgulanmış ve karikatürdeki mizahi yaklaşımı ile biçimlendirmiştir. Sanatçı röportajında; “*Heykellerimin içinde, özünde karikatür her zaman var, bunu reddetmiyorum. O disiplinin bana sağladığı avantajları ifadede, formda, hikâyede kullanıyorum*” demiş ve karikatür ile heykel arasındaki temel farkı da şu sözlerle açıklamıştır; “*...Karikatürde anlatılan*

hikâye bir tane. Ama heykelde öyle değil... Çünkü heykelde ben bir hikâye kurgularım, onu biraz mistik ve belirsiz bırakırım ama kendi gittiğim yolu, ne anlatmak istediğimi bilirim tabii ki ama önemli olan izleyicinin ne anladığıdır...” (Tuna, 2019). (Şekil 8)



Şekil 8. Erdil Yaşaroğlu, Oyun isimli Açık hava sergisinden örnek 2 heykel.

Erdil Yaşaroğlu bu sözleriyle karikatürün heykel ile farkını anlatırken gerçekte diğer tüm sanat dallarıyla farkını tanımlıyor. Sanat eserinde tek bir hikâye olmaz, her izleyici esere baktığında farklı bir hikâye görür. Sanatçı kendi kafasında bir mesaj aktarma amacıyla çalışmış olsa dahi, eser izleyicilerle buluştuğu anda sahibinden çıkar ve başka anlamlar kazanabilir. Fakat karikatür sanatında mesaj mutlak ve izleyici bunu anlayamıyorsa o çizim başarılı değildir. Üç boyutlu karikatür çalışmalarında mesaj net ise karikatüre daha yakın duruyor olabilir ancak çizgi unsuru karikatürün tanımında var olan temel ayaklarından kabul edilirse heykel sanatına daha yakındır.

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMINDA KARİKATÜR

Görsel İletişim Tasarımı, isminden de anlaşılacağı gibi kullanıcıları ile görsel kodlamalar aracılığı ile iletişim kuran bir tasarım alanıdır. Gerçekte grafik tasarım kavramından ayrı tutulamaz. 1993 yılında ilk adımlarının atıldığı internet erişim teknolojisinin eğitimden sağlığa tüm sektörleri ele geçirerek çalışma alanlarını çevrimiçi ortama dâhil etmesiyle, görsel iletişim ihtiyaçları da artmıştır. Geleneksel yayıncılık, reklamcılık ve kurumsallaşma alanlarında gelişen grafik tasarım çözümlerinin dijital platformlara taşınması ve yeni medya kanallarında ihtiyaç duyulan hareketli ve interaktif grafiklerin öne çıkmasıyla görsel iletişim tasarımı adı altında yeni bir uzmanlık alanına gereksinim duyulmuş ve üniversitelerde bu isim altında açılan bölümlerde uzmanlar yetiştirilmeye başlanmıştır. Peki, grafik tasarımdan farkı nedir? Yeni medya diye tabir edilen internete dayalı çevrimiçi ve etkileşimli medya, yeni bir iletişim çağını ve buna dayalı yeni tasarım çözümlerini doğurmuştur. Sadece sabit görüntülerin değil, video, animasyon ve ses tasarımının da dahil edildiği, çoklu medya (multimedya) tasarım anlayışında, teknolojiye ayak uydurabilen bir grafik tasarımdan söz edilebilir. Bir başka deyişle görsel iletişim tasarımı; internet iletişimine cevap verebilecek, teknolojiyi takip eden dijital multimedya ürünleri tasarlar.

Yeni medya, en genel tanımıyla, dijital ortamda yapılan her türlü iletimi içermektedir (Atabek, 2016). Haluk Geray'ın (2003, p. 20) tanımıyla; kitle izleyicisini bireyselleştiren, izleyicilerin de içerik ya da uygulamalar ile etkileşim içerisine zaman sınırlaması olmaksızın girebildikleri medya ortamıdır. İnternet bu imkânı kolaylaştırdığı için yeni medyanın gelişmesinde büyük rol oynamıştır. Özellikle sosyal medyanın, anlık paylaşımlarla ve mesajlarla daha fazla bireysel katılıma ve etkileşime olanak vermesi, görsel iletişim tasarımı ürünlerinin daha geniş kitlelere ulaşmasını ve tanınmasını sağlamıştır. Günümüzde sadece ticari kurumlar değil, bireyler de görsel iletişimin içindedir ve kendi yarattıkları çalışmaları kişisel sayfalarından paylaşarak da izleyicilerle buluşabilmektedir. Bu nedenle görsel iletişim tasarımının tanımını yapmak ve sınırlarını çizmek çok kolay değildir.

Görsel iletişim tasarımı bir ekip işidir; diğer alt disiplinler ile –fotoğraf, illüstrasyon, tipografi, animasyon, video, ses tasarımı- ortak çalışır, önemli olan mesajın izleyiciye nasıl sunulduğudur. Bu alt disiplinler arasında karikatür illüstrasyon başlığı altında düşünülebilir. Ancak içinde mizah bulunduran diğer alanlardaki çalışmalar da karikatüre yakındır. Karikatür ve diğer tüm görsel iletişim faaliyetleri arasında devam eden karşılıklı bir etkileşim vardır ve birbirlerini beslerler.

Karikatür ve Fotoğraf

Görsel iletişim tasarımının en önemli elemanlarından biri olan fotoğraf, günümüzde dijitalleşmiş ve bilgisayar ortamındaki programlar ve mobil telefonlardaki uygulamalar aracılığıyla kolayca diğer görsel unsurlarla birleştirilmekte ve kolajlanmaktadır. Ayrıca günümüz mobil telefonlarının kamera teknolojileri sayesinde herkes iyi fotoğraf çekebilme, bunları düzenleyerek yeni medya ortamlarında paylaşım yapabilmektedir. Bu durum, elinde telefonu olan ve fotoğrafa meraklı herkesin fotoğraf sanatını deneyimlemesine olanak tanır ancak fotoğrafı sanata çevirmek için sanatsal becerilerini geliştirmesi gereklidir. Görsel iletişim tasarımcılarının da fotoğrafı diğer insanlardan farklı çekebilmesi, düzenlemesi, kolajlanması ve sanatsal ögeye çevirebilmesi gerekir.

Fotoğraf tek başına mizah unsuru içerebilir fakat bu onu karikatür yapmayacaktır. Çizgi ile kolaj haline getirilmiş çalışmalar için karikatür denilebilir mi? Sosyal medyada sıklıkla karşımıza çıkan bu ekolün literatürde henüz bir ismi konmamıştır. Bu alanda en popüler isim olan Lucas Levitan kendi instagram sayfasından paylaştığı çalışmalar için “invazyon” (invasion) kelimesini kullanmıştır. Levitan, internet üzerinden telif hakları olan fotoğraflar üzerine illüstrasyon çizimler ekleyerek, yeni kurgular meydana getirmektedir (Atabek, 2016) (Şekil 9).



Şekil 9. Lucas Levitan, Invasion başlığı altında hazırlanmış fotoğraf-illüstrasyon kolajları.

Çizgi ve fotoğraf kolajı ile hazırlanan mizahi çalışmalar akımına, ülkemizden karikatür sanatçıları da katılmışlardır. Kötü Kedi Şerafettin tiplmesiyle Türk okurlarının sevgisini kazanmış Bülent Üstün'ün kendi instagram hesabından paylaştığı gündelik eşyalarla hazırlanmış kolajları büyük beğeni toplamaktadır.

Karikatür ve Animasyon

Animasyon; resim veya nesnelerin gözümüze hareket ediyor yanılsaması yaratacak şekilde düzenlenmiş videolarıdır. Türkçede karşılığı “canlandırma” olan animasyonda çizginin yanı sıra üç boyutlu modeller ve fotoğraf da kullanılabilir ve günümüzde; oyun tasarımından web sayfa düzenlemelerine, sinemadan sanal ortam düzenlemelerine dek uzanan çok geniş bir alanda talep görmektedir.

İnternet ortamında sosyal medyada, eğitimde, reklamlarda özellikle gif formatlı kısa dijital animasyonlar, paylaşımları daha dinamik ve dikkat çekici yaparlar. (Arslan, 2016). Çünkü hareket ve ses ile zenginleştirilmiş görsel tasarımlar, görsel algıyı güçlendirir ve akılda kalıcılığı artırır (Nuckols,

2020). Bu nedenle görsel iletişim tasarımında iletileri, animasyon ve ses tasarımı ile hareketli görüntüler halinde izleyiciye sunmak her zaman daha başarılı sonuçlar getirir. Sarıkavak'ın dediği gibi (2016); günümüz iletişim ortam ve teknolojileri her görüntünün neredeyse akar görüntü biçiminde izlenebilmesine olanak sunmaktadır. Sıradan internet kullanıcılarının bile hareketli görseller ile paylaşım yaptığı sanal ortamda, tasarımcıların bir adım ötesine geçip uzmanlaşması kaçınılmaz bir zorunluluktur.

Ressam ile animatör arasında önemli bir fark vardır; ressam yaptığı çalışmada sadece hareketin bir anına bakarken, animatör hareketin tüm kombinasyonlarını düşünerek tasarlar ve gereken sayıda kare çizer (Turkaya & Güney, 2016). Karikatürde bazen tek kare içerisinde öyküyü veya mesajı aktarmak sınırlayıcı olabilmektedir. Özellikle yaratılmış bir karakter üzerinden sürekliliği olan öyküleştirilmiş karikatürlerde çok kareli anlatımlar tercih edilebilir. Çok kareli bu karikatürler çizgi romana benzer ama aynı değildir, tüm kareler tek bir sayfada düzenlenir ve son kare düğümün açıldığı noktadır, verilmek istenen mesaj bu son karede anlaşılır. Bu nedenle animasyona en yatkın sanatçılar karikatüristler ve çizgi romancılarıdır. Turhan Selçuk'un "Abdülcanbaz"ı, Oğuz Aral'ın "Avanak Avni"si, Salih Memecan'ın "Bizimcity" si gibi bant karikatürlerin bir sonraki aşaması animasyondur. Salih Memecan'ın "Bizimcity" ve "Bizimkiler" tiplmelerinin animasyonları bir dönem Türk izleyicilerinin büyük ilgisini toplamıştır. Dünyada da buna benzer çizgi karakterlerin animasyon filme dönüştürüldüğü örnekler mevcuttur.

Karikatür dünyasının yarattığı özel karakterler sadece animasyona değil, televizyon ekranlarındaki dizi ve filmlere, sinema perdesine de ilham kaynağı olmuştur. Zaman ve harekete dayalı öyküleştirmeye örnek olarak televizyon ekranlarında dizi formatında yer almış Özden Öğrük'ten "Çılgın Bediş" (1996), Atilla Atalay'dan "Sıdika" (1997) ve Serkan Yılmaz'dan "Dudullu Postası" (2018) verilebilir (Çevikayak, 2021).

Örneklerden de görüleceği gibi; karikatür sanatı görsel iletişim tasarımının tüm disiplinlerini gerek üretim biçimiyle gerek karakterleri ile gerekse kullandığı mizah gücüyle etkilemiştir. Aynı şekilde karikatür de kendi üretim biçimlerini diğer sanat dallarının olanakları ile zenginleştirmiştir. Bu karşılıklı etkileşim karikatür var olduğundan beri devam etmiştir ve teknoloji ile yeni sanat dalları ve sanat ortamları geliştikçe devam edecektir.

SONUÇ

Sinemadan, animasyona, reklamdaki sosyal medya videolarına kadar günümüz multimedya dünyasında, her alandaki görsel çalışmalarda karikatür öğelerine denk geliriz. Çünkü mizahın kendisi ve görsel öğelerin karikatürize edilerek yani komikleştirilerek izleyicinin beğenisine sunulması, ürünün veya mesajın daha kolay popülerleşmesini, kabul görmesini ve gelir getirmesini sağlar. Günümüzde sosyal medya paylaşımlarında sıkça karşımıza çıkan clipart (küçük resim), animasyon, gif gibi illüstratif içeriklerde karikatür her daim öncelikli bir tercihtir.

Karikatür sanatı güzel sanatları ve görsel iletişim tasarımlarını önemli ölçüde etkileyen bir sanat disiplini. Gerek anlatım biçimi gerek sanatsal becerileri gerek üstü kapalı yeni mesajlar oluşturmadaki ustalığı ile hem diğer sanat alanlarını beslemekte hem de onlardan faydalanıp kendini yeniden inşa etmektedir.

Karikatürize etmek, semantik anlam yüklemek, mesajı mizah yoluyla izleyici ile buluşturmak sanatsal çalışmaları karikatür yapmaz. Karikatürcülerin halka mal olmuş, kendi isminin önüne geçmiş çizgi karakterleri vardır. Oğuz Aral'ın Avanak Avni'si, Turhan Selçuk'un Abdülcanbaz'ı gibi bu tiplmelerin üç boyutlu modellemeleri sadece seramik gibi malzeme ile değil, dijital modelleme ile de yapılabilir. Ancak bu ürünlere karikatür mü denilmelidir yoksa karikatürize edilmiş heykel, animasyon veya modelleme mi? Tüm bu soruların yanıtız kalmasının nedeni; karikatürün akademik ortamlarda yukarı sanat olarak görülmemesi, halen daha ressamların bir yan uğraşı olarak varlığını sürdürmesidir. Son

yıllarda basında da karikatüre yeterli yer verilmemektedir. Bunun sebepleri siyasi ve ekonomik kısıtlamalar olabilir fakat yeni nesil, karikatürü sadece sosyal medyadaki paylaşımlar üzerinden tanıyabilmektedir.

Makalede başlıklar altında anlatıldığı üzere; karikatür sanatı yayıncılığın gelişmesiyle öne çıkmış ve zaman içerisinde her daim diğer sanat dallarını ve günümüzde görsel iletişim çalışmalarını büyük ölçüde etkilemiştir. Gelecekte de varlığını sürdürecektir, yeni sanat dalları ile etkileşimde olacak temel sanat dallarından biridir. Akademik ortamlarda karikatür sanatına daha fazla ağırlık verilmeli, genç nesillere tanıtılmalı ve bunun için daha fazla etkinlikler düzenlenmelidir.

Bu makalenin amacı; öncelikle karikatürü tanımlamak, diğer sanat dallarıyla ilişkisini, ortak noktalarını ve etkileşimini anlatmaktır. Bir iletişim sanatı olan karikatürün günümüz görsel iletişim tasarımı konu ve kaynakçalarında çok fazla isminin geçmemesi, gençler tarafından çok bilinmemesi önemli bir sorundur ve bu nedenle, akademik ortamlarda daha aktif yer almalıdır.

KAYNAKÇA

Alparlan, H. (2010). *İllüstrasyondan Karikatüre Açılan Pencere*. Karikatür Dünyası, <https://karikaturdunyasi.tr.gg/ILLUSTRASYON-MU-KAR%26%23304%3BKATURMU.htm>.

Altun, İ. (2014). [Tasarım Trendleri] *Apple, Google ve Microsoft'un Düz Tasarım Yorumlamaları*. *Bigumigu*, <https://bigumigu.com/haber/tasarim-trendleri-derlemesi-apple-google-ve-microsoft-un-duz-tasarima-yaklasimlari-3/>.

Arendt, H. (1997). *Şiddet Üzerine*. İletişim Yayınları.

Arslan, D. (2016). *Gif Anyonuimas: Dijital Ortamda*. L. Mercin (Ed.), *Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon* (s. 65-75). Pegem A Yayıncılık.

Atabek, A. (2016). *Yeni Medyada İllüstrasyon ve Fotografik İnvazyon: Lucas Levitan*. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, s. 74-81. 10.7456/10602100/001.

Atamaz, E. A. (2001). *Yazısız karikatürlerin grafik sanatındaki yeri, yazısız karikatür uygulamaları*. (Tez no. 100458) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

Avcı, A. (2003). *Toplumsal Eleştiri Söylemi Olarak Mizah ve Gülmece*. Birikim, s. 80-96. <https://birikimdergisi.com/dergiler/birikim/1/sayi-166-subat-2003/2354/toplumsal-elestiri-soylemi-olarak-mizah-ve-gulmece/3891>.

Aygün, S. (2012). *Anadolu Üniversitesi Eğitim Karikatürleri Müzesi Seramikleri*. Sanat ve Tasarım Dergisi, 3, 10, s. 10 - 23. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192445>.

Bakhtin, M. (2001). *Karnavaldan Romana*. Ayrıntı Yayınları.

Çevikayak, C. (2021). *Karikatür Sanatının Görsel Sanat Disiplinlerindeki Temsilleri*. Sanat ve Tasarım Dergisi, 28, s. 191 - 214. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2159899>.

Erkman, F. (1987). *Göstergebilime Giriş*. Alan Yayıncılık.

Geray, H. (2003). *İletişim ve Teknoloji: Uluslararası Birikim Düzeninde Yeni Medya Politikaları*. Ütopya Yayınları.

Hilav, S. (1994). *Mizahın Evrimi ve Karikatür*. Güldiken Mizah Kültürü Dergisi, s. 17-19.

- Hofmann, W. (1957). *Caricature: From Leonardo to Picasso*. Crown Publishers.
- Hogarth, W. (2019). *Sanatın Öyküsü*, <https://www.sanatinoykusu.com/william-hogarth/>.
- Kerestecioğlu, S. (2012). *Çizgi Üzerine*. Adadergi, <https://www.adadergi.com/post/2018/01/31/gurbuz-dogan-eksioglu>.
- Knudde, K. (2022). *Honoré Daumieru*. Lambiek, https://www.lambiek.net/artists/d/daumier_honore.htm.
- Morreall, J. (1997). *Gülmeyi Ciddiye Almak*. İris Yayıncılık.
- Mouly, F. (2021). *Gürbüz Doğan Ekşioğlu's "Venturing Out"*. The New Yorker, <https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2021-05-24>.
- Nuckols, B. (2020). *What Is Visual Communication and Why Is It Important*. Visme, <https://visme.co/blog/visual-communication/>.
- Oktar, S. Ü. (2018). *Toplumsal Bir Muhalefet Tarzı Olarak Gülme*. Beytulhikme Philosophy Circle, s. 303-317. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/511046>.
- Oxford Languages. (2023). Oxford Languages, <https://languages.oup.com/google-dictionary-tr/>.
- Perkins, D. (1975). *A Definition of Caricature and Caricature and Recognition*. 3. Penn Journals, Studies in Visual Communication, 2. s. 1-24., <https://core.ac.uk/download/pdf/129586826.pdf>.
- Rıfat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si*. Say Yayınları.
- Sarı, E. (2018). *Sanat Olgusunun Tarihsel Süreçte Değişen Tanımı, İşlevi ve Değeri Üzerine*. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 32. S. 131-154. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/614400>.
- Sarıkavak, N. K. (2016). *Görsel İletişim Tasarımı Eğitiminde Canlandırma Sanatının Önemi*. L. Mercin (Ed.), *Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon* (s. 225-246). Pegem A Yayıncılık.
- Search Artworks (2023), *Saul Steinberg Foundation*. <https://saulsteinbergfoundation.org/>.
- Şenyapılı, Ö. (2000). *Karikatür ve İletişim*. Karikatür Vakfı Yayınları.
- TDK (2022). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. <https://sozluk.gov.tr/>.
- Teker, U. (2002). *Grafik Tasarım ve Reklam*. Dokuz Eylül Yayınları.
- Tuna, Y. (2019). *Röportaj: Erdil Yaşaroğlu'yla oynamaya çıkıyoruz*. Dadanizm, <https://dadanizm.com/roportaj-erdil-yasarogluyla-oynamaya-cikiyoruz/>.
- Turkaya, A. & Güney, E. (2016). *Animasyon ve Kültürel Miras*. L. Mercin (Ed.), *Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon* (s. 1-14). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Uluslararası Karikatür Yarışması, Sanal Müze. (2016). *Aydın Doğan Vakfı*: <https://sanalmuze.aydindoganvakfi.org.tr/arama?phrase=g%C3%BCrb%C3%BCz+do%C4%9Fan>.

Unsere Festivalplakate Plakat (2014). Selçuk Demirel's Photo,
https://www.facebook.com/selcuk.demirel.54/photos_by

Walter E. & Gioglio J. (2014). *The Power of Visual Storytelling*. McGraw-Hill Education.

Yalur, R. (2023). *Yeni Medya ve Yeni Grafik Tasarımı*. E. Yalur (Ed.), *Yeni Medya ve Grafik Tasarım*. (s. 7-40). Paradigma Akademi.