

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT TARİHİ ANABİLİM DALI**

**TÜRKİYE’DE
GRAFİK VE ANİMASYON
SANATI TARİHİ**

Doktora Tezi

Tuğba GAYRET

Ankara – 2018

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT TARİHİ ANABİLİM DALI**

**TÜRKİYE’DE
GRAFİK VE ANİMASYON
SANATI TARİHİ**

Doktora Tezi

Tuğba GAYRET

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Muharrem Çeken

Ankara – 2018

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT TARİHİ ANABİLİM DALI

Tuğba Gayret

TÜRKİYE'DE
GRAFİK VE ANİMASYON
SANATI TARİHİ

Doktora Tezi

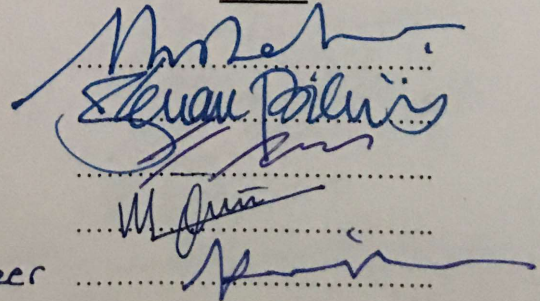
Tez Danışmanı : ...Doç. Dr. Muharrem Geken

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı

İmzası

Doç. Dr. Muharrem Geken
Prof. Dr. Z. Kenan Bilici
Doç. Dr. Tolga Bozkurt
Doç. Dr. Melda Öncü Yıldız
Dr. Öğretim Üyesi Bostem Bozer



Tez Sınavı Tarihi: 27.06.2018

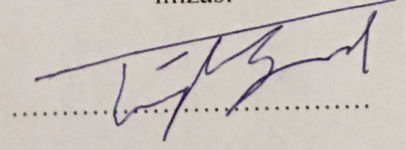
**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE**

Bu belge ile, bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim. (22./07./2018)

Tezi Hazırlayan Öğrencinin
Adı ve Soyadı

Tuğba GAYRET

İmzası



İÇİNDEKİLER

BEYAN SAYFASI	1
ÖNSÖZ	2
1. GİRİŞ.....	5
1.1. Türk Grafik Sanatı ve Resim Sanatı İlişkisi	11
1.2. Türk Animasyon Sanatı ve Karikatür Sanatı İlişkisi	13
2. DÜNYA’DA GRAFİK VE ANİMASYON TARİHİ	16
2.1. Kavramsal olarak Grafik Sanatı, Tasarım ve Animasyon	16
2.2. Grafik Sanatında Görsel Elemanlar	21
2.3. Temel Grafik Tasarım İlkeleri	23
2.4. Animasyonun 12 Temel Prensibi	25
.....	
.....	
3. DÜNYADA GRAFİK VE ANİMASYON SANATI TARİHİ	31
4. BİLİŞİM ÇAĞINDA GRAFİK VE ANİMASYON ADINA GELİŞMELER	57
5. TÜRKİYE’DE GRAFİK VE ANİMASYON SANATI TARİHİ	64
5.1. Reklam ve Tasarım Firmaları	78
5.2. Grafik Sanatçıları.....	97
5.2.1. Sabiha Rüştü Bozcalı ve Eserleri	97
5.2.2. İhap Hulusi Görey ve Eserleri	107
5.2.3. Münif Fehim ve Eserleri	117
5.2.4. Kenan Temizan ve Eserleri.....	123
5.2.5. Emin Barın ve Eserleri.....	127
5.2.6. Mesut Manioğlu ve Eserleri.....	131
5.2.7. Atıf Tuna ve Eserleri	134
5.2.8. Mithat Özer ve Eserleri.....	138
5.2.9. Mengü Ertel ve Eserleri	141
5.2.10. Sait Maden ve Eserleri.....	146

5.2.11. Turgay Betil ve Eserleri.....	151
5.2.12. Sadık Karamustafa ve Eserleri.....	156
5.2.13. Gülümser Aral Üretmen ve Eserleri	160
5.2.14. Bülent Erkmn ve Eserleri	166
5.2.15. Yurdaer Altıntaş ve Eserleri	171
5.2.16. Savaş Çekiç ve Eserleri.....	178
5.3. Animasyon Sanatçıları.....	185
5.3.1. Yüksel Ünsal ve Eserleri.....	185
5.3.2. Vedat Ar ve Eserleri.....	187
5.3.3. Yalçın Çetin ve Eserleri	191
5.3.4. Ferruh Doğan ve Eserleri	194
5.3.5. Oğuz Aral ve Eserleri.....	198
5.3.6. Ateş Benice ve Eserleri.....	200
5.3.7. Tonguç Yaşar ve Eserleri.....	205
5.3.8. Emre Senan ve Eserleri.....	209
5.3.9. Meral Erez ve Eserleri	213
5.3.10. Tan Oral ve Eserleri	218
5.3.11. Bahattin Alkaç ve Eserleri	222
5.3.12. Ali Murat Erkorkmaz ve Eserleri.....	229
6. KARŞILAŞTIRMA VE DEĞERLENDİRME	234
SONUÇ	254
ÖZET	259
ABSTRACT	260
ÖZGEÇMİŞ	261
KAYNAKÇA.....	262

ÖNSÖZ

Grafik Tasarım ve Animasyon sanat dallarının kavramsal altyapısının dünyada ortaya çıkışı, bu sanat alanlarına dair sanatçılar ve eserlerinin incelenmesi anlamında kaynak oluşturacak çalışmam geçirilen tarihsel sürece dair de olayları ve akımları da irdeleyen temel bir araştırma olarak düşünülmüştür.

XIX. Yüzyılda dünyada yeni icat ve keşifler ile sağlanan atılım, tıp, matematik ve fen bilimlerinde ilerlemelere sebep olmuştur. Bu da kendisinden sonra gelen yüzyıl için teknolojik anlamda bir alt yapı oluşturmuştur. Rönesans ve reform düşüncelerinin açtığı yeni düşünsel platformlar özgür düşüncenin sanat haricinde bilim ve teknik alanlardaki gelişimine ortam hazırlamıştır. Avrupa'yı zenginleştiren sömürgecilik hareketleri ve teknik gelişimlerin sanayileşme hareketine önyak olması sonucunda yaşanan endüstri devrimi, ürün çeşitliliğini meydana getirmiştir. Yaşanan bu ürün çeşitliliği sonucunda artan tanıtım ihtiyacı, el ilanlarından afişlere pek çok farklı mecra da basım yayın faaliyetlerinin hayata geçmesini sağlamıştır.

Osmanlı İmparatorluğunun son dönemleri, Türkiye Cumhuriyeti'nin ilk yılları haricinde Türkiye adına grafik anlamda temel teşkil edecek 1922-1977 yılları arasında yayımlanmış “Aydede” ve “Akbaba” siyahi mizah dergileri dışında bir oluşuma rastlanmamıştır. Derginin çizerleri Münif Fehim, Fethi Develioğlu, Zeki Beyner, Ali Ulvi, Ramiz Gökçe, Necmi Rıza Zorlu, Semih Balcıoğlu, Samim Ağar ve Cafer Zorlu gibi isimler Türk grafik sanatının gelişimine temel teşkil edecek eserler meydana getirmişlerdir. Kendilerinden sonra gelecek olan pek çok sanatçıyı eserleri ile etkileyen mizah çizerleri, bu anlamda bir başlangıç noktası olma görevini de üstlenmişlerdir.

XX. Yüzyıl ile birlikte, teknoloji artık sanatın değişmez bir parçasıdır. XIX. Yüzyıldan süregelen fotoğrafın icadına yeni gelen yüzyılın getirdiği bilgisayar, sanat eserini yeniden defalarca kez üretime sokarak yeni bir sanat kavramı olan dijital sanatı

doğurmuştur. Bilgisayarın tanıdığı imkânlar grafik tasarım ile beraber hareketli grafik (animasyon) sektörü adına da devrimsel kolaylıklar sağlamıştır. Oluşan yeni kavramlar ve teknikler, resim sanatının bir parçası olarak varlığını sürdüren grafik tasarımı, başlı başına bir sanat alanı olarak ortaya çıkarmıştır. Yaşanan dünya savaşları ve modernizm'e cevaben sunulan postmodernist söylemler tasarımda öznel üslupları ortaya çıkarırken, gelişen sanayileşme adımları reklamcılık sektöründe yeni atılımlar yaratarak pek çok yeni ajansın ve sanatçının hayat bulmasına imkân tanımıştır. Bu ajanslar içerisinde çıkan öznel yaklaşımlar, Türk grafik sanatının yeni üsluplar ile zenginleşmesine ve gelecek olan kuşaklara ortaya çıkan sanat eserleri ile örnek teşkil etmesine sebep olmuştur.

Bu bağlamda, XX. Yüzyılın getirdiği teknolojik gelişmeler, sanayileşme, bilim ve sanat alanlarındaki gelişmeler yeni grafik tasarımcı ve animasyon sanatçılarının mesleki anlamda kendilerine yer bulmalarını sağlamıştır. Ortaya çıkan yeni markalar, sanatçıların oluşturduğu eserlere yeni konular teşkil ederken, döneme dair de toplumsal birer kaynak olma özelliğini de taşımaktadır.

Tezimiz, Türkiye'de grafik tasarım ve animasyon sanatçılarının sanat tarihi anlamında üslupsal gelişimini seçilen otuz sanatçı ve onlara dair eserler üzerinden tanıtmayı ve bir kronoloji ortaya çıkartmayı amaçlayacaktır.

Öncelikle, eğitim hayatımın her basamağında benden desteğini esirgemeyen aileme teşekkür ederim. Yükseköğrenimim süresince ve tez çalışmamı oluştururken, desteklerini esirgemeyen hocalarım Sayın Prof. Dr. Z. Kenan Bilici, Sayın Dr. Öğretim Üyesi Rüstem Bozer'e, Doç. Dr. Serkan Sunay ve Öğretim Görevlisi Dr. Leyla Yılmaz'a teşekkür ederim. Tez izleme komisyonu olarak tez çalışmam süresince yönlendirmelerini ve kontrollerini eksik etmeyen ve süreci benim adıma kolaylaştıran, gelecek akademik hayatım boyunca fikirlerinden ve tecrübelerinden örnek alacağım Değerli hocalarım Sayın Prof. Dr. Nevin Özkan, Sayın Doç. Dr. Tolga Bozkurt, Sayın

Do. Dr. Melda nc Yldız ve Tezime bařladıėım ilk danıřmanım Sayın Prof. Dr. Kıymet Giray ve tezimi sonlandırdıėım danıřmanım Sayın Do. Dr. Muharrem eken hocalarıma teřekkr bir bor bilirim.



1. GİRİŞ

“Türkiye’de Grafik ve Animasyon Sanatı Tarihi” konu başlıklı araştırmamın çalışmalarını yaparken; Türk grafik tasarım sanatı XIX. ve XX. yüzyıllarında üretilen sanat eserleri ve basılan gazete, dergi, mecmua, afiş ve illüstrasyon gibi grafik tasarımın konu alanı içerisinde bulunan üretimleri saptamayı ve incelemeyi temel aldık. Bu çalışmamızda XX. yüzyıl başlarına değin Türk grafik tasarımı adına tasarım yapan tüm sanatçıların işleri incelenmiş seçilen eserlerin sunduğu sınırlar içerisinde tanımlanmıştır. Animasyon sanatı ise, köklerini XVIII. yüzyılda Karagöz ve Hacivat gölge oyunundan alan ve Türkiye’de televizyonun yaygınlaşması ile çizgi film üretiminin artışı ile devam eden, XX. yüzyıl sonlarına kadar olan dönemin sunduğu sınırlar içerisinde tanımlanmıştır. Biz bu sınırlar içerisinde bu konumuzu şöyle ele almayı planlıyoruz;

Türk grafik tasarım ve animasyon sanatı tarihi, dönem sanatçıları ve eserleri tezimizin araştırma konusunu kapsayacaktır. Hazırlanacak olan bu çalışmada, grafik tasarım ve animasyon sanatı, ortaya çıkan eserler, üsluplar ve akımlar bağlamında ele alınacaktır. Grafik sanatının resim sanatı ile ve animasyon sanatının karikatür sanatı ile ilişkisine genel olarak değinilecektir. Temel manada XIX. yüzyılda, dünyada temelleri atılan bu iki dijital sanat alanının geçirdiği süreçler, etkileşim yaşadığı sanat akımları ve gelişim gösteren fotoğraf ve bilgisayar tekniklerine ele alınarak tez çalışması olarak sunulacaktır.

Kronolojik bir düzen izleyerek Türk grafik tasarım ve animasyon alanında ünlenen sanatçıları, dönemleri ve eserleri, yaratmaya çalıştıkları görsel dil ve üslup özellikleri araştırılacaktır. Bu anlamda elde edilen veriler ve literatür bilgisi değerlendirilecektir. Bu araştırma kapsamında, ülkemizde henüz taze meslek dalları olan grafik tasarım ve animasyon sanatlarının gelişimini gerçekleştiren bir sanatçı seçkisi ve sanat tarihi içinde gelişim süreci meydana çıkarılması hedeflenecektir.

Tez konumuza dair yapmayı planladığımız çalışmamızın ulaşması planlanan hedefleri şu doğrultudadır; İlk olarak Türkiye’de, Cumhuriyetin ilanı sonrasında gelişim gösteren ve çeşitlenen grafik tasarımcılar ve animasyon sanatçılarının tanıtılarak, günümüz grafik tasarımcı ve animasyon sanatçılarına bir başvuru kaynağı teşkil etmek amaçlanmaktadır.

İkinci olarak Türk grafik ve animasyon sanat dallarında verilmiş tasarlanmış olan sanat ürünlerini incelemektir. Temel amacımız, dönemin estetik değerlerini ve üsluplarını belirleme aşamasında, sanatçıların etkiler aldığı sanat akımlarını, bu alanda ortaya çıkan teknik gelişimleri takip ederek, onların kendi anlayışına uygun olan teknik donanımları eserlerine nasıl yansıttığını inceleyerek, belirlenen grafik tasarım ve animasyon dallarında gelişim aşamaları belirlemektir. Böylece Türkiye’de çağdaş sanatlar adına bu iki alanın aldığı yolu ortaya çıkarmaktır.

Tez çalışmamızda, Türk grafik tasarım ve animasyon sanatçılarının ve sanatının gelişim çizgisini belirlemeyi amaçlamaktayız. Bu nedenle, tezimiz öncelikli olarak XIX. yüzyılda ve XX. yüzyılda gelişim gösteren akımlar ve grafik tasarım ve animasyon alanındaki teknik gelişmeleri de içine alarak inceleyecektir. Daha sonraki bölümlerde Türk grafik sanatı ve animasyon tarihi, kendi alanlarında literatüre girmiş otuza yakın sanatçıdan ve eserleri üzerinden araştırılacaktır. Grafik tasarım ve animasyon sanatının dünya üzerinde gelişimini belirleyen sanatçıların ve sanat anlayışlarının Türk grafik ve animasyon sanatına etkileri karşılaştırılacaktır. Bu doğrultuda, Türk sanatı içinde grafik ve animasyon sanatının oluşumunu belirleyen sanatçıları ve dönemleri eserleriyle örneklendirerek anlatılacak ve birbirleriyle dönem, üslup ve teknik gelişim açısından ele alınarak karşılaştırılacaktır.

Türk grafik sanatı tarihi 1937 ve 1999 tarihleri arasında en önemli sanatçıları olarak kabul edilen; Sabiha Rüştü Bozcalı, İhâp Hulusi, Münif Fehim, Kenan Temizan, Ramiz Gökçe, Atıf Tuna, Sait Maden, Bülent Erkmén, Turgay Betil, Mesut Manioğlu,

Selçuk Önal, Fikret Aygün, Yurdaer Altıntaş, Mengü Ertel, Mithat Özar, Emin Barın ve Savaş Çekiç gibi sanatçılar tezimizi temellendiren sanatçılar olarak incelenecektir. Türk animasyon sanatında ise; 1940 ve 1999 tarihleri arasında Türk animasyon sanatına yön veren, Yüksel Ünsal, Vedat Ar, Yalçın Çetin, Ferruh Doğan, Oğuz Aral, Ateş Benice, Tonguç Yaşar, Emre Senan, Cemil Erez, Meral Erez, Tan Oral, Bahattin Alkaç, Ali Murat Erkorkmaz ve Mehmet Kurtuluş gibi sanatçılar kapsamında incelemeye tabi tutulacaktır. Adı geçen sanatçıların kendi dallarında yaptıkları eserler, tezimizde ilk, gelişim ve son dönem eserlerinden birer örnek olmak üzere sınırlandırılacaktır. Türk grafik ve animasyon sanatı tarihi incelenirken, sanatçı sayısı ve eserlerinin fazlalığı nedeniyle, bu sanatçıların literatüre geçen önemli tasarımları ve eserleri seçilecektir.

Çalışmamız metodu ve düzeni Sosyal Bilimler alanı içinde bulunduğundan veri toplama teknikleri bu alana uygun olarak gerçekleştirilecektir. Türk grafik tasarım ve animasyon sanatı tarihinin önemli kaynakları olarak kabul edilen yazılmış yabancı teori ve sanatsal akım kitaplarından kavramsal olarak faydalanılacaktır. Bu yayınları bu alanlarda yayınlanmış olan son dönem kitapları takip edecektir. Sanatçılara dair önemli hakemli yayınlar, dergilerdeki eleştiri ve değerlendirme makaleleri üslupsal incelemeler amacıyla kullanılacaktır. Sanatçıların eser okumaları ve teknikleri ise sanatçılara dair yapılan sergiler ve kataloglardan taranarak okunacaktır. Son olarak bu alanda yapılmış sanatçı röportajları ve organizasyonlardan edinilen bilgiler ile de tezimiz desteklenerek sonuçlandırılacaktır. Bahsi geçen tüm kaynaklar, bibliografya bölümünde ayrıntılı bir biçimde sınıflanarak verilecektir.

Türk grafik ve animasyon sanatı tarihi, nadir incelenmiş bir konudur. Bu nedenle, araştırmacılar arasında grafik sanatların ve animasyon sanatı tanımlanması konusunda farklı yaklaşımlar olduğu görülmektedir. Bunun en önemli sebebi dünyada olduğu gibi XIX. yüzyılın 2. yarısında bu alanlara dair tarih yazımının başlamasıdır. Grafik tasarım ve animasyon kavramlarının ortaya çıkması ve yerleşmesi de

Cumhuriyet döneminden sonra başlamış, eğitim süreci de Türkiye’de XX. yüzyılda gerçekleşmiştir. Kavramsal olarak resim ve karikatür sanatlarından ayrılarak kendi bilim dallarını oluşturmaları ise 1950’ler sonrasına kadar uzanmıştır.

Türk grafik sanatı tarihi adına yapılan oldukça az çalışmanın en önemlilerinden biri tasarımcı Sait Maden’e aittir. Kendisinin yorumuna göre, Türkiye Cumhuriyeti’nde kurulan ilk Türk basımevini grafik sanatlar araştırmasının başlangıcına koymamız gerekliliği ortadadır. (Maden, 1985: 59). Bu alanda yapılan araştırmalarda bahsi geçen ilk Türk matbaacısı İbrahim Müteferrika’dır (Kut, 1996). İstanbul’da Yavuz Sultan Selim semtinde 1727 tarihinde kurulmuş olan matbaa grafik sanatlar tarihi açısından oldukça önem arz etmektedir. Fakat tam da bu noktada, grafik sanatlar açısından bir tanımsal sorun da ortaya çıkarmaktadır. Prof. Dr. Dilek Bektaş bu tanımsal soruna araştırmaların da değinmiştir (Bektaş, 2003; 194). Bektaş’ın katıldığımız görüşleri; grafik tasarım tanımlanırken, tasarım çözümleri sadece özgün baskı ağırlıklı düşünmemek gerektiğini savunmaktadır. Bu görüşe göre, doğal olarak bu işe yaklaşırken, teknoloji sadece bir alt başlık olarak geçmelidir. Genel olarak bakıldığında, tarihsel süreçte pek çok örnek baskı teknolojilerini kullanmadan da grafik tasarım yapılabildiğini ortaya koymaktadır. Bu noktada örnek verilmesi gerekirse web, multimedya ve dijital tasarım çalışmaları bu noktada belirtilmelidir.

Grafik sanatı tarihi konusunda ikinci araştırmacı olan Sadık Karamustafa; kabul edilen ilk Türk grafik tasarımcı İhap Hulusi Görey ile başlatmaktadır. Bu başlangıç noktası tasarımcı ile zanaatkar ayrımını yapma isteminden ortaya çıkar ve tarihçeyi XX. yüzyıl ile başlatmış olur (Karamustafa, 2001:14). Prof. Dr. İsmail Tunalı’nın “Tasarım Felsefesine Giriş” adlı kitabında, Bernd Löbach’ın tasarım sanatını “bir sorunun çözümü için bir plan, bir ide” olarak tanımlar (Tunalı, 2002: 12). Bu tanım üzerinden yola çıktığımızda ise, Hattat Mustafa Rakım’a ait, Osmanlı padişahlarının gücünü simgeleyen tipografik semboller olan tuğraları sadece zanaat olarak sınırlandırmamız

gerekir ve bu eserlerin içerisindeki grafik çözümleri de görmezden gelmemiz gerekliliği ortaya çıkar.

Bu doğrultuda, Türk Grafik Sanatlar Tarihi envanteri henüz gelişme aşamasındadır. Grafik Sanatlar Tarihine dair yapılmış araştırmalar incelendiğinde, yalnızca ortaya çıkan birkaç koleksiyoner ve az sayıda akademisyenin yaptığı kaynak çalışmalardan ibaret olduğu görülmektedir. Sağlanan bu bilgiler düzenli bir şekilde arşivlenememiş ve biraraya da getirilememiştir. Grafik Sanatlar üzerine envanter oluşturma çabaları sınırlıdır ve ve sistematigi gelişme aşamasındadır. Araştırma yapıldığında, referans kitaplarının tamamının grafik sanatlar'nın tanımı konusuna menşei araştırmasını ele aldığı görülmektedir. Bu araştırmaların doğurduğu çelişki, tüm sanat dallarında olduğu gibi grafik sanatlarının tarihi için başlangıç noktasını "Orta Asya göçebe ve yerleşik Türk Toplulukları" olarak başlatılmasının olanaksız olmasıdır. Grafik sanatlar tarihi, geç dönem Osmanlı İmparatorluğu ve Cumhuriyet Türkiye'si olarak konumlandırmaktadır.

Türk sanat tarihi'nin başlangıç noktasına dair bu yaklaşımlar ansiklopedik ve saygın bir kaynak olan "Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi"nde de yer almaktadır. Önemli bir sanat tarihçisi olan Prof. Dr. Oktay Aslanapa'nın "Türk Sanatı" kitabında ise, grafik sanatlar adı altında bir alt başlık dahi bulunmamaktadır. Sanat ve tasarım tarihçilerinin özellikle eser sınıflandırmalarında ve envanter oluşturmalarında tanımların kapsamı konusunda bir görüş birliğine varmış olması bir sanat tarihi yazıcılığı açısından elzemdir. Grafik Tasarımın ve Grafik Sanatların tanımları ve içerikleri Türk Sanatı açısından gelecek nesillere bırakılacak bir miras olarak görülerek yapılması mutlak bir zorunluluktur (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 2. Cilt, 1997: 110). Bu amaçtan yola çıkılarak araştırmamızın farklı dillerde basılarak alanlara katkıda bulunması da planlanmaktadır.

Animasyon sanatı tarihine dair çalışmalara bakıldığında ise, Filiz Şenler'e ait olan "Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'de Yansımaları" başlıklı çalışma göze çarpmaktadır. Bu çalışmada Türkiye'de animasyona dair ilk denemelerin tarihini 1948-49 olarak vermektedir. XIX. yüzyıldan günümüze kadar gelen animasyon çalışmalarına deneysel çalışmalar olarak yaklaşan Şenler, animasyon sanatı tarihi araştırmasına kronolojik ilk çalışmalardan birini sağlamıştır (Şenler, 2005: 1-5).

Grafik sanatlar alanının gelişim çizgisi içerisinde önem arzeden Mimar Sinan Üniversitesi ekolüne dahil olan sanatçıların, araştırma ve eserlerinin önemi kadar animasyon alanı için de Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nde ilk kurulan çizgi film bölümünün yaptığı araştırma ve çalışmaların incelenmesi de tezimiz içerisinde yer alacaktır. Doç. Dr. Fethi Kaba tarafından bölüm bünyesinde yapılan "Türkiye'de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi" çalışmaları, Türkiye'de yapılan animasyon sanatı tarihi incelemesi açısından önem arzetmektedir (Kaba, 1994: 1-3).

Kuşkusuz ki, sanat eseri her zaman tek, eşsiz ve benzersiz (unique)'dir. Sanat eseri öyle bir mesaj getirmelidir ki, öncekileri bir noktada alıp, ileriye doğru bir yere ulaştırmalı, arada köprü olabilmelidir diyen Tunalı, seçilen eserlerin nedenselliğine ışık tutmuştur (Tunalı, 2014: 67). Bu noktadan hareketle, seçtiğimiz sanatçıların Türk grafik sanatı ve animasyon sanatı adına meydana getirdikleri eserler, kendi alanları içerisinde bir tarihsel gelişim sürecini tanımlamaktadır ve bu anlamda, bireysel olarak her bir sanatçı incelenmek üzere değer arzetmektedir.

Çalışmamızı oluştururken, II. Meşrutiyet'in ilanı sonrasında Osmanlı İmparatorluğu bünyesinde varolan çizerler ve sanatçılar ile başlatılan eser seçkimiz, Cumhuriyetin ilanı ile devam eden süreci de kapsamına alacaktır. Kaynaklarına ve eserlerine ulaşılan sanatçılar, toplanılan 350'ye yakın eser ile dönem ve üslup değerlendirmesine tabi tutulacaktır. Bu sanatçılar seçilirken başlangıçtan günümüze

doğru bir gelişim sürecini ortaya koyacak biçimde seçilecektir. Son döneme dair de bir ila iki sanatçı da karşılaştırma yapabilmek maksatlı incelenecektir.

1.1. Türk Grafik Sanatı ve Resim Sanatı İlişkisi

Türkiye’de grafik tasarım teriminin kullanılması Cumhuriyetin ilanı’ndan sonraki dönemlere rastlamaktadır. 1920’lerde ilk üretim yapan tasarımcılar İhap Hulusi, Münif Fehim ve Kenan Temizan gibi isimler kitap kapağı, afiş ve basın ilanı çalışmaları yaparlarken grafik tasarım terminolojisi yerine resimden süregelen terminolojiler henüz Türkiye adına yeni olan bu iş alanı için kullanılmaktaydı (Ketenci&Bilgili, 2006: 286-287). Afiş ve kitap kapağı ressamlığı ile piyango bileti, spor oyunları, şişe etiketi, pul dizaynı işleri bilgisayarın yoksunluğunda el işi olarak resmedilmiştir. Birçoğu Almanya’da eğitim görmüş sanatçılar, tasarımlarında Alman grafik yazı ve resim öğelerini biraraya getirerek çalışmışlardır (Tansuğ, 1993: 333).

Türkiye’de grafik tasarım eğitimi 1933 yılında Güzel Sanatlar Akademisi bünyesinde, Mithat Özer başkanlığında afiş atölyesi olarak kurulmuştur. Türkiye’de o dönemde açılan atölyeler Avrupa’daki sanat hareketlerini takip ederek alt yapılarını oluşturmuşlardır. Örneğin, Almanya’da 1919 yılında kurulmuş olan Bauhaus okulunun sanat eğitimi ve endüstriyel uygulamaları birarada harmanlayan yapısı ülkemizdeki sanat okullarına resim ve afiş alanlarında öncelikli olarak taşınmaya çalışılmıştır (Segalini, 2007: 1-7).

İstanbul’da Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu 1957 yılında tasarım ve endüstriyel sanatlar alanında uzman yetiştirilmesi amacıyla kurulmuştur. Okul ağırlıklı olarak basın, reklam, dekorasyon, seramik ve tekstil sektörüne dair çalışabilecek elemanlar mezun etmek üzerine çalışmıştır. O yıllarda bu gibi olanların çoğunda “Tatbiki mezunu olma” şartı aranmıştır. Güzel Sanatlar Yüksek Okulu gibi bir diğer

benzer özelliklere sahip okul da 1970’li yıllarda açılan Uygulamalı Endüstri Sanatları Yüksekokulu’dur (Becer, 1999: 114-115).

1982 yılında çıkarılan Yüksek Öğretim Kanunu ile Güzel Sanatlar ve Tasarım alanlarında eğitim ve öğretim yapan Devlet Güzel Sanatlar Akademileri ve Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulları artık üniversite statüsünde değerlendirilmeye başlanmıştır. Güzel Sanatlar Akademisi Mimar Sinan Üniversitesi, Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu gibi okullar Marmara Üniversitesi çatısı altında Güzel Sanatlar Fakültesi olarak açılmıştır (Ketenci ve Bilgili, 2006: 286).

Grafik Tasarım kavramının ve eğitim yapısının resim bölümünden ayrılmaya başlaması ile Türkiye’de yaratıcılık ağırlıklı eğitim başlamıştır. Afiş, amblem, kapak tasarımı, broşür, etiket, katalog, logo, basın ilanı ve televizyon grafikleri gibi alanlarda uzmanlaşmalar başlamıştır. Basılı teknolojinin Türkiye sınırlarına geç ulaşması, grafik tasarım eğitiminin resim bölümlerinden ayrıştırılarak olgunlaştırılması konusunda yavaş bir gidişata sebep olmuştur. Bu etkenler de Türk tasarımcıların uluslararası düzeyde ülkemizi temsil etmesi ve söz söyler konumda değerlendirilmesi adına gecikmelere neden olmuştur.

Mimar Sinan ve Marmara Üniversitesi gibi kurumların dışında 1980’ler sonrasında farklı üniversiteler de grafik bölümleri açılarak reklam sektörünün ihtiyacı olan grafik tasarımcılar yetiştirilmeye başlamıştır. Halen 30 ve üzerinde üniversitede grafik bölümü faaliyettedir. Bunun dışında 1990’lar sonrasında Meslek Yüksekokulları koordinasyonunda grafik ve matbaacılık programları aktive edilerek ihtiyaç duyulan yetişmiş insan açığına cevap verilmiştir. Halen devlet ve vakıf üniversiteleri bünyelerinde 50 farklı üniversitede grafik ve matbaacılık konularında uzmanlaşmak isteyen kişilere eğitimler düzenlenmektedir. Endüstri ve Teknik Meslek Liseleri ve İşkur gibi kurumların grafik tasarım kursları ve eğitimleri de eleman yetiştirmektedir.

Grafik Tasarım eğitimi ve terminolojisi ülkemizde bu eğitim kurumları ile ayrıştırılarak resim terminolojisinin dışına taşınmıştır.

1.2. Türk Animasyon Sanatı ve Karikatür Sanatı İlişkisi

1940’larda ve 1950’lerde iki kayıp çizgi film denemesinin ardından karikatüristler denemekten vazgeçmemiş ve çizgi film endüstrisi adına yeni işlerin peşinden gitmeyi sürdürmüşlerdir. 1950’lerde DP hükümeti tarafından mizah dergilerine uygulanan çeşitli yaptırımlar ve 1960 darbesi ile yaşanan kesintiler sonrasında Türkiye’de karikatüristler tarafından şekillendirilen bir çizgi film patlaması dönemi yaşanmıştır.

27 Mayıs askeri yönetiminin yavaş yavaş azalan etkileri 1963-1964 yılları arasında karikatür sanatı adına ekonomik sıkıntılar, mizah ve eleştiri alanının daralmasıyla durgun bir dönemi müjdelemiştir. Bunun yanında sinema sektörü ise giderek canlanan istatistiği ile karikatür sanatçıları için iştah kabartıcı bir hale gelmiştir. Sinemalarda gösterilen uzun metrajlı filmlerin yanında artan kısa film çalışmaları ve oynatılan bazı çizgi filmlere seyircilerin gösterdiği rabet sayesinde karikatüristler adına yeni bir çıkış noktası ortaya çıkmıştır; çizgi film sektörü. Bu çizgi filmlerin üretim sürecinde çalışacak insanlar aranması sebebiyle de bu işe en yatkın olan çizerlere başvurulması kaçınılmaz olmuştur (Millerson, 1982: 7-17; Noyan, 1988: 1-5; Sütçü, 2015: 11-21).

1985 tarihli Grafik Sanatı Dergisi üçüncü sayısında “Türkiye’de Canlandırma Sineması” başlıklı Ateş Benice makalesinde ünlü animasyon sanatçısı, “Ülkemizde çizgi film sanatı başlayışını, gelişmesini ve bugünkü varlığını reklam sektörüne ve istihdam edilen çizerlere borçludur” der (Çelik, 2004: 78-80). 1960’lı yıllar ile birlikte,

film aralarında gösterilen çizgi film tekniği ile yapılmış reklamlar İstanbul Reklam adlı firmanın doğmasına önayak olmuş ve beraberinde çok sayıda karikatüristi de sanat çizgi film sektörüne kazandırmıştır (Grafik Sanatı Dergisi, 1985: Sayı: 3).

Ekonomik zorluklar içerisindeki karikatüristler adına yeni bir alan olan çizgi film sektöründe kuşkusuz ki farklı teknikler ve aşamalar söz konusudur. O yıllara dair Ateş Benice, “çizgi film prensiplerinin en basitlerinin bile bilinmediği kullanılmadığı ilkel filmler bunlar” diyerek dönemi ve içerisinde bulunduğu koşulları tanımlamaktadır (Greene, 2003: 45). Bu teknik alt yapısızlıklara rağmen karikatüristler tarafından üretilen çizgi filmlerin her geçen gün daha da popüler olması, zaman içerisinde çizgi film alanına dair yurt dışı eğitimlerine giden çizerlerin artmasını da beraberinde getirmiştir. Almanya’da aldıkları eğitimler sonrasında Türkiye’ye dönen Yalçın Çetin, Orhan Enez ve Yurdağın Göken gibi isimler 1960’lar sonrasında ivme kazanacak çizgi film döneminin lokomotifleri olarak öne çıkmışlardır (Uçar, 2004; Ketenci, 2006b).

1960’lı yıllardan sonra bu anlamda karikatüristlerin oluşturduğu en önemli yapılanma Canlı Karikatür Stüdyosu’dur. 1965 yılında Ferruh Doğan ve Oğuz Aral tarafından kurulan oluşum, daha sonra beraberine Tekin Aral’ı da katarak yüzlerce çizgi filme imza atmıştır (Baldwin, 1982: 3). Daha sonra karikatüristlerin başı çektiği bu stüdyoların birer ikişer kapanmaya başlaması ile Türkiye adına çizgi film sanatı yeniden emekleme dönemine girmiştir. Oldukça kalabalık kadroların çalıştığı bu stüdyoların kapanma sebebini Ateş Benice verdiği röportajında şöyle açıklar; “karikatüristler kolektif çalışma ortamına uyum sağlayamamışlardır. Bu sanatçılar çizgi film yapsalar dahi kendilerini hep karikatür sanatçısı olarak hissetmiş ve animatörlüğü geçici bir karın doyurma aracı olarak görmüşlerdir. Buna kanıt olarak da “hepsinin basın sektörüne geri dönmelerini gösterebiliriz” diye de eklemiştir. Bu kalabalık karikatürist döneminden

geriye yalnızca sürdüren iki adet sanatçı kalmıştır; Tonguç Yaşar ve Orhan Büyükdoğan (Büker, 1985: 7-19).

Ateş Benice'nin bu yaklaşımına dair pekçok karşıt görüş de bulunmaktadır. Bunlar arasında yazılı pek çok yayında Oğuz Aral, Yalçın Çetin ve Ferruh Doğan gibi sanatçıların karikatür çizerken çizgi film üretimini sürdürdükleri görülmektedir. 1950'lerde hemen hemen hiç varlığı hissedilmeyen bir alan olan çizgi film sanatının 1960'lerde yerini sağlamlaştırmış bir sanat dalına dönüşmesi çok da gerçekçi olarak değerlendirilemez. Temelde aynı insan kaynağı ekseninde ürün verseler de karikatür ve çizgi film sanatı tamamen bambaşka teknikler üzerinden giden iki ayrı sanat alanıdır.

1970 başlarında henüz siyah beyaz televizyon için reklamın getirilerinden haberdar olunmamıştı. Televizyonun henüz Türkiye genelinde yaygınlaşmamış olması çizgi filmin gelişim sürecini etkilemiştir. 1972 yılına doğru televizyonun reklam kuşağında Türk yapımı çizgi filmler görünmeye başlamış, özellikle "Pirelli kedileri" ve Erim Gözen yapımı "Elmor" gibi karakterlerin çizgi film olduğu dahi unutulurken özenle takip edilmiştir. Daha sonraları üretim sürecinin çoğalması ile çizgi film sektörü kendi profesyonellerini yaratmaya başlayarak karikatür sektöründen kendini ayırtmaya başlamıştır. Karikatür sanatı ve çizgi film sanat alanları ayrı birer sektör olarak kendi dinamiklerinden yetişen sanatçı kadroları ile günümüzde varlıklarını sürdürmektedir.

2. DÜNYA'DA GRAFİK VE ANİMASYON TARİHİ

2.1. Kavramsal olarak Grafik Sanatlar ve Animasyon

Bir sanat yapıtını tanımlarken ise, bir tasarım (yaratıcı hayal gücü) sonucunda ortaya çıkan bir yaratıdan bahsetmemiz gerekir. Sanat yapıtlarını meydana getiren kişilere sanatçı denir. Bir sanat yapıtının esas işlevi onu izleyen izleyicide bir duygu oluşturabilme gücüne sahip olmasıdır. Sanat yapıtını meydana getiren unsurlar arasında; sanatçı, sanat yapıtı ve sanat yapıtını anlayıp takdir eden kişiler yani alımlayıcı (süje) söz konusudur. Her sanat yapıtı aslında nesne-özne ilişkisinden ortaya çıkmış bir bilgidir. Sanatçı farklı araçlar kullanarak bir üretimde bulunur, bu bazen bir boya, bazen de bir bilgisayar olabilir. Kullanılan nesneler var olan her şeyi temsil etmektedir. Bu üretilen sonuç bilgiyi temsil eder, diğer bir adıyla aslında yapıttır. Sanat yapıtı, kendisine yönelen ve onu kavrayan izleyiciler ve dinleyiciler ile anlam kazanır. Sanat izleyicisi olan insan yaptığı değerlendirmeler (değer atfetme, değer biçme ve eleştirme) ile sanat yapıtını konumlandırır.

Grafik sanatının tanımını yaparken, baskı, çizgi ve çoğaltma tekniklerinden faydalanarak belirli bir konuyu estetik kaygılar gözeterek tarzda yaymak amacını güden sanat dalı olarak özetlenir. Pek çok farklı alanda yapılan düzenlemeler bu sanat alanının konusuna girmektedir. Örneğin, bir şişenin biçimi, etiketi, gazete ilanı düzenlemeleri, afişler, ilaç kutusu mizanpajları, tebrik kartları gibi şekillendirmeler bu alanın çalışma mecraları arasında sayılabilir.

Tasarım ise kendi içinde bir yapıya ve bu yapı arkasında bir planlamaya sahip olmalıdır. Bütün sanatların temelinde bir tasarım olgusu bulunmaktadır. Tasarlama eylemi, oluşturulacak yapının organizasyonu ile ilgili her tür faaliyeti kapsar. Tasarım, bir sorunun çözümü için geliştirilmiş bir plan ya da fikir olarak özetlenir. Öncelikle

zihinde var olan bir fikir vardır. Bu fikir biçim verme ve oluşum süreci dinamikleri ile nesne olarak somutlaşır. Her tasarım olgusunda tıpkı bir sanat yapıtı gibi, bir fikir ve o fikre göre biçimlenmiş bir nesne bulunur. Tasarım kavramı kısaca, her çeşit nesnenin ve düşüncenin insan tarafından oluşturulması anlamında kullanılır.

Tasarım (design) sözcüğünün kökenine bakıldığında kökeni Latince designare'den türemiştir. Tasarım kavramı günümüzde oldukça sık, hayatın her alanında kullanılan bir kelimedir (Drucker ve Mcvarish, 2009: 1-4). Tasarım, insan zihninde geçirilen bir yaratıcılık süreci sonucunda bir fikir ya da formun oluşturularak dünya için faydalı bir obje oluşturulması olarak tanımlanabilir. Tasarım bir anlamda bir yaratım sürecidir (Arıkan, 2009: 21).

“İşaret ve simgelerle iletişim kurmaya çalışan insanoğlu, seslere karşılık gelen şekiller yaratarak günümüzdeki alfabenin temellerini attı. İnsanlığın en önemli ilerlemelerinden biri olan bu noktadan sonra, kolaylaşan öğrenme süreci, kültür ve insanlığın gelişiminde önemli farklılıklar yarattı...Yazmayı ve yazdıklarını basit yöntemlerle çoğaltma yolunu keşfeden insan, iletişimin yepyeni bir kulvarını keşfetti. Binlerce yıllık bu evrim günümüzde grafik tasarım veya görsel iletişim tasarımı adı verilen bir mesleğin temellerini oluşturmuştur” diyor (Uçar, 2004:12).

Alıntının ışığında grafik tasarım alanını mutlaka yazının icadı ile ele almak ve bu noktadan gelişim gösteren tipografik çalışmaları da konunun dışında bırakmamak gerekir.

Grafik Sanatı: Resim sanatının bir dalı olan özgün baskı sanatları (taş baskı, elek baskı, ağaç baskı, linol baskı vb...), resmin bir zemine kazınarak çizilmesi nedeniyle,

Almanca “Graphische Kunst” (Grafik Sanatı) deyimiyile ifade edilirken, İngilizce “Graphic Art”, Fransızca “Art Graphique” olarak ifade edilmiştir. Dünyada yaşanan Endüstri Devrimi gibi gelişmeler ile birlikte gündeme gelen işlev ile estetiğin birleştiği tasarım kavramı, "grafik tasarım" deyiminin doğmasına neden olmuştur. Dolayısıyla grafik sanatı, baskı sanatlarını tanımlarken; "görsel iletişim tasarımı" olarak da adlandırılan grafik tasarım, işlev ve estetiği birleştirerek kitlelerle iletişim kurmayı sağlayan, yazı ve resmin bir arada kullanıldığı görsel anlatım dilini tanımlamaktadır (Eczacıbaşı, 1997: 701).

Tanımlamalardan yola çıkılarak tasarımın sadece grafik ile ilişkilendirilmemesi gerekir. Günlük hayatımızda kullandığımız tüm eşyalar bizim kullanımımıza gelmeden önce bir tasarım sürecinden geçmiştir. Tasarım süreci beyinde oluşturulan bir tasarı ile başlar ve uygulama süreciyle somutluk kazanmaya doğru ilerler (Lester, 2000: 7-12).

Grafik kelimesinin tanımına ulaşıldığında “grafikos” ve “graphein” sözcüklerinden meydana geldiğini görmekteyiz. Yazmak, resmetmek, çizmek, desen ve işaret olarak tanımlanan grafik, son hecesi “graf” (graph) ile biten tüm sözcükler gibi tasarlanan forma göre görüntüleme anlamını da taşımaktadır (Türk Dil Kurumu Sözlüğü). Grafik tasarım, bir problem çözme biçimidir ve sonuca varmak için gereken araçlar, araştırma yürüterek bulunacaktır. İyi araştırma eşittir iyi tasarımıdır (Leonard ve Ambrose, 2015: 6) Fritz Ehmcke Frankfurt’ta yayınlanan Deutsche Gebrauchsgraphik dergisinde 1927 yılında grafik tasarımı “Ticari grafik, işte tanımladığı şey eskilere dayansa da on beş yıl önce var olmayan bir terim. İleri sürülen bu tür grafik yaratının çok özel bir grubu, sanayinin ve hiçbirzaman olmadığı kadar güncellik kazanan siyasal ve kültürel alanlardaki belirleyici etkenlerin inanılmaz yükselişi sayesinde küresel açıdan gelişen ekonomi ve ticarete bağlıdır” diye tanımlamıştır (Weil, 2015: 11). Diğer bir deyişle grafik tasarım ekonomiden ayrı düşünülemez. İçerisinde yaşadığımız

dönemde tasarımcılar küresel bir ekonominin içerisinde çalışmak zorundadır. Küreselleşme yeni pazarlar ortaya çıkarttıkça grafik tasarımcılar çoğu zaman bir markayı ya da ürünü tanıtırken yeni kültürleri de gözönünde bulundurmalıdır (Twemlow, 2011: 15).

Grafik tasarımın ve tasarımcıların amacı estetik kaygıları saf dışı bırakmaksızın izleyicinin dikkatini çekmek için bir mesajın vurgusunu arttırmaktır (Ambrosa, 2010: 41). Bu amaç grafik tasarımı diğer sanat dallarından ayırtıran yegâne durumdur. Kitle iletişim araçlarından özellikle görsel olanları grafik tasarımcılar için düzenlenmesi gereken elzem alanlardır (Livingston, 1994: 14). Grafik tasarımcı için önemli olan güncel bilgidir. Bu güncel bilgi modern ara ve malzemeler ile hedef kitlelere ulaştırılır (Parlak, 2006: 1). Grafik simgeler, tipografi, afiş, illüstrasyon, gazeteler, dergi, kitap ve animasyon grafik tasarımcılar için en popüler uygulama mecraları arasında sayılabilir (Lupton, 2008: 3-8).

Teknolojik gelişmelerin izinde, bugün animasyon kavramının temeli olan hareketli grafik tasarım terimi hem iletişim hem de sanat alanlarında bir ifade biçimi olarak ortaya çıkmıştır (Pullman, 2007:4). Bilgisayarın ortaya çıkışı ve tasarım programlarının giderek gelişmesi tasarım süreci konusunda büyük değişiklikler getirmiştir (Landsdown ve Rae: 1998: 5-15). Görsel efekt teknolojileri ile gerçek dünya hiç olamayacağı kadar sanal ile iç içe hale gelmiştir. Grafik tasarım, hareket ve efektler kullanılarak izleyicilerin dikkatini ve algısını durağan imajlardan daha farklı bir biçimde etkilemeye başlamıştır (Poynor, 2003: 8-18). Günümüzde hareketli televizyon grafikleri ile desteklenmiş kanallar, kanalın durağan olarak tasarlanmış kurumsal kimliğini desteklemektedir. Tüm bu gelişmelerin ışığında halen tasarım kirliliği söz konusu olmakta, tasarımcının görsellerin hareketliliği ya da durağanlığıyla ilgili aldığı kararlar önemini korumaktadır (Paul, 2003: 5). Uygun bir karar ile tasarlanan görseller

izleyicileri doğru mesaj ile buluşturmaktadır (Popper, 1968: 34). Gelişen zaman ile hareketli bir hale gelen grafik tasarım seyirciyi de artık tasarımın bir parçası yapmanın amacı ile hareket etmektedir. Teknoloji ile işlevselliği artan yeni nesil hareketli grafik tasarım çalışmaları animasyon sanatı ile sektörel anlamda iç içe gelişim göstermektedir.

Animasyon sözcüğünün anlamını incelediğimizde “canlandırma”yı genellikle tüm literatür taramalarında görüyoruz (Wells, 1996: 193). Bu anlam karşılığı aslında bir çatı olarak kullanılagelmiştir. Sözcüğün etimolojik kökenine gelirsek; “anima”dan yani “canlı”dan gelmiş olduğunu görürüz (Tezcan, 1990: 15). Aldığı ekler ile canlandırma anlamını kazanmıştır. Burada aslında sorgulanması gereken neden “hareketlendirme” sanatı olarak geçmediğidir. “Hareket” yeterli bir kavramsal tanımlama neyazık ki olamamaktadır. Canlandırma kavramını kullandığımızda, içerisinde seslendirme, renklendirme, ışıklandırma gibi pekçok kavramı da barındırdığı bilinmektedir (Wyatt, 2010: 55).

Animasyon seçilen görseller ile konuya uygun bir biçimde hareketler kazandırılarak canlıymış illüzyonunu yaratma sanatı ve tekniğidir. Canlandırma sözcüğünü incelediğimizde “can” sözcüğü Türkçe’de bazı metafizik anlamlarda da karşılık bulmaktadır ve bu tanımlamalar onun kutsallaştırılmasına da sebep olmuştur (Wright, 1990: 1). Canlandırma sözcüğünde bir anlam boşluğu olmaması sözcüğün yerine göre kullanılması gerekliliğini doğurmuştur. Canlandırma sözcüğü konuya dair ilk araştırma yapılan yıllarda çoğunlukla kullanılmış fakat daha sonraları yerini animasyon sözcüğüne bırakmıştır. Animasyon sözcüğü ise içerisinde pekçok farklı türü ve tekniği de barındırdığından artık günümüzde konuya dair herhangi bir tanımlamaya ya da açıklamaya başvurulduğunda en yaygın kullanılan sözcüğüne dönüşmüştür (Wands, 2006).

2.2. Grafik Tasarımda Görsel Elemanlar

Görsel öğeler içerisinde yer aldıkları tasarımı anlamlandırmak üzere bir araya getirilirler. Görme ve algılama süreçlerinde tasarımın yaratmaya çalıştığı etkiye göre konumlandırmaları tasarımcının inisiyatifindedir. Işığı görmemiz siyahtan beyaza uzanan geniş bir skala ve buna eklenen yorum ile gerçekleşir. Bu süreçte yer alabilecek tasarım elemanlarını şöyle sıralayabiliriz; nokta, çizgi, renk, doku, format, biçim ve yüzey.

Nokta, iki çizginin kesişiminin ya da birleşimini ifade etmektedir. Düzensizlik içinde düzeni ifade edebilen ilk elemanlardan biridir. Görsel anlatımda noktayı çok farklı şekillerde kullanabiliriz. Aynı büyüklükte (tek düze), aynı büyüklükte sıklaşan ya da seyrekleşen, farklı büyüklükte sıklaşan ya da seyrekleşen, belirli bir sistematığe bağlı olarak büyüyen ya da küçülen, serbest bir düzen içerisinde bir araya gelen ya da dağılan yerleşimler içerisinde yapılan tasarım içerisinde anlam kazanırlar.

Çizgi, birden fazla noktanın bir araya gelmesi çizgileri meydana getirir. Uzunluğu ya da genişliği, biçimi tasarımın görünüşüne farklılık gösterebilir. Sanat genel olarak çizgi ile başlar diyebiliriz. Çizgiyi pek çok farklı teknik ile sunabiliriz. Örneğin serbest bir fırça ile konulan çizgi ile kurşun kalem ile çizilen bir çizgi tasarımda farklı etkiler doğurmaktadır. Dikey, yatay, eğri ve kırık çizgiler ile hız, ritm, doku gibi pek çok tasarım öğesini oluşturabiliriz.

Leke, tasarım yüzeyi üzerine boya ile yapılan iz olarak tanımlanabilir. Diğer bir tanımlama ile resim sanatında yüzeyin homojen bir şekilde tek bir renk ile kaplanarak oluşturulmuş parçasıdır. Negatif ve pozitif anlamda tasarım alanında farklı içeriklerde denge unsurunu ortaya çıkarırlar. Özellikle grafik tasarım adına beyaz alanlar tasarımın anlamlı birer parçası olarak görülmektedir.

Renk, farklı cisimlerden yansıyan ışınların görsel algı sonucunda kişide yarattığı duygu olarak tanımlanmıştır. Işıkların gözümüzün süzgecinden geçerek beyinde yarattığı algı ile oluşur. Fiziksel, bu ışınlar karşısında ortaya çıkan işlemler; fizyolojik, cismin beyinde algılanması ise psikolojik bir olgu olarak tanımlanır. Renk tasarım açısından değişmez bir elemandır. Tasarımlarda kullanılan ana renkler; kırmızı, mavi ve sarı. Ara renkler; turuncu, yeşil ve mor. Tarafsız olarak görülen renkler; beyaz, siyah ve gri olarak belirlenmiştir. Kontrast yani zıt renkler; sarı-mor, kırmızı-yeşil ve turuncu-mavidir. Birbirini bütünleyen renkler ise; mor-mavi, kırmızı-yeşil ve turuncu-mavidir. Tasarımlarda genellikle sıcak ve koyu renkler öne çıkmaktadır. Soğuk ve açık renkler ise geri planda algılanırlar. Sıcak renkler; kırmızı, sarı ve turuncudur. Soğuk renkler ise; mavi, yeşil ve mordur. Tasarım açısından koyu renkli elemanlar ağır, açık renkli elemanlar ise hafif bir algılama doğururlar. Renk, ölçek, oran ve formu etkileyerek farklı değerler meydana getirir. Parlak renkler heyecan gibi duyguları aktive ederken, pastel renkler sakinlik hissiyatını uyandırmakta yardımcı olarak görülmektedir.

Doku, bir cismin yüzeyinde sert ya da yumuşak pürüzler ile kendini var eder. Algılanan bu pürüzler cismin dokusunu meydana getirir. Tekstür adı verilen dış yapı yüzeyde meydana gelir ve objelerin iç yapılarında belirli bir dereceye kadar kendisini belli eder. Strüktür adı verilen iç yapı ise, birbiriyle sık bağlantılar içeren formların iki ya da üç boyut üzerinde yinelenmesinden meydana gelir. Gözle görülen doku görsel bir doku olarak adlandırılırken dokunma ile hissedilen doku, dokunsal dokudur.

Boyut, genel olarak tasarımda var olanın biçimlendirilmesidir. Doğada bulunan tüm nesneler titiz bir boyut ilişkisi içerisinde var olurlar. Tasarım alanında kullanılan her öğenin boyutu işlevsel, malzeme ve çevreyle olan ilişkisi açısından belirlenmiştir. Tasarım boyutlarında insan ölçekleri ve boyutlandırmaları göz önünde bulundurulmalıdır. Yaşamda var olan tüm öğeler zira insan boyutuna göre ayarlanmıştır.

Biçim, bir nesnenin dış sınırı olarak tanımlanır. Biçim, canlı varlık, form cansız doğa'dır. Bir alan, değer, renk ve dokusal farklılıkları nedeniyle belirli bir sınırı var olarak algılanır. Doğada var olan her cisim, bir geometrik forma dayanarak biçim alır. Bazı cisimler ise serbest görünümündedirler. Biçim açısından sınır yaratan çizgi karakterleri, biçimin yuvarlak, sivri, keskin ya da yumuşak niteliklerinin oluşmasına yardımcı olurlar. Biçim geometrik ve organik olarak iki grupta değerlendirilmektedir.

Son olarak yüzey, üzerinde iki boyutlu çalışmaya olanak tanıyan her türlü alan olarak tanımlanmıştır. Düzlemsel olarak nitelik kazanabileceği gibi eğrilsel olarak da kullanılabilir¹.

2.3. Temel Grafik Tasarım İlkeleri

Grafik tasarım adına profesyonel anlamda işler meydana getiren tasarımcıların intizam gösterdiği birtakım prensipler mevcuttur;

Bunlardan en önemli olanı denge olarak kaynaklarda yer alır. Tasarımın önemli bir ilkesi olan denge tasarım içerisinde kullanılan elemanların tanımlı ve estetik bir hassasiyet içerisinde konumlandırılması anlamını taşımaktadır.

Hiyerarşi ise bir insanın tasarımda gördüklerini algılama düzenidir. Bu düzen hiç kuşkusuz ki algılanan tasarım alanı içerisinde kullanılan formlar arasında olan görsel kontrast ile mümkün olmaktadır.

Örüntü, belirli bir düzen ve tekrar içerisinde iki ya da üç boyutlu olarak bir araya getirilmiş nesneler öbeğidir. Tasarım elemanları planlanarak ya da rastgele bir biçimde tekrarlanarak yerleştirilmişse bu yüzeylerin ve tasarımın kalitesi adına anlamlı olmalıdır.

¹ Aynsley, J. (2009). *Century of Graphic Design, A: Graphic Design Pioneers of the 20th Century* isimli kitabının temel grafik tasarım ilkelerine ait olan bölümünden özetlenerek aktarılmıştır.

Ritim, tasarımda bulunan elemanların, renklerin, şekillerin, formların, mekanların, boşlukların görsellik içerisinde belirli bir ahenk içerisinde tekrarlanmasıdır. En önemli elemanlardan biri olan ritim, tasarımın tekdüzelikten arındırılması adına başvurulması gereken bir ilkedir.

Bir tasarım içerisinde kullanılan boşluklar (mekanlar), çevresinde yer alan yüzeyleri tanımlar biçimde kullanılmalıdır. Bu anlamlı boşluklar iki ya da üç boyutlu kullanılabileceği gibi negatif ve pozitif de tasarımda yer alabilir.

Orantı, diğer anlamıyla proporsiyon, tasarımda bulunan farklı elemanların, göreceli boyut ve ölçülerine göre kendi aralarında ve diğer elemanlar ile bütün içerisinde girdiği ilişkidir.

Vurgu, genellikle tasarımların odak noktasında yer almaktadır. Vurgulamayı düşündüğümüz alan ya da kullanılan öğeler, izleyicinin dikkatini en önemli noktada toplama işlevini görmektedir.

Hareket, tasarımcının izleyicinin gözünü yüzey üzerindeki kompozisyonun içerisine, çevresine ya da tasarımın kendisine doğru yönlendirmesinin bir yoludur. Tasarımda kurgulanan gerçek bir hareket, kullanılan objeler, imajlar ve diğer elemanların hareket ediyormuş hissiyatını sağlaması ile elde edilmektedir.

Uyum, tasarımı meydana getiren kompozisyonun bütünsel anlamda ahengi ve armonisi demektir. Kompozisyonun parçaları görsel bütünlük içerisindeki bir tema için çalışmalı ve uyumu meydana getirmelidir. Birbiriyle ilişkisi olmayan elemanlar tasarım yüzeyindeki uyumun bozulmasına ve görsel olarak izleyicinin yorulmasına dahi yol açabilir.

Kontrast yani zıtlık, tasarımdaki farklı elemanların sahip oldukları farklılıkların vurgulanmasını kolaylaştıran ve bu elemanların arasında denge oluşturan kombinasyonlar olarak tanımlanır².

² Davis, M. tarafından yazılan *Graphic Design Theory: Graphic Design in Context*. isimli kitabından özetlenerek aktarılmıştır.

Tasarıma dair unsurlar ve ilkeler yapılacak tasarımlarda tasarımcıyı belirli bir düzen ve disiplin altına almayı amaçlarlar. Aynı zamanda bu ilkeler tasarım alanına dair bir teorik taban da meydana getirmektedir. Birbirinden farklı unsurlar ve ilkeler listesine pek çok tasarım kitabında rastlayabiliriz fakat ihtiyaçlara göre oluşturulan bu listelerin temeli genellikle bahsettiğimiz ilkelere dayanmaktadır.

2.4. Animasyonun 12 Temel Prensipleri

Çizgi film (Animasyon) sanat alanına dair prensipleri Walt Disney film stüdyoları ortaya atmıştır. Bu alanda sektörleşen ilk kurum olması sebebiyle bu kuralları da ilk defa kullanmaya başlayan onlar olmuştur. Yaratılan filmlerin seyircilerin gözüne hoş görünmesi ve yaratmaya çalıştığı illüzyonu desteklemesi açısından bu kurallara dayanan filmler yapmanın etkisini ürettikleri işlerden de gözlemlenmiştir. Türk animasyon çalışmalarında da bu temel prensipler ana çerçeveyi oluşturmuştur ve yaratılan çalışmalar bu temelleri baz alarak çizilmiştir ve tasarlanmıştır.

1. Ezmek ve Sıkıştırmak / Germek ve Esnetmek (Squash – Stretch)

Animasyon prensiplerinden en önemlisi olan bu prensip objelerin hareket ederken fiziksel formlarını korumasını önemser. Organik ve canlı olan objeler içlerinde bir kemik barındırsalar dahi hareket ederken şekillerinde önemli bir değişiklik ortaya koyarlar. Karakterler çiğnerken, gülerken yüzlerinin aldığı şekil ve form değişikliği katı sert bir obje gibi gösterilmez ve bunun sebebi bu koşula sadık kalınmasıdır.

2. Önceden Yapma, Umma, Sezme (Anticipation)

İzleyicilerin bir animasyon sahnesindeki hareketleri algılayabilmesi için karakteri o harekete doğru hazırlayan planlı bir sekans gereklidir. Bu planlanan hareket bir sonraki hareket için hazırlık niteliğindedir. İzleyici biraz sonra ne olacağının ip uçlarını bu planlanan hareketten alır. Örneğin, Disney'in en ünlü karakterlerinden biri Mickey Mouse, bir objeye bakarken abartılı bir biçimde kolunu yukarı doğru kaldırarak o obje ile biraz sonra yaşayacağı hareketi belli eder. Bu sinemaya dair en eski araçlardan biridir ve animasyonda da temel prensiplerden biri olarak kullanılır.

3. Sahneleme (Staging)

Bu prensipler arasında en kapsamlı olanı “sahneleme” prensibidir. Bu prensibin ana kökeni tiyatroya dayanır. Bir fikrin ve ya temanın en net ve anlaşılır şekilde sunulması üzerine kurulu bir prensiptir. Animasyon süresince kullanılan hareketler, kişilikler izleyicinin tanıyacağı ve anlayacağı şekilde ortaya konarak sunulmalıdır. Bunların herbirine dikkat edildiği takdirde izleyici mümkün olan en güçlü iletişimi sahne ile kurarlar.

4. Dümdüz doğru – Pozdan poza (Straight Ahead – Pose to Pose)

Animasyon üretim sürecine dair iki önemli yaklaşım bulunmaktadır. Bunlardan biri dümdüz doğru, diğeri pozdan poza'dır. İlk yöntemde animatör ilk kareden itibaren tüm kareleri sıra ile çizerek aklından geçen tüm fikirleri çizimlerine ekler. Son çizim ile beraber sahneler tamamlanmış olur. Yaratıcı bir yöntem olmak ile beraber beklenmedik sonuçlar da ortaya çıkarabilir. İkinci metod ise animatörün sahnedeki hareketleri ve

pozları önceden planlar. Hareketlerin anlatımları için en gerekli kareleri sadece çizerek sahneyi asistanlara devreder. Böylelikle aralardaki boşluklar asistanlar tarafından doldurulur. Animatör tüm hikaye yerine minimum kare ile böylelikle öyküyü bütünsel olarak algılayabilir. Anahtar kare (keyframe) adı verilen bu önemli yöntem sayesinde hareketler yüksek bir kaliteye taşınabilir.

5. İvmelenme – Yavaşlama (Slow in – Slow out)

Animatör sahnesinde yer alacak tüm pozları hazırladıktan sonra bu pozları tekrar tekrar çizerek geçiş zamanlamalarını planlayarak en iyi hale getirir. Ara kareler (inbetween) anahtar pozlara (keyframe) daha yakın tutularak daha organik ve etkileyici bir sonuca varılır. Ara karelerin zamanlama ayarlamasından dolayı bu uygulamaya ivmeleme ve yavaşlama adı verilmiştir. Tüm animasyon işlerinin temelinde bir gerçeklik yatmalıdır ve komedi ve karikatürize unsurlar bu temel gerçekliğin üzerine kurulmalıdır.

6. Yay (Arc)

Doğadaki organizmalara bakıldığında mekanik hareketlerin olmadığını görmekteyiz. İleri geri yukarı aşağı keskin hareketler yerine eğrisel dairesel hareketler ile doğada var olduklarını görmekteyiz. Bu animasyon prensibi animasyondaki mekanik etkiden kurtulmak amacıyla ortaya çıkarılmıştır. Örneğin, bir başın hareketine baktığımızda kafa ileri ve sadece geriye hareket etmemektedir. İleriye gidiş yaparken hafif bir yükselme gözükür, geri gelirken de hafif bir alçalma yaşarken dairesel bir hareket meydana getirir. Ağırlık ve anatomik insan yapısı ile ilgisi olduğu düşünülen bu hareket yapısı animatörler tarafından genellikle bu şekilde kullanılmaktadır.

7. İkincil Hareket (Secondary Action)

Sahnedeki fikir genellikle karakterin vücudundaki destekleyici bir hareket ile güçlü ve çarpıcı hale getirilebilir. Örneğin, üzgün bir karakter arkasını dönerken yanağından süzülen göz yaşını siler ve bu ikincil bir hareket olarak birinci hareketin vurgusu amacıyla kullanılır. Ana hareket ile ikincil hareket çakışmamalıdır. Bu tarz bir sorun animasyonda “stating” adı verilen bir problemin oluşmasına sebep olur. İkincil hareketin tasarımına her zaman önem verilmelidir ve birincil hareketi öldürecek hertür abartıdan kaçınılmalıdır.

8. Zamanlama (Timing)

Animasyondaki bir hareketin canlandırılmasında kullanılan resim sayısı çok önemlidir. O hareketin seyirciye sunulan ekranda ne kadarlık bir sürede gerçekleşeceğini belirler zamanlama. Eğer kullanılan resim sade ve açıklayıcı ise animasyonun öyküsünün ana noktaları kolay bir şekilde aktarılabilir. İlk animasyon filmlerde hızlı ve yavaş olan hareketler dışında kullanılmayan zamanlama, zamanla karakterlerin kişisel özelliklerini de belirleme de kullanılmaya başlamıştır. Karakterleri heyecanlı, sakin ya da tedirgin yapan şeyin bu zamanlama ayarı olduğunu keşfeden animatörler tavır ve oyunculuğu zamanlama ile şekillendirmeye başladılar.

9. Abartı (Exaggeration)

Walt Disney tarafından zamanla oluşturulan kurallardan en önemlisi abartıdır. Öyle ki çok fazla kullanılması bir animasyonun başarısını olumsuz yönde etkileyebilir. Walt Disney'in ulaşmaya çalıştığı gerçekçilik herşeyin özüne inmekte gizliydi. Karakter üzgünse onu daha üzgün yapmak, endişeliyse daha endişeli yapmak, endişeliyse daha endişeli yapmak ona göre seyirciyi sahneye çekerdi. Disney tarzında aslında karikatürize olan efektler çoğunlukla fazla deformasyona uğramamış gerçek hareketlerin karikatürüydü. İnandırıcılı sarsan hiçbir hareketin abartılarak kullanılmaması gerektiği kuralı zamanla prensiplerin en önemlisi olmuştur.

10. Kaliteli Çizimler (Solid Drawing)

İyi bir animasyon için önce iyi resim çizmenin gerekliliği üzerine kurulu bir prensiptir. 1924 yılında animasyon kariyerine New York'ta başlayan Grim Natwick'e göre, ne kadar iyi çizebilirsen o kadar kolay animatör olabilirsin tespiti animasyonun bir numaralı gerekliliği idi. Her bir karakteri her pozda ve her açıdan çizebilmek animasyon için bir numaralı zorunluluk olmalıdır. Marc Davis ise çizim hakkında daha felsefik bir yaklaşımda bulunmuştur. Sanatçıların bedenleriyle değil beceri ve deneyimleriyle limitli oyuncular olduğu tezini ortaya atmıştır. Değişen teknoloji ve kolaylaşan çizim araçları dahi sanatçıda bulunmayan yeteneğe yardım edemezdi ve Walt Disney seçimlerini her zaman buna göre yapmıştır.

11. Çekicilik (Appeal)

Çekicilik animasyona dair prensipler de başından bari önemsenen yegane kuraldı. Fakat bu prensip çoğunlukla animatörler tarafından yanlış yorumlanmıştır. Algıda genellikle bu kural hep sevimli karakterler ile özdeşleştirilir. Aslında bu özellik, seyircinin görmek izteyeceği şey olarak da tanımlanabilir. Çekici bir kalite, güzel bir tasarım, sade ve anlaşılır göz yormayan şeylerden seyirciler keyif alır. Kahramanca tasarlanmış çarpıcı bir figür çekici algılanır. Kötü bir karakter dahi tasarlanırken ürpertici ve dramatik özellikleri ile kendisini çekici kılabilir. Çirkin ve itici karakterler de seyircinin ilgisini çekebilir. Kötü tasarımlar, kaba şekiller ve zayıf hareketler seyircinin resmi çekici olmayan şekilde algılamasını sağlar.

12. Peşi Sıra Takip – Üst üste binen Hareket (Follow Through – Overlapping Action)

Peşi sıra takip eden hareketler animasyonda iyi organize edilmeli ve planlanmalıdır. Bir önceki hareket bir sonraki hareketi çağrıştırmalı ve aynı anda meydana gelen hareketler ise birbirinin önüne geçmemelidir. Üstü üste binen hareketlere örnek olarak ön planda konuşan iki kişinin arkasında yanan ateşi, pişmekte ve sallanmakta olan bir kazanı örnek olarak verebiliriz. Öndeki konuşmanın önüne çıkmayan arka plan hareketleri aynı anda aynı sahnede dikkatlice kullanılmalıdır³.

³ <http://www.animasyongastesi.com/animasyon-prensipleri/> ve Richard Williams tarafından yazılmış *Animator's Survivor Kit* isimli kitabından özetlenmiştir.

3. DÜNYADA GRAFİK VE ANİMASYON SANATI TARİHİ

3.1. Grafik Sanatı

Tarih öncesi ilk çağlarda insanların en önemli iletişim kaynağı her zaman çizimler olmuştur. Çizgilerden şekillere, şekillerden resimlere doğru ilerleyen bu gelişim süreci aslında yazıya hazırlık dönemini oluşturmuştur. Paleolitik devrinde mağara duvarlarına yapılmış resimler o devrin önemli olaylarını, kullanılan nesneleri, savaşları ve korkuları anlatır. İnsanın iletişim kurma ihtiyacı M.Ö. ilk harfli alfabenin bulunmasına kadar gitmektedir. Mezopotamya’da kurulan ilk şehir devletlerinden biri olan Sümerler’in en büyük icadı yazıdır. Mısır uygarlığında kullanılan hiyeroglif (resim yazısı) yazı türü ise yazının geçirdiği aşamalardan biridir. Tarihte ilk kez Çinliler tarafından bulunan pusula, barut, matbaa, mürekkep ve kağıt gibi icatlar dünya tarihini değiştirmiştir. Bu tarihsel süreç matbaanın bulunuşuna değin grafik sanatların temeli olan yazıyı günümüze taşımıştır. Bazı kaynaklara göre, tahta kalıplar kullanılarak yapılan basımlar Çin’de III. Yüzyıla kadar gitmektedir. Fakat pek çok kaynak grafik sanatların asıl tarihini XV. Yüzyılda İtalya’da Gutenberg tarafından icat edilen matbaa’dan başlatmaktadır. Gutenberg, tek tek metal harfleri dizerek oluşturduğu metinler ile kitap basımını kolaylaştırarak yüksek baskı (tipo) tekniğini geliştirmiştir. Rönesans öncesinde yalnızca kitap baskısı için kullanılan ağaç baskı kalıpları artık kitapların içerisinde yer alan illüstrasyonları basmak için de başvurulmuş tek teknik haline geldi. Bu dönemde yapılan baskılar sonrası yapılan boyamalar ile kitap içindeki süslemeler gerçekleştirilmiştir.

İnsanlık ilk çağlardan itibaren yaşamın baş ihtiyacı olan iletişime dair yeni yollar geliştirmiştir. Doğu Batı arasında ticaretin artması ve kâğıdın icadı ile matbaa mürekkebinin ve farklı basım tekniklerinin batıya yolculuk ederek yaygınlaşması

sağlanmıştır (Stephan, 2009: 1-15). Endüstri devrimi ile birlikte tasarım, ambalajdan afişe pek çok alanda kendini göstermeye ve gereksinim doğurmaya başlamıştır. Sanayileşmenin artması ile açılan fabrikalar kitlelerin ihtiyaçlarına cevap vermeye çalışırken, bu dönemde en büyük sorun yeni fikirlerin yeni tasarımların oluşturulması olarak kendini göstermiştir (Beksaç, 2000).

Yeni tasarımların meydana getirilmesi ve alana dair akademik çalışmaların yürütülmesi amacıyla “Arts and Crafts” ve “Bauhaus” okulları kurularak pekçok tasarımcı ve mimarın alana dair eğitim alması sağlanmıştır (Anadolu Sanat Dergisi, 2015: 172). Bu dönemde gravür, litografi ve serigrafi ürünleri konusunda koleksiyonerler de ortaya çıkmıştır. Baskı tekniklerinde sağlanan gelişim sonrasında duvarlarda yer alan duyurular, afişler ve el ilanları bildiğimiz anlamda grafik tasarım tarihinin başlangıcına ışık tutacak ürünler olarak sayılmaktadır. Bu ilanlara dair altın çağın yaşanması ise 1450 yılında Gutenberg’in matbaayı insanlığın kullanımına sunmasıyla birlikte yaşanmıştır. Matbaa basılı materyallerin daha geniş kitlelere ulaşması konusunda devrimsel bir adım olmuştur (Bektaş, 1992b: 194-199). İletişim şekillerindeki farklılaşma kuşkusuz ki yeni grafik örneklerin meydana çıkmasını hızlandırmıştır (Dempsey, 2007: 6-8). 1477’de İngiltere’de basılan William Caxton yapımı afişler ilk afiş örnekleri olarak kayıtlara geçmiştir. Fransa’da kâğıt üzerine ilk uygulama ise 15. Yüzyıla kadar gitmektedir. Bu örnek bilinen en eski el yazması afiş olarak kayıtlara geçmiştir. Afiş, merkezinde bir Meryem Ana resmi bulunan, Notre bölgesinde Saint Flour psikoposluğu için kiliselerden yardım toplanmasına dair bir çalışma olarak göze çarpmaktadır (1454 Cantal Arşivleri).

İlk gazete ilanına baktığımızda 1525 yılında Almanya’da yayınlanmış olduğunu görmekteyiz. Reklam ajansı fikrinin ise ilk kez 1588 yılında ortaya Fransa’da ortaya çıkmasına rağmen, ilk ajansın kurulması İngiltere’de 1812 yılına rastlamaktadır (Ünsal, 1984: 21-27). XIX. Yüzyılın başlarında taş baskı sayesinde metin resim kullanımı ile

biraraya getirilerek çoğaltılma olanakları sayesinde renkli taş baskı imkanının da doğmasını sağlamıştır. XIX. Yüzyılın yarısından sonra ortaya çıkan renkli taş baskı, tüketim mallarının tanıtım faaliyetleri ve ekonominin gelişimi paralelinde gelişmiştir (Armstrong, 2009: 75-78). Önceleri kitap resimleri ve gazete ya da el ilanları ile benzer tasarım özellikleri barındıran reklam afişleri gelişen sanat akımları ile kendisine yepyeni tarzlar ve tasarım düzenlemeleri bulmuştur. Alman Senefelder tarafından 1789 yılında icat edilen taş baskı tekniği, günümüzde halen kullanılan ofset baskı tekniğinin de temeli olarak kabul edilmektedir (Aynsley, 2009). Kireçtaşı üzerine yağlı tebeşir ile çizilen desenlerin ya da yazıların baskı ile kâğıda geçmesini sağlayan bu yöntem, zamanla ressamların da sıklıkla kullandığı bir teknik haline dönüşmüştür (Cohen ve Elaine, 1996: 97). Frederick Walker tarafından 1871 yılında yapılan “Beyazlı Kadın” adlı afiş çalışması bu dönem için büyük yankı uyandıran bir çalışmadır. Bu afiş sonrasında afişte ve ilanlarda resim ya da imaj kullanımının gerekliliği ortaya çıkmış oldu. Afişin taşıdığı yalın öğeler ve üzerinde bulunan hareketli yerleşiminin doğurduğu görsel hiyerarşi onun bu anlamda ilk örnek olmasını sağlar (Heller, 2010: 38).



Resim 1, Frederick Walker tarafından yapılmış “Beyazlı Kadın” eseri, (1871)⁴

Jules Cheret çalıştığı afiş tasarımları ile bu anlamda grafik sanatının ilk örneklerini vermiştir. İlk tasarım örnekleri 1867 yılına rastlayan sanatçı, kullandığı parlak renkler, ince yapılı figürler ve çekici harf tasarımları ile kendisine has bir tarz meydana getirmiştir (Baldwin, 2006: 41). 1869 yapımı “Faust” afişinde görülen Barok etkileri, sanatçının özgünlüğünü korumasına engel teşkil etmemiştir. Cheret, doğrudan litografi taşına yaptığı çizimler ile pek çok tiyatro afişi tasarlamıştır. Resmi ve yazıyı birleştirdiği yeni stili ile sanatçı, resmi ve yazıyı farklı yerlerde düşünmeden yazıyı direk olarak resmin üzerine uygulaması ile diğer sanatçılardan ayrılır (Carter, 2008: 71-80). Dünyada yapılan ilk renkli afişlerin yaratıcısı olan sanatçı dışında Manet’in de tasarladığı “Les Chats” çalışması 19. Yüzyıl içerisinde en başarılı örneklerdendir (Hollis, 1994: 50).

⁴ <https://design-library.com/> sitesi online dia arşivinden kullanılmıştır.

CHAMPFLEURY – LES CHATS



Resim 2, Manet tarafından yapılmış “Les Chats” afiş çalışması, 19. yüzyıl⁵



Resim 3, Jules Cheret, “Garden Field and Flower”, “Folis Bergere” ve “Halle Aux Chapeaux” Afişleri, 19. yüzyıl⁶

Ressam Toulouse Lautrec aynı yüzyıl içerisinde diğer bir başarılı grafik tasarımcı olarak sayılmalıdır. Sanatçı, göz alıcı derecede renkli afişlerini tasarlarken Japon baskı tekniklerinden etkilendiğini özellikle belirtmiştir (Heller, 2003: 67). Lautrec, “Divan Japonais” afiş tasarımı ile gece kulüplerinin duvarlarını süslemeye başladığında 1895 yılında “Revue Blanche” afişini tasarlamıştır. Bu afişlerdeki

⁵ İlk afiş çalışmalarından olan bu çalışmaya <https://design-library.com/> dia arşivinden ulaşılmıştır.

⁶ <http://library.rit.edu/gda/> sitesi görsel arşivinden kullanılmıştır.

yenilikler; arka planda yeşil grenli çello silüetleri ve siyah kadın silüetleridir. Bu kullanımları daha sonra “Jane Avril” afiş serisinde de görüyoruz. Hareketli ve dinamik portre teknikleri sanatçının çalışmalarında en dikkat çeken özellik olarak görülmektedir. Çello motifi 1898 yılında yeniden “Jane Avril” çalışması serisinde ortaya çıkmıştır (Dawber, 2009: 67-79).



Resim 4, Toulouse Lautrec, “Troupe de Mlle Eglantine” ve “La Chaîne Simpson”, taş baskı afiş çalışmaları, (1898)⁷

Fransa yasalarında 1881 yılında yaşanan özgürlükçü değişimler ile sansür tamamen kaldırılmıştır. Bu uygulama ile afişler, reklam içerikli ilan tasarımları artık kilise dışındaki mekânlara da özgürce asılabilecekti. Bu kararlar ile sokaklar bir anlamda sanat galerisi haline dönüşmüştür. Tanınmış saygın ressamlar için artık afiş, reklamcılık para kazanılabilecek yeni bir alan olarak popüler bir hale gelmiştir (Foster, 2002: 191). Avrupa’da orta sınıfın öne çıktığı, kıtaların sınırlarının değiştiği, yeni kolonilerin oluştuğu, nüfusta artış yaşandığı dönemler 1850-1900 yılları arasındaki

⁷ <http://library.rit.edu/gda/> sitesi görsel arşivinden kullanılmıştır.

döneme denk gelmektedir (Foster, 2006: 90-111). Bu dönem sanayi devriminin, teknoloji ve kentleşme kavramlarının öne çıktığı yeni bir uygarlık düzenini de müjdelemektedir (Gallo, 1989: 32). Kentleşmenin artması ile ortaya çıkan eğlence ihtiyacı, afiş tasarımlarının artmasına ve şehirlerin sokaklarında afiş ve el ilanı patlamasına yol açmıştır. Sirkler, tiyatrolar ve operalar gibi pek çok sanat aktivitesi sayıca arttıkça kalite açısından da birbirleriyle yarışmaya başlamıştır. Yeni teknikler, yeni buluşlar baskı tekniklerinde hep aynı yıllar arasına rastlamaktadır (Eti, 1971: 104).



Resim 5, Arts and Crafts Dönemi Afiş ve Kitap kapağı örnekleri, William Bradley, (1861)⁸

Arts and Crafts hareketi ve Jules Cheret litografi anlamında yaptığı devrimsel hareketlerinin ardından modern afişin tipografik anlamda gelişimine 1866'da Paris'te açtığı basımevi ile devam etmiştir. Bu basımevinde basılan afiş çalışması “Le Biche au Bois” Sarah Bernhart’ın oynadığı bir oyuna ait monokromatik ilk çalışmadır (Evliyagil ve Torenli, 2003: 137).

Grafik tasarım adına önemli bir diğer akım ise, Art Nouveau akımıdır. İngiltere, Almanya ve Avusturya gibi ülkelerde etkisini gösteren akım İngiliz sanayi devrimine bir tepki olarak ortaya çıkan Arts and Crafts akımının Avrupa uzantısı olarak da nitelenebilir. William Morris tarafından 1861 yılında kurulan Arts and Crafts akımı, Almanya’da “Jugendstil”, İngiltere’de “Yellow Book Style”, Avusturya’da “Secession”

⁸ <http://library.rit.edu/gda/> sitesi görsel arşivinden kullanılmıştır.

(Ayrılıkçılık), İtalya’da “Stile Liberty”, Hollanda’da “Nieuwe Kunst”, İspanya’da “Modernista” (Modernisma), Fransa’da “Art Nouveau” olarak isimlendirilmiştir (Jubert, 2006: 73). Bu dönem 1890’lar sonrasında “Güzellik Çağı” (Belle Epoque) olarak anılırken grafik tasarım önemli bir iletişim aracı olarak öne çıkmaya başlamıştır (Helfand, 2001: 37). Çiçek motiflerindeki akıcılık, organik formlar ve dairesel yapılar bir nevi karşı çıkışı temsil ederken değişimi de müjdelemektedir. Alphonse Mucha ile beraber 1894 yılı reklam anlamında afişlerin, kitapların ve el ilanlarının bir sanat dalı olmasını sağlayacak olan katalogların, özel koleksiyonlar ve sergilerin de altın çağı olarak anılmaktadır (Merter, 2003: 11).



Resim 6, Art Nouveau Dönemi Afiş Çalışması Örnekleri, Alphonse Mucha, (1894)⁹

Art Noveau akımına dâhil olan Theophile Alexandre Steinlen ise çoğunlukla işçi sınıfının sorunlarına eğilen tasarım çalışmaları yapan ünlü sanatçıları arasındadır. İtalya, Almanya ve İngiltere gibi ülkelerde 1894-1896 yılları arasında ilk afiş sergileri düzenlenirken Lautrec ise “Moulin Rouge” adlı afiş çalışması ile grafik tasarımda yepyeni bir dönemi başlatmıştır (Muller, 2004: 157-158). El emeğini öne çıkaran bir üslup olarak görülen Art Noveau, dekoratif unsurların sanatın bir parçası olmasını

⁹ <http://library.rit.edu/gda/> sitesi görsel arşivinden kullanılmıştır.

sağlamıştır. Fransa’da mimari ve endüstriyel tasarım alanlarında daha yaygın olduğu görülen üslup, İngiltere’de ise daha ağırlıklı olarak grafik tasarım ve illüstrasyon’da ön plandadır (Lynn, 1998: 5-35).



Resim 7, Steinlen Magazin Dergisi Kapağı, Art Nouveau, Theophile Alexandre¹⁰

Kıvrımlı, oval ve eğri çizgiler içeren çiçek motifleri oluşan Art Nouveau üslubunun en yaygın kullanılan elemanlarıydı. Fransa’da halen görülen örnekler arasında çelik ve camdan inşaa edilmiş Paris Metrosu ve o döneme ait güzel sanatlar objeleri camdan meydana gelmekteydi. Afiş ve reklam tasarımları bu üslupların izinde kendine özgü bir uygulama alanı olarak anlam kazanmıştır (Rivers, 2007: 27). Art Nouveau İngiltere’de Beggarstaff kardeşlerin temsilciliğinde üslubu devam ettirmiştir. Tasarımlarda meydana gelen farklılıklar, büyük düz hatlar ve çok sayıda çizgiler olarak

¹⁰ <http://www.oac.cdlib.org/> California görsel arşivinden kullanılmıştır.

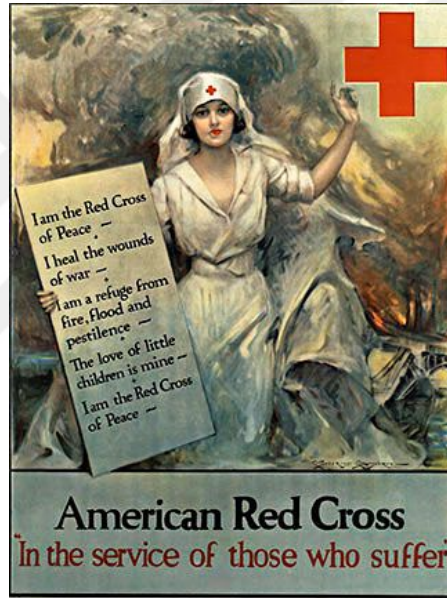
öne çıkmıştır. Bu çalışmaların çoğunda parlak renkler en büyük yeniliktir. Desenler çoğunlukla renkli kağıtlardan kesilerek meydana getirilmiştir. Bu uygulama desenlerin sadeleşmesine de olanak tanımıştır (Thomson, 1997: 67-72).

Art Nouveau adına eser meydana getiren isimler Cheret, Grasset, Steinlen, Lautrec ve Alfons Mucha gibi isimler ağırlıklı olarak afişler konusunda bir gelişim çizgisi oluşturmuşlardır. Mucha, Sarrah Bernhart için yaptığı “Gismondo” afişi ile başladığı sanat hayatında reklam afişleri, tablolar ve kitap illüstrasyonları gibi alanlarda portfolyosunu meydana getirmiştir (Lupton, 1993:45). Sanatçı incelendiğinde, bu çalışmaları haricinde mücevher, duvar kâğıdı, tiyatro dekorları ve halılar gibi pek çok tasarıma da rastlanmıştır. Jules Charet ve Mucha çalışmalarının ortak özelliklerine bakıldığında, çoğunlukla Bizans mozaiklerinde bulunan kadın, çiçek ve bitki desenleri yeniden yorumlanarak giyim ürünlerinde kullanılmıştır (Bertens, 1995: 178-180). Mucha, sanatında bir moda akımından ziyade içinden gelen stilistik formları izlediğini belirtmiştir. Onun için sanatın ruhani bir yanı vardır ve bu mesajı iletmek onun görevidir. Eserlerin arka planlarında birbiri içerisine geçmiş çiçek desenleri zaman zaman tek başına zaman zaman kadın formlarının başlarında betimlenmiştir. Kullandığı Art Nouveau stili genellikle diğer tasarımcılar tarafından taklit de edilmiştir (Heller ve Chwast, 1988: 54-74).

Endüstriyel gelişimler ve sanayileşme ile yeni pazarların ortaya çıkması, yapılan grafik tasarım işlerinde bilgi verme yoluyla işlevselliğin artırılmasını da sağlamıştır. 1910 yılından sonra tipografi artık Art Nouveau’ya ters manada yeni ve kolay anlaşılır bir şekilde tasarımlarda kendisine yer bulmuştur. Tipografi sanatçıları baskı materyallerinin tasarımından ziyade kendi düşünsel süreçlerini yaratıcı bir biçimde ifade edecek yollar araştırıyorlardı (Margolin, 1989: 3-9; Öztuna, 2007: 87).

Fransa’da 1911 yılında “dışavurumculuk” akımının ortaya çıkması ile plastik sanatlarda kişiselliğin ön plana çıktığı çalışmalar Dünya’da yeni bir dönem yaratmıştır.

1914 yılında yaşanan I. Dünya Savaşı, Almanya’da gelişen modern mühendislik teknikleri ile biraraya geldiğinde yeni bir akımın müjdecisi olmuştur. 1917 yılında Charles B. Chambers tarafından hazırlanan farklı dillerdeki sosyal afişler ABD’de grafik tasarım adına önemli örnekler teşkil etmektedirler. Bu afişler ağırlıklı olarak göçmenler için yapılmış uyarı niteliğindeki çalışmalardır. Alman Mimar Walter Gropius, 1919 yılında sanat okulu Bauhaus’u kurduktan sonra güzel sanatlar ve sanayi alanındaki çalışmaları devrimci bir anlayışla birleştirmeyi başarmıştır. Bu tasarımlarda önemli olan seri ve hızlı bir biçimde tasarıma dair problemleri çözmek ve sanatı üretimin bir parçası haline getirmektir (Gallo, 1989: 97-98).



Resim 8, Amerikan Kızıl Haçı için tasarlanan sosyal içerikli bir yardım afişi örneği, Charles B. Chambers (I. Dünya Savaşı’na ait)¹¹

Dadaizm I. Dünya savaşı sonrasında ortaya çıkan ortamda dönemin ihtiyacı olan başkaldırıyı sanata getirmiştir. Hugo Ball tarafından Zürih’te ortaya çıkan akım, sanata tamamıyla karşı çıkması ile öne çıkmıştır. Bu akım savaşın yarattığı hayal kırıklığı iklimi içerisinde, insanlığı teknolojik devrimler ve milliyetçilik arasında derin bir ikileme de sürüklemiştir. İletişim yöntemleri Dadanın sunduğu devrimsel üsluplar ve teknikler içerisinde kendilerine yeni yollar açmıştır. Kolaj, fotomontaj ve asamblaj gibi

¹¹ <http://www.oac.cdlib.org/> California görsel arşivinden kullanılmıştır.

teknikler ortaya çıkmıştır (Gombrich, 1980; Bektaş, 1992). Berlin’de John Heartfield gibi kurucu Dadacılar tarafından Nazi Partisini protesto etmek amacıyla yeni fotomontaj tekniği ile yapılmış eserler meydana getirilmiştir.

1914-1918 yılları arasında devam eden I. Dünya Savaşı boyunca elektronik iletişim araçlarının yaygın olmaması sebebiyle basılı iletişim teknolojisindeki ilerlemeler iletişimin imdadına yetişmiştir. Grafik tasarımın en önemli çalışma alanlarından afiş, savaş döneminde önemli bir boyut kazanmıştır. Savaşa katılan tüm devletler algı yönetimi ve propaganda amacıyla yeni asker temini ve tarım devrimi konularında afiş tasarımlarını görsel etkileme unsuru olarak kullandı. Almanya afiş tasarımlarında ordu, savaş temalarına ağırlık verirken, İngiltere ise gönüllü askerlik çağrılarını öne çıkaran afişler ile döneme dair örnekler sunmuştur. Amerika Birleşik Devletleri’nin döneme dair savaşı bitirmeye yönelik afişi “Sam Amca” dünyaca ünlü olmuştur (Heller ve Vienne, 2016).



Resim 9, Alman Dada Dönemi Sanatçılarına dair bir afiş çalışması, (1920)¹²

1920 ve 1922 yılları arasında grafik tasarım artık iki farklı grup için yapılan bir sanat alanı olmuştu; bunlar geniş kitleler ve seçkinlerdi. Bu grupların doğmasında pek çok etken rol oynadı. İlk etken, Zürih’te ve Paris’te ortaya çıkan Dada akımı (1916-

¹² <https://www.lib.uiowa.edu/dada/> Uluslararası Dada arşivinden kullanılmıştır.

1918); ikinci etken Rus Kazimir Malevich tarafından ortaya konan Süprematizm akımıdır (Tupitsyn, 1999). Bu akım büyük geometrik şekillerin çıplak tuval üzerine nesnellikten uzak bir anlayışla boyanması ile görselleştirilmiştir. Hollanda'da bulunan De Stijl akımı ile de derin bağları olduğu saptanan Süprematizm, grafik tasarım adına önemli hareketler arasındadır. Üçüncü etmen ise, mimar ve grafik tasarımcıların strüktüralizm anlayışı ile Paul Klee ve Kandinsky'nin kullandığı mitsel ve fantastik öğelere dair esinlerini birleştiren Bauhaus hareketidir (Ulay, 2006: 73-86).

Raoul Hausmann, John Heartfield, Hannah Höch ve George Grosz gibi fotomantajı ağırlıklı kullanan sanatçılar da grafik tasarımın gelişimine büyük katkılarda bulunmuşlardır. 1920 ve 1930 yılları arasında Rus grafik tasarımının gelişimi açısından önem arzeden kişi Heartfield'dir (Yücebaş, 2009: 34). Tasarladığı çarpıcı kitap kapağı tasarımlarında fotomontaj teknikleri abartılı bir perspektif ile ön plan ve arka plan çelişkisi yaşayan figürleri biraraya getirmiştir. Grosz ile beraber çalışılan afişler, Heartfield'in kullandığı elamanlar arasında yarattığı çelişki üzerine kuruludur. Tipografi tasarımlarında yalnızca destekleyici bir unsurdur ve asla diğer elemanların önüne geçmeye çalışmaz (Togay, 2002: 105).



Resim 10, John Heartfield tarafından yapılmış Gamalı Haç Afiş Çalışması, (1920)¹³

Rus Devrimi ve I. Dünya Savaşı sanat ve tasarım alanları adına dönemi şekillendiren iki önemli olay olarak ortaya çıkmıştır. Bu dönemde tasarımlarda öne çıkan en önemli eleman, kalın şeritlerdir. El Lissitzky, bu dönemde önemli tasarımlar yapmıştır. “Beyazları Kırmızı Kamayla Vurun” adlı politik tasarım, yenilikçi yaklaşımlardan en vurucu olanı olarak öne çıkar. Amerikan tasarım stili 1950’lerden sonra büyük bir gelişim ivmesi kazanarak uluslararası nitelik kazanmıştır. Grafik tasarım adına Modernizm’i kendi stiline göre uyarlayan Paul Rand, en önde gelen graik tasarımcılardan biridir (Bektaş, 1992a).

¹³ <http://www.russianarchives.com/> Rusya arşivinden kullanılmıştır.



Resim 11, El Lissitzky tarafından yapılan afiş örneği, (1919)¹⁴

II. Dünya Savaşı ve sonrasında grafik tasarım kavramsal anlamda farklı bir gelişim göstermiştir. Bu dönem ile birlikte, bilgi haricinde kavramlar ve düşünce de aktarılmaya başlamıştır. XX. yüzyıl başları bu fikirsel altyapının üzerine kurularak modernist hareketler için bir yapı taşı olmuştur (Lupton, 1996: 1-7). Kübizme dair mekân özümsemesi, gerçeküstücülüğün soyutlama alt yapısı, birbirinden farklı öğeleri aynı bağlamda birleştirme ve kavramsal soyutlamaya dayalı görselleştirme metodları, dışavurumculuk ve fovizmin vahşi renk kullanımları ve pop sanata dair iletişim kültürü oluşturan tüketim nesneleri yeni yüzyılın getirdiği pek çok yeni modernist anlayıştır (Alpkaya, 2005: 79-89). Oluşan bu yeni görsel yapı, ülkeler arasındaki sınırları kaldırmıştır. II. Dünya Savaşı sonrasında en başta Polonya olmak üzere Almanya, Fransa ve Küba grafik tasarım alanında başı çeken ülkeler olmuştur. Henryk Thomaszewski, Franciszek Starowieyski, Roman Cieslewicz ve Jan Lenica gibi sanatçılar yarattıkları ikonografik dille Polonya'yı grafik tasarım alanında ileri taşımıştır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997: 708-710). 1970'lerden itibaren geleneği

¹⁴ <http://www.russianarchives.com/> Rusya arşivinden kullanılmıştır.

tamamıyla reddeden post-modernizm, grafik tasarımda öznel üsûpların egemenliğini müjdelemiştir. Sanatçı artık yeni düşünsel düzende iletişim kurmaktan çok kendini ifade etmeyi amaçlayan bir elemandır. Neville Brody, Grapus, Duffy Design Group ve Rudy Vanderlans gibi sanatçılar postmodernizme dair başarılı sanatçı örnekleri olarak belirlenebilir (Becer, 1997: 111).

Geçirilen savaşlar ve çalkantılı politik olaylar sonrasında sanat ve tasarım öğretim ve endüstriyel çözümler için oluşturulan atölyeler ve okullardan en önemlisi kuşkusuz ki Bauhaus'tur. Bauhaus, en başta mimari olmak üzere, endüstri ürünleri tasarımı ve grafik tasarım alanlarında çok sayıda görsel dil hayata getiren modern bir tasarım üslubunu uluslararası alanda tanınır kılmıştır.

3.2. Animasyon Sanatı

İnsanlığın ilk çağlardan bu yana hikaye anlatma ihtiyacı animasyonun temelini oluşturan en önemli unsurdur. 1876 yılında İspanya'daki Altamira mağazasında binlerce yıllık mağara resimleri bulunduğunda bunların animasyonun ilk örnekleri olduğu çizim şekillerinin incelenmesi sonrasında ortaya çıkmıştır. Odun kömürü ve aşı boyasıyla yapılan örneklerde; geyik, at ve bizon gibi hayvan çizimleri öne çıkmaktadır. 20.000 yılda tamamlanan bu resimlere binlerce yıl boyunca farklı eklemeler de yapılmıştır. Fransa'daki Chauvet mağarası içerisinde de animasyon alanının ilk örneklerini temsil eden resimlere rastlanmaktadır. Bu mağara resimlerinde hayvan çizimlerinde bazı uzuvlardaki fazla çizilmiş bölümler hayvanların hareketlerini göstermektedir. Bu anlamda da araştırmacılar bunların ilk animasyonlar olduklarını tespit etmişlerdir. Ardışık görüntülerin yan yana durması ve üst üste bindirme tekniği ile birden fazla çizilmiş resimler, sinemanın başlangıcı olarak da kabul edilmektedir.

Peter Roget, animasyona dair ilk araştırma yazısını “Hareket eden Objelere Dair Görme Sürekliliği” başlığı altında İngiliz Kraliyet Derneği’nde 1824 yılında yayınlamıştır. Bu makaleyi takip eden yıllarda ise Dr. Joseph Antoine Plateau (Belçikalı Bilimadamı) ve Dr. Simon Rittler “*phenakistoscope*” adında bir makina tasarlamışlardır. 1831 yılında ortaya çıkan bu makine, hareketten doğan bir illüzyonu, izleyicilerin pek çok pencereden oluşan bir yatay diski izlemesi ile sunmuştur (Hünerli, 2005: 5). Diskler yeterli hızda döndüğünde, pencereler arasında senkronizasyon görüntülerin biraraya gelerek animasyon etkisini doğurmasını ortaya çıkarıyordu. 1872 yılında Eadweard Muybridge, hayvanların hareket halindeki fotoğraflarını bir araya getirerek arayışını sürdürdü (Lenburg, 2009: 34). Thomas Edison ise 1887 yılında başladığı sinema filmi araştırmalarını 1889 yılında bir adım öteye taşıyarak, 50ft uzunluğunda 13 saniyelik bir filmi kendi yarattığı bir cihaz olan “kinetoscope” aracılığıyla göstermiştir (Marx, 2007: 11).



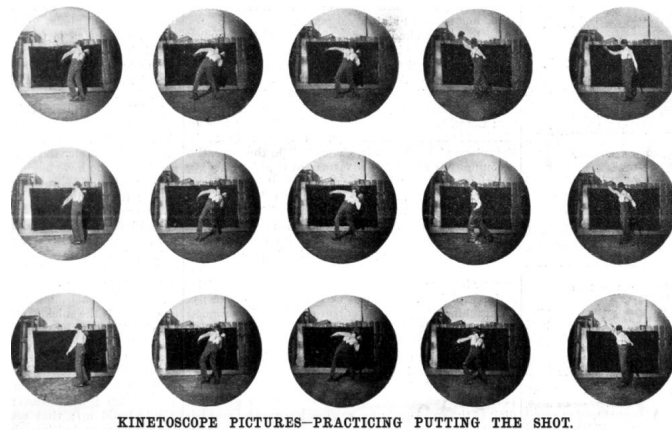
Resim 12¹⁵ Phenakitstoscope ile yapılan animasyonu izleme



Resim 13, Phenakitstoscope ile animasyon çalışması örneği

¹⁵ <https://animationresources.org/> animasyon arşivinden kullanılmıştır.

1889 yılında George Eastman, fotoğrafik film striplerini (Polyester filmde, polyester ile jelatin arasında bulunan bağlayıcı bir tabaka) nitroselüloz taban kullanarak üretmeye başladı. Emile Reynaud, ilk icatlarından biri olan Praxinoscope'u projektör ile biraraya getirerek 1892 yılında Grevin Müzesi'nde optik tiyatro gösterisi yapar. Bu gösteri, uzun bir selüloit filmin üzeri boyanarak elde edilen hareketli görüntüleri içeriyordu (Samancı, 2004: 25-45). 1895 yılında Louis ve Augustine Lumiere, arda arda gelen görüntüleri oynatabilme yeteneğine sahip "Cinematograph" adlı cihazlarının patentini almak üzere başvurur. Thomas Armat, "Vitascope" adını verdiği yeni tasarımı ile 1896 yılında Thomas Edison'a ait olan filmleri oynatma girişiminde bulunur. Bu makine kendisini takip eden tüm animasyon cihazlarını en çok etkileyen tasarım olmuştur (Gürbüz, 1990: 42-47). 1906 yılında J. Stuart Blackton, "Humorous Phases of funny faces" (Komik Suratların Gülünç Aşamaları) adlı ilk animasyon filmi yapar. Kullandığı metod, komik yüz ifadelerinin bir kara tahtaya çizilmesinin ardından filme alınması olarak özetlenebilir. Çizimleri kara tahtaya yaptıktan hemen sonra filme alıp, filmi durdurduktan sonra kara tahtaya yeni bir ifade çizerek filme alan Blackton, günümüzde kullanılan "stop motion" animasyon tekniğinin ilk örneğini vermiştir (Solomon, 1987).

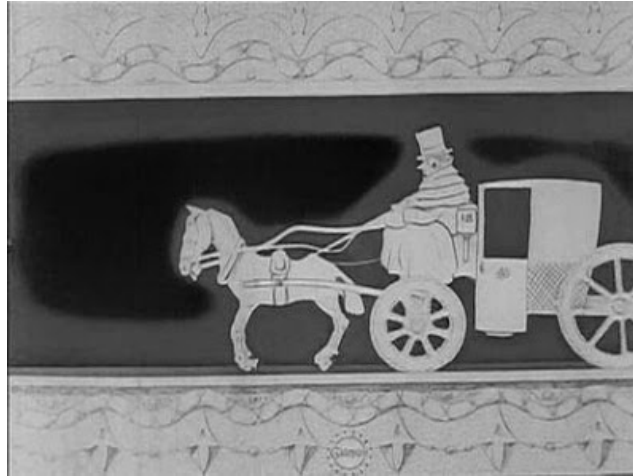


Resim 14, Kinestoscope ile elde edilen görüntü çalışması¹⁶

¹⁶ <https://animationresources.org/> animasyon arşivinden kullanılmıştır.

1908 yılında Emile Cohl, beyaz figürlerin siyah bir arka plan üzerinde resmedilmesine dayanan “Phantasmagorie” adlı animasyon filmin yapımcılığını üstlenir. 1910 yılında Cohl, “En Route” adını verdiği ilk “cutout” tekniğinde yapılmış animasyonu izleyiciler ile buluşturur (Thomas, 1981: 49). Bu animasyonun özelliği, karelerin tek tek çizilmesi yerine her bir karede kâğıtların farklı konumlandırılması sonucu hareketin devamlılığının sağlanması olarak açıklanabilir.

1911 yılında Winsor McCay, bir karikatür karakteri olan “Little Nemo” (Küçük Nemo) karakterini animasyon filme uyarlar. Bu animasyon film girişimlerini 1913 ve 1914 yıllarında ard arda yayınlanan John R. Bray animasyonları izler. Bray, animasyonlarında kullandığı pek çok farklı tekniğin patentini alır. Bu tekniklerden en devrimsel olanı ise, animasyon için arka planların basılma sürecidir. Bu devrimsel tekniklerin kullanıldığı iki animasyon “Colonel Heeza Liar” (Yalancı Albay Heeza) ve Sidney Smith tarafından yaratılan “Old Doc Yak.” (Yaşı Doktor Yak) olarak animasyon tarihinde yerini alır (Williams, 2001).



Resim 15, “En Route” isimli cutout¹⁷ tekniğinde bir animasyon çalışmasından bir kare¹⁸

¹⁷ Karakterlerin ve objelerin ayrı ayrı hareket ettirilmesine dair bir animasyon tekniğidir. 2 Boyutlu (Cel) tekniğinden daha hızlı üretim yapmaya olanak tanır.

¹⁸ <https://animationresources.org/> animasyon arşivinden kullanılmıştır.

Aynı yıllarda Winsor McCay, 10.000 kare çizimden oluşan “Gertie, The Trained Dinosaur” (Eğitilmiş Dinazor Gertie) çizgi filmini yayınladı. Earl Hurd ise, temiz bir selüloit kağıdın üzerine çizilerek fotoğraflanıp arka plan ile birleştirilerek yapılan “Cell Animasyon” tekniğinin patentini aldı. 1917 yılında, Uluslararası Sunuş Sendikası “Silk Hat Harry”, “Bringing Up Father” ve “Krazy Kat” gibi bazı başlıkların yayın hakkını serbest bıraktı. 1919 yılında Pat Sullivan, Amerikan’ın ünlü karikatürlerinden biri olan “Felix the Cat” (Kedi Felix) karakterinin animasyon uyarlamasını yarattı. 1926 yılı animasyon tarihinde ilk uzun metrajlı animasyon film olan Arjantin yapımı “*El Apostol*” izleyiciler ile buluştu (Beckermann, 2003: 49-53).



Resim 16, “Phantasmagorie” adlı rotoskopi tekniği kullanılmış animasyon filminden bir kare



Resim 17, “Phantasmagorie” adlı rotoskopi tekniği¹⁹ kullanılmış animasyon filminden bir kare²⁰

1923 yılı, Walt ve Roy Disney kardeşlerin “Disney Brothers Çizgi Film Stüdyoları”nı kurması ile animasyonun bir sektöre dönüşmesi konusunda tarihi bir yıl olarak kaynaklarda yerini alır. Aynı yıl, Walt Disney, Max Fleischer’in gerçek hareketleri çizgi film karakterleri ile buluşturarak yaptığı “Alice’s Wonderland” (Alice

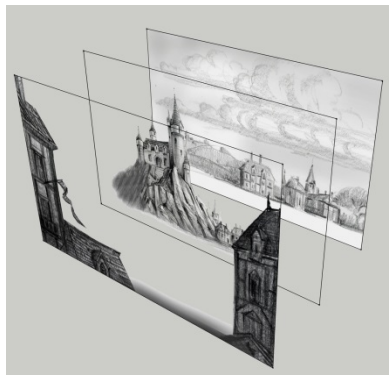
¹⁹ Animasyon alanının üzerine yapılan çizimlerin hareketlendirilmesi ile yapılan tekniktir. Animasyonun ilk yıllarından itibaren en sık başvurduğu tekniktir.

²⁰ <https://animationresources.org/> animasyon arşivinden kullanılmıştır.

Harikalar Diyarında) geliştirilerek yayınlanır (Bendazzi, 1994: 137). 1927 yılında, Warner kardeşler ses ile görüntüyü ilk defa buluşturan “The Jazz Singer” (Jazz Şarkıcısı) adlı animasyon filmi yayınlarlar. Walt Disney ilk defa ses ile senkronize görüntüler içeren animasyon filmi “Steam Boat Willy”yi (Buharlı Bot Willy) 1928 yılında yaratır. Universal Stüdyoları 1930 yılında, “*The King of Jazz*” adlı kısa animasyon filmi Walter Lantz yapımıyla piyasaya sürdü. Bu filmin özelliği “two strip technicolor” sürecinden geçerek yapılmış ilk film olmasında yatıyordu. 1934 yılında Urb Irweek, yarattığı çok düzlemli kamera ile filmin birbirinden ayrı farklı değişik katmanlarını çekerek final karesinde gerçek üç boyutlu bir görüntü yakalamayı başardı (Furniss, 1999).



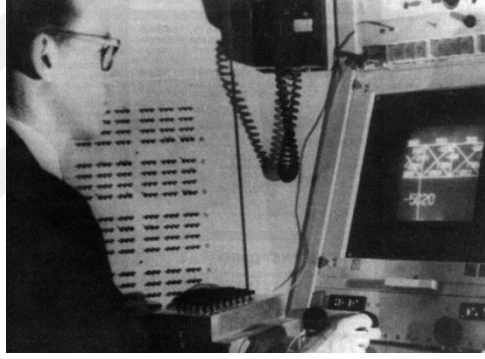
Resim 18, Animasyon filmlerin canlandırma sürecinde kullanılan çok düzlemli kamera örneği



Resim 19, Çok düzlemli kamera içinde kullanılan animasyon katmanları²¹

²¹ <https://animationresources.org/> animasyon arşivinden kullanılmıştır.

John ve James Whitney “Five Abstract Film Exercises” (Beş Soyut Film Egzersizi) başlıklı projelerini 1943 yılında izleyicilerle buluşturdular. Harry Smith farklı teknikler denenmeye başlayan animasyon sektöründe 1957 yılında deneysel bir çalışmaya imza atarak filmin üzerine çizim uygulaması yaparak görsellerin hareketini elde etti. John Whitney, analog bilgisayar grafikleri yaratmak için 17 Bodline Motor, 8 Selsyns (motor ile jeneratör arasındaki bağlantıyı yapan aygıt), 9 farklı dişli ünitesi ve 5 entegratör kullandı (Masson, 2007: 167-179). John Whitney’in yarattığı teknolojik mekanizmalar animasyon ve film sektörü için film başlıkları, fragmanlar ve kimlik bilgileri akışı açısından devrim niteliğindeydi. 1963 yılında Ivan Sutherland Amerika’da MIT Üniversitesi bünyesinde bulunan Lincoln Laboratuvarlarında “Sketchpad” cihazını geliştirdi (Lowe, 2008).



Resim 20, Ivan Sutherland “Sketchpad” adlı animasyon cihazının test kontrollerini yaparken, (1963)²²

Ken Knowlton, 1964 yılında Bell Laboratuvarlarında animasyon filmi prodüksiyon süreci için yeni bilgisayar teknikleri geliştirmeye başlamıştır. Utah Üniversitesi’nde Ed Catmull 1972 yılında yumuşak geçişli el animasyonunu yaratmak için yeni bir animasyon yazılım dili gerçekleştirdi²³. Utah Üniversitesi aynı yıl animasyon alanında deneylerini ve çalışmalarını sürdürür²⁴. Bu çalışmalar sonucunda

²² <https://animationresources.org/> animasyon arşivinden kullanılmıştır.

²³ In the SIGGRAPH 98 Seminal Graphics collection

²⁴ E. Catmull, “A System for Computer Generated Movies”, Proceedings of the ACM National Conference, 1972

laboratuvar bilgisayar tarafından geliştirilmiş ilk yüz animasyonunu yapmıştır²⁵. 1974 yılında Canada Ulusal Araştırma Konseyi Peter Foldes ve Burtnyk ortaklığı tarafından yönetilen “Hunger/La Faim” animasyon filmini yayınladı²⁶. Filmde interaktif “keyfram” teknikleri kullanılarak zamanın teknolojisinde büyük bir aşama kaydedildi²⁷.

Animasyon adına yaşanan teknik gelişmeler kuşkusuz ki bir animasyon adına bir sinema sektörü oluşturulmasını kolaylaştırmıştır²⁸. 1917 yapımı “El Apostol” ve “Sin Dejar Rasros” filmleri çekilen ilk animasyon filmler olmasına rağmen kopyaları bulunmayan filmler olarak kayıtlara geçmiştir. Alman asıllı yönetmen Lotte’nin çektiği 1926 yapımı “Ahmet’in Maceraları” (Die Abenteuer des Prinzen Achmed) filminin günümüze sağlıklı bir biçimde ulaşmış kopyası bulunmaması sebebiyle tarihlendirilememektedir. Animasyonu sinema sektörü ile buluşturan şirketlerden en önemlisi kuşkusuz ki Disney’dir. Disney şirketinin kurucusu 1905 doğumlu Walter Elisa Disney’dir. Şirket 1920’lerde ilk olarak “Disney Brothers Studios” adı altında kurulmuştur. Walt Disney tarafından yaratılan en meşhur karakterlerden birinin Mickey Mouse olmasına rağmen şirket tarafından yapılan ilk uzun metrajlı film “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” (Snow White and the Seven Dwarfs) 1934 yılında tamamlanmıştır. 1984 yılında Disney’den ayrılan John Lesseter bir film şirketi olan Lucas Film adına çalışmaya başlamıştır. Bu şirket bünyesinde ilk bilgisayar animasyon projesi “The Adventures of Andre and Wally B”yi (Wally B ve Andre’nin Maceraları) hayata geçirmiştir. 3 boyutlu bilgisayar animasyonu tekniğinde yapılmış olan ilk filmlerden olan “Oyuncak Hikayesi” (Toy Story) filmi Pixar şirketinin Disney tarafından animasyonda sağlanmış üstünlüğe son vermiştir. Teknik olarak Disney’e bağlı üretim yapmayı sürdüren Pixar’ı 2006 yılında Disney şirketi satın almıştır. Dreamworks şirketi

²⁵ Ref: F. Parke, "Computer Generated Animation of Faces"

²⁶ Proceedings of the ACM National Conference, 1972

²⁷ In the SIGGRAPH 98 Seminal Graphics collection

²⁸ N. Burtnyk and M. Wein, "Interactive Skeleton Techniques for Enhancing Motion Dynamics in Key Frame Animation", Communications of the ACM, 19 (10), October 1976. (In the SIGGRAPH 98 Seminal Graphics collection.) (Ollie, 1995)

çekilen bu filmin ardından 1998 yılında “Karıncı Z” (Antz) filmini yaparak animasyon film şirketlerine dahil olmuştur. Şirket 2001 yılında “Shrek” filmi ile en iyi animasyon Oscarını almıştır. İlk teşkil eden bu filmler 3 boyutlu animasyon adına 2000’li yıllardan sonra pek çok filmin çekilmesini sağlamıştır (Kalkan: 2014).



Resim 21, Walt Disney isimli animasyon sanatçısı tarafından tasarlanan Mickey Mouse Karakteri²⁹

1985 yılında Hayao Miyazaki, İsao Takahata ve Toshio Suzuki Studio Ghibli için biraraya geldiler. Kurdukları bu stüdyoda yaptıkları ilk film; yönetmenliğini Hayao Miyazaki’nin yaptığı “Gökteki Kale” (Tenku no Shiro Rapyuta) filmi olmuştur. Stüdyonun en başarılı filmlerinden biri de kuşkusuz ki “Ruhların Kaçışı” (Sen to Chihiro no Kamikakushi) adlı filmidir (Furniss, 1998: 264: 287). Oscar töreninde en iyi animasyon filmi ödülünü de alan yapım sinema gösteriminde çok yüksek bir hasılat da elde etmiştir. Bu filmi 1988 yapımı “Komşum Totoro” (Tonari no Totoro) filmi izlemiştir. Japon animasyon sanatının dünyada tanınmasını sağlayan bu filmler, Disney’in oluşturduğu kuralları ve düzenin alternatifi olarak görülmeye başlanmıştır

²⁹ <http://dcr.disney.com/html/wdaonline/index.html> online disney dia arşivinden kullanılmıştır.

(Tyson, 2006: 95-111). Bu yapılan animasyon filmlerde, Japon mitolojisini doğa ve insan olgusu ile harmanlayarak kurgulanan temalar çevreci mesajlara dikkat çekici bir biçimde kullanılmıştır. Hayvanlar ve insanların birbirine dönüşebildiği fiziki değişim ve dönüşümler de bu filmlerin en ilgi çekici kurgularından biridir.



Resim 22, “Komşum Totoro” adlı animasyon filminden bir kare, Hayao Miyazaki, (1988)³⁰

Osamu Tezuka ise Japon animesinin kurucusu olarak geçmektedir. Animelerin amacı çocuklardan çok yetişkinlere hitap etmek ve mesaj iletmektir. Gözler, kollar, bacaklar anime karakterlerde her zaman olduğundan büyük olarak çizilir. Bu özellik animelere özgü ve kendisine has bir tarzı da beraberinde getirmiştir. Disney filmlerinden farklı olarak hayvan karakterler animelerde çok fazla yer almamaktadır. Anime karakterler tasarlanırken ve kurgulanırken çoğunlukla gerçek insanlardan meydana getirilir. Tasarlanan bu anime karakterlerin pekçoğunda doğa üstü güçler bulunmakta ve birçoğu bu güçlerini yaratılan ve yazılan öyküler içerisinde özgürlük için savaşmak üzere kullanmaktadır. Mitolojik karakterler, robotlar, canavarlar, yaratıklar ve ruhlar da genellikle anime karakterler olarak kurgulanmışlardır (Harryhausen ve Dalton, 2008: 185-188).

³⁰ <http://www.nausicaa.net/miyazaki/mail-archive/> Miyazaki online görsel arşivinden kullanılmıştır.

Amerika ve Japonya haricinde dünyada da animasyon sineması adına film denemeleri mevcuttur. İngiltere’de ilk animasyon filmi 1945 yılında “Handling Ships” (Gemilerin Nakliyesi) olarak kayıtlara geçmesine rağmen 1954 yapımı olan “Hayvan Çiftliği” (Animal Farm) dağıtıma çıkması sebebiyle ilk animasyon filmi olarak kabul edilmektedir. Çekilen filmin senaryosu George Orwell’ın aynı adlı romanından uyarlanmıştır (Godfrey ve Jackson, 1974: 54). İngiltere’de çekilen ilk bilgisayar animasyonu filmi “Kahraman Güvercinler” (Valiant) adlı 2005 yapımı filmidir. Filmde ülkeler hayvanlar ile karakterize edilmeye çalışılmıştır. İngiltere ülkesini temsil eden güvercinler, Almanya’yı temsil eden şahinler ile II. Dünya Savaşı’nı anlatmaktadırlar. Tüm bu yapımlar dışında İngiltere adına en ünlü animasyon yapımı kuşkusuz ki “Wallace and Gromit” dir. Stop-motion ve kil animasyon tekniğinde hazırlanan bu animasyon, 2005 yılında en iyi animasyon film Oscar’ını da kazanmıştır (Wallace and Gromit Yaramaz Tavşana Karşı). İlk Fransız animasyon filmi ise, daha eskilere dayanmaktadır (Faber ve Walters, 2004: 78). 1930 yılı yapımı olan “Le Roman de Renard”, bir çizgi roman uyarlamasıdır. Çek Cumhuriyeti ve Macaristan gibi Avrupa ülkeleri de çektikleri Stop-motion ve 2 boyutlu sanatsal uzun metraj film çalışmaları ile Disney ve Japon animasyon sektörlerine alternatif oluşturmaya çalışmaktadır.

4. BİLİŞİM ÇAĞINDA GRAFİK VE ANİMASYON ADINA GELİŞMELER

XX. ve XXI. Yüzyılların getirdiđi sanat adına gelişmeler bilim ve teknolojiyi birbirinden faydalanan iki alan haline getirmiştir. İnternet sanatı, yazılım sanatı, multimedya ve karışık tekniklerin ortaya çıkması bilgisayara ve teknolojiye ilgi duyan tüm sanatçıları geniş bir perspektif içinde dünyayı sorgulamaya itmiştir. Daha önceki dönemlerde teknoloji bu denli sanatsal yaratının içerisinde doğrudan ve derinden etkileşim içerisinde bulunmamıştır. Temelini teknolojiden alan dijital sanat, hayatın tüm alanlarında yerini alması gibi kendini çağdaş sanat üretiminin de değişmez parçası haline getirmiştir. Sanat yapıtlarının çıkış noktası artık doğa olmaktan çıkmış, teknolojik gelişmeler ile bu yaklaşım anlamsız kılınmaya dahi çalışılmıştır (Sağlamtimur, 2010: 1).

Dijital sanat, bilgisayarların sunduđu yeni gelişmiş ortam, grafik ve animasyon işleme yazılımları, fizik ve matematik bilimleri ile yakınlaşma ortamı doğurmuş, bu da geleneksel anlamda sanat, sanatçı, sanat yapıtı ve izleyici kavramlarını tamamen farklılaştırmıştır. Bilgisayar teknolojisi, yalnızca resim, fotoğraf, video, müzik ve heykel gibi sanatın geleneksel formlarına el atmakla kalmamış, internet sanatı, yazılım sanatı, piksel sanatı, dijital sergiler, sanal gerçeklik ve bilgisayar destekli animasyon gibi tüm yeni formların da sanatın bir parçası haline gelmesini ve kabul görmesini sağlamıştır (Aygenç, 1996: 75-100). Teknoloji, sanat üretimine kazandırdığı hız ile günümüz algılama biçimlerinde radikal değişikliklere sebep olmuştur.

XX. Yüzyılın son çeyreğinden itibaren, sanatçılar bilgisayar ve internet teknolojisi ile artık sanal sergiler düzenleyebilmekte ve mekân sınırlamasından bağımsız bir biçimde seyircisinden geri bildirimler edinebilmektedir. Benjamin'e göre; sanatın çoğaltılabilmesi ve yeniden üretilebilmesi yüksek kült değerlerde olan sanatın

halk tarafından ulařılabilir hale gelmesini de saęlamıřtır. Fakat bu yeniden üretim süreci nesneyi geleneksellikten koparmıř, çoęaltarak eřsiz bir varoluř yerine kopyalar evreni ierisine sokmuřtur (1995:62).

Mitchell'a gre ise, Benjamin'in ortaya koyduęu zere, mekanik imaj kopyalaması ve maniplasyon zerine geliřen teknikler deęerin yerini almıřtır. ok sayıda ucuz ve aslının aynısı basımlar yapılabilmeye bařlamıřtır. "Asıl" yerini "dijital" kopyalara bırakmıř ve Benjamin'in sorguladıęı mekanik üretim ile aura yitimi dřncesi, dijital aęın en fazla sorgulanır yaklařımı haline gelmiřtir. Dijital sanatta, sanat eserlerinin elektronik yolla depolanıřı ve yeniden retime sokuması sebebiyle sanat, "asıl" kavramıyla farklı iliřkiler kurmak zorunda kalmıřtır. Kimi sanatılar kendi iřlerinden sadece tek bir baskı almaya alıřarak bu durum ile savařmıř, kimileri ise sınırlı sayıda çoęaltım yaparak zel kopyalar hazırlamıřlardır. İnternette her kesime aık sergiler ise sanat eserlerini herkesin izlenimine ve kullanımına aarak kamu malı haline getirmiřtir.

Meryl'in başı 180 derece nasıl d

Bilgisayar sinemaya yeni ufuklar açtı. Efektler, grafik oyunları sinema seyirini tamamen eğlenceliğe dönüştürüyor. Ama oyuncuların da rolleri ağırlaşıyor.

Meryl Streep Ölüm Kadına Yakışır da "Başımın 180 derece arkaya döndüğü sahnenin çekimi benim için öldürücü bir yorgunluk oldu" diyor. Saatlerce sandalyeye bağlı kaldı ve sadece başını sağa sola çevirip durdu..

Meryl Streep, başrolde oynadığı ve ebedi gençlik ilaahı, güzelliği sanayi üzerine çevrilen komedi filmi "Ölüm Kadına Yakışır"da sihirli ilaçla ölümsüzlüğü yakalar. Ancak merdivenden yuvarlandıktan sonra başı 180 derece geriye döner. Streep'in başı ikide bir öne düşer, uzar, kısar. Filmin sonunda da ölümsüzlüğü birlikte yakaladığı arkadaşıyla birlikte yeniden merdivenden yuvarlanırlar. Ama bu sefer gövdeleri bırakıp parçaya ayrılmıştır. Meryl'in başı kopmuş, ama konuşmaktadır. Kolu bir yerde hareket etmektedir.

Film bu tür Amerikan filmlerinde artık bol bol kullanılan bilgisayar trüklerinin artık kimseyi şaşırtmıyacak, ama keyifle seyretilen "numaralarıyla" dolu.

Tabii, bu bilgisayar oyunlarının nasıl yapıldığı ayrı bir merak konusu. Daha önceki sayılarımızda Amerikan eğlence sanayisinin bilgisayar destekli alt yapısı hakkında epey geniş bilgi vermiştik. Sinema, özel istekleriyle, bilgisayar sektörünün normal çalışma ve üretme yeteneklerini zorlamakta, hatta yer yer ilerleye bile geçmektedir.

Meryl Streep, bu tür teknolojilerin kullandığı filmlerde epey zorlandığını, konsentrationunun bozulduğunu söylerken, başı-

nı 180 derece geriye döndüren sahnenin çekimini şöyle anlatıyor:

"Başım tamamen arkadaymış gibi görünen sahnenin çekimi için bir sandalyeye bağlandım ve sadece başımı çevirip durdum. Başımın hareketleri bir videomonitorde gösterilen baş kontrollerimle çıkarcaya kadar sürdü. Bu bilgisayar resmi daha sonra gövdem üzerine yerleştirildi. Mühis yorucu, öldürücü bir çalışmaydı. Bir eşek sahnesi asla bu kadar zor olmaz."

Hollywood bilgisayara bakıyor

Film yapımcıları, bilgisayar destekli tasarım ve mühendislik dünyasındaki gelişmelere son yıllarda oldukça sıcak bakmaya başladılar. Bu yeniliklerin kendi amaçları doğrultusunda kullanılmaları halinde ortaya etkileyici manzaraların çıkacağı fikri Hollywood yapımcılarını bu konularda detaylı çalışmalar başlatmaya itti. 1980'lerin başında simülasyonlu resim tekniği kullanılarak çekilmiş ilk filmler olan Tron ve The Last Starfighter ortaya çıktı. Aslında bu filmler ticari başarı sağlayamadılar ve eleştirmenlerden kötü puan aldılar ama bunu izleyen yıllarda film yapımcıları teknolojinin artan güvenilirliği ve kalitesi (aynı zamanda azalan fiyatı) tarafından cesaretlendirildiler ve konuda ısrarlı bir tutum sergilediler, sonuç ortada...

Bilgisayarlı canlandırmanın (animasyon) ayrıntılı işlemleri son derece kapsamlı konular içerir ve temelde aynı ilkelere dayanıyor. Her şeyden önce animatör, arzu edilen şeklin bir modelini yapmak zorunda. Bu model genellikle bilgisayar ekranında telden bir iskeleti andıran, poligon (çokgen) ağlarından oluşmuş üç boyutlu bir nesne şeklinde görünür, buna gerçek bir cisimmiş gibi



Gerçek ifadeler daha sonra yapılacak işlemler için taranıp depolanıyor

çeşitli açılarından bakmak mümkündür. Poligonlar ne kadar çok olursa modelin yüzeyi o derece ayrıntılı ve gerçekçi görünür. Animatörler bu poligon ağını oluştururken üç yoldan birini kullanırlar: geometrik noktaların bir gridinin (kates sistemi) sıfırdan yola çıkılarak hazırlanması,

dellere hareketlerinin, doğal olmasına da sinema ekranında daha inandırıcı olabilmeleri için değişiklikler yapılabilir.

Hızlı animasyon

Otomasyon, animatörlerin işini kolaylaştırıyor. Örneğin ardışık hareketleri için



"Batman'ın Dönüşü"ndeki canlandırılmış penguen ve yarasa lar, tamamen gerçek hayvanların nasıl hareket edebilecekleri bilgisinden yola çıkarak programlandılar.



Meryl Streep, yapımcıları memnun etmek için olağanüstü boyutlara giriyor

304-8

Resim 23, Cumhuriyet Gazetesi, 16 Ocak 1993 Sayısı, "Ölüm Kadına Yakışır" isimli filmde aktris

Merly Streep'e uygulanan ilk bilgisayar animasyonu uygulamasına dair gazete küpürü

XXI. Yüzyıl eleştirmen ve küratörleri, dijital sanatın fotoğraf, sinema ve videonun geçirdiği mekanik ve elektriksel süreçlerinin bir sonucu olarak tanımlamışlardır. Aslında bu yaklaşım, fotoğrafa desen ve resimden süre gelen bir evrim sürecini, sinemaya ise fotoğraftan sonra gelen bir gelişim evresi gözüyle bakar. İnternet ise, radyo ve televizyonun geldiği bir sonraki aşamadır. Wands'a dair bu görüşlerde farkedilmesi gereken, sanatın disiplinlerarası ve kendi içerisindeki alanlarda birbirinden faydalanma eğilimine girmiş olmasıdır (2006: 11-12). Çekilen filmler fotoğraflardan meydana gelirken, videolar film içeriklerinden ve fotoğraftan, internet ise metin, ses,

görüntü ve animasyon gibi pek çok farklı sanat alanının biraraya gelmesinden oluşarak iletişim ağı işlevini yerine getirmektedir.

İlk dijital sanat sergisi, fotoğraf ve görsel sanatlar anlamında önemli bir okul olan Stuttgart Teknik Yüksek Okulu bünyesinde New York'ta Howard Wise Gallery'de bilgisayar tarafından yaratılmış eserlerden oluşturulmuştur. 1968 yılından sonra Londra'da Çağdaş Sanat Enstitüsü tarafından organize edilen ilk bilgisayar sanatı sergisi izleyiciler ile buluşmuştur. 1986 sonrasında pek çok sanat ve çizim programı (MS- Paint...vb) sanatla ilgilenen kitlelerin beğenisine sunulmaya başlanmıştır. Thomas Knoll tarafından geliştirilen Photoshop programının da bu yazılımlar arasında katılması ile 1990'ların sonuna doğru internetin de bu programlara katılması ile dijital sanat geniş kitlelerce benimsenmeye başlamıştır. Bu teknik gelişimlerin yaygınlaşması ile, grafik sanatlar, heykel, enstelasyon, video, müzik ve bilgisayar animasyonu gibi alanlarda büyük atılımlar meydana gelmiştir (Şenova, 1995).

Türkiye'de dijital sanat anlamında çalışmalar grafik tasarım ve fotoğraf alanlarında öne çıkmaktadır. Bunun yanında, heykel, müzik ve sinema alanlarında kısıtlı da olsa çalışmalar mevcuttur. Dijital sanatçıların sayısında yaşanan artışa rağmen, yapılan sergilerin seyirci kitlelerinde henüz bir artış söz konusu değildir. Türkiye adına ilk dijital sanat ürünü veren isim Özcan Onur olarak öne çıkmaktadır. 1960'lı yıllar sonrasında Güzel Sanatlar Akademisi'nden mezun olmasının ardından resim ve heykel çalışmalarında bulunan sanatçı, daha sonrasında Paris'te bilgisayar ortamında ilk grafik tasarım yazılımları geliştiren ekipte yer almıştır. O yıllarda mümkün olmayan görüntü aktarımı ve depolaması sebebiyle sanatçı ürettiği eserleri fotoğraflayarak İstanbul ve Paris'te "Elektropentür" isimli sergisini 1986 yılında açmıştır (Çizgen, 2007: 68-69). 1984 yılı sonrasında dikkat çeken diğer bir isim Hamdi Telli'dir. Nesnelerin

algılanabilir hallerini bilgisayar grafikleri ve fotoğraflar ile birleştirerek yeni bir üslup üzerinde yoğunlaşmıştır.

Türkiye adına 2000’li yıllar sonrasında, dijital sanatın gelişmesi için bazı vakıf ve konuya dair grupların biraraya gelmiştir. 2002 yılında kurulan NOMAD ekibi, Başak Şenova, Emre Erkal ve Erhan Muratoğlu’ndan oluşmaktadır. Türkiye’de ilk işitsel sanat festivali “ctrl_alt_del” festivalini gerçekleştirmişlerdir. Türkiye’de gelişim göstermeye devam eden dijital sanat, “Dijital Sanat ve Kültür Vakfı’nın” da kurulması ile resmileşmiştir (Akdenizli, 2008). Vakfın amacı, dijital teknolojilere dayalı, bireysel ve toplumsal yaşam kültürünü ve bu kültürün sanatsal yansımalarını Türkiye’de geliştirmek ve bu yolla Türkiye’nin AB ve gelişmiş dünyada yerini almasına hizmet etmektedir.

Son yıllarda Dünya’da ve Türkiye’de pek çok animasyonda, sinema filminde, televizyon filminde ve video sanat çalışmalarında dijital sanatın sağladığı imkân özgürlüğünden faydalanıldığı görülmektedir. “Matrix”, “Yüzüklerin Efendisi” gibi sinema filmlerinde başlanan dijital yazılım kullanımı günümüzde “Hobbit” ve “Game of Thrones” (Taht Savaşları) gibi film ve dizilerin en çok başvurduğu yöntemler arasındadır. İlk yıllarında “Toy Story” (Oyuncak Hikayesi), Ant Z (Karıncı Z) ve Shrek gibi yapımlarda kullanılan 3 boyutlu animasyon yazılımları Pixar ve Walt Disney gibi animasyon sektörünün sürecini belirleyen şirketler tarafından sıkça kullanılmaya başlanmıştır. Dijital programlar öncesinde animasyon film üretim süreci oldukça zor olmasına karşın binlerce çizim yapılarak üretilmekteydi. 1990’lı yıllar ve sonrasında gelişen 2 boyutlu ve 3 boyutlu yazılımlar, tablet üzerine elektronik kalem ile yapılan çizimler ile oldukça kolaylaşmıştır. Ancak bu noktada belirtmek gerekir ki, 2 boyutlu animasyon yaratım sürecinde sanatçılar halen fotoğraf ve video kullanımına ve klasik yöntemlere başvurmayı sürdürmektedir. Bilgisayar destekli animasyonda Larl Sims ve

Larry Cuba gibi isimler soyut animasyon alanında yangın, su, duman ve yağmur gibi görsel efekt çalışmalarında gerçekçi bilgisayar çözümleri sunmayı başarmıştır (Wands, 2006: 143-144).

2003 yılında gösterime giren ve büyük bir seyirci oranı yakalayan animasyon filmi “Kayıp Balık Nemo” filminde Türk animatör Erdem Taylan ve animasyon yönetmeni olarak Kerem Sami Hünel’in yer alması Türkiye adına animasyon sektöründe gelişmelerin müjdecisi olmuştur. Ayrıca günümüzde kısa film oscarı kazanan “Gopher Broke” (Meteliksiz Sincap) filminin animatör kadrosunda yer alan Cemre Özkurt, “Game of Thrones” (Taht Savaşları) gibi dünyaca ünlü diziler için karakter tasarımı ve animasyon üretiminde bulunan Onur Can Çaylı gibi isimler Türk animasyon sektörü adına umut vadetmektedir (Altıok, 2001).

Teknolojik gelişmeler, grafik tasarım alanına hızı getirmiştir. Bilgisayar grafik tasarım ofisleri ve ajansların vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Üretilen tasarımların tamamına yakını bilgisayardan hızlı bir biçimde üretilmekte ve prototipine harcanan paradan büyük bir tasarruf edilerek müşteriye ön sunum kanalıyla gösterilebilmektedir. Fakat bilgisayarlar kuşkusuz ki yaratıcılığın yerini henüz tutamamaktadırlar. Yaratım gücünü ortaya koyan ve çözümler sunan kişi halen grafik tasarımcıdır.

Dünyada ve Türkiye’de grafik tasarım çalışmaları uzun yıllar resim sanatına yakın araç gereç ve malzemeler ile sanatsal anlamda sürdürülmüştür. II. Dünya Savaşı sonrasında Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri’nde foto dizgi teknolojisi ile dergi ve gazetelerin metin dizgileri elektronik ve mekanik daktilo sistemleriyle hazırlanmaya başlamıştır. 1960’lar sonrasında grafik tasarımcılar tarafından hazırlanan çalışmalar basılarak elle tutulur bir hale getirilmesi aşamasında reproduksiyon teknikleri devreye girmiştir. Reproduksiyon kameraları, renk ayırım teknolojileri ve kontak kopya cihazları

artık tasarımcılar için kullanılabilir durumdadır (Adams, 1986). 1970'lerin ikinci yarısından sonra kurulan Apple firması bugünkü masaüstü yayıncılığını etkileyen font sistemleri ve dizgi çalışmalarının temelini atmıştır. Daha önceleri bilgisayarda yapılan çalışmalar ve ekran görüntüsünün birbirini tutmaması büyük bir sorun oluşturmuyordu (Giampietro ve Ian, 2011: 157). 1980 yılından sonra gelişen monitörler ile renk ayırıştırma sistemleri büyük gelişim göstererek bu sorunu ortadan kaldırmıştır. 80'lerden günümüze değin geçen 30 yıllık süreçte basit yazı ve çizim programları uzmanlaşmaya yönelik grafik tasarım ve animasyon yazılımları olarak ayrılmıştır (Laybourne, 1998). 1990'lar sonrasında internetin tüm Dünya çapında yaygınlaşması sonucu grafik tasarım ve animasyon ülke sınırlarını aşarak global bir pazarda kendisine yer edinmeye başlamıştır. İlk zamanlarında sanatsal beceriler üzerine kurulu grafik tasarım ve animasyon günümüzde gelişen teknolojiler ile yalnızca bilgisayar, internet ve çeşitli yazılımlar ile kolay kompozit bir yapıda üretilebilir duruma gelmiştir (Lawson ve Persons, 2004: 47-87). Günümüzde yazılımları hızlı ve etkin bir biçimde kullanabilen grafik tasarımcılar yetenekli olarak değerlendirilmektedir. Grafik tasarımın kendisine has sanatsal kültürüne cevap verebilmek sanatsal bir arka plan ve bakış açısı gerektirmektedir ve bu yalnızca teknolojiye hâkim olmak ile günümüzde sağlanamamaktadır. Sanatsal bakış açısı ve yaratıcılık halen verilen profesyonel anlamda grafik tasarım eğitimleri ile geliştirilmekte ve sürdürülmektedir.

Dünya'da hızla yol alan dijital sanat stillerinden grafik tasarım ve animasyon ülkemizde henüz gelişmekte olan sanat alanlarıdır. Dijital teknolojiler sıklıkla görsel iletişim tasarım, grafik tasarım ve animasyon sektörlerinde yaratıcı, orijinalligini koruyan eserlerin meydana gelmesi konusunda kolaylık sağlamaya devam etmektedir.

5. TÜRKİYE’DE GRAFİK VE ANİMASYON SANATI TARİHİ

II. Meşrutiyet sonrasında reklam ve ilan şirketlerinin kurulmasıyla grafik sanatlar da birtakım hareketlenmeler yaşadığını söylemek mümkündür. 1909 yılında İlançılık Kollektif Şirketi kurulan ilk şirket olarak tarihte karşımıza çıkmaktadır. İlk yıllarda yapılan basın ilanları, I. Dünya Savaşı ve Balkan Savaşları sebebiyle varlığını sürdürememiş ve üretim yapan şirketler kapanmak durumunda kalmıştır. Bu ilanlar ve afişler incelendiğinde, bilinen ilk çalışma; Ferah Tiyatrosu için yapılan afiş çalışması olarak karşımıza çıkmaktadır. Tiyatro afişlerinin haricinde bu dönem içerisinde çok sayıda yurtdışı tüketim ürününün de grafik tasarım nesnesi olarak kullanıldığını görmekteyiz (Bek, 2007).



Resim 24, II. Abdülhamid döneminde tasarlanan rakı etiketi örneği³¹

Osmanlı’da ilk defa modern posta teşkilatı 1840 yılından sonra posta nezareti (bakanlığı) bünyesinde kurulmuştur. Bu yıllara dair yapılan posta pulu tasarımları o yıllarda Birleşik Krallık ’ta da kullanılmıştır. 1863 ve 1913 yılları arasında posta pullarında padişah tuğraları da dikkat çekmektedir. Bu yıllarda pullarda bulunan ilk

³¹ II. Abdülhamid’in başmabeyincisi Sarıcazade Ragıp M. Paşa’nın kurduğu ilk rakı fabrikasında üretilen ilk rakıya dair bir çalışmadır. <http://www.grafikkitaplari.com/grafik/173-turk-grafik-tasarim-tarihi-kayit-altinda> sitesinden kullanılmıştır.

tasarım örneklerinde sadelik ve tekdüzelik göze çarpmaktaydı. 1914 yılından sonra pulların görkemli olması ve yurt dışında basılmasına karar verildi. Bu yıllardan itibaren pullar üzerinde mimari yapıtlar ile ilgili çizimler ve tasarımlara rastlanmaya başlanmıştır. Mimar Muzaffer Bey'e ait İstanbul temalı 5. Sultan Mehmet tarafından bastırılan pek çok pul halen PTT'ye ait pul müzesinde sergilenmektedir. Mimar Muzaffer Bey tarafından yapılan nakışlar bu işleri dünya kalitesinde kılmaktadır³².



Resim 25, Mimar Muzaffer tarafından tasarlanan ve nakışları yapılan pul örnekleri³³

XIX. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'nda Babıali Türk basını ve sanatçılar için bir merkez konumundaydı. Bu merkez Divanyolu'ndan üzerindeki Sultan Mahmut Türbesi'nden başlayarak Sirkeci meydanına kadar inen bir cadde üzerindeydi. XIX. yüzyılın sonundan itibaren bu cadde üzerinde kitapçılar ağırlıklı olarak kendisine yer bulmuştur. Artan kitapçılar ile bu cadde basın-yayın dünyasının Osmanlı'da en önemli merkezi olmuştur. XX. yüzyılın sonuna kadar matbaalar, kitabevleri, kırtasiyeciler, klişeciler ve gazeteler bu bölgede hizmet vermişlerdir. Babıali'de "ressam" olarak adlandırılan sanatkarlar, burada bulunan iş kolları için görsel çözümler üretmek ile

³² Bu pullar Londra'nın Wilkinson Matbaası'nda basılmıştır. Türkçe süslemesi Hattat Mehmet Bey tarafından yapılmıştır.

³³ <http://www.grafikkitalari.com/grafik/173-turk-grafik-tasarim-tarihi-kayit-altinda> sitesinden kullanılmıştır.

görevlilerdi³⁴. Günümüz grafik tasarımcılarının ve animasyon çizerlerinin öncüleri olan bu kişiler, zanaat 'ten tasarıma geçiş sürecinde görsel belleğimizi oluşturan kimlikler oldular. Günümüzde fotoğraflar ile kolaylıkla hazırlanabilecek mizanpajlar ve görsel çalışmalar o yıllarda illüstrasyonlar ile yapılmaktaydı. Bunun en önemli sebebi, fotoğrafçı azlığı ve bu tekniğin maliyeti fazlalaştırmasıydı. Karikatür, illüstrasyon ve kaligrafinin birlikte kullanılmasının ortaya çıkardığı albeni ve samimiyeti herhangi başka bir tekniğin sağlayamaması sebebiyle ressamalar o yıllarda talepleri karşılamakta oldukça zorlanıyordu. Ressamlar çoğunlukla yaptıkları iş ile sınıflandırılmışlardır. Örneğin; matbaa ressamı, kartpostal ressamı, afiş ressamı...vb. Babıali 1970'lere kadar önemini sürdürmüş ve 1990'lardan sonra ise etkinliğine devam etmesine rağmen önemini yeni kurulan işletmelere devretmiştir (İşli&Durmaz, 2017: 1-3).



Resim 26, Nazım Hikmet'in 1932 yılında kaleme aldığı kitabının Ali Fuat Sonar tarafından yapılmış kitap kapağı³⁵, Resim 27, Misket Şarabı Reklam Afişi, İnhisarlar şirketi için Ali Suavi Sonar tarafından Babıali döneminde çizilmiştir³⁶.

³⁴ Bkz. İşli ve Durmaz, (2017). Babıali'nin Ressamları: Zanaat'ten Tasarım Geçişin Aktörleri, https://www.academia.edu/8732691/B%C3%A2b%C4%B1%C3%A2li_nin_Ressamlar%C4%B1 Ankara

³⁵ <http://www.iisg.nl/collections/hikmet/collections-tu.php> sitesinden kullanılmıştır.

³⁶ TEKEL'in yayınladığı "Osmanlı'dan günümüze Tekel" adlı kitabından taranan etikettir.

1940'lı yıllara gelindiğinde Türkiye'de sanayileşme alanına yatırımların artması ile çok sayıda reklam ajansı kurulmaya başlamıştır. Grafik Tasarım adına bu faal dönemde belli başlı isimler dikkat çekmektedir. Eli Acıman ve tasarımcı arkadaşları Faal Reklam Ajansı'nı kurarak, ilk olarak Koç şirketinin reklam tasarımlarını yapmışlar, daha sonrasında harf inkılabı ile yaşanan hızlı değişim ve ivme ile hat ve kaligrafi ustaları reklam ajansları adına yeni kaynaklar olarak ortaya çıkmaya başlamıştır. Hattat Hamit Aytaç bahsi geçen ustalar içerisinde en önemlileri arasında sayılabilir. Kendisinden sonra gelen kuşak olan Emin Barın'a bu anlamda yol açmıştır (Altıntaş, 1988: 9-12). Emin Barın'ın günümüze değin korunan çalışmalarında, padişah tuğralarına ait yazı stili olan "divani yazı" çalışmaları ve "kufi" yazı stilinin önemli bir yer tuttuğu görülmüştür. Sanatçıya dair çalışmalar arasında, mimari binalar ile tipografiyi bütünleştiren eserlere de rastlanmaktadır. Çağdaş yorumları ile yeniden yorumladığı bu yazı stilleri, Mengü Ertel gibi sonraki kuşak sanatçıları üslupsal manada etkilemiştir. Şah Faysal Camii ve Anıtkabir mozoleye girişte (Resim 28) kapının her iki yanında bulunan metin çalışmaları bu üsluba en iyi örnek çalışmalar olarak verilebilir (Aktuğ, 2007: 1).



Resim 28, Anıtkabir Mozoleye giriş bölümü hitabe metin dizgisi³⁷

³⁷ Prof. Dr. Kıymet Giray'ın resim arşivinden kullanılmıştır.

1924-27 yılları arasında İstanbul Beyoğlu'nda faaliyet gösteren atölyelerde Türkiye'deki latin harf kullanımının yaygınlaşmasının ilk ürünleri verilmeye başlamıştır. Bu ilk kuşak sanatçılar arasında, İhâp Hulusi Görey, Münif Fehim, Mithat Özar ve Kenan Temizan vardır. Bu dönemde en dikkat çekici afişler Mithat Özar tarafından tasarlanan ve sinema kapılarında boy gösteren film afişleridir. Paris'te resim ile grafik tasarımın birarada bir eğitim dönemi içerisinde olduğu yıllarda eğitimi tamamlamış Özar, 1932 yılında Güzel Sanatlar Akademisi Afiş Atölyesi'nin yönetimine getirilmiştir. Mithat Özar'a ait 1937 tarihli çalışmalardan “Güzel Sanatlar Akademisi sergi afişi” ve “Florya afişi” akademik anlamda ilk üretilen çalışmalar olarak grafik tasarım kronolojisinde yerini almıştır (Abacı, 1999: 56-57).



Resim 29, “Aspirin”, “AEG” ve “TAMEK” firmalarına dair hazırlanmış gazete reklamları, (1930)³⁸

1938 yılına gelindiğinde Türkiye’de grafik tasarım alanı adına Atıf Tuna ismi öne çıkmaktadır. Tekel Genel Müdürlüğü’nde ressam ve dekoratör olarak çalışma hayatını sürdüren sanatçı, Samsun sigarasına ait amblem ve yaptığı ambalaj çalışmaları ile adından söz ettirmiştir (Aslier, 1983: 2). Posta pulu ve amblem gibi grafik tasarıma dair konu başlıklarında üretim yapan Tuna, yaptığı bu tasarımlar ile çok sayıda birincilik ve mansiyon ödüllерinin sahibi olmuştur. Atıf Tuna aynı kuşaktan olduğu Münif Fehim ve İhâp Hulusi ile Tekel idaresi için çok sayıda afiş tasarlamıştır. Bu afişlerden en önemlisi olan Rize Çayı afişinde, siyahbeyaz tekniğiyle çalıştığı tipografik

³⁸ <https://www.tursab.org.tr/tr/dokumantasyon/fotograf-galerisi/tc-kultur-ve-turizm-bakanligi-arsivi/174> görsel arşivinden kullanılmıştır.

özüm 1960'lı yıllar için öncü niteliğindedir. Tekel için yaptığı likör afişı de bu anlam da başarılı işler arasında sayılabilir. Akbank için yaptığı afişte ise siyah beyaz ışık ve gölge oyunları o dönem için bir ilktir (Altıntaş, 1992: 8).



Resim 30, Samsun sigarası paket tasarımı ve logo uygulaması ³⁹

Berlin Güzel Sanatlar Akademisi'nde eğitim alan Kenan Temizan, 1920'li yılların ardından Süsleme Sanatları Okulunda çalışmış ve Almanya adına oldukça ünlü Ufa ve Tobis adında iki film şirketi için afişler yapmıştır. Sanatçının Türk grafik sanatı adına yaptığı üretimler 1943 sonrasını kapsamaktadır. Dekorasyon, tekstil gibi alanlarda akademik üretimler yapan Temizan, afişlerinde fotoğraf kullanımına önem vermiştir. Figüratif yaklaşımları ve foto-grafik çözümleri ile Türk grafik tasarımına yeni bir soluk getiren sanatçı, o yıllarda yeni yeni gelişim gösteren baskı tekniklerinden de faydalanmıştır. Deseni çok kuvvetli, renkli, seçkin kompozisyon anlayışı, hareketli, akıcı tipografi ile bütünleyerek çağdaş bir tasarım dili oluşturmayı başarmıştır. Temizan, NATO ve Avrupa Birliği Afiş Yarışmaları gibi pek çok uluslararası

³⁹ TEKEL'in yayınladığı "Osmanlı'dan günümüze Tekel" adlı kitabından taranan görseldir.

yarıřmalarda dereceler almıřtır. Edindięi Almanya tecrübesi ona Türkiye’de yazı ve tipografi anlamında sorun çözümü sağlayarak bu anlamda onu öne çıkarmıřtır (Aysan, 2013: 5).



Resim 31, Birleşmiş Milletler Afiş Yarışması, Kenan Temizan tarafından kazanılan afişin (ortada)⁴⁰ yayınlandığı resim, (1950)⁴¹

Fikret Akgün, Selçuk Önal ve Mesut Manioğlu 1950’li yıllarda İstanbul piyasasında grafik çalışmalarıyla öne çıkan bir grup sanatçıdır. Bu sanatçı grubundan aldığı ödüller ve yaptığı farklı üslup çalışmaları ile sıyrılan Mesut Manioğlu, 1946 yılında Birleşmiş Milletler, Basın Yayın ve Turizm Bakanlığı ve Yapı Kredi Bankası gibi kurumlardan 1946-1954 yılları arasında çeşitli ödüller almıştır. 1968-1970 yılları arasında Afiş alanında, Varşova, Brno Güzel Sanatlar, İrlanda Listovel III. Uluslararası Afiş Bienalinde yer alarak Türk grafik tasarımı açısından pekçok ilke imza atmıştır. 1981 yılında organizasyonunu Grafikerler Meslek Kuruluşunun yaptığı I. Grafik Ürünler Sergisi’nde afiş alanında birincilik, broşür alanında ikincilik ödülleri mevcuttur.

⁴⁰ <https://archives.un.org/> Birleşmiş Milletler online arşivinden taranmış görseldir.

⁴¹ Türkiye, Birleşmiş Milletlerin çağrısına uyarak, 1950’li yılların başında patlak veren Kore iç Savaşı’na askeri birlik göndermiştir. Birleşmiş Milletler’in düzenlediği afiş yarışmasında Kenan Temizan ülke bayraklarını eller ile birleştirmiş ve barış güvercini simgesi ile de savaşın barış ile bitirilmesinin yetkin gücünü Birleşmiş Milletler olarak resmetmiştir.

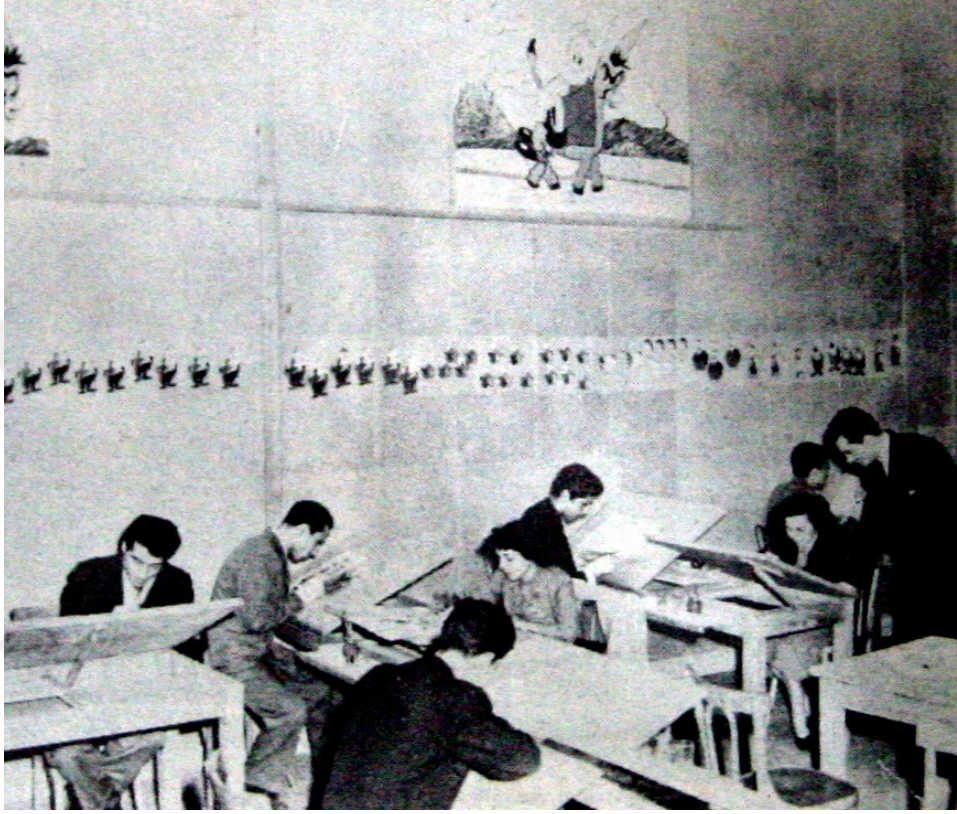
Manioğlu'na ait çalışmaların çoğu Willanow Afiş Müzesi'ne kabul edilmiştir. Ayrıca sanatçının İngiltere'de "Modern Pullicity" adı altında yayın çalışmaları da sanatçı incelendiğinde göze çarpmaktadır. Tasarımlarında yaptığı yaratıcı buluşlar ile anlatımını pekiştiren Mesut Manioğlu, genel anlamda Türk grafik tasarım tarihinde ikinci kuşak sanatçılar arasında değerlendirilmektedir. Kullandığı tipografide yalın etkiler öne çıkarken, hedef kitleye uygun figüratif anlamın da takipçisi olmayı sürdürmüştür. Fransız afiş sanatının etkilerini görebildiğimiz çalışmalarında genellikle resim tekniklerinden faydalanmayı seçmiştir. Afişlerinin birçoğunda afişin genelini amblemin gücüne ve sadeliğine indirgediği görülür (Büyüm, 1988).

Türkiye'de 1956 yılından sonra yaşanan gelişmeler grafik sanatı adına büyük ilerleme kaydedilmesine önayak olmuştur. Bu anlamda Güzel Sanatlar Akademisi Afiş Atölyesi ilk defa Grafik Bölümü olarak tanımlanmıştır. Bu dönemin öğrencileri olan Mengü Ertel ve Yurdaer Altıntaş gibi sanatçılar konuşmalarında "grafik tasarım" kavramına sıklıkla yer vermekte, bu anlamdaki çalışmaların sunuşlarında "grafik sanatçısı" kavramını önemle vurgulamaktadırlar. Bu yıllarda boyama ve özgün baskı teknikleri ile grafik sanatlar kavramının sıklıkla bir arada kullanımı uzun yıllar grafik tasarımın yalnızca basın, yayın ve sergi ile ilişkilendirilmesine sebep olmuştur (Edgü, 1988: 1-2).

İstanbul Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu 1957 yılında akademisyen kadrosunu oluştururken, Federal Almanya, Avusturya ve Japonya'dan getirilen 15 uzmandan faydalanmıştır. Okul 1961 yılında ilk mezunlarını vererek, özel sektör adına nitelikli ve profesyonel sanatçılar yetiştirmeyi amaç edinmiştir (Elden, 2009: 1-3).

5 yıl Fransa'da Paul Colin'in atölyesinde çalışan ve Türkiye'ye döndükten sonra Fransız etkisinde zarif ve nitelikli çalışmalarıyla Türk grafik sanatının gelişmesinde payı olan Fikret Akgün 1958 yılından sonra grafik çalışmalara ağırlık vermiştir. Yurdaer Altıntaş ve Mengü Ertel gibi sanatçılar bu yıllarda tiyatro ile kurdukları bağı

grafik tasarım dilini zenginleştirmede bir yol olarak seçmişlerdir (Edgü, 1992: 1-5). Giderek zenginleşen grafik tasarım içerikleri, sergiler ile profesyonel manada büyük bir gelişim göstermiştir. Geçmişten getirilen geleneksel kültür modern yorumlarla uluslararası bir düzeye getirilmektedir ve bu yeni dil yurt dışındaki bienaller ve sergilerde beğeni toplamaktadır.



Resim 32, 1960'lı yıllara ait bir Tasarım Stüdyosu fotoğrafı⁴²

1960'lı yıllar Türk grafik tasarımı adına Polonya, Almanya ve Avusturya'lı sanatçıların etkisinin fazlasıyla hissedildiği yıllardır. Bu yıllar özgün anlatım dillerinin kendisine yer bulduğu, farklılık tipografik anlatımların denendiği bol ürün verilen dönemler olarak anılmaktadır. Ürünlerin daha ağırlıklı olarak tiyatro üzerine yoğunlaşmasının nedeni ise, sinema bilincinin henüz tiyatro kadar entelektüel bir yapıya kavuşamamış olması olarak açıklanabilir. Bu yüzden pek çok ünlü grafik sanatçısını tiyatrodaki duyuru ve tanıtım açığını yaptıkları yeni eserler ile kapatmaya ve değerlendirmeye çalışmıştır (Dündar, 2005).

⁴² <http://www.oac.cdlib.org/> online kütüphane arşivinden kullanılmıştır.

1960'lar ile birlikte afiş üretimi ve reklam grafikleri devam ederken, yayıncılık çalışmaları da kendisine yeni bir yön vermeye başlamıştır. Bu alandaki değişimler ve gelişimler kitap kapağı tasarımlarına da kuşkusuz yansımıştır. Erkal Yavi ve Sait Maden gibi tasarımcılar kitap kapağı estetiği konusunda çalışmalar yapmışlardır. Özellikle Sait Maden, yayıncılık sektöründe grafik sanatının edinmesi gereken yer konusunda ısrarlı çalışmalara sahiptir. Geleneksel kültür ile bağlarını koruyan fakat aynı zamanda çağdaşı modern ve kendine has bir kimliği olan tasarımlar üretilabileceğini savunan Maden, kendi tasarımlarında da bu alt yapıdan yola çıkmıştır. Erkal Yavi ise kitap kapağı konusunda yaptığı çalışmaları içerek ve biçim ilişkisini doğru kurarak olgunlaştırır. Onun için kitabın kapağı yüzüdür ve yüz kitabın özünü mutlaka anlatabilmelidir. Hem görsel hem içerik kişiyi yakalayabildiğinde kitap geniş kitlelere seslenecek, böylelikle herkesle iletişim kurabilecektir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 2. Cilt, 1997).

Türk grafik sanatı adına önemli sanatçılardan biri de Cemalettin Mutver'dir. Grafik tasarımın farklı kollarında eserler meydana getirmiş sanatçı, en çok yaptığı pul tasarımı ve ambalaj grafikleri ile ünlenmiştir. 1979 yılında Birleşmiş Milletler 35. Yılı Pul Yarışmasında aldığı derece onu tanınır kılmıştır (Durmaz, 2011: 87)).



Resim 33, Cemalettin Mutver tarafından tasarlanan Birleşmiş Milletler, gelişim gösteren ülkeler konulu pul yarışmasında ödül kazanan bir çalışmadır⁴³.

Tiyatro afişleri, dergi ve kitaplar için yaptığı illüstrasyonlar ve grafiğin farklı alanlarında yapılan ürünler ile kendine yer edinen Turgay Betil çok yönlü bir grafik tasarımcı olarak karşımıza çıkar. Tasarımlarını Türk grafik tasarımcıları arasında farklı kılan kullandığı mizah öğeleridir. Manajans, San Grafik, Yeni Ajans, Repro gibi ajanslarda sanat yönetmeni olarak çalışmıştır. Tasarımcıya ait çalışmaların pekçoğu Türkiye'deki kurumların koleksiyonlarında ve yurt dışı müzelerde kendisine yer edinmiştir (Ertel, 1981: 1-5).

1970'ler birbirinden hızlı ve farklı isimler ile açılan reklam ajanslarının yılları olarak öne çıkmaktadır. Kişisel üsluplar artık reklam ajanslarında kurulan ekip çalışmaları ile daha da profesyonelleşirler. Ambalaj çalışmaları ve o yıllarda kurulan farklı özel şirketlerin tanıtımı anlamında grafik tasarım en revaçta meslek dallarından biri haline dönüşmüştür. 70'ler adına önemli gelişmelerden biri de televizyondur. Bu alanda televizyon grafiği için çalışma yapan özel uzmanlar kendilerini eğiterek sektörde yerlerini almışlardır. Mengü Ertel pek çok televizyon programına danışmanlık yaparak

⁴³ <https://www.tursab.org.tr/tr/dokumantasyon/fotograf-galerisi/tc-kultur-ve-turizm-bakanligi-arsivi/174> görsel arşivinden kullanılmıştır.

grafik tasarımcılar arasında öne çıkmıştır. TRT'ye yaptığı logo çalışmaları ile anılan Abdullah Taşçı'yı televizyon grafikleri adına başarılı işler üretmiş Bülent Erkmen izlemiştir (TRT Görsel Arşiv).

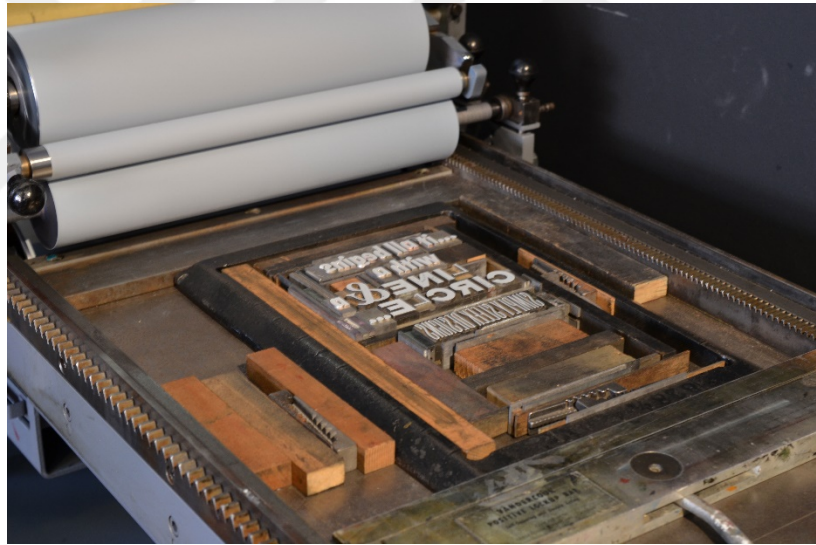


Resim 34, Bilgisayar kullanımı konusunda gelişmeler yaşanmadan önce bir mizanpaj tasarımcısının uygulama fotoğrafı, (1985)⁴⁴

1971 yılı televizyon alanında çağdaş gelişmeleri uygulamak ve grafik tasarım konusunda analizler yapmak üzere kurulan Uygulamalı Endüstri Sanatları Yüksek Okulu'nu müjdelemesi açısından önem taşımaktadır. Televizyon haricinde sinema ve farklı çağdaş tasarım alanları için çözümler üretmek üzerine kurulan bölüm 1980'li yılların başında kapatılmıştır. Buna rağmen, 1980'li yıllar grafik tasarım adına sıçrama yılları olarak anılmaktadır. Daha önceleri kurulan Grafik Sanatçıları Derneği yerine 1978 yılında kurulan Grafikerler Meslek Kuruluşu grafik tasarımcılar adına çalışmalarını sürdürmeye başlamıştır. Grafiker kavramı üzerine yapılan tartışmalar bu anlamda gelişim göstermeye başlamıştır. Kavramın piyasa sonucunda ortaya çıkması ve aslında tam da alanın tanımlamasını karşılamadığı tespitleri ortaya çıkar. 1978 yılında halen grafik tasarımcısı kavramı alanın literatüründe kullanım dışıdır. Piyasanın gerektirdiği hızlı üretim ve müşteri ilişkileri, tekniğin önemsenmesi grafik sanatçısı ya da grafik tasarımcısı kavramlarının gündeme gelmesini geciktirmiştir. O yıllarda kuruluşa ait ilk metinler de tüm bu karmaşıklığa rağmen kavram grafik sanatlar olarak

⁴⁴ www.lynda.com sitesi görsel arşivinden kullanılmıştır.

kendine karşılık bulmuştur (Ertel, 1988). Grafik tasarım kavramı tüm dünyada uzun yıllardır kullanımda iken Türkiye’de bu kavram halen tartışmalıdır. Ajanslarda üretim sürecinde kendine yer edinen grafik tasarım asıl ifade ettiği anlamı akademik çalışmalarda bulmuştur. Uluslararası gelişmeleri izleyen, Dünya’nın iletişimde ulaştığı boyutları gözlemleyen ve yorulmayan evrensel değerleri ve yeni tasarım dillerini üreten akademik tasarımcılar ile Türk grafik tasarımı bir ivme yakalamıştır. Aydın Erkmen, Savaş Çekiç, Şahin Aymergen, Haluk Tuncay, Leyla Uçansu, Hamdi Giray Koyuncu, Hakkı Mısırlıoğlu, Uğurcan Ataoğlu, Zeynep Ardağ, Mesut Kayalar, Serdar Benli ve Murat Dorkip gibi isimler bu yeni kuşak tasarımcılar arasında sayılabilir. Bu tasarımcılar reklam alanında ajanslarda ve üniversitelerde çalışmalar yaparak önemli yapıtlar üretmişlerdir (Haydaroglu, 2006: 38-56).



Resim 35, 1970’lere ait bir dizgi⁴⁵ anlamında kullanılan bir baskı makinası örneği⁴⁶

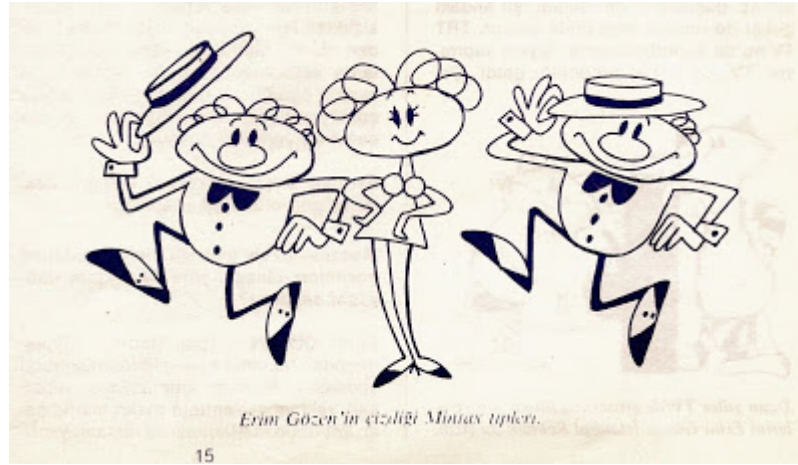
Grafik tasarım sanatını diğer sanatlardan ayıran en önemli unsur tasarımların dijital ortamlarda üretilebilmesidir. Bilgisayar destekli tasarımlar gelişen teknoloji ile belirli yazılım programları ile çok boyutlu yeni anlatım olanaklarına imkân tanımaktadır. İnternet ortamında bulunan uygun yazılımlar ile üretilen tasarımlar uluslararası nitelikte olağanüstü çabuklukla paylaşılabilmektedir. Bu ortamlarda

⁴⁵ Harflerin yan yana anlamlı ve okunaklı bir biçimde dizilerek kâğıda aktarılması işlemidir.

⁴⁶ www.lynda.com sitesi görsel arşivinden kullanılmıştır.

bulunan yazılımlar, efektler ve benzer etkiler aslında tasarım ile ilgilenen insanlar için yaratım tehlikesini de beraberinde getirmektedir. Bu sorunun ilerleyen dönemlerde aşılması için güçlü konseptlerin yani fikirlerin öne çıkması Türk grafik tasarımının gelişim göstermesi adına hayatidir. Konuya dair gelişmeler grafik tasarımcı kavramını farklı alanlara parçalamaktadır. Medya Planlama, İletişim tasarımı, Görsel İletişim, Sanal Gerçeklik, Bilgisayar destekli tasarım ve bilişim gibi kavramlar grafik tasarım alanı altında değerlendirilmektedir (Hollis, 1997: 13-20).

Dünyada ve Türkiye’de çağdaş yönelim ve ihtiyaçlar dolayısıyla ortaya çıkan grafik tasarım, Türkiye’de kendisine güzel sanatlar fakültelerinin çatısı altında yer edinmiştir. Başlangıçta resim sanatı geleneklerinin etkileri ile yol alan grafik tasarım yalnızca bir sanat dalı olmanın ötesinde farklı ihtiyaçlara çözümler üreten bir tasarım alanı olarak günümüzde karşılığını bulmuştur. İçerisinde bilgisayar teknolojisinin tüm olanakları olan bu yeni tekniklerinde kullanılması grafik eğitimi verilen kurum ve bölümleri yalnızca sanat eğitimi verilen diğer alanlardan ayırmaktadır.



Resim 36, Erim Gözen tarafından “Mintax” marka bulaşık deterjanı markası için tasarlanmış animasyon karakterleri⁴⁷

Türkiye açısından animasyon sineması denemeleri 1948 ve 1949 yılları aralığına denk gelmektedir. Bu tarih aralığında Vedat Ar tarafından açılmış olan bir kurs, Semih Balcı ve oğlu Eflatun Nuri’nin de katılımıyla projelerini meydana getirmek üzere yola

⁴⁷ <http://gorselarsiv.anadolu.edu.tr/> Anadolu Üniversitesi açık görsel arşivden taranmıştır.

çıkar. Fakat bu kurs üretim süreci sonuç vermeden dağılır. Yine aynı yıllarda iki önemli film yapılır, bunlar; “Evvel Zaman İçinde” ve Nasrettin Hoca” filmleridir. Her iki filmi de Yüksel Ünsal yönetmiştir. Bu iki filme dair en büyük talihsizlik, filmlerin ABD’ye gönderilme sürecinden sona laboratuvar işlemleri sırasında kaybolmasıdır (Balcıoğlu, 1987: 14). Bu olayın hemen ardından Vedat Ar, “Filmar” isimli bir stüdyo kurarak burada kısa (2 ile 3 dakika) canlandırma filmleri üretmiş, bu üretim sürecinin yanı sıra birtakım biçim araştırmalarına da girmiştir.



Resim 37, İstanbul Reklam Ajansı tarafından tasarlanan Çizgi film karakteri örnekleri⁴⁸

Erim Gözen tarafından yapılmış “Mintax” animasyon karakterleri sade çizgiler ile siyah-beyaz renklerde özetlenmiştir. O yıllarda İstanbul Reklam Ajansı tarafından yapılan tüm animasyon karakterleri de bu sade karikatürize etkiden izler taşımaktaydı. Renkli animasyonların birçoğu 2 boyutlu cell (hücre) tekniği⁴⁹ ile yapılmıştır.

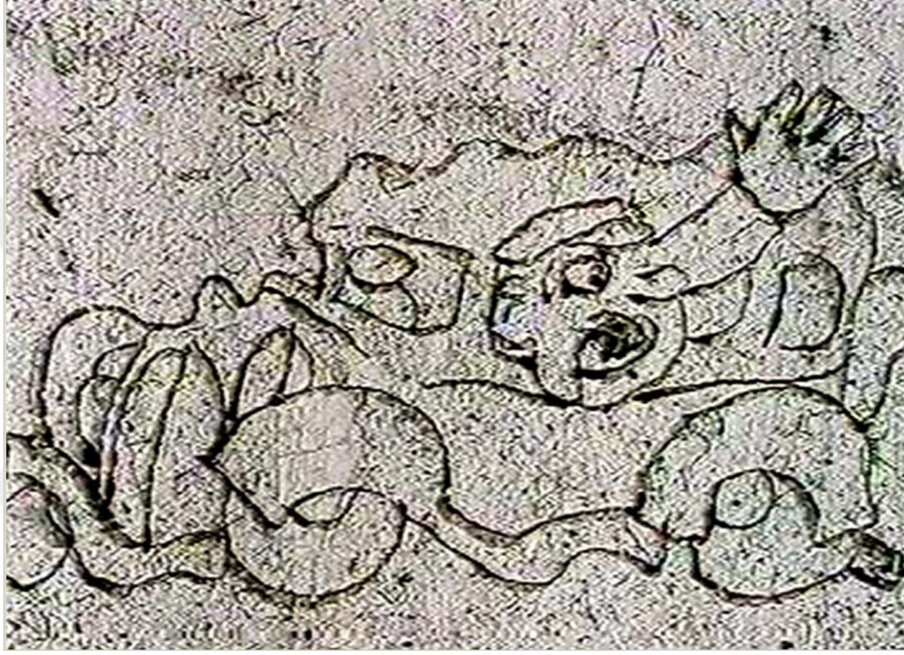
5.1. Reklam ve Tasarım Firmaları

Filmar firması ile beraber sinemada gösterilmek üzere reklam filmleri hazırlayan diğer bir firma da İstanbul Reklam Ajansı’dır. İstanbul Reklam Ajansı ilk yıllarında

⁴⁸ <http://gorselarsiv.anadolu.edu.tr/> Anadolu Üniversitesi açık görsel arşivden taranmıştır.

⁴⁹ Çizimlerin her saniye için 24 kare çizilmesi ile yapılan animasyon tekniği.

karikatüristler ile çalışarak, onlara çizgi filmler yaptırır. Bu ilk üretimlerin ardından sağlanan başarı sonucunda, üretim artar ve kadro genişletilir. Üretilen filmlerin kalitesizliği ve özgün çizgi filmler olarak değerlendirilememesi animasyon diğer bir deyişle canlandırma sanatına dair en basit ilkelerin dahi bilinmemesinden kaynaklıdır. Bu sebep onları yurtdışına iter ve pek çok çizer bilgi toplamak ve estetik değerlerini yükseltmek amacıyla seyahat etmiştir (Aygenç 1990: 19).



Resim 38, Eflatun Nuri Erkoç tarafından tasarlanmış “Dolmuş ve Şoförü” çizgi filminden bir kare⁵⁰

1981 yılının başlarına değin, İstanbul Reklam Ajansı çalışmalarını devam ettirmiş, kadrosunda bulunan sanatçılar ayrılıp kendi stüdyolarını kurmaya başlayınca faaliyetini durdurmuştur (Türün, 1989: 20). Animasyon filmi üretimine faydalı katkılar sağlayan diğer şirketler arasında mutlaka Radar Reklam ve Kare Reklam şirketlerini de saymamız gerekir. Kare Reklam, Ali Ulvi yöneticiliğinde farklı karikatüristlerin bir araya gelmesi sonucunda kurulmuştur. Fakat ne yazık ki bu stüdyonun da ömrü çok uzun olmamıştır. Karikatür Reklam ise, bir süre sonra bünyesinde yaptığı birtakım

⁵⁰ Doç. Dr. Fethi Kaba'nın Türk Animasyon Sanatı hakkında hazırladığı sunumdan taranarak kullanılmıştır.

değişiklikler ile Stüdyo Çizgi adını almıştır. Stüdyo çizginin ürettiği popüler animasyonlar arasında, Yalçın Çetin tarafından üretilen “Evliya Çelebi” ve “Karagöz” gibi tipler vardır (Yetkiner 1973: 32-33). Ferruh Doğan ve Oğuz Aral gibi karikatüristlikle ünlü ustalar ise “Canlı Karikatür” adını verdikleri kendi stüdyolarında “Koca Yusuf” ve “Direklerarası” adlı animasyon filmleri çizmişlerdir (Aygenç 1990: 20). 80’li yıllar sonrasında artık çizgi film yalnızca reklamların ve çocuk kuşağının bir parçası olmaktan çıkmış, televizyon dizilerinin de giriş ve kimlik bölümlerini süslemeye başlamıştır. O döneme dair “Uzaylı Zekiye” ve “Kuruntu Ailesi” gibi televizyon dizilerinin giriş bölümlerinde çizgi film çizerleri tarafından yapılan kareler göze çarpmaktadır.



Resim 39, “Kuruntu Ailesi” adlı dizinin giriş bölümü için tasarlanan animasyona dair kareler, TRT Ulusal kanalında yayınlanmıştır, ⁵¹ (1983)

⁵¹ TRT görsel arşivinden taranmıştır. <http://www.trt.net.tr/kurumsal/Arsiv.aspx>



Resim 40, “Uzaylı Zekiye” adlı dizinin giriş animasyonuna dair kareler, TRT ulusal kanalında yayınlanmıştır⁵², (1987)

Türkiye’de animasyon filmi yapan ve gerçekten kaliteli ürünler ortaya koymuş, popüler sanatçılardan biri de Oğuz Aral’dır. Sanatçı, 1960’lı yılların başlarında çizgi film çalışmalarında bulunmuştur. Yine aynı yıllarda karikatür çizerleri arasında yaşanan işsizlik furyası reklam ve sinema endüstrisine doğru geçişleri hızlandırır. O yıllarda henüz reklam sektöründe çizgi film (animasyon) kullanımı yaygın değildir. Bu yüzden de dikkatleri çekeceği düşünülmekten önemsenmeye başlar, fakat profesyonel manada sanatçı açığı oldukça fazladır. Oğuz Aral, Tekin Aral, Yalçın Çetin ve Erim Gözen gibi pek çok sanatçı, aslında animasyon konusunda hiçbir deneyimleri olmamasına rağmen kısa sürede sinema için yapımlar hazırlamaya başlarlar. Oğuz Aral, “Çizgide Mizah” döneminden sonra sözün ve sesin olmadığı yapımlara bir hareket ile ivme kazandırmıştır (Sipahioğlu, 1999). Fakat, bu da Oğuz Aral için yeterli olmaz ve animasyon kariyerine son verir. Bu kararını ise şöyle açıklamıştır;

⁵² TRT görsel arşivinden taranmıştır. <http://www.trt.net.tr/kurumsal/Arsiv.aspx>

" ... Bir gün, baktım ki, bu işten nefret eder hale gelmişim. Arkadaşları, kardeşimi topladım ve onlara bu işin benim için artık bittiğini, onların dilediklerini yapmakta özgür olduklarını söyledim. Çok şaşırdılar. Altın yumurtlayan tavuğu yüzüstü bırakıp, gidiyordum ve nitekim gittim".
(Sipahioğlu 1999: 209)

Devlet desteğinden uzak kalabalık kadrolu stüdyolar zamanla reklam filmi yaparak da varlıklarını sürdüremezler ve dağılırlar. Bu dağılmaların sebeplerini Sanatçı Ateş Benice (1985:5) şu şekilde yorumlamıştır;

"Neden dağıldı bu stüdyolar? Birkaç nedenden, en önemlisi karikatür sanatçılarının kollektif çalışma ortamına uyum sağlayarnamaları bize kalırsa. Diğer neden bu sanatçıların çizgi yaptıkları sırada bile kendilerini hala karikatür sanatçısı olarak hissetmeleri, animatörlüğü geçici bir karın doyurma aracı olarak düşünmeleri idi. Bu yüzden animasyon sanatının gelişmesi için herhangi bir çabaları olmadı ve sırası geldiğinde hepsi peşpeşe basın sektörüne geri döndüler."

Reklamcılık, grafik tasarım gibi animasyon alanının da gelişmesine katkıda bulunan en önemli unsur olarak öne çıkmaktadır. Reklam filmleri haricindeki animasyon film denemelerine ise ödüllü yapımlar ile 1970’lerde başlanmıştır. Türkiye adına belirli bir düzeyin üzerinde üretimler yapmış olan Tonguç Yaşar, “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” ve “Yaşa Donkişot” adlı yapımlar ile ödül alarak Türk animasyon tarihinde önemli bir yer edinmiştir (Balcıoğlu 1987: 377).



Resim 41, Cemal Nadir Gürel'e ait "Amcabey" isimli çizgi filme dair karakter ve logo⁵³ çalışması⁵⁴

Animasyon sinemasına üretim yapan ve ödül alan sanatçılarımızdan bazıları ise; Emre Senan "Gergeadam" 1975, "Canlandırma Tabanca" 1976, "Kısasa Kısas" ve "Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Kez Keşfeden Adam" 1977. Cemil Erez "65 KV" 1974. Ateş Benice "Düğüm Nasıl Çözülür" 1976, "Hoca Bir Gün" ve 1980'de Zagreb Şenliği'nde gösterilen "Stereo" dur (Türün 1989: 11-12).

1989 yılında TRT'nin de önderliğinde düzenlenen çizgi film seminerleri Türkiye'de bir çizgi film sektörünün oluşturulması adına olumlu bir katkı sağlasa da yetişmiş eleman sorununun o yıllarda da halen mevcut olduğunu ortaya koymuştur. Anadolu Üniversitesi, TRT yetkilileri ve o yıllarda sektöre emek veren karikatüristlerden oluşan heyet, çizgi film sektörünü 5 yıllık kalkınma planları çerçevesinde ele almak adına somut adımlar atmak üzere kararlar almıştır. Görüş bildiren pek çok profesyonel Türk çizgi film sektörü adına çok büyük bir zaman kaybedildiği konusunda ortak bir görüş bildirdi (Resim 42).

⁵³ Kişiye ya da kuruluşa özel tasarlanmış simgesel yazı tasarımı.

⁵⁴ Doç. Dr. Fethi Kaba'nın Türk Animasyon Sanatı hakkında hazırladığı sunumdan taranarak kullanılmıştır.

Türkiye'nin ilk çizgi film semineri İstanbul'da yapıldı

Çizgiye 'can' arayışı

AHU ANTMEN

Hafta sonunda İstanbul'da bir seminer yapıldı. TRT 1. Canlandırma Sineması Semineri. Seminer, katılan kimi animasyoncuların deyimiyle, "bir çizgi film tadında" geçti. Seminerde TRT temsilcileri ve Türk canlandırma sinemasına yıllarca emek vermiş birçok usta bir araya geldi ve Türkiye'de canlandırma sinemasının düünü, bugünü ve de en önemlisi, "yarını" tartıştı.

"Dostça" bir hava içinde geçen seminere, TRT'ciler, animatörler, karikatüristler ve Kültür Bakanlığı danışmanı olmak üzere 41 kişi katıldı. Birinci gün, "Neler yapıldı" sorusuna yanıt arandı. Bu sorunun ve 41 kişinin katılımıyla gerçekleşen seminerin bir bölümünde üç ayrı grup halinde çalışıldı. Değişik öneriler gelmesi hem de görsel olarak izlenen çizgi filmlerle alındı. Her bakımdan "dolu dolu" geçen seminer sonucunda çok kişinin "yüzi güliyor-du", ortak düşünce, seminerin "olumlu bir girişim" olduğu yolundaydı.

Seminerin ikinci günü ise animatörlerin önerilerini sundukları, değerlendirmenin yapıldığı ve Türk canlandırma sinemasının gelişmesi için kararların alındığı gündü. Ankara Televizyon Müdürü Tekin Özerem, TRT'nin "tek kurtarıcı" olarak görülmesinin yanlış olduğunu, ancak "engeliyle" olarak görülmesinin de aynı derecede yanlış olacağını vurguladı. Gerçekten de TRT, kendi olanakları çerçevesinde elinden geleni yapmaya çalışacağı ifade eden sinyaller yaktı.

TRT'ye sunulan raporlarda Türk canlandırma sinemasının gelişmesi, "genelleşmesi", kısaca "Türkiye'de çizgi film sanatı var" dedirtecek öneriler bulunuyordu. Ortak kullanılabilecek bir animasyon stüdyosu, TRT ile ortak projeler gerçekleştirilerek dış pazarlara açılma, konuyla ilgili yayınların ve filmlerin bulunacağı bir animatör, ulusal yarışmaların düzenlenmesi, uluslararası



41 KİŞİ KATILDI — "TRT 1. Canlandırma Sineması Semineri"ne, TRT yöneticileri, çizgi filmciler ve Kültür Bakanlığı'ndan bir temsilci katıldı. İki gün süren ve 41 kişinin katılımıyla gerçekleşen seminerin bir bölümünde üç ayrı grup halinde çalışıldı. Değişik öneriler gelmesi açısından yapılan bu uygulama sonucunda aynı öneriler çıkınca, herkesin fikir birliği içinde olduğu görüşünde birleşildi.

yarışmalara katılmak için TRT'nin öncülük etmesi, animatörler arasındaki iletişimi sağlayacak süreli bir yayın, konuyla ilgili kişilerin bir araya geleceği bir meslek birliği, kalite için gerçek fiyatlar, tavan-taban ücretlerinin yükseltilmesi, az miktarda çevrilecek kaliteli filmler, yeni fikirlerle açık bir anlayış, TRT'den maddi destek (bir fon ayrılması), TRT'nin teknolojik araç ve gereçler kullanıma olanak vermesi,

"Devamlı bir çalışma grubu oluşturulabilir, ancak bir dernek fikrine karşın, çünkü meslek kuruluşları Türkiye'de farklı algılanmış oluşturlar. Bunlar giderek politize oluyorlar ve belli grupların elde etmeye çalıştıkları arenalara dönüşüyorlar. Ben akademik bir yapılmadan yayınım ancak bunun için nasıl para bulundur bilmiyorum. Bu arada bir heyet oluşturulmasından yayınım, diğer kişileri toplayabilecek, ilişkileri sa-

"Anadolu Üniversitesi Rektörü Sn. Yılmaz Büyükerşen böyle bir önerimize olumlu bakacaktır, diğer üniversitelerde de harekete geçilmesi bizim tarafımızdan sağlanabilir. Ancak bir kürsü ya da bölüm kurmak zor" dedi. Özerem "Dünyaya çok açık" dediği Bilkent Üniversitesi'ne özellikle dikkat çekti. Özerem, eğitim konusunda uzun vadeli bir düşüncenin de bir animasyon okulu olduğunu belirtti.

nunu oylamaya sunma önerisine gerek olmadığını, TRT Genel Müdürü'nün "nihai" karar sonucunda hem Ankara'da, hem İstanbul'da hazırlıklara başlanacağını söyledi. Tekin Özerem, toplantıda Turgut Çeviker'den "resmi" bir istekte bulundu: Herde bir dizi program oluşturulması için kaynak olabilecek ve Türk canlandırma sineması tarihini anlatacak bir arşiv.

Herkesin birbirine teşekkür etmesiyle sona eren toplantının bittiği yerde kalmaması için Mustafa Ereemkar (Mistik), "teşekkür" konusunda şunları söyledi: "Bizler ömür boyu çok teşekkür aldık. Benim 43 yıllık çizgi yaşamım sonucu bir yığın teşekkürüm birikti. Ama bunlarla ne animasyon yapabilirdim ne de kalorifer ödenimi ödeyebilirdim. Uzun bir süredir animasyon yapamadım evet, ama hazırlıyım."

Seminer sonucunda, bütün animatörlerin "hazır" oldukları gözleniyordu. Seminerde yapılan çalışmaların bir diğer ilginç yanı, herkesin görüş birliğine varmasıydı. Animatörlerin üç değişik gruba ayrılarak sürdürdükleri çalışmalar ve aldıkları kararlar, herkesin katılımıyla gerçekleştirilen genel değerlendirme sırasında çok önemli bir şey gösterdi: Her grubun sunduğu rapor aşağı yukarı aynıydı. Bu, animatör Yüksel Ünsal'ın da dikkat çektiği gibi, "bu kadar kişinin görüş birliğine varması, dileklerin ve amaçların çok gerçekçi olduğunu gösteriyor"du.

Ankara Televizyon Müdürü Tekin Özerem ise semineri TRT'nin canlandırma sineması alanında ciddi yaklaşımının temel göstergesi olarak değerlendirdi. Türkiye'nin gelişimini belirten Özerem, çağın gereklerine ayak uydurmak zorunda olduklarını, çizgi film, sanatının da bunlardan biri olduğunu anlattı. Özerem, "Son 5 yıllık kalkınma planında çizgi film teşvik edilmesi gereken çalışmalar arasında" dedi. Özerem, Türkiye'de doğru bir yapılmayla çizgi filmin hatta canlandırma sinemasının dış ülkelere de hizmet verecek bir endüstriye kolayca dönüşebileceğine, petrole kıyaslanamayacak ölçüde gelir sağlayacağına inandığını belirtti.

Adres "değiş-tokuşu" yapan ve birbirlerine sözler vererek ayrılan TRT'ciler ve sanatçılar, umutlu bir şekilde seminerin yapıldığı TRT misafirhanesinin kapısından çıktılar.

Roger Rabbit dünyayı "fethet-ti"... Sıra bizde.

TRT'nin çizgi film yapımını 'canlandırmak' amacıyla, İstanbul'da düzenlediği seminere kurumun genel müdürlük yetkilileri, çocuk programları temsilcileri ve çizgi filmciler katıldılar. Seminerin TRT tarafından düzenlenmesi ve "yapıcı" geçmesi, Türk çizgi filminin geleceği için "olumlu" karşılandı.

okullarda canlandırma sinemasının bir ana bilim dalı olması, dış ülkelerdeki animasyon projeleri ve Türk animasyon projelerinin ortak yapımlara sokulmasında TRT'nin öncülük etmesi...

Tüm bu öneriler sonucu Tekin Özerem, "TRT'nin bağlı olduğu esaslar ve ilker içerisinde elimizden geleni yapmaya çalışacağız" dedi ve "yapabilecekleri" ile "yapamayacaklarını" anlattı:

çak tutabilecek bir çekirdek grup." Canlandırma seminerlerini daha sık ve farklı konularda düzenleyebileceklerini anlatan Özerem'in bir "workshop" oluşturma düşüncesi herkesi çok mutlu etti. Öte yandan "Var olan potansiyeli harekete geçirmekten yana" olduğunu belirten Ankara Televizyon Müdürü, üniversitelerdeki animasyon çalışmalarına hız kazandırmak gerektiğini söyledi ve

TRT'nin burs vermesinin mümkün olmadığını anlatan Özerem, "Biz aracı olabiliriz" dedi. Maddi olanaklarının yetersiz olduğunu söyleyen Özerem, "Ancak ilgili ülkelerin burs vermesine aracı olabilir ve bu açıdan aktif rol oynayabiliriz" dedi.

Bir animatör kurulması konusunda ise Ankara Televizyon Müdürü Özerem, toplantıya katılanlardan Turgut Çeviker'in bu ko-

TÜRK ÇİZGİ FİLMİNDE SEMİNER ÖNCESİ, SONRASI

'Söylenenler güzel, ama lafta kalmamalı'

"TRT 1. Canlandırma Semineri"nde yıllardır çizgi film alanında uğraş veren sanatçılarla, "yeni kuşak" bir araya geldi. Seminer, "birbirlerinden kopuk kalan" çizgi filmcilerin birleşmelerini sağlarken, ilk adımı TRT'den gelmesi de bu alana emek veren sanatçılar tarafından "olumlu ve umutlu bir çalışma" olarak değerlendirildi.

Ferruh Boğan: Her olumlu iş önce konuşarak başlar. Çok konuşmadan eyleme geçilirse çok yarıları olur. Çalışılacak, beklenecek, görülecek.

Ayla Seyhan: Daha ileriye gidebilmek için atılmış iyi niyetli ve çağdaş bir adım. Başlamak mükemmel ulaşmanın bence yarıdır. Bu zihniyet, çizgi filmi geliştirebilir.

Orhan Büyükdogan: TRT'nin bu atılımı, Türk animasyonu için fevkalade bir olay. Bugüne kadar neler yapıldı görüldü. Yetkililer sorunlarımızı kulak verdiler, bu çok doyurucu bir olay.

Erim Gözmen: TRT'nin bu girişimi çok olumlu ve önemli. Ama asıl önemli olan sonucu olacak.

Cemal Erezi: Bana kalırsa TRT, gizli olarak bir şeyler getiriyor. İletişimin kurulması, animasyoncuların bir araya gelmesi çok önemli.

Tonguç Yaşar: Bu girişim, Türk çizgi

filminin Türk çocuklarına daha yaklaşık bir konum sağlamasında yardımcı olacak. Bu da çocukların diğer filmlerden bilinçaltı elde ettikleri şiddet olaylarını önlemesi açısından çok önemli olacak. Gelişmeler hem çizgi film yapımcılarına hem de çocuklara yarar sağlayacak.

Yıldız Cıbrıoğlu: Kendimizi çok özğürce ifade ettik. TRT pek de alışılmadık bir tarzda animatörlerin sorunlarına yaklaştı, sanatçıya bir saygı seziyordu. Biz küskün, birbirimizden kopukluk, bu televizyonla güzel bir ilişkinin başlangıcı oldu.

Tunç İzberk: Aslında ben böyle bir çağdaş Kültür Bakanlığı'ndan beklerdim, fakat TRT Türk animatörlerine sahip çıktı. Gelişmesi için katkılarda bulunacağına inanıyorum.

Mustafa Ereemkar (Mistik): TRT'nin Türkiye'de var olan çok önemli bir üretim potansiyelini değerlendirmeye kararlı olduğunu anladım. Böylece Türk sanatçılar da özgün, yararlı ve kalıcı yapıtlar verecek, yarınları kalabilecek yapıtlar üretecekler.

Tan Örkal: Çok olumlu ve umutlu bir çalışma. Bu ülkenin birbirini tanımayan bir sürü çizgi filmcilerinin olduğu ortaya çıktı. Böylece çizgi film üreticisiyle çizgi film tüketicisi TRT yapıcı bir anlamda bir araya geldi.

Ateş Benlice: Çizgi film sanatçıları ola-

rak eninde sonunda ciddiye alındığımızı gördük, bu da kendimizi ciddiye almamızı sağlayacaktır. Bu sanat dalı giderek bir sektör haline gelecektir.

Derviş Paşalı: Türk çizgi filmi açısından seminerden önce / seminerden sonra diye değerlendirme yapılabiliriz artık. Çok daha iyi şeyler yapılacaktır. Aslında çok büyük zaman kaybedildi; olay 10 yıl önce yapılsaydı Türk canlandırma sineması daha değişik bir yerde olurdu, çünkü bu sanat dalının ufku çok açık.

Ali Murat Erkorkmaz: İyi bir şans. Hiçbir şey olmasa, tanışmak istediğim insanlarla tanıştım. Seminer şu anda bir şey kazandırmayacak, seminerler dizisi olduğu zaman bir şeyler gerçekleşecek.

Turgut Çeviker: Güzel bir buluşma. Türk çizgi filminin geleceğine ilişkin güzel kararlar alındı. Bu sıcak ilişkinin sürmesi daha güzel bir Türk çizgi filmi dünyası için çok gereklidir.

Yüksel Ünsal: Bütün dileğim, lafta kalmayıp alınan kararların büyük çapta uygulanabilmesi. Otuzu aşkın kişinin görüş birliğine varması, dileklerin ve amaçların çok gerçekçi olduğunu gösteriyor.

Gülten Dayoğlu: Animatörlerin, yapımcıların ve yazarların dikkatinin çekilmesi açısından önemli.

Animasyon sanatçılarının verdiği emeklerin filmlerde, videokliplerde ve reklam filmlerinde kullanılması, Türkiye’de sayıları her geçen gün artan bir kitlenin bu sanat türünü tanınmasına olanak sunmuştur. Ancak tüm bunlara rağmen, animasyon sanatı yurtdışındaki düzeyinde değildir. Farklı ülkelerde günün her saati yayınlanan animasyon filmler, çocuk ve erişkin ayrımları ile uyarlanabilir saatlerde yayına sunulmaktadır. Türkiye’de animasyon eserleri çoğunlukla çocuk hedef kitlesi üzerinden varlığını sürdürmektedir.

Türk canlandırma ya da içerisinde bulunduğumuz yüzyılın getirdiği yeni adıyla animasyon sanatı köklerini XVIII. yüzyıla dair Hacivat-Karagöz gölge oyunundan almaktadır. Gölge oyunu dünyada da sinema ve canlandırma adına öncü konumdadır. Perdedeki hareketi sağlayan kukla eklemlerinin tasarımları ve birbirlerine eklenerek sağlanan hareket zenginliği dünyada “limited animation” adıyla pazarlanan çizgi film tekniğinin en temel halini içermektedir. Karagöz-Hacivat gölge oyununun tek farkı işin içerisinde kameranin bulunmaması ve tek kare çekim yöntemi ile aktarılmasıdır. Gölge oyunu ve modern animasyon teknikleri arasındaki uyum ve teknik alışveriş, 1920’den sonra Alman animatör Lotte Reiniger tarafından Çin gölge oyunlarından keşfedilerek uygulanmıştır. “Prens Ahmed’in Maceraları” adıyla yapılan filmlerin üretimi 1923-1926 yılları arasına rastlamaktadır ve tamamen karakterler silüet olarak kurgulanmıştır. Türk gölge oyunu olan Karagöz-Hacivat’ın dünyadaki örnekleri ile aynı dönemde olmasına karşın Türklerin animasyona dair keşfi dünyaya göre oldukça geç olmuştur (Derman, 1995).

Durağan resimlerin hareket izlenimi verecek şekilde gösterimi ile sanatçıyı bu yeni illüzyon dünyasına seyirciler ilgi gösterdiler. Türkiye’de animasyon üzerine pek çok sanatçı eğitim alabilmek için yurtdışına seyahat etmeye başlamıştır. Turgut Çeviker tarafından yapılmış olan “Türk Canlandırma Sineması” belgeseli Türkiye adına ilk çizgi film gösterimini 1932 yılına tarihlen. Kadıköy Opera Binası bünyesinde gösterilen “The

Skeleton Dance” (İskelet Dansı) adlı yapım bilinen ilk yapımdır. Bu tarihleme öncesinde Türkiye’de animasyon sinemasına dair herhangi bir kaynak bulunmamaktadır.

1930’lar sonrası ile başlayan bir büyük ilgi ile sinema ve çizgi film dünyası Türkiye adına da ilgi çekici bir sanat türü halini almıştır. Türkiye’de bu anlamda yapılmış ilk çalışmalar “Amcabey” tiplemesiyle öne çıkan Cemal Nadir Gürel tarafından yapılmıştır. Bu çalışmalar 17 Eylül 1931 tarihinde Artist dergisinde yayınlanarak arşivlenmiştir. Cemal Nadir “Amcabey Plajda” ismini verdiği bu ilk çizgi film denemesini sonuca ulaştıramaz. Yine aynı yıllarda, İsfendiyar Bey müdürlüğünde eğitim amaçlı çizgi filmlerin yapımını üstlenmek için bir çizgi film stüdyosunun kurulmuş olduğunu da Artist dergisinde yayınlanan “Müteharrik Resimlerin Türkiye’deki yegâne Stüdyo Müdürünün Sözleri” başlıklı makale kanalıyla bilmekteyiz (TRT Görsel Arşiv). Bu stüdyoya dair eğitim amaçlı animasyonlar yapmak üzere kurulması dışında herhangi bir bilgi bulunamamıştır. Cemal Nadir’e dair elde edilen güncelerde hayranının sorduğu *“Siz neden Mickey Mouse gibi resimlerinizi hareketlendirmiyorsunuz?”* sorusuna; *“Buna lüzum görmüyorum. Benim karikatürlerim zaten hareket halinde, sağdan soldan yürüyüp duruyorlar”* yanıtını vermiştir. Bu cevabı doğrultusunda karakterlerini anime etme isteğini 8 Kasım 1944’de Yeniden Doğuş dergisi için Orhan Apaydın ile yaptığı bir röportajda dile getirmiştir. (1944: 1-3) Bu röportajında 2. Dünya Savaşının yarattığı imkansızlıkların ve yıkımların çizgi film denemesine hep engel olduğundan dert yanmıştır. 1945 yazında Cemal Nadir ilk filmi için tek başına çalışmaya karar vermiştir. “Amcabey Plajda” isimli filmde, Amcabey sabah erkenden sokağa çıkar, sokak feneri gözünü kapatır ve güneşin doğuşunu bekler. Fenerin altında taksi dört tekerini insansı bir biçimde öne uzatmış adeta kedi gibi uyumaktadır. Amcabey gelip kornayı çalar ve gözleri kapalı taksinin lambaları aralanır ve tampon bölgesinde bulunan ağzı esner. Amcabey bu taksi ile plaja inecektir. Bu kısa

hikâye için Cemal Nadir'in toplam 500-600 resim çizmesi gerekmiştir. Animasyon sanatının ortaya çıkarttığı bu zorluk üzerine sanatçı vazgeçmek zorunda kalmıştır (Gazeteci Ruşen Yücel'in Anılarından).



Resim 43, Cemal Nadir Özel Sayısı Dergi Kapağı, “Amcabey” çizgi filmine ait özel olarak tasarlanmıştır.⁵⁵

Yurtdışında sanatın farklı alanlarında eğitim almış sanatçıların büyük bir çoğunluğu çizgi filme ilgi duyar. Bu alana ilgi duyan ve çalışmalara başlayanlardan biri de Vedat Ar'dır. Rene Clair'in öğrencisi olan sanatçı, Filmar stüdyolarına ürettiği 2-3 dakikalık çizgi filmler haricinde konuya dair yaptığı biçim araştırmaları ile de öne çıkmıştır. Doğrudan film şeridi üzerine mürekkep kullanılarak çalışılan deneysel animasyon uygulaması “Dolmuş ve Şöförü” adlı çizgi film 1940'larda Eflatun Nuri Erkoç tarafından denenir. Bu çalışmalardan günümüze kalan film şeritleri en eski Türk çizgi film örnekleri olarak saklanmaktadır. Vedat Ar ve Eflatun Nuri Erkoç, daha sonra “Zeybek Dansı” adlı filmde birlikte çalışma kararı alırlar. Pelür kâğıt üzerine eğittikleri akademi öğrencileri ile birlikte yaptıkları çalışmalardan günümüze ne yazık ki hiçbir

⁵⁵ Özel bir koleksiyondan edinilerek taranmıştır.

film ulaşamamıştır (Çelik, 2004: 78-80). Türk animasyon tarihsel sürecine dair gelen kaynaklar ancak o dönemi yaşamış sanatçılar ile gerçekleştirilen söyleşiler ile arşivlerde yerini almıştır. Türk animasyon sineması ya da diğer bir deyişle çizgi film sineması 1950’li yıllara değin az sayıda denemenin ötesine geçmemiştir. Türkiye’de profesyonel olarak hayata geçirilen ilk animasyon film “Evvel Zaman içinde (Nasreddin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan)” adlı çizgi film örneğidir. Bu film, literatürler incelendiğinde Türk Canlandırma Tarihinin mihenk taşı olarak gösterilmiştir. Ürettiği kısa çizgi filmi alan Yüsel Ünsal, And Film’in de sahibi olan Turgut Demirağ’a giderek sunar. Turgut Demirağ’ın eline gelen bu çizgi film onun da sektöre girmesini sağlamıştır. Daha sonraki yıllarda kurulan çizgi film stüdyosunda, güzel sanatlar eğitilmiş öğrencilerin de biraraya gelmesiyle 50 kişiye yakın bir ekip ile 1.5 saatlik bir çizgi filmin yapımına başlanır. Fakat dönemin teknik olanaksızlığı onları filmin banyosunu yurtdışında yaptırmaya iter. Filmin yapım aşaması içerisinde bitmiş sahneler yurtdışına banyoya gönderilirken, gelen kopyalar üzerinde ise düzeltmeler yapılmaya devam edilir. Bu süreç esnasında ortaya çıkan en büyük sorun filmin renklendirme aşamasındadır. Asetat üzerine boyama tekniği kullanmak isteyen sanatçılar ancak filmin dörtte birini boyayabilecek asetat kağıdını temin edebilirler. Çekilen sahnelerin asetatları silinerek diğer sahneler için kullanılmaya çalışılır. Ancak bu neyazık ki bu filmin tamamlanamamasındaki en büyük etken olarak ortaya çıkar. Yurtdışına gönderilen filmler, harcanan 7 ila 8 yılın ardından bitim aşamasına yakın kaybolur. Türk animasyon sineması açısından bu ilk profesyonel denemeden birkaç sürece dair çalışma kopyası dışında hiçbir kanıt bulunmamaktadır. Turgut Çeviker bu girişim için Türkiye adına süreci durduran hatta geriletken bir gelişim süreci olarak fikrini ortaya koymuştur (Aytekin, 1996: 16-20).

Türkiye’de animasyon sanatının yükselişe geçmesi reklam sektörünün bu sanata ilgi göstermesi ile 1960’lı yıllarda gerçekleşmiştir. Bu yükselişe dair ana neden; 1932

yılında Fertek Rakıları'nın tanıtımı amacıyla kullanılan ve tarih arşivlerinde yapımcısının adına rastlanmayan bir çizgi film reklamın 30 yıl sonra yeniden kullanılmasının yarattığı sükseydi. Bu film ile çizgi film reklamların en kullanılır araçlarından biri haline geldi. O yıllarda İstanbul Reklam Ajansı, popüler isim yapmış birtakım karikatür sanatçısını bünyesinde toplayarak reklam üretiminde çizgi film kullanımına hız vermiştir. Çekilen Çizgi film reklamlarına gösterilen ilgi, kadrosu karikatür sanatçılarından oluşan ajansların üretimlerini hızlandırmasına sebep olur (Kaba, 2000: 1-4).

Türkiye'de reklam filmi adına öncülük eden isimlere baktığımızda karşımıza Vedat Ar ismi çıkmaktadır. Güzel Sanatlar Akademisi Profesörlerinden Vedat Ar, kurduğu Filmar firmasında yarattığı pek çok reklam çalışması ile halkı pazarlanan ürünler ile bütünleştirebilmiştir. Amerika'da eğitimini tamamlamış olan fotoğraf sanatçısı ve kameraman Kemal Baysal, hazırladığı pek çok reklam filminde aktif rol oynayan diğer bir isim olarak ortaya çıkmaktadır. Önemli bir diğer ajans olan ADS ajans, Amerikan Haberler Bürosu'nun da desteğiyle üç önemli isimi piyasaya sunmuştur. Bunlar; Galip San, Haluk Durukal ve İlhan Alakan'dur. Türkiye'de canlı resim çalışmalarını ve bu tekniğin getirdiği sonuçları ilk deneyimleyen Yüksel Ünsal, 1960'lar sonrasında Türkiye'de Vedat Ar ile birlikte "Vog-Bali" firması için yarattığı bir dizi animasyon film ile reklam sektörünü animasyon adına hareketlendirmiştir. 1961 sonrasında, Mehmet Muhtar, Yüksek Ünsal ve Kemal Baysal ortaklığı Türkiye'de ilk renkli reklam filmlerinin yapılmasına olanak tanımıştır. Fakat o yıllarda renkli filmlerin banyo ve kopyalama işlemlerinin Türkiye sınırları içerisinde yapılamaması filmlerin iki defa yolculuk yapması esnasında zarar görmesine dahi sebep olabiliyordu. Yurt dışında Almanya'da Arnold Richter ve İngiltere'de Arthur Rank stüdyoları tarafından yapılan film banyo ve kopyalama işlemleri Türkiye'de Bakanlar Kurulu izinleri gerekliliği sebebiyle de uzun bir zaman kaybına sebep olmuştur. 1962 yılında Yüksel Ünsal ve

Mehmet Muhtar ayrılarak kendi ajansları Sintel filmi kurmuşlardır. Unilever, Türk Ticaret Bankası gibi önemli büyük şirketler için renkli ve siyah-beyaz reklam animasyonları üretmişlerdir. Ancak Türkiye’de reklamcılık anlayışı yavaş yavaş değişime uğramaya başlamıştır. Bu anlayış sezgisel reklamcılığın yerine modern reklamcılığı koymuş bu da prodüksiyonun artık tek başına reklam için bir çözüm olamaması sonucunu getirmiştir. Bu değişim sebebiyle Sintel Film kapanmış yerine Grafika Reklam ajansı kurulmuştur. Yüksel Ünsal ise bu yıllarda Ankara Reklam Ajansının Yaratıcı Daire başkanlığında görev yapmaya başlamıştır (Kılıç, 1994: 4-7).

1963 yılına gelindiğinde, Ali Ulvi Ersoy, Yalçın Tezcan, Bedri Koraman ve Mustafa Erenektar (Mıstık) gibi karikatüristler, daha sonraları Kare Ajans ismini de alacak olan Karikatür Reklam’da biraraya gelirler. Bu Ajans tarafından üretilen reklam filmleri çok büyük olumlu tepkiler alır ve bu ekibe Türk animasyonuna ilerleyen yıllarda yön verecek; Ayhan Başoğlu, Orhan Büyükdogan, Tonguç Yaşar, Yalçın Çetin, Erim Gözeri ve Nezih Danyal gibi isimler de katılır (Maitland, 1982: 1-9). Bu yeni katılımlar ile stüdyonun ismi Stüdyo Çizgi olarak yenilenir. Bu döneme bakıldığında, stüdyoların amacının çizgi film üretmekten ziyade çizgi film içerikli reklam filmleri olduğu görülmektedir. Sanatçılar bu yıllarda animasyon ve çizgi film sektörünün Türkiye’de gelecekte varoluşu üzerine çalışmalar yapmamış, hali hazırda devam eden reklam sektörünün faydalarından sonuna kadar yararlanmayı sürdürmüşlerdir. Bu noktada, Türk animasyon sektörüne en çok zarar; reklam filmlerinin hızlı üretimi ve tüketimi sonucunda estetik kaygıların ve sinematik anlatım gibi sanatsal yaklaşımların gözetilmemesidir. Ortaya çıkan sorun bazı animasyon sanatçıları ve karikatüristler tarafından fark edildiğinde ise sektör adına ne yazık ki geç kalınmıştı (Özon, 1984). Bu dönemde üretilen siyah beyaz 5-6 metrelik özensiz animasyon çalışmaları yapımcılara, animasyon ve reklamcılık sektörlerine büyük zararlar vermiş ve halkın tepkisini çekmiştir. Karikatür alanında ünlü olan pek çok sanatçının dahi biraraya gelmesi bu

şirketlerin varlığını korumaya yetmemiştir. 1964-1965 yılları Türkiye adına reklamcılığın en hareketli yılları olarak geçmektedir. Karikatür ve reklam hiç olmadığı kadar iç içe ve birarada geçen iki kavram haline gelmiştir.



Resim 44, Orhan Büyükdogan tarafından tasarlanmış animasyon karakterlerinin yer aldığı “İzocam” markasına dair reklam filminden kareler, (1960)⁵⁶

1970’lere gelene değin, reklam çalışmaları dışında bazı bireysel animasyon film çalışmaları da olmuştur. 1967’de Robert Koleji tarafından hazırlanan ve Hisar Kısa Film Yarışması’nda ödül alan kukla çizgi film tekniği ile gerçekleştirilen filmler “Kibritler” ve Böcü” finale kalmayı başarmıştır. Animasyon sektörü ile doğrudan bağlantısı olmayan Mehmet Celal’e ait bu işler, Türk animasyon tarihi açısından önemlidir. 1969 yılında ise, animasyon sanatçısı Tonguç Yaşar, “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” adlı deneysel animasyon çalışmasıyla Altın Koza Film Festivali özel ödülünü kazanmıştır. Bu çalışma daha sonra 9. Annecy Film Festivali’nde gösterilen ilk Türk çizgi filmi olarak anılacaktır. Çizgi filmi ilk defa reklam filmleri ile birlikte anılmaktan kurtarak ve bir sinema sanatı olarak tescilleyen filmler; Tan Oral tarafından yapılan “Sansür”, Cemal Erez tarafından yapılan “65KV” ve Emre Senan tarafından yapılan “Gergeadam” filmleridir. Sonraki yıllarda bağımsız çalışmalar hız kazanmıştır.

⁵⁶ TRT görsel arşivinden taranmıştır. <http://www.trt.net.tr/kurumsal/Arsiv.aspx>

Düzenlenen film festivallerinde filmler düzenli bir şekilde izleyici ile buluşmaya başlar. Bağımsız filmler içerisinde Cemal ve Meral Erez tarafından yapılan, “Cordes” (İpler) filmi özel bir yere sahiptir. 1983 yılında bu film, Fransa’da gösterilmiştir ve Türk animasyon sanatının bireysel çabalarını uluslararası bir platforma taşımaya sağlamıştır (Aytekin, 1996; Kaba, 2000).

Türkiye’de kendi seyrinde bir yol alan çizgi film sanatı, 1980’ler sonrasında Türk Radyo Televizyon Kurumu (TRT) yayınlarında yerini almıştır. Türk çizgi filmlerine yer vermeye başlayan ulusal kanal, özellikle “Pasin-Behice Film Stüdyosu” tarafından hazırlanan çalışmalara yer vermiştir. Derviş Pasin ve Ateş Benice tarafından kurulan stüdyonun en önemli çalışmalarından birisi; 5’er dakikalık 75 bölümden oluşan “Karınca Ailesi” çizgi filmidir. Yurtdışında da gösterime giren yapıma bu süreç içerisinde Kültür Bakanlığı da destek olmuştur. Fakat, hergün yayına yetiştirilmek zorunda olması çizgi filmin sinematik anlatım ve estetik kaygılardan uzak bir hale gelmesini doğurur (TRT Görsel Arşiv).

1990’lar sonrasında ise, TRT ve Kültür Bakanlığı destekleri artık çizgi filmler için söz konusu değildir. Bu nedenle çizgi film ve animasyon sanatçıları yurtdışına gitmek durumunda kalırlar. Bu dönemde Şahin Özer ve Enis Tahsin Özgür gibi sanatçılar yurtdışı yapımların mutfağında yer alırlar. Enis Tahsin Özgür, Don Bluth stüdyolarının “All Dogs Go to Heaven”, Walt Disney yapımı olan “Hercules” ve “Tarzan” gibi çizgi yapımlarda görev alır (Walt Disney Görsel Arşiv).

Animasyon sektörünün Türkiye’de herhangi bir ilerleme gösterememiş olmasının kuşkusuz ki pek çok nedeni vardır. Bu konuda yaptığım araştırmalar sonucunda, pek çok önemli sanatçının birleştiği ana nokta, kurumların bu alana ilgi göstermemesidir. Bunun haricinde ise, animasyon eğitiminin uzun yıllar Türkiye sınıfları içinde gözardı edilmesidir. 1990’ların ilk çeyreğine değin, çizgi film birtakım güzel sanatlar fakültelerinde yalnızca ders olarak okutulmanın dışında bir üniversite

bölümü olarak gereken önemi edinememiştir. İlk çizgi film eğitimi, 1972 yılında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi, Grafik Sanatlar Sinema ve TV atölyelerinde Prof. Dr. Namık Bayık ve Prof. Dr. Vedat Ar yönetiminde verilmiştir. 1980 yılında okul, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Uygulamalı Endüstriyel Sanatlar Yüksekokulu ismini almıştır. Bu okulda, Emre Senan ve Tan Oral gibi sanatçılar çizgi film dersleri vermişlerdir. Bu okul kapandıktan sonra 1990'lara kadar çizgi film eğitimi, güzel sanatlar bölümleri içerisinde sadece bir ders olarak kalmıştır (. Yüksekokul anlamında ilk ciddi girişim, 1988 yılında Anadolu Üniversitesi Uygulamalı Güzel Sanatlar Yüksekokulunda hayata geçirilmiş, 1988-1989 öğretim dönemi grafik ana sanat dolu son sınıf öğrencilerinin “Bir Zamanlar Nasreddin” konulu 16mm’lik renkli çizgi filmi ile başlamıştır. Çizgi film dersinde ortaya çıkan bu proje, öğretim görevlisi Erim Gözer’in, asistanları Ejder Tetik ve Mehtap Aşıcıoğlu ve dokuz öğrencisi ile 6 ayda bitirilmiştir. Türk mizah karakterlerinden en ünlüsü olan Nasreddin Hoca ve ona ait fıkraların görselleştirildiği eser, 4. Ankara Film Festivali’nde özendirme ödülünün sahibi olmuştur (TRT Görsel Arşiv). Takip eden yıl yine bir öğrenci filmi olan, “Çevre Üzerine Minik Bir Film” isimli çalışma, 5. Ankara Film Festivali büyük ödülünü kazanmıştır. 35 mm renkli olarak çekimi yapılan filmin konusu, çevre temizliğinin önemini kavrayan bir çocuğun öyküsü üzerinedir. Çevreye verdiği zararların kendisine geri dönüşünü deneyimleyen çocuk öykü sonucunda dersini alır. Üst üste alınan ödüller ile çizgi filmlerin topladığı eleştiriler, Anadolu Üniversitesi Rektörü Prof. Dr. Yılmaz Büyükerşen, Yüksekokul Müdürü Prof. Dr. Engin Aytaç ve Erim Gözeri’nin dikkatini çeker. Nihayet, 1990 yılında Yüksek Öğrenim Kurumu’na yapılan başvuru sonucunda Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Bölümü kurulmuştur. Bölümün ders programı 4 yıllık bir eğitimi kapsayacak şekilde düzenlenmiştir. 1992 yılında Amerika Rochester Institute of Technology’de bilgisayarlı animasyon dalında sanatta yeterliliğini

tamamlamış olan Doç. Hikmet Sofuoğlu'nun da katılımıyla çizgi film bölümü kadrosunu zenginleştirir (Atalayer: 1994).

1980'lerin son çeyreği, 1990'ların başlangıcında Türkiye'de ve dünyada yaşanan teknolojik değişim ve gelişimler tüm sanat alanlarında olduğu gibi çizgi film alanında da büyük farklılıklar yaratmıştır. Bilgisayarlar geleneksel çizgi film üretim tekniklerine 3 boyutlu farklı bir açı ve teknik sunarlar. Bu yüzden, çizgi film bölümüne ait tüm ders programları da teknolojinin dışında kalmayacak şekilde yeniden düzenlenir. Doç. Dr. Fethi Kaba'nın kaleme aldığı çalışmasında dönemin çizgi film bölüm başkanı açılan bölümün amacını şöyle açıklamaktadır;

"1990 yılında öğretime başlayan bölüm, Türkiye'de ilk ve tek çizgi film eğitimi veren kurumdur. Son yıllarda görsel iletişim sektörlerinde (özel televizyonlar, video, animasyon ve multimedya yapım şirketleri, reklam ajansları gibi) ortaya çıkan çizgi film sanatçısı gereksinimini karşılamak amacıyla kurulmuştur, Günümüzde yeni teknolojilerin ortaya çıkmasıyla Çizgi Film sanatı, hemen hemen otomatik üretim sürecine dönüşerek, temel ve türsel niteliğinde önemli değişikliklere uğramış ve bu sanat dalının hem görsel dil dağarcığı, hem de kullanım alanları genişlemiştir. Bugün çizgi film sanatçıları için en önemli gelişme, çağımızın hızla değişen toplumu içerisinde kendisine "meslek" olarak bir yer bulmasıdır. Bölüm, bu alandaki sosyo-ekonomik örgütlenmeyi destekleyen bir tutumu benimsemiştir. Böylece Çizgi Film Bölümü, bu sanat dalının eğitimini vermenin yanında, onu bir meslek dalı haline getirme sorumluluğunu da üstlenmiş bulunmaktadır. Dört yıllık eğitim sonunda öğrencinin sinema dilini, film, video, animasyon ve multimedya tekniklerini öğrenerek, reklam,

sinema, televizyon, multimedya ve eğitim sektörlerinin çeşitli dallarında görev yapacak, bir tek konuda uzmanlaşmış sanatçı tipinden çok, hem kavramsal hem de teknik becerileri üstün, donanımlı sanatçı tipini yetiştirmeyi amaçlamaktadır".

Bu amaç doğrultusunda, çizgi film bölümü eğitim sistemini geleneksel çizgi film, 3 boyutlu bilgisayar animasyon ve multimedya başlıklı üç temel ders üzerine kurmuştur. Geleneksel çizgi film başlığı altında okutulan dersler; çizgi film tarihi, temel teknikleri ve geleneksel çizgi film yapımı dersleridir. 3 boyutlu bilgisayarlı animasyon derslerinde 3D Studio Max ve Maya gibi yardımcı programlar öğretilerek bilgisayarlı animasyonun temel bilgileri sunulmaktadır. Multimedya anabaşlığı altında konumlandırılmış derslerde ise, interaktif cd yazılımları, görsel tasarımları ve programlama dili gibi temel bilgiler öğrencilere verilmektedir. Tüm bu temel derslerin yanında sinema, kurgu, sanat tarihi, kukla animasyon, temel sanat eğitimi gibi çizgi filmi destekleyici ve tamamlayıcı dersler zorunlu ve seçmeli olarak sunulmuştur. Türkiye'nin bu ilk çizgi film bölümü ilk mezunlarını 1994 yılında vermiştir. İlk mezunlar Türkiye'deki animasyon sektörüne kuşkusuz ki bir canlılık katar. Fakat mezunlar Türk animasyonunun ilk yılları gibi çoğunlukla reklam filmlerine yönelirler. Bunun nedeni aslında Türkiye'nin uzun metrajlı projelere yatırım yapmamasında gizlidir. Tüm bunlara rağmen, geçmişten farklı olarak reklam filmlerine bir kere çizgi film lisanslı mezunların eli değmeye başlamıştır. Mezunların piyasada çalışmaya başlaması çizgi filmlerin kalitesinin artmasına ve çeşitliğine olanak tanımıştır (Aygenç, 1990). Ortaya çıkan reklam filmlerindeki değişim, gelecekteki uzun metrajlı projeler için umut ışığı olmuştur. En önemli adım 2000 yılında Ankara Kapı Reklam Ajansından Ömer Uçman organizasyonundaki "Cumhuriyet" filmidir (Anadolu Üniversitesi Görsel Arşiv). Atatürk'ün hayatının belirli bir dönemini anlatan ve süresi 75 dakika olan film,

izgi film blm mezunlarından 19 kiřilik bir ekip kurulması ile bařlatılır. alıřmalar ilk yerleřim (layout) alıřma ařamasına kadar tamamlanır fakat sponsor sorunu yznden dosyalanarak rafa kaldırılır. Benzer bir alıřma ise, tamamı izgi film blm mezunu olan ekibiyle ne ıkan “Efe” filmidir. Kurtuluř savařında geen bir ařk hikayesini konu alan 15 dakikalık film, gsterildięi dnemde tm ilgiyi zerinde toplamayı bařarmıřtır (Anadolu niversitesi Grsel Arřiv). Fakat film srekliilięi saęlayamayarak firmanın kapanmasına sebep olmuřtur. ok farklı olumsuzluklar ile rafa kalkan ve bitirilemeyen projeler ile dolu Trk Animasyon tarihi umutsuz bir tablo izse de, Trkiye’de aılan ve aılmaya devam eden animasyon blmleri ile izgi filmi bilen ve yeteneęi ile ne ıkan yeni nesiller yetiřmiř ve yetiřmektedir. Gelecekte, sanatsal filmler, uzun metrajlı sinema filmleri ve reklam filmleri gibi animasyonu ok eřitli mecralarda daha kaliteli bir biimde grmemiz ve seyretmemiz sz konusu olacaktır.

5.2. Grafik Tasarım Sanatçıları

5.2.1. Sabiha Rüştü Bozcalı ve Eserleri

Osmanlı imparatorluğundan Cumhuriyet dönemine geçişte en önemli kadın illüstratörlerden biri olarak gösterilen Sabiha Rüştü Bozcalı'dan geriye kalan belgeler SALT Araştırma arşivi ve İstanbul Şehir Üniversitesi Toros arşivi aracılığıyla derlenerek su yüzüne çıkarılmıştır. Görsel kültür tarihi araştırmacıları tarafından henüz icelenmemiş bir sanatçıdır⁵⁷.

1993 yılında kurulmuş olan Türkiye İllüstratörler Derneği, illüstrasyonu zengin antik bir iletişim şekli olarak tanımlamaktadır. Fikirlerin ve metinlerin aktarılmasında ve tasvirinde en etkili açıklama metodu olarak da görülen illüstrasyon Bozcalı'nın eserleri arasında geniş bir yelpazeye yayılmaktadır. Takvim, ilan, afiş ve etiket gibi grafik ürünlere illüstrasyon çalışmaları yapan sanatçı, günlük gazeteler, haftalık ekler, dergiler (ticaret ve aktüalite alanlarında) ve ansiklopedik yayınlar için yaptığı “editöryal illüstrasyonlar” ile dönemin önemli çizerleri arasına girmiştir.



Resim 45, Sabiha Bozcalı Pasaport⁵⁸

Çoğu zaman basın yayın organları tarafından yazılı metinleri desteklemek amacıyla sipariş edilen görsel çalışmaları o yıllarda “gazete ressamaları” adı verilen

⁵⁷ Bkz. <http://www.radikal.com.tr/kultur/ressam-sabiha-rustu-bozcalinin-az-bilinen-hikyesi-1495245/>

⁵⁸ Ömer Durmaz arşivinden edinilmiştir.

zanaatkarlar yapmaktadır. O yıllarda basın yayın dünyası adına merkez Babıali olarak anılmaktadır. Babıali için çalışan bu ressamın gazete, dergi ve matbaaların görsel ihtiyaçlarına en hızlı çözümü üretmek ile sorumluydular. Resimleme, güzel yazı ve çizim gibi işler yani aslında günümüz grafik tasarımcılarının şu anda çözümlediği işler o yıllarda bu zanaatkarların elinde ilk kez ülke ile buluşmuştur. Bozcalı, reklam grafiği konusundaki çalışmalarına 1930'ların sonunda başlamıştır. 1950'lerin başlarında ise sanatçı Milliyet gazetesi ile gazete ressamlığına devam etmiştir. Basın yayın alanında geçirdiği 20 yıl sonrasında 1970'lerin ortasında emekli olan sanatçı, çizimi ve sanatı ile varlık göstermiş tek kadın olarak diğer sanatçıların önünü açmıştır⁵⁹.

XIX. Yüzyılda Osmanlı İmparatorluğunun yönetim merkezi Babıali'dir. Bu merkez aynı zamanda da Türk basınının kalbidir. Divanyolu üzerinde, Sultan Mahmut Türbesi'nde başlayan ve Sirkeci'ye kadar devam eden alana "Babıali" denmiştir. 1870'li yıllardan sonra cadde kitapçılar ile dolmaya başlamıştır. Babıali XIX. Yüzyılın sonlarından XX. Yüzyılın sonlarına kadar kitapevleri, gazeteler, matbaalar, mücellitler, kırtasiyeciler ve klişeciler gibi pek çok basın yayına dair unsurun birarada olduğu bir yer olma özelliğini korumuştur. Çizerler ve zanaatkarlardan karikatürden kapak resmine ve el yazısına kadar pek çok farklı talepte bulunulmuştur. Bu dönem içerisinde bu tarz çizim işlerini yapanlar "ressam" olarak adlandırılmıştır. O dönemde ressamın yaptıkları işler üzerinden de görevlendirilmiştir; kartpostal ressamı, matbaa ressamı, kapak ressamı, afiş ressamı ve gazete ressamı...vb. Dönemin görselliğinde önemli pay sahibi ressamın, Babıali yayınlarının birçoğunun okunması ve satması için başvurulmuş yegâne kişilerdir. Bu yüzden en çok maaşı olan gazeteci ve yazarlara nazaran çizerlerdir (Özmen, 2006: 79; Öztuna, 2007:3; Odabaşı, 2006: 5).

İllüstrasyon çizimlerinin haricinde güzel yazı, afiş, kapak, ilan, ambalaj, etiket ve logo gibi tüm reklam işlerinde reklam ajansları Babıali ressamın ile çalışmışlardır. 1970 yılı öncesine dair dergi ve gazetelerde tasarıma dair derin bir hassasiyet ve

⁵⁹ Bkz. <http://blog.saltonline.org/post/138545501329/ben-turkiyenin-ilk-kadin-illustratoruydum>

resimsel bir görsellik bulunmaktadır. O dönemde fotoğraf çekmek ve onu baskıya hazırlamak teknolojik açıdan oldukça pahalı bir tercih olmuştur. Bugünkü teknolojiler ile fotoğrafı işlemenin zorluğu ve fotoğrafçı bulabilmenin mümkün olmaması o döneme dair basın yayın organlarının illüstrasyonu ve çizerleri tercih etmesini sağlamıştır. Okur adına karikatür, illüstrasyon ve kaligrafi halen o yıllarda daha samimi bulunmakta ve bu nedenle de tercih edilmektedir.

1800'lerin sonunda sanat eğitimi olmayan bir ülkede sanat hocaları Babiali'de boy göstermeye başlamıştır ve bu bölge sanat adına bir eğitim yuvasına da dönüşmüştür. 1960'lı yıllar sonrasında sanat alanında uzmanlıklar başlamıştır. 1970'lerde sanat alanında okullaşmanın artması sebebiyle grafik tasarım, resim, illüstrasyon, çizgi roman, tipografi ve animasyon gibi alanlar kendi içinde ayrımlara uğramıştır. 1990'lara değin bu alanlar arasında çalışan transferleri ve paslaşmalar sürmüştür (Durmaz, 2015: 1-5).

Hatice Sabiha Bozcalı, 1903 doğumludur. Sanatçı, yaşamının büyük bir bölümünü resim eğitimiyle geçirmiştir. Henüz 5-6 yaşındayken yeteneği keşfedilen Bozcalı, 8-9 yaşlarında ise müze müdürü olan ve aynı zamanda ressam olan Ali Sami Boyar tarafından özel öğrenci olarak eğitilmiştir. Daha sonraki dönemlerde 15 yaşındayken sanat eğitimi amacıyla yurt dışına gönderilmiştir. Fransızca, İtalyanca ve Almanca bilen sanatçı, sanat tarihinin önemli isimleri ile çalışmıştır. Bunlar; Lovis Corinth (1918-1920), Moritz Heymann (1921-1924), Karl Caspar (1925-1926), Feyhaman Duran (1928-1929), Namık İsmail (1928-1929), Paul Signac (1930-1933) ve Giorgio de Chirico (1947-1949) olarak sıralanabilir (Durmaz, 2014: 2-7).



Resim 46, La Fontaine'in Masalları Kitap Kapağı Tasarımı⁶⁰

⁶⁰ Ömer Durmaz görsel arşivinden edinilmiştir.



Resim 47, Yapı Kredi Bankası Reklam Afişi, (1954)⁶¹

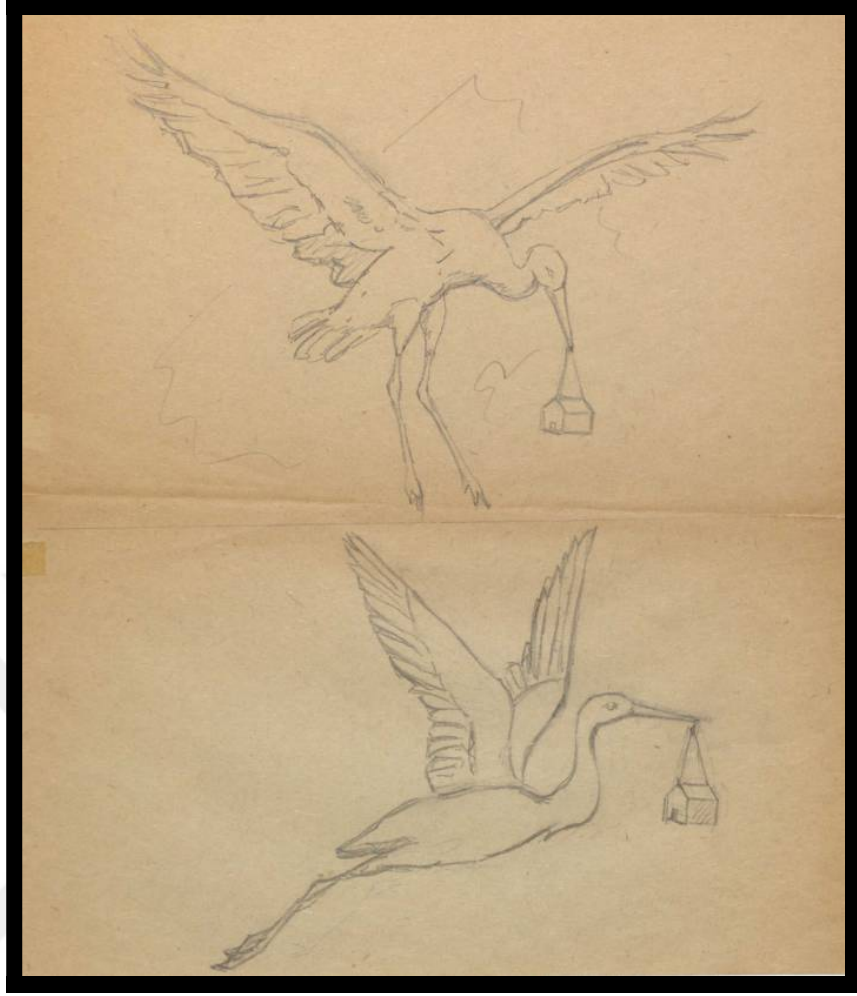
Yapı kredi bankasına ait yapılan afişler sanatçının estetik değerlerini ortaya koyan en önemli örneklerdendir. (Resim 46, Resim 47, Resim 48) Yapı kredi bankasına dair kurumsal mavi rengi vurgulamak amacıyla arka planda mavi ağırlıklı bir fon kullanılmıştır. Aile cüzdanı reklamını bebek getirildiği düşünülen leylek ve yuvası ile sembolize edilmeye çalışmıştır sanatçı. Leylek arka fondan ayrılması maksadıyla beyaz renkte resmedilmiştir. Afiş düzenlenirken beşli bir ızgara sistemi kullanılmıştır. Şirket markası ve ürününe dair bilgilendirme altta bölümlenmiştir ve yüzeyde dengenin sağlanması açısından bina çatıları ve baca bölümü ikinci gridi kaplar şekilde kullanılmıştır. Yerleşimin merkezinde leylek bulunmaktadır ve gagası “size de bir yuva” sloganını işaret etmektedir. Teknik anlamında kullanılan baskı tekniği taş baskı olarak kayıtlara geçmiştir. Siyah, mavi, turuncu ve beyaz olmak üzere 4 ayrı taş kalıp ile baskıya hazırlanmıştır. Sanatçı leyleğin konumuna dair çok sayıda eskiz denemiş ve en doğru yerleşimi son çalışmadaki şekline karar vermiştir.

⁶¹ SALT görsel arşivinden edinilmiştir. (Sergi fotoğraflarından taranmıştır)



Resim 48, Yapı Kredi Bankası Reklam Afişi, (1954)⁶²

⁶² Ömer Durmaz arşivinden edinilmiştir.



Resim 49, Yapı Kredi Bankası leylek illüstrasyonu eskizi, (1952)⁶³

Sanatçı, Cumhuriyet Halk Fırkası tarafından Anadolu kentlerini ve endüstriyel gelişimlerini resmetmek üzerine gönderilmiştir. 1939 yılında “Yurt Gezileri” ne davet edilmiş on sanatçıdan biri olmuştur. Zonguldak şehrine yoğunlaşan sanatçı cumhuriyetin getirdiği endüstriyel gelişimleri tuvale geçirmiştir.

SALT sergisinin sağladığı arşiv ile edinilen Bozcalı koleksiyonu sanatçının çalışma hayatını gözler önüne sermiştir. 1937 yılında reklam ve tasarım dünyasına adım atan sanatçı, 1930’ların sonlarından itibaren İnhisarlar İdaresi (Tekel) için ambalaj, etiket, fuar panoları ve takvimler yapmıştır. Akrabası Memduh Moran’ın kurduğu Moran Reklam çatısı altında 1952 yılında çalışmaya başlayan sanatçı, Yapı ve Kredi

⁶³ SALT sergisi arşivinden edinilmiştir.

Bankası, Unilever gibi markalar için tasarımlar yapmıştır. Yapı ve Kredi Bankasının o yıllarda kullandığı leylek simgesi sanatçıya dair en ünlü işler sınıfında gösterilmektedir (SALT Sergisi Görsel Arşivi).



Resim 50, Sabiha Rüştü Bozcalı sergi tasarımından bir kesit⁶⁴

1953 yılı sonrası gazete ressamlığına başladığı yıllar olarak gözlemlenmiştir. Yeni Sabah, Milliyet, Hergün, Cumhuriyet, Havadis ve Tercüman gibi gazeteler ve ayrıca çok sayıda kitap için editöryal illüstrasyon ve kitap resimleme işleri yapan Bozcalı, grafik tasarım işlerinde imzasını kullanmazken kitap illüstrasyonlarında özellikle ismine yer vermiştir. SALT tarafından yapılan arşiv çalışması bu sayede kolaylaşmıştır.

Sabiha Bozcalı 1953 ve 1972 tarihleri arasında 19 adet kitabın illüstrasyonlarını yapmıştır. Bunlar; Osman Gazi'den Atatürk'e (1953), Dağlar Kralı Balçıklı Ethem (1955), The Turkish Twins (1958), Anadolu Evliyalari (1958), Eski İstanbul Yosmaları (1959), Topkapı Sarayı, Osmanlı Padişahları, Tarihimizde Kahramanlar (1960), Forsa, Halil, Erkek Kızlar, Dağ Padişahları (1962), Haşmetli Yosmalar (1963), Türk Zaferleri, Yeniçeriler (1964), La Fontaine Masalları, Patrona Halil (1967), Kabakçı Mustafa (1968), Türk Giyim Kuşam ve Süsleme Sözlüğü (1969), Kösem Sultan (1972) olarak sayılabilir (SALT Sergisi Görsel Arşivi).

⁶⁴ SALT sergisi görsel arşivinden edinilmiş bir fotoğraftır.



Resim 51, Kadın İllüstratif Çalışma Örneği⁶⁵

Sanatçının ünlenmesinde büyük payı olan yayınlar Reşat Ekram Koçu'nun yayınlarıdır. 1953 ve 1972 yılları arasında Koçu'ya ait 12 kitap kapağı ve iç sayfa tasarımlarının çizimlerini yapan Bozcalı, 1958 ve 1973 yılları arasında da Koçu'ya ait olan İstanbul Ansiklopedisi'nin yüzlerce maddeli içeriği için ayrı ayrı çizimler yapmıştır. Koçu ansiklopedinin yedinci cildini Bozcalı'ya ithap etmiştir. “Ansiklopedinin tüm resimlerini yapmadığını bir röportajında belirten sanatçı, Koçu'nun kendisine alıştığını ve istediğini nasıl görmek istediğini çok iyi bildiğinden ölene kadar onunla çalıştığını söylemiştir”⁶⁶.

Sanatçıya dair en dikkat çeken çizim arşivlerinden biri de Yassıada Mahkemesi'ne dair yaptığı çizimleridir. 1960 darbesi sonrasında dönemin başbakanı Adnan Menderes ile birlikte yargılanan Demokrat Parti İstanbul Milletvekili Nazlı Tılabar'ın kuzeni olması sebebiyle Bozcalı yargılama sürecini çizimler ile ölümsüzleştirmiştir⁶⁷.

⁶⁵ Ömer Durmaz arşivinden edinilmiştir.

⁶⁶ https://www.academia.edu/30694818/Sabiha_Bozcal%C4%B1_ve_T%C3%BCrkiye_Grafik_Tasar

⁶⁷ Bkz. <http://omerdurmaz.tumblr.com/post/138290139822/salt-galatadaki-ressam-sabiha-r%C3%BC%C5%9Ft%C3%BC-bozcal%C4%B1>

Çoğunlukla erkekler tarafından şekillendirilen bir reklam piyasasında uzun yıllar mesleğini icra eden kadın sanatçılardan biri olan Bozcalı, karikatür alanında kısa bir dönem varlık gösterebilen Fatma Zehra Meliha Hanım haricinde neredeyse tek kadın tasarımcıdır. 1970'lere kadar üretimini sürdüren Bozcalı, öncü Türk kadın illüstratör ve grafik tasarımcılardan sayılmaktadır. İmzasının olduğu eserlerin kısıtlı olması ve üretimlerinin tamamının elde edilememesi sebebiyle kendisine dair bir üslup çizelgesi çıkarılamamasına rağmen, elde edilen eserleri üzerinden tarzını okumak mümkündür (Durmaz, 2015).

Türkiye'ye dönmesinin ardından sanatçı, uzun dönem Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde kendisi için bir görev arayışında bulunmasına rağmen, bunu başaramamış ve basın yayın sektörüne yönelmiştir. Türkiye adına görsel kimlik oluşumunda görsel miladı belirleyen basın yayın ressamaları grafik tasarım tarihi adına milad kabul edilmelidir. Tasarım eğitimi almış tasarımcılar kadar bu alanda basın yayın sektöründe yetiştirilmiş sanatçılar da sanat tarihi açısından önem arz etmektedir.

Dönemin çağdaş tasarımcılarına benzer olarak Sabiha Bozcalı'nın eserlerinde de tipografik bilgi sınırlılığı göze çarpmaktadır. Yazı için sadece yer ayrılması ve görsel ile ilişkisinin yeterince çözümlenmemesi çoğunlukla baskıya hazırlayan kişinin getirdiği çözümleri zorunlu kılmıştır. Bilindiği üzere görsel ve tipografi ilişkisi figürün ve metnin vermesi gereken mesajın vurgusu açısından son derece önemlidir. Bu etki aldığı eğitimin resim eğitimi olmasının doğurduğu sonuçlar ile de açıklanabilir. Ağırlıklı olarak illüstrasyona olan eğilimi resim dinamiğinden gelmesinden kaynaklanmıştır fakat bunun yanında broşür, ambalaj, ilan, etiket ve takvim gibi grafik sanatların farklı alanlarına dair yaptığı işler onu görsel sanatlar tarihi açısından da konumlamayı gerektirmiştir. Dönem içerisinde henüz oluşturulmamış tasarım terminolojisinin ilk olarak basın yayın sektöründe çalışmış olan çizerler tarafından geliştirilmeye başladığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Dönemin getirisi olan karikatürden başlayarak grafik sanatlar

ve animasyonu da içerisinde alan çizgiyle oluşturulan tarihte kimi zaman karikatüristler birer animatör gibi, ressamalar birer grafik tasarımcı gibi görevler üstlenmek zorunda kalmış ve bu görevleri o zamanın koşulları içerisinde yerine getirmeye gayret göstermişlerdir. Bu sebepten Sahiba Bozcalı için aslında ilk kadın profesyonel türk grafik tasarımcı dememiz yerinde olmaktadır.

Bozcalı'ya dair eserlerin büyük çoğunluğu eskiz aşamasındadır. Bu eskizlerde ağırlıklı olarak kara kalem tekniğine rastlanmıştır. Final aşamasına ulaşmış işler ise taş baskı, sulu boya ve guaj teknikleri ile çalışılmıştır. Bozcalı'nın ilk dönem eserlerinde gelişim dönemi eserlerine göre en büyük farklılık tipografi ve imaj ilişkisine dair giderek daha profesyonel bir yaklaşım sergilemiş olmasıdır. Dönemin en büyük özelliği olan aşırı süsleme ve boş alanları değerlendirme eğilimi sanatçının tasarımlarında aşırı bir göz yorgunluğu yaratmamıştır. Aksine, Bozcalı birbirinden farklı çok sayıda rengi belirli bir ahenk içerisinde kullanan az sayıda dönem tasarımcısından biridir. Son dönem işlerinde, tasarımcı tipografiyi tasarımlarında belirli bir özel alan içerisinde kullanmayı tercih etmiştir. Genellikle tasarımın üst ya da alt bölümüne konumlanan bu sloganlar farklı yazı karakterleri ile zenginleştirilerek kullanılmıştır. Sanatçı genellikle illüstratif çizimlerinde detaylı taramalara yer vermiş ve genellikle tasarımlarındaki yerleştirme ve ön plan arka plan ayrımı çalışmalarını renkler ile vermeye özen göstermiştir.

5.2.2. İhap Hulusi Görey ve Eserleri

İhap Hulusi Görey, Türkiye adına grafik tasarım sanatının kurucusu ve reklam sanatı adına ilk illüstratörlerdendir. Türkiye Cumhuriyeti devletine ait bilinen en eski kurumsal kimlik çalışmalarını ve görsel kimlik tasarımlarının altına kendisinin imzası bulunmaktadır⁶⁸.

⁶⁸ Bkz. https://www.google.com.tr/?gws_rd=ssl#q=ihap+hulusi&spf=422

Mısır'da 1898 yılında doğan sanatçı, ünlü bir mimar olan Ahmet Hulusi'nin oğludur. I. Dünya Savaşı'nda işgale uğrayan Kahire'den İstanbul'a geri dönmüşlerdir. Sanatçı, öğrenimini Kahire'deki İngiliz okullarından tamamlamıştır. Almanya'ya ise 1920 yılında resim eğitimi almak üzere gitmiştir. 1923 yılında Almanya'da yaptığı çalışmalar ile ilk karma sergisi olan Galatasaray Sergisi'ne katılmıştır. Sanatçının bildiği diller olan, Almanca, Arapça, İngilizce ve Fransızca onun ilk yıllar Dışişleri Bakanlığı'nda çalışmasını sağlamıştır. Fakat onun asıl istediği resim alanı olduğundan bu alanda çalışmak üzere hayatını planlamıştır (Tepecik, 1995: 87-91). Hayatını resim yaparak kazanmaya karar vermesinin ardından, resmin o yıllarda bilinen en ticari hali olan afiş konusunda kendini eğitmek üzere Kungsgeverbe Schule'nin afiş bölümüne girmiştir. İki yıl boyunca okulda Prof. Ludvig Hohlwein'den der alan Hulusi, çizdiği afişler ile çok sayıda eğitimciden övgü almıştır (Segrin & Sülün & Yavuz, 2006: 28-32). Eğitim giderlerini dahi yaptığı çizimler ile karşılayan sanatçı, Almanya'dan ailesini ziyarete geldiği dönemde Akbaba Mizah dergisi sahibi ve baş yazarı Yusuf Ziya Ortaç ile biraraya gelmiş ve kendisine tanışarak çizdiği karikatürlerini yayınlamayı başarmıştır. O dönemlerin en meşhur dergilerinden olan Akbaba dergisinde Ramiz Gökçe ve Münif Fehim ile beraber bir dönem karikatüristlik yapan sanatçı, zamanla afiş çalışmalarına ağırlık vermeye başlamıştır (Arıkan, 2009: 1-7; Karamustafa, 1997; Merter, 2008: 9).



Resim 52, Gripin Afiş Çalışması, Hasan Özlü Unları Afiş Çalışması, Bayern Spirosal Afiş Çalışması⁶⁹

Hulusi, afişlerini tasarlarken daima buluşu önemsemiştir. Seyircilerin ilgisini çekmek ve düşündürmek onun afişlerindeki ilk gayedir. 1927 yılında sanatçı, ilk afiş siparişini almıştır. Afişin konusu ve amacı “İnci Diş Macunlarını” tanıtmaktır (Tepecik, 2002: 1-5). Pekçok gazete ve dergiden gelen yoğun talepleri karşılamak amacıyla 1929 yılında ilk defa kendisine bağlı bir atölye ile hizmet vermeye başlamıştır. Sonraki dönemlerde yaptığı en önemli iki çalışma arasında; 1930 yılında yaptığı Kulüp Rakısı Etiket Tasarımı ve 1932 yılında Mustafa Kemal Atatürk’ün kendisinden talep etmesi üzerine tasarladığı Türk alfabesinin kitap kapağı da mevcuttur⁷⁰.

Eserlerinin pek çoğunda teknik olarak 19. Yüzyılda Avrupa’da yaygınlaşmış olan taşbaskı tekniğini kullanmıştır. Yeni kurulan genç Türkiye Cumhuriyeti’nin ilk uzman tasarımcılarından olan Hulusi, Cumhuriyetin 10. Yılı adına Atatürk tarafından yaptığı hizmetlerden dolayı onurlandırılmıştır. 1948 yılında katıldığı Viyana Uluslararası Afiş Sergisi’nde “Bursa” ve “İzmir” adlı afişleriyle ödüllendirilmiştir.

⁶⁹ Milli kütüphane dijital görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

⁷⁰ Bkz. <http://www.leblebitozu.com/afis-sanatinin-turkiyedeki-oucusu-ihap-hulusi-gorey/>



Resim 53, Gislaved Afiş Çalışması, Kızılay Afiş Çalışması, Beykoz Kunduraları Afiş Çalışması⁷¹

O yıllardaki adıyla Tayyare Piyangosu günümüzdeki adıyla Milli Piyango İdaresi için yaptığı tasarımlar ona ait koleksiyonun en nadide parçalarıdır. 45 yıl Tayyare Piyangosu ve 35 yıl da Tekel İdaresi için tasarım yapan Hulusi, bu süreçte yaptığı eserlerin pek çoğu ile yurtdışında da hatırı sayılır bir ün kazanmıştır. Bayer firmasına ait afiş ve etiket tasarımları, Mısır Tekel İdaresi için yapılan tasarımlar, Devlet Demir Yolları ve şehir hatları ilanları, İngiliz viski markası John Haigh, İtalyan markası Cinzano ve Fernet Branca markasına dair afiş ve etiketler İhap Hulusi'nin portfolyosunun en değerli parçalarıdır (Milli Piyango Görsel Arşivi; Heller, 2011: 78; Hollis, 2006: 56).

Hulusi, ilk kişisel sergisini 1935 yılında İstanbul Beyoğlu'nda açmıştır. Bu sergi o zamana kadar Türkiye'de açılan ilk grafik tasarım sergisidir. Suluboya tekniği konusunda uzman olan tasarımcı, bunun yanı sıra hat sanatına dair modern üsluplu çalışmaları ile de dikkat çekmiştir. Sanatçı, devletin ideolojisini halka anlatmaya çalışan bir iletişimci görevini üstlenmiştir. Halkın yerli mallarını kullanmasını çizgileri ile duyurmaya çalışmıştır. Tasarımlarında Cumhuriyet'in görmek istediği bireyin yansımalarını kullanan sanatçı, Sümerbank için hazırladığı reklamlardaki parlıtlı

⁷¹ Milli kütüphane dijital görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

ayakkabılar ile alıcıları firmaya çekmeyi amaçlamıştır. Kulüp Rakısı için tasarladığı afişte görünen kişiler, asker ya da tezgahlar dahi olsa takım elbiseli, kravatlı ve düzgün giyimli kimselerdir. Çizdiği bu portreler ve insan figürleriyle güvenilirliği aşlamaya çalışmıştır. Resmettiği insan yüzleri daima güler yüzlü, dinamik, çağdaş ve mutlu görünümündedir. Türkiye'nin yenilenen yüzünü anlatan afişlerde; bayrağı dalgalandıran Mehmetçik çizimleri, Bayram kutlayan çocuklar, evde reçel yapan ve dikiş diken hanımlar, yerli kumaşları satan satıcılar yeni Türkiye Cumhuriyeti'nin en tanınan yüzleri olmuşlardır⁷².

İlk resmi reklam siparişi olan İnci Diş Macunları'ndan sonra yaptığı çalışmalar şöyle sıralanabilir; Vog Çorapları (1926), Sahibinin Sesi Gramofonları (1927), yeni adı Milli Piyango olan Türk Tayyare Cemiyeti (1927–1977), İnhisarlar İdaresi (Tekel) Kulüp Rakısı etiketi (1932), Piyale Makarnaları, Türkiye İş Bankası, Ziraat Bankası (1930), Garanti Bankası, Emniyet Sandığı, Turing Kulübü, Nüfus Sayım afişleri (1935), Sivas-Erzurum demiryolu tahvilleri (1936), Vakıflar Bankası, Bayer, Kodak, Pirelli, Kurukahveci Mehmet Efendi ve Mahdumları, Kızılay (1940), Yeşilay, Sümerbank, Spor Toto, Ford Otomobilleri, Beykoz Kunduraları, Harrison Çorap Makineleri, Yerli Mallar Pazarı, Burla Biraderler⁷³.

⁷² Bkz. <https://oggito.com/ihap-hulusi-gorey-cumhuriyetin-gorsel-insasinin-kurucusu-12201622298>

⁷³ Bkz. <https://oggito.com/ihap-hulusi-gorey-cumhuriyetin-gorsel-insasinin-kurucusu-12201622298>



Resim 54, Tayyare Piyangosu Tasarım Çalışmaları⁷⁴

İhap Hulusi'nin elinden çıkan ve Almanya'da hazırladığı afişlerden altısı ile katıldığı karma sergide, eserleri Halil Paşa, Şevket Bey, Feyhaman Bey ve İbrahim Çallı ile yan yana sergilenmiştir. Serginin açılışını yapan Halife Abdülmecid (II. Abdulhamid'in oğlu) sanatçının eserlerine hayranlığını gizleyememiştir⁷⁵.

Dönemin koşulları içerisinde televizyonun olmaması ve radyonun henüz yaygınlaşmaması ve düşük tirajlı gazeteler ile kitlelere ulaşmanın zorluğu sebebiyle en yaygın iletişim mecrası afişler olmuştur. Eğitim düzeyi yeterli olmayan kitlelere

⁷⁴ Milli kütüphane dijital görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

⁷⁵ Bkz. <https://webmaster.bbs.tr/showthread.php/5524-ihap-hulusi-gorey-turk-grafik-sanatinin-kurucusu>

ulaşmanın en kısa ve en yaygın yolu olan afiş tüm reklam kampanyalarının da ana unsuruydu. 1928 yılında hazırlanan İş Bankası kumbara reklam kampanyası İhap Hulusi tarafından yapılmıştır. Bu reklam kampanyası ile halk tasarrufa yönlendirilmek istenmekteydi. Celal Bayar'ın önerisi ile ilk aşamada 1000 kumbara hazırlanmıştır. Kampanya o yıllarda öyle başarılı olmuştur ki sonraki yıllarda pek çok banka reklam kampanyasını kumbara üzerine kurmak durumunda kalmıştır. O yıllarda hazırlanan “Kumbara” isimli dergi, İş Bankası tarafından Faruk Nafiz’e yazdırılan tiyatro oyunu “Kumbara” gibi o yıllarda kumbara kampanyasına dair pek çok tasarım yine İhap Hulusi’nin elinden çıkmıştır. 1980’lerde yaptığı bir söyleşide sanatçı o döneme ait afişler için şöyle demiştir;

“Bugünkü afişleri beğenmiyorum. Halka hitap etmiyor. İlgi çekmiyor. Sözle çizgi birleşmiyor. Reklam şirketlerinin imkanları afiş sanatçısının lehine kullanılmıyor. Beni sergiye götürdüler. Güzel resim bunlar ama afiş değil resim.⁷⁶”

Alıntının ışığında afişin yeni yönelimlerini değişimlerini ve kaybettiği popülerliğini sanatçı, ilk yıllardaki amacını ve yapısını kaybetmesine bağlamıştır.

⁷⁶ Bkz. <https://aysenurtuncay.wordpress.com/2014/07/25/cumhuriyeti-afisleyen-adam-ustad-ihap-hulusi-gorey/>



Resim 55, Egypt For Your Holiday, Tatiliniz için Mısır Afişi, (1937)⁷⁷

⁷⁷ Milli kütüphane dijital görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

Tasarımcının Mısır için tasarladığı tanıtım afişleri tasarım dilini özetler niteliktedir. “Egypt for your holiday” (Tatiliniz için Mısır) (Resim 55) sloganının öne çıktığı afişte, İhap hulusi sade illüstratif çizimler ile ikili dikey, dörtlü yatay bir grid sistemi izlemeyi tasarımı için uygun görmüştür. Kırmızı, Siyah, Yeşil, Sarı ve Beyaz plakalar ile çalışılan tasarım kırmızının ön planda kullanılması ile çarpıcı bir afiş olarak algılanmaktadır. Ön planda kullanılan arap servis elemanı turistlere kahve ikram eder şekilde resmedilmiştir. En arka planda sarı fon olarak piramitler, onun önünde misafirler otururken kullanılmıştır. Turistler ile aynı katmanda palmiye ağacı da bulunmaktadır. Bu yerleşim şekli tasarıma denge ve ahenk sağlamıştır. Bu şekilde gözümüz herhangi bir yorgunluğa girmeden direk merkezdeki kırmızı servis elemanına ve üzerindeki slogana çekilmektedir.

İhap Hulusi hazırladığı ilanlara dair metinleri kendisi yazmıştır. Bu metinlerden bazıları şöyledir; Ankara Balı ilanında bir erkeği eşini öperken resmederken altına; “Ankara Balı daha tatlı” yazmıştır. Sümerbank Yerli Mallar Pazarı’nın ilanlarında ise ringde mücadele veren iki boksör resmedilirken altındaki slogan; “Hafif sıklet bir şampiyon gibi kunduraların en hafifi ve en sağlamıdır”. Yine Beykoz kunsuruları için ise; “Martı gibidir, içlerine su geçirmez” demiştir (Merter, 2008: 5).

İhap Hulusi Görey’in son eşi Naşide Görey sanatçının çalışma sistemini şöyle anlatmıştır;

“Hiçbir eseri, istediği kaliteye ulaşmadan elinden çıkarmazdı. Modellerini seçme şekli çok ilginçti. Köylü dayılarını sokaktaki vatandaşlardan, yakın dostlarından veya akrabalarından seçerdi. Ona modellik etmek zordu. Kafasında geliştirdiği kompozisyonun hakkını verecek atmosferi veya tipi bulmadan tatmin olmazdı. Kulüp rakısı

üzerindeki etkilet, bunun en canlı misalidir. Birçokları bana “bu etiket üzerindeki baylardan biri eşinizmiş doğru mu” diye sorarlardı...”⁷⁸

Alıntıdan anlayacağımız üzere sanatçı illüstrasyonları için mutlaka model kullanmakta ve afişlerinin ön yaratı aşamasını önce kafasında sonlandırmaktadır.

İhap Hulusi'nin renk paletindeki renkler tamamen kendine özgüdür. Afiş tasarımlarına ve illüstrasyonlarına yakından bakıldığında üçgen ve beşgen geometrik formlar dikkat çekmektedir. Yrd. Doç. Dr. A. Yaşar Serin'in konuya dair yaptığı araştırmalarda Hulusi'nin aynı renk tonları ile çalıştığı saptanmıştır. Uzaklaşarak bakıldığında ise parçaların bütünleştiği ve daha etkili bir görünüm elde edildiği gözlenmiştir. Afiş sanatının uzaktan bakıldığı sürece anlamlı olması gerektiği fikri sanatçının ana amacı olarak görünmektedir.

Ana fikrin günlük hayatta aklına aniden geldiğini belirten sanatçı, afişleri genelde küçük boyutlarda yapmıştır. Daha sonra projeksiyon kullanarak büyütür ve afişi temize çektikten sonra müşteriye teslim etmiştir. Taslak çalışmaları incelendiğinde birçoğunda tasarım aşamalarının herbirine ayırdığı zamanları üçgen bölümün yanına Arapça, Türkçe ve İngilizce olarak not düştüğü görülmektedir. Bu taslaklardan en erişilebilir olanlarından birisi Tekel'in halen değişmeyen ambalaj tasarımlarına dair 1949 tarihli sekiz farklı eskizdir.

Sanatçının eserlerine bakıldığında yaşamı süresince genel bir üslup bütünlüğü ve bir tarz yaratmış olduğunu görülmektedir. Sanatçı sulu boya ve guaj tekniğini dönemin koşulları içerisinde bir üst aşamaya taşımayı başarmıştır. Afiş ve reklam çalışmalarının büyük çoğunluğunda gördüğümüz gölgeleme ve detaylandırma teknikleri sulu boya ve renk geçişleri ile ustaca sağlanmıştır. Bu bütünsel teknik algı son dönem eserlerinde bir üst aşamaya geçmiştir. Taş baskı eserlerinde aynı rengin tonları ile illüstrasyonlara derinlik kazandıran sanatçı, tüm reklam çalışmalarında aynı resimsel etkiyi korumuştur.

⁷⁸ Bkz. <http://www.leblebitozu.com/afis-sanatinin-turkiyedeki-uncusu-ihap-hulusi-gorey/>

Sanatçının aldığı yüksek ve titiz desen eğitimi, detaylı detaysız tüm illüstrasyonlarında nesnelerin form ile ustalıkla buluşturulması ile vücut bulmuştur.

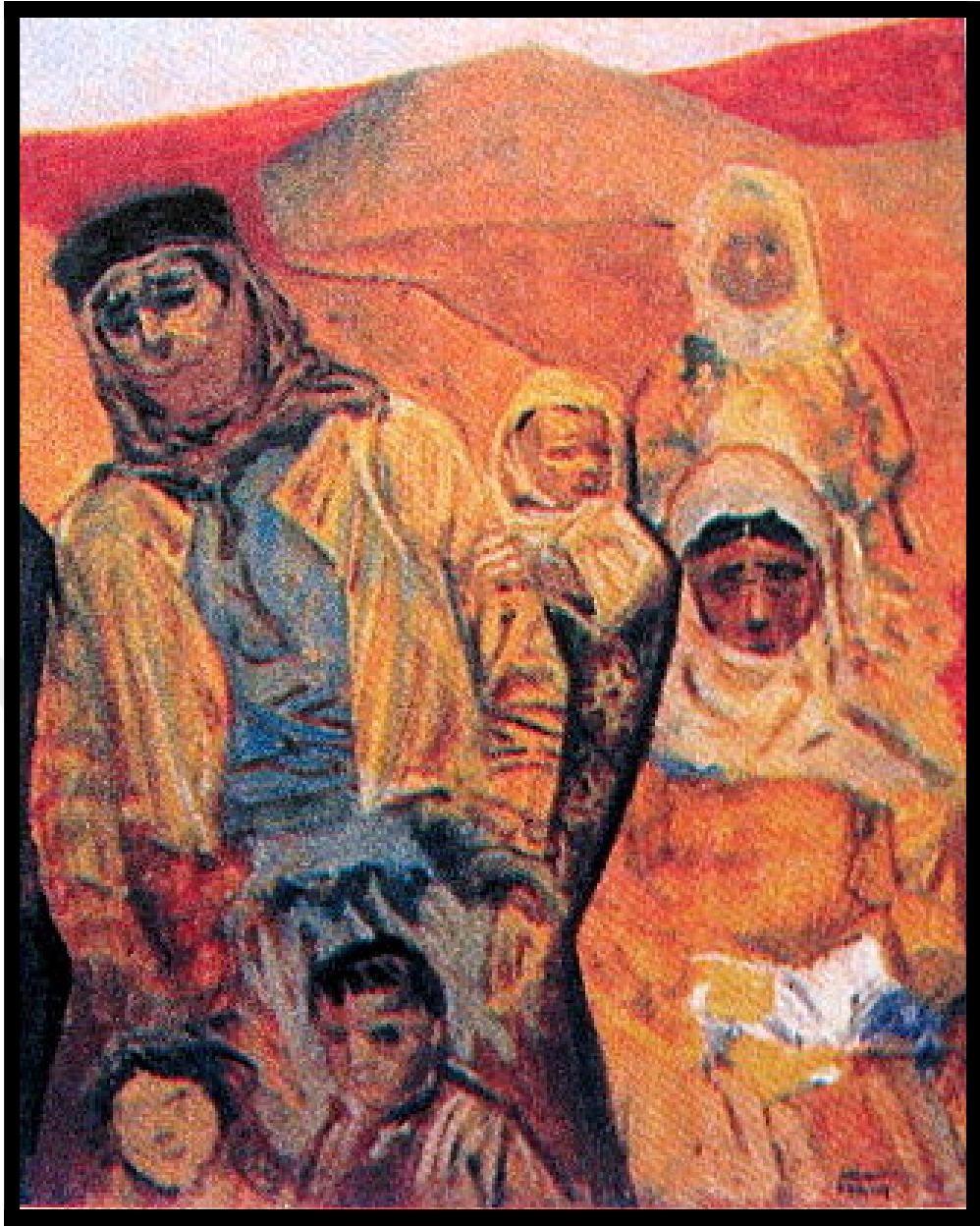
5.2.3. Münif Fehim ve Eserleri

Münif Fehim (Özarman) 1899 yılında İstanbul’da doğmuştur. Profesyonel olarak ilk Türk tiyatrocularından sayılan Ahmet Fehim Bey’in oğludur. Aynı zamanda tiyatro dekorları hazırlayan, yönetmenlik ve oyunculuk yapan bir baba ile büyüyen sanatçı, Osmanlı’nın son dönemlerindeki ekonomik olanaksızlıklar içerisinde sanata gönül vermiştir⁷⁹.

Henüz genç yaşlarında “Fağfur” dergisinde yaptığı ilk çizimler basılmıştır. Daha sonraki yıllarda tüm sanatçıların olduğu Babıali’de o da kendisine bir yer bulmuştur. Türk sanatçılarının batı resmine geçişinin uzun zaman alması sebebiyle uzun yıllar resimlerin sergilenmesine olanak tanıyan galerilerin açılması da mümkün olmamıştır. Bu konudaki eksikliği Münif Fehim ve bu alana dahil olan pek çok sanatçı; şapkacılar, gazinocular ve ayakkabıcılarda sergileyerek gidermişlerdir. Sanatçı ilk sergisini Taksim Kristal Gazinosu’nda 1937 yılında karikatürist ve animasyon sanatçısı Cemal Nadir ve Ramiz ile birlikte açmıştır. 1940 yılında Eminönü Halk Evi’nde bir karma bir sergide yer alan Fehim, Türkiye’de bu anlamda açılan ilk fotoğraf sergilerinden birinde de yer almış olur. Henüz sanat galerisi dahi olmayan Türkiye adına bu sergi pek çok diğer sanatçıya da önayak olmuştur⁸⁰.

⁷⁹ Bkz. http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=37&l=2&modPainters_artistDetailID=626

⁸⁰ Bkz. <http://www.forumgercek.com/turk-ressamlarin-biyografileri/92481-munif-fehim-ozarman-1899-1983-turk-karikaturist-ve-ressam.html>



Resim 56, Yaşmaklı Kadınlar İllüstrasyon Çalışması, (1940)⁸¹

“Yaşmaklı Kadınlar” eseri (Resim 56), Münif Fehim’in gelişim dönemi illüstrasyon çalışmaları içerisinde değerlendirilir. Turuncu ve kırmızı ağırlıklı bu çalışmada kara kalem ve pastel boya tekniklerinin ustaca kullanımı görülebilmektedir. Arka planda kullanılan kişilerin yüzleri detaylı bir biçimde çalışılmazken ön planda kullanılan kadın ve çocuklar detaylı bir biçimde etüt edilmiştir. Münif Fehim tarafından resmedilmiş çalışmaların birçoğu oldukça detaylı ve leke hassasiyeti yüksek

⁸¹ Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

alışmalardır. Dönemin dergi ve gazetelerinde kendisine dair çizimler çoğu zaman fotoğrafların yerine kullanılmıştır.

Eğitimini yarıda bırakmadan önce sanatçı, çok sayıda dergi ve gazetede çalışmıştır. Fehim, o dönemin en çok satan Kelebek dergisinden sonra Vakit, İkdam, Mizah, Posta, Akbaba, Aydede, Zümdürüanka, Tan, Cumhuriyet, 7 Gün ve Yirminci Asır gibi dergi ve gazetelerde çalışmıştır. Refik Halit Karay ve Hüseyin Rahmi Gürpınar gibi dönemin ünlü edebiyatçılarının romanlarını resmetmiştir. Dönemin popüler kültür ve tarih araştırmacısı Reşat Ekram Koçu ile çalışmaya başladığında, Yedigün Neşriyatı bünyesinde “50 Türk Büyüğü” kitap projesinin resimlenmesi tamamen ona bırakılmıştır. Dönemin yine çok satış yapan kitabevlerinden biri olan Lütfi Kitabevi için çok sayıda kitap kapağı tasarlayan sanatçı, asıl başarısını tarihi konulu resimler ile kazanmıştır (Anadolu Sanat Dergisi, 2015, Sayı: 2).

Sanatçının üslup gelişimi incelendiğinde, kitap resimlemenin en popüler döneminde sanatını icra ettiğı görölmüştür. Tarihi konulu resimlerde kazandığı başarısını tüm sanat hayatında korumaya gayret etmiş olan Fehim, bu konuda adete Türk grafik sanatında tek olarak anılmıştır. Günümüzde eski döneme ait pek çok sahaf kitabında onun tasarlamış olduğı kitap kapaklarına sıklıkla rastlamaktayız.

Münif Fehim, ilk senaryosunu 20 yaşında yazmıştır. Bu senaryo, 1919 yılında Yusuf Ziya Ortaş tarafından senaryolaştırılan ilk sinema projesi “Binnaz”dır. İlk tasarımları o dönemin tüm sanatçıları gibi tiyatro afişleridir. Reklam tasarımları, klişecilik, film senaristliğı, illüstratörlük, karikatüristlik ve tiyatro dekoru tasarımcılığı sanat adına bulunduğı ve iş ürettiğı konumlar olarak sayılabilir. O dönemde dikkat ettiğimiz üzere sanatın tüm alanları birbirinde beslenmektedir ve henüz birbirleri arasında keskin ayrımlar mevcut değildir. İllüstrasyon çizmeye 1920 yılında Leyla Saz’ın Vakit gazetesinde yazdığı “Saray Hayatı” metni için başlamıştır (Karamustafa, 2006: 150).

Kullandığı tekniklerde 1920’ler sonrasında suluboya, 1960’lar sonrasında ise yağlıboyayı görmekteyiz. İşlerinin boyutları genelde küçük çaplıdır ki en büyük çalışmasının 75x75 cm olduğu saptanmıştır. Çalışmalar, kontrplak, kağıt ya da duralit üzerine uygulanmıştır. Bugün sanatçının çalışmaları müzayedelerde 1500 ile 10000 dolar arası meblalarda alıcı bulmaktadır.

Sanatçının ilk dönem eserlerinde çoğunlukla illüstratif çalışmalara rastlamaktayız. Dergi kapağı çizimlerinin ağırlıklı olduğu tasarımcı portfolyosunda, eserleri sınıfladığımızda yağlı boya eserlerinin çoğunluğu göze çarpmaktadır. Geleneksel Osmanlı toplum yapısını, kadınlar ve giyimleri üzerine çizdiği illüstrasyonlar ile veren Fehim’in renk kartelasında çoğunlukla koyu renklerin ağırlıklı kullanımı göze çarpmaktadır. Özellikle, dergi kapakları için yaptığı çizimlerde aşırı detaylı taramalar ve gerçeğe yakın bir çizim stilini benimsemiş olması dikkat çekicidir. Sanatçının son dönem eserlerinde ise, bu detaylı ve süsleme içerikli üslubunu İslam sanatlarından yana kullanma eğilimini görmekteyiz. Bu nedenle verdiği pek çok röportajında kendisi “Peygamber efendimizi gençlerimize tanıtmak” istediğini belirtmiştir.



Resim 57, Münif Fehim tarafından yapılan kitap illüstrasyon örnekleri, (1940-1955)⁸²

Özellikle, kitap illüstrasyonu çalışmalarında o döneme dair olan Art Nouveau etkisi tüm açıklığı ile görülmektedir. Sayfayı doldurma eğilimi ve süslemeler sanatçının bu alandaki çalışmalarında mevcuttur. Üç boyutlu gölge teknikleri ve zengin çiçek süslemelerini tamamlayan serifli yazı dizgileri bu dönemde sanatçının eserlerinin büyük çoğunluğunda kullanılmıştır.

⁸² Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>



Resim 58, Münif Fehim tarafından yapılmış Türk Hamamı İllüstratif Çizimleri, (1960)⁸³

Hz. Muhammed'in hayatını resimleyen 70 yaşındaki tarihi eserler ressamı

Münif Fehim «Bütün amacım Peygamber Efendimizi gençlere tanıtmaktır» diyor

«Zaman, mekân ve gerçeğe uygun bu eseri hazırlamak için yıllarca kitap okudum, sonra da çizmeye başladım»

Röportaj:İsmet BOZDAĞ

50 yıldır Babıâli'de çizdiği tarihi resimleri ve bu resimleri kuyumcu gibi işlemeyle ün yapan Ressam Münif Fehim'le, evinde karışıklık konuşuyoruz:

«Üstadım, diyorum, Hazret-i Muhammed'in hayatını resimlerle anlatmak nereden aklınıza geldi?»

Hizmet etmiş insanların alçak gönüllü sesleriyle konuşuyor :

«Yıllardır dikkat ederim, gençler resimli romanlara, resimle anlatılan yazılara pek düşkün. Ellerine aldılar mı, bırakamıyorlar, sonuna kadar dikkatle okuyorlar!..Yine son yıllarda görüyordum ki, Hazret-i Muhammed (S. A. J.) hakkında gençlerin okuyup anlayabilecekleri eserler yok denecek kadar az!..31r gün "Acaba Hazret-i Muhammed'in hayatını resimlerle anlatan bir kitap, bir siyografî hazırlansa, gençler, İslâm dininin bu büyük nübeşşirini kolayca okuyup sevmeler mi?" diye düşünüyordum. Doğrusu bunu düşünürken, bu büyük ve ağır yükün altına girmek aklımdan bile geçmemişti. Bunu genç resamlara söyleyecek, kendilerini teşvik edecektim.

«Söylediniz mi?...»
«Söylenmez mi hiç?...»
«Nasıl ki söylesem, işin şüpheliğini, çetneliğini ileri sürüyor, bu uzun çalışmalar

isteyen işe, kimse gönül isteyeyle yaklaşmak istemiyordu. Böyle olunca, "İş başa düştü" dedim.

«Dediniz ve başladınız...»
«Yok, o kadar kolay olmadı başlamak. Başlamak için birçok kitapları yeni baştan okumak, birçok kitapları da bu gözle inceleyerek okumak gerekiyordu..»

İslâm dünyasında yazılmış birçok kitapları topladım ve Camiülezhher'in bu konudaki yayınlarından faydalandım. Bu araştırma yıllar sürdü.

EN BÜYÜK GÜÇLÜK

«Hicrî takvimin 1390'ıncı yılını yaşıyoruz. 14 asır önceki hayatın resimlerini çizmek, keu güçlüklerle uğradınız mı?»

«En büyük güçlüklerden biri de bu idi ya!.. O zamanki kılık kıyafeti, o zamanki hayatı kitaplarda bulmak mümkündü. Ayrıca, bu konuda çeşitli minyatürler yapılmıştı. Bunlardan faydalanabiliirdim. Fakat sahabelerin yüzlerini çizerken, hayatlarına bakarak buna uygun bir karakter çizgisi koymaktan başka yapılacak bir iş yoktu. Bu sebeple hepimizin hayatını inceleyerek karakterlerini kendime göre tanımağa ve bu değerlendirmeye içinden onların portrelerini çizmeğe mecbur oldum. Bu mübarek insanlar, benim mübarekleme çizdiğim biçimde teşekkül ettiler.



Münif Fehim, arkadaşına "Bakalım bu işi kabul etmeyince benim başlamam da o kadar kolay olmadı. Birçok kitapları yeni baştan okumak gerekti ve araştırmaları yıllarsürdü" derken.

«Ya Hazret-i Muhammed? Üstad birdenbire heyecanlandı...Sakin yüzü dalgalanırdı. Elleriyile büyük hareketler yaparak anlatmağa başlardı :

MUKTEDİR DEĞİLİM

«Hayır efendim, mümkün değil...Ben o Nur-ı Cemal'i ben o Didar-ı Muhabbet'i,ben o Tanrı'nın sevgililer sevgi-hisinin yüzünü çizemem!..Buna benim kalemim yetmez! Buna benim muhayyilem eremez! Onun için o mübarek çehreyi ince bir tüle ile kapattım. Her insan o

Nur-ı İlâhî'yi kendi muhayyilesinin ışıkları içinde düşünürün.

Heyecanı biraz geçtikten sonra sordum :

«Bu 650 parçadan ibaret resmi ne kadar zamanda çizdiniz üstadım ?

«Ettir ve araştırmaları için yaptığım çalışmalar dışında, iki yıla yakın bir zaman.. Çizdiğim bütün resimlerde mekân, gerçeğe noktası noktasına uygundur. Savaşların geçtiği yerleri, Resul-i Ekrem'in gizlendiği mağarayı, oralarda çektiğimiz fotoğraflar üzerinde dik-

katle inceleyerek çizdim.

«Eserinizi izleyecek okuyucularımıza birkaç söz söylemek ister misiniz ?

«Ben ömrümün kemalından zevk alıyorum. Dinime ve milletime kalemimle son hizmetimi yapmak için bu büyük ve mesuliyetli işe girdim. Genç nesillere İslâmiyetin bu büyük güneşini bu yoldan anlatabilir ve 'ğretibilirsem, bu bana sanat hayatımın en büyük mükâfâtı olacaktır. Okuyucularımdan görüşmeleri kuşur ve noksanlar için şimdiden beni bağışlamalarını rica ediyorum.

Resim 59, Münif Fehim son dönemlerine ait Gazete Küpürü, Cumhuriyet Gazetesi, 7 Ekim

1965

⁸³ Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

5.2.4. Kenan Temizan ve Eserleri

Askeri ateşe olarak bulunduğu Berlin’de sanat eğitimi almayı tercih etmiştir. Görevi süresince devam ettiği Reiman Schule güzel sanatlar bölümü’nden 1920’de mezun olmuştur. Diplomasını almasının ardından eğitim aldığı okulda asistanlık ve öğretim görevliliği görevlerinde bulunmuştur. 1926 ve 1943 tarihleri arasında moda bölümünde yöneticilik yapmıştır. Afiş ve kumaş desenleri konusunda ders veren sanatçı, özellikle doku konusunda uzmandır. Alman film sektörü için ürettiği afişler halen özel koleksiyonerlerin arşivlerinde bulunmaktadır. Dekoratif sanatlar bölümünde yaptığı öğretim görevliliğinin ardından Almanya’nın önemli şirketlerinden UFA ve TOBIS için yaptığı afiş tasarımları ile ün kazanmıştır⁸⁴.



Resim 60, Kenan Temizan tarafından tasarlanmış alman spor dergisi kapakları, (1930)⁸⁵

Sanatçı 1943 yılı ile birlikte Türkiye’ye dönerek tekstil ve dekorasyon sektörlerinde tasarımlar üretmeye başlamıştır. O yıllarda çalışmalarına devam eden tüm sanatçılar gibi Almanya’dan Türkiye’ye dönüş sebebi II. Dünya Savaşıdır. Kenan Temizan tarafından tasarlanan afişlerde fotoğraf ve grafik tekniklerinin bileşimini görmekteyiz. Bunun yanında afişlerinin bir kısmında ise figüratif, gelişen baskı teknolojilerinden faydalanılarak elde edilmiş etkiler de gözlenmiştir. Türkiye’de

⁸⁴ Bkz. <http://ekitap.kulturturizm.gov.tr/TR,80298/turkiyede-cagdas-grafik-tasarima-toplu-bakis.html>

⁸⁵ Sports Build dergisi görsel arşivinden taranmıştır. Bkz. https://archive.org/details/SportsBuild_201609

İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde Moda Resimleri öğretim üyesi olarak görev yapmıştır. 1943 yılında Süsleme Sanatları şubesine bağlı olarak Sabih Gözen ile bir Moda Atölyesi kurmuşlardır. 1953 tarihindeki vefatına kadar öğretim üyeliği ve Moda Atölyesi başkanlığını birlikte sürdürmüştür⁸⁶.



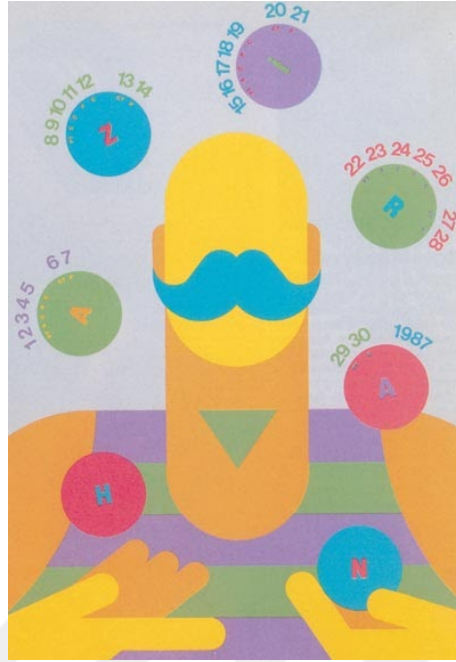
Resim 61, Kenan Temizan tarafından tasarlanan bir Alman Film Afişi Çalışması, European Recovery Marchall Planı Konulu Afiş Çalışması, Karım Beni Aldatırsa adlı Tiyatro Oyunu için Afiş Çalışması⁸⁷

Ağırlıklı olarak ürün verdiği yıllardaki tüm grafik tasarımcılar ile benzer olarak Temizan'ın da desen ve çizimi güçlüdür. Tasarımlarında geniş bir renk skalası ve belirli bir ritim duygusunu esas alan kompozisyon anlayışı, okunaklı tipografik düzenlemeler ile buluşmuştur. Türk grafik sanatı adına oluşturduğu çağdaş dil, Temizan'ı 1951 yılında NATO tarafından düzenlenmiş olan uluslararası afiş yarışmasında da üçüncülük derecesine taşımıştır. Bu yarışmanın ardından sanatçı Avrupa Birliği Afiş Yarışması'nda da 1200 kişinin içerisinde birincilik ödülünü elde etmeyi başarmıştır (NATO Afiş Arşivi). Tipografi konusunda afişlerinde Alman kompozisyon yerleşimi

⁸⁶ Bkz. <http://www.grafikerler.net/tags/kenan-temizan/>

⁸⁷ Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

sistemini ve sade ve akıcı tipografik uygulamaları afişlerinin merkezine oturtmuştur. Ürettiği tipografik çözümler ile dönemin teknik imkansızlıklarını da aşmayı bilmiştir⁸⁸.



Resim 62, Kenan Temizan İllüstratif Afiş Çalışması Örneği. (1987)⁸⁹

ECA tarafından düzenlenen Marshall yardımına dair hazırlanan afiş yarışması için Kenan Temizan tarafından tasarlanan afiş çalışması oldukça ilginçtir (Resim 63). 1950'lerden itibaren Türkiye adına önemli bir dönüşüm olan bu olaya sanatçının yaklaşımı, balta ile kökünden kesilmiş bir ağacın üzerinden yeniden yeşermiş bir başak fidanının çıkışı ile sembolize edilmiştir. Afişin üst bölümünden yerleşimi iki eşit parçaya bölecek şekilde uzanan ışık huzmesi fidanın üzerine vurarak onu yeşertmiştir. Başak fidanının hemen üzerinde ay yıldızı sembolize eden küçük bir yıldız kullanılmıştır. Işığın geldiği bölümde ise Avrupa birliği ve Amerika Birleşik Devleti'ne dair renkleri sembolize eden lekeler kullanılmıştır. Siyah bir arka plan üzerine tasarlanan bu afiş yerleşim ve dikkat çekicilik açısından Temizan'a dair bir başyapıttır.

⁸⁸ Bkz. <https://www.tozlugmagazin.com/kenan-temizan-ihap-hulusi-gorey/>

⁸⁹ Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>



Resim 63, ECA Marchall yardımı konulu afiş yarışmasında Kenan Temizan tarafından yapılan kazanan çalışma, (1950)

Kenan Temizan tasarım üslubu açısından renk kullanımı ile öne çıkan tasarımcılar arasındadır. İllüstrasyon çizimini ve fotoğraf kullanımını da eşit olarak tasarım çözümlerinde kullanmıştır. Genel olarak tasarımlarını belirli dönem üslupları içerisinde sınıflamak oldukça güçtür. Fakat öğrencilik dönem eserlerinde yerleşim ve

renk seçimi açısından deneysel bir tarzda ilerlediğini söylememiz yanlış olmaz. Çoğunlukla ikili ya da tekli grid⁹⁰ sisteminde yerleşim şekillerini eserlerinde kullandığını gördüğümüz Temizan, çoğunlukla seyircinin dikkatini tek bir imge üzerinde toplamayı tercih eden tasarımlar yapmıştır. Bu bazen bir insan surati, bazen kesilmiş bir ağaç, bazen de bir yelkenlidir. Neon renklerin arasında parlayan çizimleri öne çıkaran yüzey üzerinde farklı aksları kullanarak tasarımcının yaptığı yerleşimdir. Uzaktan bakıldığında tasarımcıya ait olan tüm tasarımlarda bir dinamiklik olduğunu rahatlıkla farkedebiliriz. Uluslararası anlamda en geniş saklanmış arşive sahip sanatçılar arasında kendisini gösterebiliriz. Yine de elde edilen eserleri sınırlı sayıdadır. İlk dönem eserleri ve son dönem eserleri arasında geniş teknik farklar barındıran sanatçılardan biridir. Montaj ve baskı anlamında gelişen teknolojiler kendisini tasarım anlamında bir adım öteye taşımıştır.

5.2.5. Emin Barın ve Eserleri

1939 yılında Leipzig’de doğan Emin Barın, Matbaacılık ve kitapçılık konusunda akademik eğitim almıştır. Profesör Tiemann ve Profesör Spemann tarafından özellikle kitap ciltleme ve yazı konularında çalışmalar yürüten Barın, Türkiye’ye II. Dünya savaşı yıllarında dönmüştür. Almanya’daki eğitimine bir süre ara veren sanatçı bu ara dönemde askerlik görevine başlamıştır⁹¹.

⁹⁰ Tasarımda hizalama için kullanılan ızgara ve kafes sistemi.

⁹¹ Bkz. <http://www.biyografi.net/kisiyrinti.asp?kisiid=4977>



Resim 64, Emin Barın Kaligrafik Atatürk Çalışması, Emin Küfi Meşk Çalışması, Küfi Yazı Stil Çalışması⁹²

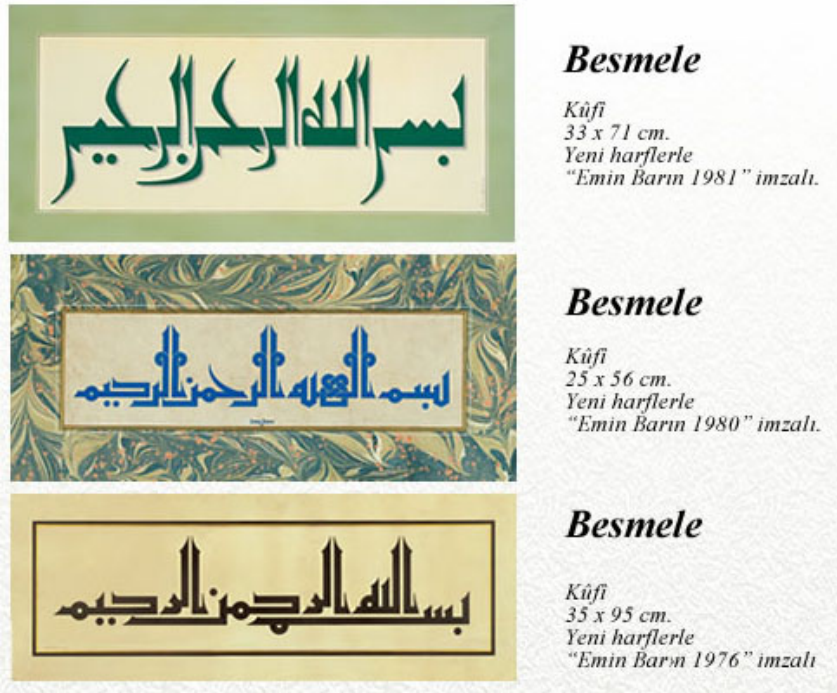
1941 yılında eğitimine devam etmek üzere tekrar Almanya'ya giden sanatçı, öğrencilik yıllarında çok sayıda kitap tasarımına imza atmıştır. Alman hükümeti sanatçıdan özel cilt siparişleri talep etmiştir. O yıllarda Alman hükümeti için yaptığı bu çalışmaların kopyalarına ulaşamamıştır.



Resim 65, Emin Barın Sadeleştirilmiş Küfi Afiş Çalışması⁹³

⁹² Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

1943 yılı sonrasında eğitimini tamamlayarak Türkiye’ye dönen Emin Barın, ilk işyeri olan Milli Eğitim Basımevi’nde teknik büro amiri olarak çalışmaya başlamıştır. 1943 onun sanatı adına önem arzeden bir yıldır. Kenan Temizan ile beraber İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nde açmış oldukları ilk büyük cilt sergisi, o yılın Milli Eğitim Bakanı Hasan Ali Yücel tarafından yapılmıştır. Bu sergide sergilenen en önemli parçalardan biri olan pergament cilt kaplamalı lüks altın defter, serginin düzenlendiği üniversite tarafından dönemin Cumhurbaşkanı İsmet İnönü’ye hediye edilmiştir. Emin Barın, vefat ettiği 1987 yılına değin, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nde öğretim üyesi olarak görev yapmıştır⁹⁴.



Resim 66, Emin Barın “Besmele” Küfi Çalışmaları⁹⁵

⁹³ Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

⁹⁴ Bkz. <http://ismek.ist/blog/icerik.aspx?p=739>

⁹⁵ Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

Emin Barın'a ait ilk dönem eserlerinde özellikle kaligrafik⁹⁶ eğilimler piktografik⁹⁷ sadeleşmiş imajlar ile birleştirilmeye çalışılmıştır. Sanatçının ilk dönem eserlerinde, serifli yazıların seriflerinde kullanılan temel şekiller yazı çalışmalarının büyük bir sadeleşme dönemine girmesini tetiklemiştir. Yazılar ve harfler grafik bir imgeye dönüşerek kendi içerisinde bir bütünlük oluşturmaya gelişim dönemi eserlerinde başlamış ve son aşamasına son dönem çalışmalarında erişmiştir. Yazılar çoğunlukla biraraya getirilerek birbirine bağlanmış, bütünsel anlamda kare, üçgen, daire gibi temel şekilleri meydana getirerek beyaz üzerine lekesele anlamda düzenli bir algılama oluşturacak şekilde konumlandırılmıştır.



Resim 67, Atatürk Kaligrafi Çalışması, (1955)⁹⁸

Emin Barın tarafından tasarlanan “Atatürk” sembolü Türk bayrağı kırmızısını saracak şekilde kare düzeninde yerleştirilmiştir. Tipografik olarak “Atatürk” yazımını

⁹⁶ Harfleri, güzel biçimler vererek yazma sanatı, güzel yazı sanatı.

⁹⁷ Piktogram ya da piktograf bir eşyayı, bir objeyi, bir yeri, bir işleyişi, bir kavramı resmetme yoluyla temsil eden semboldür. Bu sembollere dayalı yazı sistemine "piktografi" denir.

⁹⁸ Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

kalın serifli bir kaligrafi ile tasarlanacak siyah bir biçimde kullanılmıştır. Kullanılan 4 “Atatürk” yazısı da birbirini tamamlar şekilde yerleştirilmiş ve orta bölümde mükemmel bir kare şekli oluşturarak bütünsel bir algı yaratmıştır.

5.2.6. Mesut Manioğlu ve Eserleri

Mesut Manioğlu, öğrenimini İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi afiş bölümünde 1947 yılında tamamlamıştır. Grafik tasarımcı, dekoratör ve ressam olarak anılan sanatçı, 1973 yılından sonra Mimar Sinan Üniversitesi Grafik Anasanat dalında da öğretim üyeliği yapmıştır. Türkiye Grafik Sanatçıları Derneğini kuran Manioğlu, afiş, resim, duvar panosu, sergi ve ambalaj tasarımları ile Türk grafik sanatlar tarihinde öne çıkmıştır. Halen sanatçıya ait geniş bir tasarım koleksiyonu Wilanov Afiş Müzesi tarafından sahiplenilmiştir⁹⁹.

1946 yılında Birleşmiş Milletler tarafından ödüle layık görülen sanatçı, 1952 yılında Basın Yayın ve Turizm Bakanlığı tarafından, 1954 yılında Yapı Kredi Bankası tarafından verilen prestifli pekçok ödüle de hak kazanmıştır. 1981 yılında Grafikerler Meslek Kuruluşu I. Ürünler sergisinde afiş alanında birincilik ve broşür alanında ikincilik ödülü almıştır. 1968 ve 1970 tarihleri arasında Varşova Afiş bienali, Çekoslovakya Borno Bienali, 1976 yılında İrlanda Listowel’da 3. Uluslararası Poster bienallarına katılmıştır¹⁰⁰.

⁹⁹ Bkz. <https://marka123.com/tag/mesut-manioglu/>

¹⁰⁰ Bkz. <http://www.grafikerler.net/cumhuriyet-donemi-grafik-tasarimcileri-t32447.html>



Resim 68, Mesut Manioğlu festival, sergi ve sempozyum afiş çalışmaları örnekleri ¹⁰¹

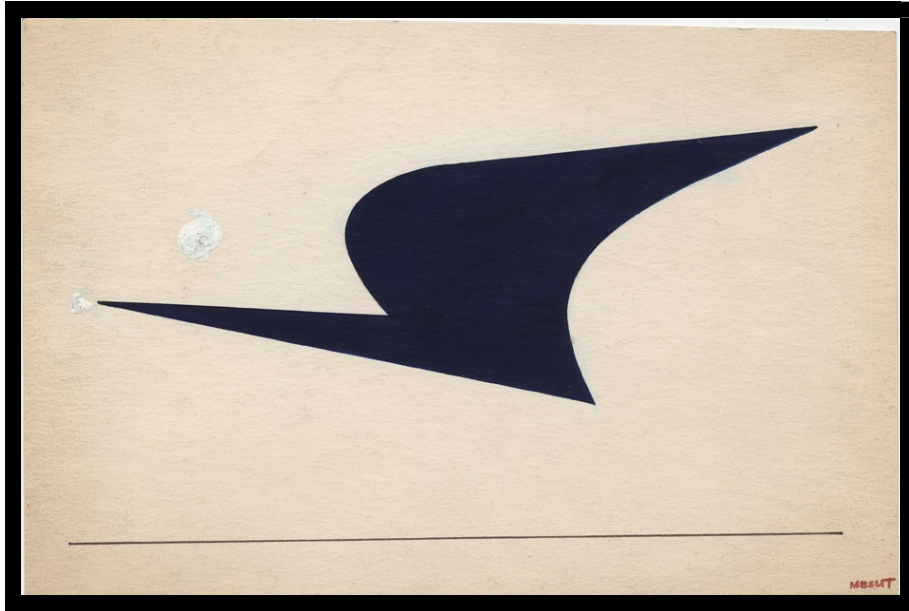
Manioğlu'na dair pekçok kitap tasarımı çalışması Modern Publicity adlı bir İngiliz dergisinde yer almıştır. Tasarım ve çizim yeteneğini bulduğu ince nüanslar ile birbirine bağlamayı seven sanatçı, genellikle bu amacı tüm tasarım çözümlerine yansıtmıştır. Çağdaş Türk grafik tasarımının hakkında en az araştırma ve çözümleme bulunan sanatçıları arasında yer almaktadır.

Mesut Manioğlu'nun şüphesiz en ünlü amblem tasarımlarından biri Türk Hava Yolları şirketi için yapılan pictogram çalışmasıdır. Yapılan bu çalışma; uçak kanadını oval bir aks içinde vurgularken gövdeyi düz bir çizgi içerisinde özetlemiştir. THY baş harfleri ise rüzgardan savrulur intibası yaratmak üzere yazılara dair seriflerin çoğaltımı ile dengelenmiştir. Kırmızının dikkat çekiciliğini kullanan amblem ve logo beyaz bir dairenin merkezine oturtularak dağınık bir algıdan kurtarılmıştır. Bu çalışmaya dair pek çok farklı deneme ise halen sanatçıya dair eserler içerisinde yer almaktadır.

¹⁰¹ Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>



Resim 69, Türk Hava Yolları Amblem ve logo çalışması, (1933 ve 2008 yılları arasında firma tarafından kullanılmıştır)¹⁰²



Resim 70, Türk Hava Yolları amblemi sadeleştirilmiş çalışma, (2008)¹⁰³

¹⁰² Türk Hava Yolları arşivinden taranmıştır. <https://www.turkishairlines.com/tr-at/basin-odasi/logo-arsivi/>

¹⁰³ Türk Hava Yolları arşivinden taranmıştır.

Mesut Manioğlu'na ait ilk dönem eserlerinde oldukça temel ve sade yerleşimler göze çarpmaktadır. Genellikle tek bir imaj ve büyük bir tipografi tasarladığı afişlerde dikkat çekmektedir. Beyaz fonda kullandığı ana renkler izleyiciyi afişin mesajı izleyiciye verme amacını sağlayan bir numaralı unsur konumundadır. Yaptığı logolarda ise yine afişlerinin sade üslubunu sürdürmeye çalışmış ve piktografik anlamda en az form ile en çok anlamı yakalamayı başarmıştır. Gelişim dönemi eserlerinde ilk dönem eserlerine göre giderek sadeleşme eğilimi farkedilmektedir. Son dönem eserlerinde ise artık sloganlar bir ya da iki kelimeden meydana gelirken imaj ise tek ve çok daha büyük bir şekilde simetrik olarak kullanılmaktadır.

5.2.7. Atıf Tuna ve Eserleri

Grafik Tasarım dergisinin 2007 yılında yayımlanan 10. Sayısında ithaf olunan Atıf Tuna, ilk defa eserleri ile bir değerlendirmeye tabi tutulmuştur. 1918 yılında doğan Atıf Tuna, sanat hayatına 1998 yılına değin devam etmiş ve tasarımlarının çoğunu 40 yıl boyunca görsel kimliğini oturmaya çalıştığı TEKEL idaresi için yapmıştır. Yaptığı tasarımlar arasında bugün halen kullanımda olan logo, etiket, amblem, afiş ve ambalaj çalışmaları bulunmaktadır. Halen aktif olarak aynı görsel çizgide devam eden iki sigara paketi tasarımı “Bahar” ve “Maltepe” olarak belirtilebilir. Bu ambalajları bir tanesi uzun yıllar komünizm ile bağdaştırılırken bir diğeri faşizm propagandası yapıyor olarak nitelenmiştir. Her iki çalışmanın da aynı insanın elinden çıkmış olması aslında tasarımcının estetik kaygılar dışında bir düşüncesi olmadığını gözler önüne sermektedir¹⁰⁴.

¹⁰⁴ Bkz. <http://www.imdb.com/name/nm4482233/>



Resim 71, Atıf Tuna tarafından yapılmış Sigara Paketi Tasarımları¹⁰⁵

Ressam ve dekoratör olarak sunduğu çözümler Atıf Tuna'yı kısa sürede tanınır bir tasarımcı haline getirmiştir. Tasarımlarında sunduğu pratik çözümler o dönem için devrimseldir. Özellikle 1938 yılında yapmış olduğu “Samsun” sigarası amblem ve ambalaj tasarımı seçkisiyle geniş bir kitlenin beğenisini kazanmıştır. Ambalaj tasarımlarının haricinde birincilik ve mansiyon ödülleri aldığı çok sayıda posta pulu ve amblem çalışması da mevcuttur (Karamustafa, 2002: 34).



Resim 72, Atıf Tuna tarafından yapılmış Mullard Radyoları Reklam Kampanya Afişi

Örneği ¹⁰⁶

¹⁰⁵ Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

¹⁰⁶ Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

İhap Hulusi ve Münif Fehim ile aynı kuşakta yetişmiş sanatçılardan olan Tuna, TEKEL idaresi için yaptığı afişlerden özellikle Rize Çayı afişinde 1960’lar için sunduğu tipografik çözümle göz doldurmaktadır. Yine aynı firma için yaptığı likör ürünü tanıtım afişi ise diğer bir dikkat çeken çalışma olarak portfolyosunda göze çarpmaktadır. Akbank kurumu için yapılan ve sanat hayatının gelişme dönemine denk gelen afişte yalnızca siyah ve beyaz renklerin kullanılmasına rağmen ışık ve gölge ile kurduğu denge onun grafik tasarım alanında ustalığını belgeler niteliktedir (Karamustafa, 2006: 147).



Resim 73, Atıf Tuna tarafından yapılmış Limon Likörü Reklam Afişi¹⁰⁷

Atıf Tuna tarafından tasarlanmış “Limon Likörü” (Resim 73) gazete reklamında sanatçıya ait sayfa yerleşim hassasiyetini kolaylıkla farkedebilmekteyiz. Tasarımın merkezine likör şişesini alan yerleşimde, tasarımın grid sistemi üçlü olarak kullanılmış ve ikinci ve üçüncü bölümlemenin tam ortasında dengeli bir biçimde şişe imajı yerleştirilmiştir. Şişeyi öne çıkaran arkadaki gri banttır. Tipografi ve yazı unsurları farklı şekillerde sayfaya dağıtılmıştır. Limon likörü artı soda yazılarına özel harfler tasarlanarak tasarım açısından bir bütünlük sağlanmaya çalışılmıştır. Tasarımda kullanılan sloganlar aynı fontlar ile kullanılarak göz yormayan bir takip sistemi de

¹⁰⁷ Milli Kütüphane görsel arşivinden indirilmiştir. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

reklam tasarımına inşaa edilmiştir. Tasarım siyah beyaz ve göz yormayan sadelikte düşünülmüştür. Tasarımcıya ait olan tüm logolar dönemin ihtiyaçları gözönünde bulundurularak en sade ve okunaklı biçimde tasarlanmaya özen gösterilmiştir (Resim 74).



Resim 74, Atıf Tuna tarafından tasarlanan farklı yıllara ait o yılların önemli kurumsal firmalarına ait logo ve amblem çalışmaları, (1953-1990)¹⁰⁸

Atıf Tuna'ya ait bir üsluptan söz edecek olursak tüm Tekel arşivini gözönünde bulundurmamız kaçınılmazdır. Fakat kendisine ait tasarımları yalnızca Tekel ile sınırlamamız tasarımcıya büyük haksızlık olur. Dönemin iş yapan büyük holdingleri ve markalarına dair tüm önemli logolar sanatçının portfolyosunun en önemli parçaları arasındadır. Yaptığı paket tasarımı ve reklam çalışmalarında çoğunlukla simetriden kaçınarak farklı kalınlıkla grid sistemleri ile tasarım yapmayı tercih etmiştir. Genellikle tasarımlarındaki ürün çizimleri oldukça detaylı olarak yapılmıştır. Renk kullandığı

¹⁰⁸ Ünlü Grafik Tasarımcıları adlı arşivden taranmıştır.
<https://www.youtube.com/watch?v=WB5KzxP6A6k>

tasarımlarında ise çoğunlukla sade seçimleri ile öne çıkan sanatçı, bu seçimleri ile göz yormayan sade bir tasarım üslubunu da hayatı boyunca kullanmıştır.

5.2.8. Mithat Özer ve Eserleri

1902 yılında Selanik'te doğan Mithat Özer, Lozan Antlaşması'nın hemen sonrasında 1924 yılında ailesi ile birlikte İzmir'e yerleşmiştir. Eğitimine İstanbul'da devam eden sanatçı, Üsküdar Sultaniyesi ve 1925 yılında bugünkü ismiyle Mimar Sinan Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümü olan Sanayi-i Nefise Mektebi'nden diplomasını aldı. Daha sonraki yıllarda kendisinin yeteneğinin farkedilmesi üzerine Maarif Vekaleti Paris Arts Appliques Akademisi'nde yüksek lisans eğitimine devamını sağlamıştır. 1931 yılında yurda dönmesinin ardından Selçuk Kız Sanat Mektebi'nde öğretmenlik yapmıştır¹⁰⁹.



Resim 75, Mithat Özer ilk dönem afiş çalışması örneği, (1932)¹¹⁰

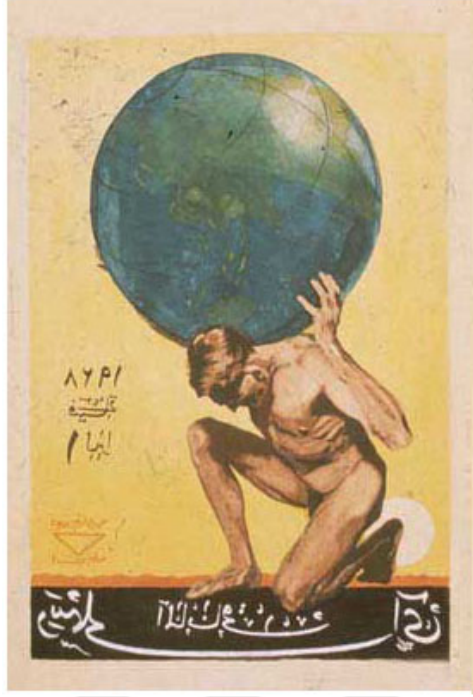
¹⁰⁹ Bkz. <http://saneradalilar.blogcu.com/grafiker-tasarimci-yada-reklamci-1/9117562>

¹¹⁰ Milli Kütüphane görsel arşivinden taranmıştır. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

Cumhuriyetin ilk on yılı sonunda 1932 senesinde Sanayi-i Nefise Mektebi Güzel Sanatlar Akademisi'ne dönüştüğünde açılması düşünülen afiş bölümü akademik eğitimini Paris'te tamamlayan Mithat Özer'e teslim edilmiştir. Sanatçı özellikle o yıllarda Türkiye adına çok yeni bir sanat dalı olma grafik illüstrasyonu üzerine çalışarak, Paris'te edindiği estetik tecrübeyi eserlerine yansıtmak ister (Bayık, 1974: 186-207).

1933 yılında Türkiye'de grafik tasarım adına kurulan ilk afiş atölyesi Mithat Özer yönetiminde faaliyete geçmiştir. Kurulan bu yeni yükseköğrenim atölyesi temelini 1919 yılında mimar Walter Gropius tarafından Almanya'da kurulmuş olan Bauhaus okulu'nun tasarım alt yapısından almıştır. İkinci olarak örnek alınan kurum Naziler tarafından kapatılarak eğitimi sanlandırılan Almanya'daki Dessau mimarlık okuludur. Türkiye'deki bu afiş atölyesinin temel amacı; sanat ve teknik eğitimin birbirinden büyük oranda faydalanabileceğini gösterebilmektir. Tasarımın temel amacını unutmamak koşuluyla öğrencilere Özer tarafından geniş bir deneysel hayal gücü ortamı sağlanır. İşlevin tasarımda önemini vurgulayan bir eğitimden geçen öğrenciler okul bünyesinde o yıllarda farklı tasarım pek çok ev eşyası üretmişlerdir. Çelik borudan yapılmış sandalyeler bu yıllarda üniversite bünyesinde tasarlanmıştır. Öğrenciler tasarladıkları ürünleri mutlaka bir amaca yönelik düşünmeyi ve estetiği ve güzelliği bu amacı devre dışı bırakmadan şekillendirmeyi o yıllarda öğrenmişlerdir¹¹¹.

¹¹¹ Bkz. <http://fliphtml5.com/lvxp/eqry/basic>



Resim 76, Mithat Özer gelişim dönemi tasarım örneği, (1936)¹¹²

1937 yılında Güzel Sanatlar Akademisi bünyesinde düzenlenen sergide Mithat Özer imzalı sergi afişi ve Florya afişi akademik anlamda yaratılan ilk profesyonel ve sanatsal işler olarak grafik tarihine geçmişlerdir (Elden, 2009: 34).



Resim 77, Mithat Özer son dönem çalışmalarından bir afiş örneği, (1940)¹¹³

¹¹² Milli Kütüphane görsel arşivinden taranmıştır. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

¹¹³ Milli Kütüphane görsel arşivinden taranmıştır. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

1940 yılına kadar üretimini sürdüren Mithat Özer, 38 yaşında vefatına kadar Akademik anlamda kurduğu Afiş ve grafik tasarım atölyesini yönetmiştir ve aynı zamanda Müstakil Ressam ve Heykeltıraşlar Birliği'nin de üyesi olmuştur (Eroğlu, 2006:116).

Sanatçıya dair eser değerlendirmesi az sayıda çalışma üzerinden yapılmıştır. Arşivlerde en az eseri saklanan sanatçılar arasında olduğu görülmüştür. Sanatçının çizgi hassasiyeti, renk kullanımı ve desen kalitesi dönemin eğitim düzenini yansıtmaktadır. Eserlerinde detaylı desen çalışmaları ve yüksek anatomi bilgisini sunan çizimleri kullanılmıştır. Renk kullanımı konusunda pastel renkleri tercih eden sanatçı, çoğunlukla tipografiyi alt ve üst bölümlerde konumlamayı tercih etmiş, imaj ve görsel çalışmaları orta bölümde kullanmıştır. Aynı düzlem üzerinde pek çok görsel elemanı aynı anda kullanarak sayfanın tamamını kullanmaya özen göstermiştir. Zaman zaman tipografiyi görsel elemanların içerisinde de kullandığı ilk dönem çalışmalarına rastladığımız sanatçı harf inkılabı sonrasında slogan kullanımını eserlerinde belirli bir alanda sınırlamaya gitmiştir. Cumhuriyetin ilk dönemlerine ait pek çok özel kitap ve afiş çalışmasında kendisinin imzası bulunmaktadır. Sanatçıya dair eserlerin çoğunluğunda taş baskı tekniğine rastlanmıştır.

5.2.9. Mengü Ertel ve Eserleri

1931 İstanbul doğumlu sanatçının ürettiği tasarımlar farklı disiplinlere hitap etmektedir. Güzel Sanatlar Akademisi dekoratif sanatlar bölümünden mezun olan Mengü Ertel, henüz öğrencilik yıllarındayken tiyatrolar için dekor hazırlıklarında görev almış, yönetmen yardımcılığı ve oyunculuk da yapmıştır. 1950'lerde oldukça popüler olan tiyatrocu Muhsin Ertuğrul'un da görev yaptığı küçük sahnenin tasarımcısı olarak

çalışmıştır. Tiyatro oyunu afişleri konusunda da kendisine yol açan Yıldız Kenter ve Müşvik Kenter için Muhsin Ertuğrul'un kendisinden bir afiş tasarlamasını istemesidir¹¹⁴.

Sanatçıyı asıl üne kavuşturan tiyatro afişlerinin dışında yaptığı çalışmalar arasında çok sayıda kitap kapağı ve logo da bulunmaktadır. Ertel, 1956 yılında San Organizasyon adında bir firma kurarak çalışma hayatını profesyonelleştirmiştir. 1969 yılında ise bu firma San Grafik Atölyesi haline dönüşmüştür (Oral, 2000: 4). Yine aynı yıllar içerisinde İstanbul Alman Kültür Merkezi'nde ilk afiş sergisini izleyiciler ile buluşturmuştur. Türkiye'de açılan bu ilk sergisinin ardından Varşova, Brüksel, Berlin ve Amsterdam gibi dünyanın farklı sanat merkezi şehirlerinde kişisel sergileri peş peşe açılmış ve geniş kitlelere hitap etmiştir (Gümüştekin, 2013: 36; Gürsözlü, 2006: 45).



Resim 78, Mengü Ertel Devlet Tiyatroları “Keşanlı Ali Destanı” isimli Oyun Afişi Çalışması, Uluslararası İstanbul Festivali Afiş Çalışması, Karaca Tiyatrosu “Çöl Faresi” isimli Oyun için Afiş Çalışması, (1973)¹¹⁵

1974 yılında Cannes Film Şenliği organizasyonuna dahil bir afiş yarışmasında yaptığı afiş ile jüri özel ödülünü kazanmıştır. 1975 yılı ise Chaillot Sarayı'nda I.

¹¹⁴ Bkz. <http://menguertel.kimdirkimdir.com/>

¹¹⁵ Sanatçının kişisel dijital portfolyosundan elde edilmiştir. <http://www.menguertel.com/>

Uluslararası Sinema Festivali kapsamında yapılan film afişleri yarışmasında büyük ödül kendisine verilmiştir (Ertel, 1981: 73).



Resim 79, Açılan son Mengü Ertel Sergisi'nden bir Kare

Mengü Ertel'in grafik tasarım alanında açtığı sergileri incelediğimizde yaşamı boyunca retrospektif sergiere mesafeli yaklaşımını görmekteyiz. 1999 yılında Dolmabahçe Kültür Merkezi'nde açtığı son sergisinde ise eserlerini "Büyülmeler" başlığı altında toplamıştır. Sanatçıya dair sergiler halen oğlu Murat Ertel'in küratörlüğünde hazırlanarak devam etmektedir (Ertel, 1988: 8).

Mengü Ertel Türk grafik tasarımında yarattığı orijinal ve kendine has dili ile uluslararası alanda da kalıcı bir başarıya ve üne sahip olmuştur. Sanatçının yaratmış olduğu tarz, kendisinden sonraki kuşakta pekçok grafik tasarımcıyı etkilemiş ve halen etkilemektedir. Mengü Ertel'in üslubunda onu diğer tasarımcılardan farklı kılan kurmuş olduğu Sanat ekolünü de içerisinde barındıran San Grafik Atölyesidir denilebilir. San Grafik, estetik ve çekiciliği, işlevsellik ve verimlilik ile buluşturmayı hedefleyen ve bunu kullanıcı dostu bir yaklaşımla birleştirerek mükemmelliğe yaklaşmayı hedefleyen yaratıcı bir atölye, bir anlamda tasarımcılar için bir okuldur. Bir grafik tasarım firması

olarak San Grafik, henüz grafik tasarım adına söz söyleyecek eğitimli kitlelerin olmadığı Türkiye’de tasarım eğitimini genç kuşaklara aktaran bir eğitim yeridir. O yıllarda tasarıma dair başvuru alan ilk mekanlardan biri olan atölye tasarım alanında uzmanlaşmayı önemseyerek yoluna devam etmiştir. Türkiye gelişmekte olan ülkeler adına henüz reklamcılık alanında sınırlı bir zaman dilimini yaşarken, San Grafik Türkiye’nin en prestijli firmalarının amblem ve logolarına imza atmayı başarmıştır. Kuruma dair portfolyada pek çok ünlü kurumsal logo ve amblem tasarımlarına rastlanmıştır (Hollis, 1997: 7-19; Grafik Sanatı Dergisi, 1985 Sayı:1; Kaptan, 1996: 1-5; İstek: 2004).

Grafikerler Meslek Kuruluşu adına Mengü Ertel’i bir röportajında anlatan grafik tasarımcı Sadık Karamustafa onun için şu sözleri söylemiştir;

“Mengü Ertel’in bir diğer başarısı “grafik” kelimesinin Türk sözlüğüne girmesini sağlamasıdır. Kendisi gerçekten bu uzmanlığa olan farkındalığı artırmıştır. En önemlisi, onun harika posterleri insanlara grafik sanatını tanıtmıştır (Karamustafa, 2000: 1).”

Alıntının ışığında gördüğümüz, aslında Türk grafik sanatı adına başlangıçta çaba sarfeden tüm sanatçıların öncülük görevinde yapması gerekenden daha fazla tanıtım konusunda çaba sarfetmiş olmalarıdır. Henüz grafik tasarım sanatının kabul görmediği ve bilinmediği yıllarda üretim yapılarak Türkiye adına bu sanatın yerleştirilmesi açılan sergiler ve üretilen çok sayıda iş ile gerçekleşmiştir.

Mengü Ertel tarafından tasarlanmış “Keşanlı Ali Destanı” (Resim 77) afiş tasarımının merkezinde Keşanlı Ali’nin siyah gelişi güzel lekeler ile özetlenmiş bir temsili kullanılmıştır. Yeleğindeki zincir detayı, gömleğinin renkli çizgi desenleri genel tasarımı bütünler biçimde yerleştirilmiştir. Ceket, yelek, kasket ve bıyık siyah lekenin

bir parçası olarak beyaz alan üzerine eşit ağırlıkta dağıtılmıştır. Devlet Tiyatroları logosu sarı çerçevenin içerisinde Keşanlı Ali simgesinden ayrıştırılmış bir şekilde kullanılmıştır. Aynı dönemin pek çok tipografik çalışmasına nazaran Mengü Ertel'in afişte oyunun adına özel yaptığı font tasarımı tasarımıyla uyumlu olarak düşünülmüştür. Oyunun adı genel tasarımdan farklı kırmızı renkte kullanılarak vurgulanmaya çalışılmıştır.



Resim 80, Keşanlı Ali Destanı adlı tiyatro oyunu için tasarlanan afiş çalışması, (1999)¹¹⁶

¹¹⁶ Sanatçının kişisel dijital portfolyosundan elde edilmiştir. <http://www.menguertel.com/>

Sanatçının tasarımları arasında tiyatro afişleri sayısal olarak büyük çoğunluktadır. Genellikle kullandığı tasarım dili resimsel ve illüstratif öğeleri soyutlayan simgesel ve öznel bir üslup olarak özetlenebilir. Örneğin, tiyatro afişlerinde oyunun baş karakterini ve başına gelenleri tek bir lekeye ve az sayıda renge indirgeyerek pek çok anlatımı tek bir düzleme sığdırabilir. Afişlerinde kullandığı bu sade ve resimsel anlatım onu Türk grafik tarihinde öne çıkaran önemli bir unsurdur. Kullandığı soyutlamalar çoğunlukla formun özünü kaybetmemesi konusunda dikkatli ve özenli seçilmiştir. Bazı afişlerinde baş karakterin kendine has gömleğini tasarımın bezemesi olarak kullanırken, bazı afişlerinde ise oyunda karakterin yaşayacağı sonu afişine görsel anlamda taşımıştır. Afişlerin teknik alt yapısında taş baskı, ofset baskı ve dijital yöntemler gibi çeşitlilikler mevcuttur. İçerisinde yaşadığı dönemlerdeki teknik değişimlere kayıtsız kalmamış sanatçılar arasındadır. Sanatına dair değişimleri ve yenilikleri hızla takip etmesi kendisini özel kılan diğer bir unsurdur. Ertel'in en önemli yanı kilimler, minyatürler ve geometrik formlar gibi geleneksel formlardan da etkilenmiş olmasıdır. Bu sayede modern ve kendine özgü bir tarz oluşturmuştur.

5.2.10. Sait Maden ve Eserleri

Sait Maden “Simgeler” adı altında yayımladığı logo tasarım kitabı ile Türkiye’de bu anlamda yapılmış ilk yayını Türk grafik tasarımına kazandırmıştır. Yayımlanmasının 23 yıl sonrasında bir retrospektif sergiye de dönüşen yayın, 500 adet logo tasarımından üretilen 200’ünü kronolojik bir seçki ile seyirciler ile buluşturmuştur. 1990 yılında yayımlanan kitap bu sayede 2013 yılında bir sergiye dönüşmüştür (Maden, 1979a: 91-93; Maden1979b: 99-100).

2014 tarihinde grafik tasarımcı olarak 60. Yılıını dolduran Sait Maden, çok sayıda logo, yüzlerce afiş tasarımı ve binlerce kapak tasarımı ve illüstrasyon yapmıştır.

1950’li yıllardan günümüze değin sanatçının ürettiği tasarımları Türkiye’nin görsel kimliğinin oluşmasında büyük pay sahibi belgelere dönüşmüştür. Sanatçıya dair halen kullanılan ve beğenilen logo tasarımları şunlardır; İnkılap Kitabevi, Gazeteciler Cemiyeti, Varlık Yayınları, Akbank ve Basın İlan Kurumu...vb. (Akçura, 1984: 8-11)



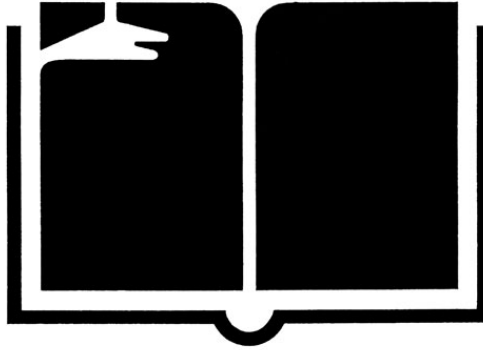
Resim 81, Sait Maden Kitap Kapağı Çalışmaları Örnekleri, (1970-75)¹¹⁷

İlk simge çizimini 1954 yılında yaptığını anlatan Maden, iyi bir gözlemci, araştırmacı ve uygulamacı olduğunu vurgulamıştır. Yüzlerce simge çizen ve çok sayıda kuruluşun başlangıç ve bitişine mesleki anlamda tanık olan sanatçı, simgelerin büyük çoğunluğunun üç ila 5 yıl arasında yok olduğunu ve kullanılmamaya başladığını söylemiştir. Sanatçı Türkiye’deki iş ve emek yapılanması hakkında şunları söylemiştir;

“Ülkemiz sağlıklı bir anapara birikimine, iş ve emek örgütlenmesine, para akışına hazır değil daha. İş kuran da, iş gören de sürekli bir çalkantı içinde gününü kurtarmaya bakıyor. Batının yerleşmiş, oturmuş, sarsılmaz bir yapıya kavuşmuş kurumları yok bizde. Grafik tasarımcı için zor bir çalışma ortamı.” (Maden, 1981: 74)

¹¹⁷ Milli Kütüphane görsel arşivinden taranmıştır. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>

Sait Maden Türkiye grafik tasarımı adına önemli bir diğer önemli yayını daha kazandırmıştır. 1979 yılında “Başlangıcından Bugüne Türk Grafik Sanatı” adlı kitap yayınına yazmaya başlamıştır. Çalıştığı bu önemli proje, Türkiye adına grafik tasarıma bir tarih yazma, kısacası bir geçmiş oluşturma açısından önemlidir. Yürüttüğü bu araştırmaların ilk bölümü Çevre Dergisi tarafından yayımlanmıştır (Maden, 1982: 77). Zaman ve mali destek yoksunluğu sebebiyle Sait Maden tarafından başlatılan Türk grafik tasarım tarihi yazımı projesi tamamlanamamıştır. Maden, 1830 sonrası kronolojik inceleme bölümünü özet olarak yayımlamıştır.



Resim 82, P.E.N Yazarlar Derneği Logo Çalışması, (1979)¹¹⁸



Resim 83, Sait Maden tarafından tasarlanan logo örnekleri

¹¹⁸ Milli Kütüphane görsel arşivinden taranmıştır. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>



Resim 84, Sait Maden retrospektif “grafik simgeler” sergi afişi çalışması, (2013)¹¹⁹

Sait Maden tarafından tasarlanan simgelerde en önemli unsur dengedir. Bu denge kullanılan şekiller içerisinde toplanarak dağınık yapı engellenir. El piktogramında en fazla 3 parmak kullanılmıştır. Parmakların yalnızca alt bölümleri yuvarlanarak çevresindeki daireye referans verir nitelikte özetlenmiştir. Yıldızın alt ayaklarının uzatılması da dairesel alanda kullanılan alanda siyah beyaz dengesini destekler niteliktedir (Resim 83).

Sait Maden’in tasarımlarına dair yapılan araştırmalar ve yazılardan bir tanesinde Aslan Kaynardağ onun tasarımları ile İhap Hulusi’nin tasarımları arasında benzerliklere değinmiştir. İhap Hulusi afiş tasarımı anlamında kendisini kabul ettirmiş bir sanatçı olarak anılırken Sait Maden ise kitap kapağı ve yayıncılık anlamında Türk Grafik Sanatında öne çıkmıştır olarak makalede anılmıştır (Köksal, 1999: 56-57).

¹¹⁹ Ömer Durmaz arşivinden elde edilmiştir.

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi’nde Sait Maden ile ilgili inceleme bölümünde sanatçı Türkiye’de kitap kapağı tasarımlarına grafik ürün niteliği kazandıran ilk grafik tasarımcı olarak anılmaktadır. Sadık Karamustafa, Sait Maden’i tanımlarken; “Çağdaş tipografi anlayışını Türk grafik tasarımına kazandıran tasarımcı” denmesinin doğru olacağını belirtmiştir. Bunun sebebi Sait Maden’in kendi tasarladığı yazı karakterleri ile tasarım yapan bir sanatçı olmasıdır. Sanatçı, günümüze elliye yakın yazı karakteri yani font bırakmıştır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi; Margolin, 2012: 123).

Maden’in tasarladığı kurumsal kimlik ve logo tasarımlarında en aza indirgenmiş simgesel ve metaforik bir grafik dilden söz edemeyiz. Sanatçı Türkiye adına modern grafik tasarım tarihi ve tipografi konusunda tarih yazımını ilk başlatan tasarımcı olarak anılmalıdır.



Resim 85, Mengü Ertel tasarımı olan TRT Radyo Televizyonu ilk Logo Çalışması, (1983)¹²⁰

Sanatçı tasarladığı simgelerin tanımını yaparken süreci şu şekilde ele almıştır;

“Simge bir bilgi dağarcığıdır... En aza indirgenmiş biçimsel öğeler (bir iki harf, bir iki çizgi, yalınlığın sınırını zorlayan bir iki leke) izleyicinin önüne varlık serer... Plastik sanatların bütün türleri içinde en aza indirgenmiş gereçler ile yaratılan tek türüdür... amacı; bir fikrin, bir buluşun en dolaysız, en yalın, en kestirme durumunu, kavranması çaba gerektirmeyen her türlü basılı mecraaya elverişli hale getirerek çizmektir...” (Maden, 1981: 6)

¹²⁰ TRT Arşivinden edinilmiştir. <http://www.trtarsiv.com/>

Sanatçıya dair 2013 yılında düzenlenen retrospektif serginin düzenleyiciliği Ömer Durmaz tarafından yapılmıştır. Sergiye dair hareketli ve basılı grafik tasarımlar Miraç Göldoğan ve sergi danışmanlığı ise Volkan Ekşi tarafından üstelmiştir. Sait Maden'a dair tüm logo tasarımları yeniden vektörel halde çok sayıda tasarımcı tarafından yeniden çizilmiştir. Türk grafik tasarımı adına sanatçının tüm tasarımlarının arşivlenmesi önem arz etmektedir. Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarım bölümü tarafından organize edilen sergide Sait Maden'e dair eserler gelişen yeni dijital teknolojiler ile güncellenmiştir¹²¹.

Sait Maden'in çalışmaları arasında logo, simge, amblem ve yazı karakteri tasarımları büyük çoğunluktadır. Dönemin ses getiren yayınevlerinin birçoğunun logo tasarımı kendisine aittir. İhap Hulusi ile afiş dilinin çoğunlukla benzer olduğu konusunda yaklaşımlar bulunan Maden'i ayırtıran yayıncılık alanında yaptığı çalışmalardır. Türkiye'de modern anlamda tipografiyi simgesel anlamda kullanan belki de ilk tasarımcılardan biridir denilebilir. Metaforik, öznel ve simgesel yaklaşımları ile sunulabilecek en özet görseli oluşturmak onun tasarım dilini özetler.

5.2.11.Turgay Betil ve Eserleri

Turgay Betil, 1940 yılında doğmuş, 1959-1960 yılları arasında o dönemde DGSA olarak anılan Dekoratif Sanatlar bölümünde eğitimine başlamış olan sanatçı, 1965 yılında bu okuldan birincilik derecesi ile mezun olmuştur (Özkan, 2003: 74; Özkal, 1994: 69).

¹²¹ Bkz. <http://www.biyografi.net/kisiyrinti.asp?kisiid=1079>



Resim 86, Turgay Betil'in gelişim dönemine ait afiş tasarımları (1980 ve sonrası)¹²²

Akademide eğitim gördüğü yıllardan itibaren çok sayıda gazete ve dergide karikatür çizerek sanat hayatına başlayan Betil, pek çok karma karikatür sergisinde de yer almıştır. 1969 yılına kadar çalışmalarını Ankara'da sürdüren sanatçı, 1973 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nin Aspen kentinde düzenlenen tasarım konferansına çağırılmasına rağmen ekonomik olanaksızlıklar sebebiyle katılamamıştır. Doktora eğitimini Mimar Sinan Üniversitesi'nde tamamlayan Betil, aynı üniversitede öğretim görevlisi olarak çalışmalarını sürdürmüştür (Krasner, 2008: 120).

¹²² Fotoğraflar: Levent Tuna Arşivi, Grafik Tasarım Dergisi, Sayı: 11, Ağustos 2007



88. Bütünleşen resimler, "Masallar-Tales"74'ün yer alan çalışmalarıdır. Kapsak çalışması: Paris'te özel bir koleksiyonda yer almaktadır (Çalışmalar Mithat Betil'ye aittir, Erişim: 08.08.2017).

Resim 87, Masallar konulu kitap tasarımı çalışmaları, (tarihleme yapılamamıştır)¹²³

1978 yılında Grafikerler Meslek Kuruluşu'nda kurucu üyeler statüsünde olan sanatçı, akademisyenliği 1983 yılında bırakmıştır ve kendi işlerine serbest olarak devam etmiştir. Projelerinde aktif rol aldığı ajanslar; Manajans, Repro, San Grafik, Yeni Ajans ve Rota Reklamcılık olarak sayılabilir (Küçük, 2003; Maden, 1979: 91-93; Maden, 1979: 99-100).

Üretimde bulunduğu kısa süre boyunca, Efes Pilsen firması kampanyası ile ikinci kuşak önemli tasarımcılar arasında değerlendirilmektedir. Yaptığı afiş çalışmaları Polonya ve İtalya gibi ülkelerde afiş müze koleksiyonlarında halen sergilenmektedir¹²⁴.

Turgay Betil'in çalışmalarında dikkat çeken unsurlardan en önemlisi; illüstrasyonu çalışmalarının merkezine yerleştirmesidir. Buna ek olarak yaptığı tasarımlarda mizahi öğelere sıklıkla yer vermiş, özellikle tasarladığı kitap kapakları ve

¹²³ Fotoğraflar: Levent Tuna Arşivi, Grafik Tasarım Dergisi, Sayı: 11, Ağustos 2007

¹²⁴ Bkz. <http://reklamaemekverenler.blogspot.com.tr/2008/12/turgay-betil.html>

afişlerinde konuya dair mutlaka bağlantı kurulabilecek bir espriyi tasarımının içerisine gizlemeyi tercih etmiştir (Özmen, 2006: 55).



Resim 88, “Sigara Sağlığı Zararlıdır” konulu Afiş Çalışması, (1980)¹²⁵

Turgay Betil tarafından tasarlanan “Sigara Sağlığı Zararlıdır” afişi slogan ve imaj dengesinin eşit ağırlıkta kullanıldığı örneklerden biridir. Yukarıdan aşağı iki bölüme ayrılmış olan yerleşimde sigara imajı üzerinde kırmızı dikkat çekici bir çarpı işareti ile aşağı bölüme konumlanmıştır. Yine aynı renkteki bir kare üst bölümde beyaz dikkat yazısını öne çıkarmak için kullanılmıştır. “Sigara Sağlığı Zararlıdır” sloganının tamamına ait “a” harfleri aynı şekle referans vererek okumayı zorlaştırmayan bir sarı kuru kafa ile ölümü yazı ile sembolleştirmiştir. Sarı ciğerlerin sigara sonrası aldığı renge

¹²⁵ Fotoğraflar: Levent Tuna Arşivi, Grafik Tasarım Dergisi, Sayı: 11, Ağustos 2007

referans olarak kullanılmaktadır. Slogan sarı bir biçimde yeniden tekrarlatılarak vurgu sağlanmıştır.

Ankara’da Grafika adlı ajansta Turgay Betil ile çalışan Savaş İncir, Oğuz Tıǧlı’ya dair anılardan oluşan bir bölümde kendisinin yaptığı bir müşteri görüşmesinden şöyle bahsedilmiştir;

“Bir saat kadar önce, günlerdir özenle ve keyifle hazırladığı poster taslaklarını sunmak için Ankara’daki ünlü bir makarna fabrikatörü olan Niyazi Mermutlu’ya gitmişti. Giderken pek keyifliydi, çünkü koltuğunun altındaki işler gerçekten çok güzeldi. Ama dönüşü pek keyifli olmadı. Elindeki dörde parçalanmış poster eskizlerini masamın üzerine fırlattı...”

Sanatçı Ankara’da verimli bir iş potansiyeli olmasına karşın iş arkadaşları ve müşterilerden yana sorunlar yaşadığından ve kendisini yeterince anlatamamasından sıklıkla şikâyet etmiştir. Fakat yine de Turgay Betil’in meydana getirdiği eserler kendine özgü üslubu ve takip edilebilir tarzı ile Türk grafik tasarım sanatı adına emsal teşkil etmektedir.

Turgay Betil’in eserlerine baktığımızda genellikle tipografi ve imaja eşit ağırlıkta önem verdiğini görmekteyiz. Genellikle yukarıdan aşağıya eşit oranlı bölünmüş grid sistemi ile çalışan sanatçının, eserlerinde siyah arka plan ağırlığı da göze çarpmıştır. Ana renkler arasındaki renk geçişlerini öne çıkarmak istediği imaj ve çizimin üzerinde kullanmayı planlayarak gerçekleştirmiştir. İlk dönem eserleri ve son dönem eserleri arasında büyük bir üslup farkına rastlanmamıştır. Ofset baskı teknikleri ile çoğaltılan eserlerinin çoğunda slogan bölümlerinde tipografik oyunlara da sıklıkla rastlanmıştır. Harflerin yerine yerleştirdiği görseller ile yaptığı vurgular yazıyı da eserlerinde görsel bir eleman olarak düşündüğünün en önemli göstergesidir.

5.2.12. Sadık Karamustafa ve Eserleri

Sadık Karamustafa, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi grafik tasarım bölümünde eğitim görmüştür. Mimar Sinan Üniversitesi'nde yaptığı yüksek lisans ve sanatta yeterlilik çalışmaların ardından 2005 yılında doçentlik ünvanını almış, 2011 yılında profesör olmuştur. 1989 yılında başladığı öğretim görevliliği konumuna 1997 yılında başladığı Uluslararası İstanbul Grafik Tasarım (Grafist) proje yöneticiliği konumunu da eklemiştir (Karamustafa, 1997, Karamustafa, 1999a).

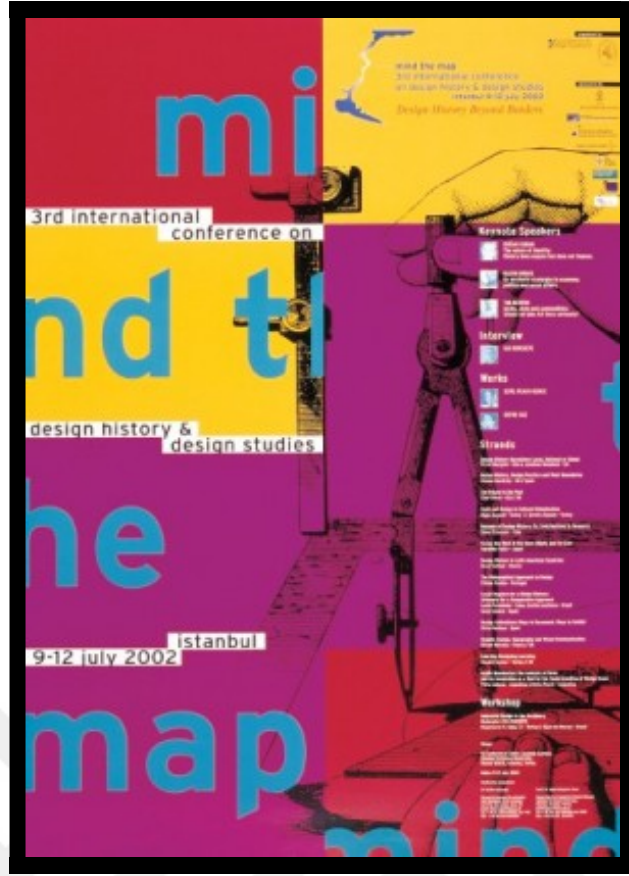


Resim 89, Sadık Karamustafa Afiş Çalışması Örnekleri

1967 ve 1979 yılları arasında sanatçı çok sayıda reklam ajansı ve yayınevlerinde çalışmıştır. 1979 ve 1999 yılları arasında serbest tasarımcı olarak üretimini sürdüren Karamustafa, 2000 yılında kızı Ayşe Karamustafa ile “Karamustafa Tasarım”ı kurmuştur. Ajansın müşterileri arasında; kültür merkezleri, müzeler, sanat galerileri, yayınevleri, sivil toplum kuruluşları ve ticari şirketler bulunmaktadır. Sanatçıya ait portfolyosunda bulunan tasarım çeşitleri içerisinde, afiş tasarımları, kitap kapağı

alışmaları, kurumsal kimlik düzenlemeleri, kataloglar ve fuar tasarımları bulunmaktadır (Karamustafa, 1999b: 74-82).

Sanatçının görev aldığı sergi tasarımı projeleri çoğunlukla arkeoloji, edebiyat, tarih, güzel sanatlar ve fotoğraf gibi farklı alanlardaki konular üzerinedir. Sanatçının eserleri pek çok kişisel sergi ile yurtdışında da sergilenmiştir. Bunlardan bazıları; Fransa Grenoble Pablo Neruda Kütüphanesi (1988), İran Tahran Niavaran Kültür Merkezi (1999), Japonya Osaka DDD Galeri (2002) ve Tokyo Ginza Grafik Galerisi (2003), Nagoya Tasarım Müzesi olarak belirlenebilir. Düzenlediği uluslararası sergilerin haricinde yurtiçinde Diyarbakır, İzmir, Bursa gibi şehirler de de kişisel sergiler açmıştır. 1981 ve 2010 yılları arasında Grafikerler Meslek Kuruluşu’nun düzenlemiş olduğu karma sergilere yaptığı en iyi tasarımları göndererek grafik tasarımın çeşitli dallarında 50’den fazla ödöl almıştır. Kore Asya Grafik Afiş Trienali’nde 2000 yılında jüri özel ödölünü alan tasarımcı, Bulgaristan’ın Filibe kentinden de fuar afişleri konusunda özel bir ödöl kazanmıştır. Uluslararası yarışma, sergi ve etkinliklere danışman, atölye yöneticisi ve konuşmacı olarak davet edilmiş ve katılım sağlamıştır. 1995 ve 1999 tarihleri arasında Grafik Tasarım Dernekleri Uluslararası Konseyi “İcograda”da başkan yardımcılığı görevinde de bulunmuştur (Karamustafa, 2000: 60-61; Karamustafa, 2002: 26-33).



Resim 90, “3rd International Conference on design history and design studies”, 3. Uluslararası tasarım tarihi ve tasarım çalışmaları konferansı afiş çalışması, (2002)

Sadık Karamustafa tarafından tasarlanan “Üçüncü Uluslararası Tasarım Tarihi ve Tasarım Çalışmaları” (Resim 90) görsel afiş çalışması sanatçının öznel dilini özetler niteliktedir. Soldan sağa ikiye eşit oranlarda bölünmüş bir grid sistemi tasarım üzerinden rahatlıkla görülmektedir. Yukarıdan aşağıya da dört eşit parçaya bölünen tasarımda, sarı ve mor gibi birbirlerine zıt renklerin kullanımı eseri çarpıcı hale getirmektedir. Kırmızı ve sarı renkler dikkat çekici özellikleri ile yukarı ve aşağıda gözün okuma yönüne göre ikiye bölünmüş alanlara yerleştirilmiştir. Mavi harfler tipografik bir unsur olarak tasarımın dengesini sağlamak amacıyla yerleştirilmiştir ve okunma özelliği bulunmamaktadır. Eserlerinin çoğunda bir kolaj etkisi mevcuttur. Adeta kağıttan kesilmiş ve büyük bir denge içerisinde yüzeye serpilmiş olduğu intibasını izleyiciye yaratırlar.



Resim 91, Sadık Karamustafa Sempozyum, Festival ve Propaganda Afiş Çalışmaları

Örnekleri

Sanatçının eserlerindeki renk skalaları incelendiğinde göze parlak neon renkler ve hareketli tipografik kullanımlar çarpmaktadır. İlk dönem eserlerindeki tipografik problemler son dönem çalışmalarında aşılmış görünmektedir. Eserlerinde Pop sanatına dair etkileşimler görmek de mümkündür. Andy Warhol tarafından yapılan 4 renkli Marilyn Monroe çalışmalarına göndermeler de bulunan afiş çalışmaları halen farklı özel koleksiyonlarda saklanmaktadır (Kanburoğlu, 2003: 8). Bu renksel yaklaşımlar ancak ilk dönem eserlerinde görülmemektedir. Daha statik, kare ve dikdörtgenler ile sınırlandırılmış, koyu renkli tasarımlar ilk dönem işlerinde göze çarpmaktadır.

Çoğunlukla ofset baskı tekniği ile çoğaltılan eserleri içerisinde farklı yazı dilleri ve yerleşim anlamında farklı aksların kullanılması sanatçının en dikkat çekici özelliğidir.

5.2.13. Gülümser Aral Üretmen ve Eserleri

Türk grafik tasarım tarihi adına hakkında oldukça az araştırma yapılmış sanatçılardan olan Gülümser Aral Üretmen, 1950'lerin erkek egemen sektöründe kendisine özel bir yer edinmiştir. Kendisi hakkında bulunan az sayıda araştırma ve arşiv incelemesi çalışmalarından birisi de akademisyen Ömer Durmaz'a aittir. Çağdaş kadın grafik tasarımcılar Türkiye'de 1970'ler sonrasında sektör ve akademi adına görünür olmaya başlamışlardır. 1990'lardan sonra kadın tasarımcıların sektör adına kazandıkları uluslararası başarılar döneminin başladığını görmekteyiz (Jury, 2012: 1-5).

Tasarımcıya dair ilk işlere bakıldığında 1950'li yıllara ait Denizyolları sefer tarifelerine dair yapılan illüstrasyonlarda izlerine rastlamaktayız. Bursa'da dünyaya gelen sanatçı daha sonraki yıllarda ailesi ile İstanbul'a taşınmıştır. Çizim yeteneğinin erken keşfedilmesi sayesinde henüz lise öğrencisiyken Babıali'de ressam olarak istihdam edilmiştir. 1944'ten 1953'e kadar Türkiye Yayınevi bünyesindeki "Ev-İş" dergisi için moda çizimleri yapmıştır. O yıllara dair örtü, yastık, kadın ve çocuklara dair giyim eşyalarının illüstrasyon çizimleri altında hep onun imzasına rastlarız. II. Dünya savaşı döneminde moda dergilerinin azlığı sebebiyle çizdiği giysi tasarımları Akşam Sanat öğrencileri tarafından hayata geçirilerek değerlendirilmiştir.



Resim 92, “on the Denizyolları... Turkish Maritime Lines” Afiş Tasarımı, Gülümser Aral Üretmen, (1953)¹²⁶

1949 yılında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi (Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Akademisi) afiş atölyesi bölümünün sınavlarına girerek kazanan sanatçı, öğrencilik yıllarında da Babıali için çalışmayı sürdürmüştür. Sabri Berkel, Zeki Faik İzer ve Emin Barın gibi afiş sanatına gönül vermiş tasarımcılar tarafından hazırlık eğitimi verilen sanatçı, eğitimini Zeki Faik İzer’in afiş atölyesinde sürdürmüştür (Jury, 2012). Paris’ten gelen teklif sonucunda, yüksek lisans yapmak istediye de dil sorunu sebebi ile ailesi tarafından izin verilmemiştir. O yıllarda desen çizimi ve kompozisyon tasarım mesleğini yapmak için günümüzden çok daha fazla önemliydi. Bu sebepten ağır bir eğitim sürecinden geçen Üretmen, fikir eskizlerine önem veren bir tasarım disiplinine sahip olarak çalışmaya özen göstermiştir. Dönemin en önemli uluslararası tasarım dergisi Alman “Gebrauchsgraphik” o dönemin tasarımcıları için bir yol haritası

¹²⁶ Ömer Durmaz arşivinden edinilmiştir.

olmuştur. 1951 yılında mezun olan sanatçı, 1952'ye kadar alanında isim yapmış çok sayıda sanatçı ile beraber çalışmıştır. Bunların arasında; Celal Esat Arseven, Zeki Faik İzer, Ramiz Gökçe, Mualla Eyüboğlu, Halil Dikmen ve Albert Gabriel gibi önemli isimler de vardır. Topkapı Sarayı için hazırladığı Osmanlı yeniçeri ve mehter kıyafetleri bilinen çalışmaları arasındadır. 1952 yılında Garanti Bankası afişi ile ilk kez ödül kazanan kadın grafik tasarımcı olarak tarihe geçmiştir. 1953 yılından itibaren Denizcilik Bankası'nın ilk resmi "ressam" ı olarak grafik tasarımlar yapmaya başlamıştır. 1954 sonrasında "Halkla Münasebetler Müdürlüğü" neşriyat bölümünde reklam propaganda ressamı olarak görevine devam etmiştir (Durmaz, 2016).



Resim 93, Türkiye Garanti Bankası için yapılmış “Büyük İkramiye 100 000 lira afiş çalışması, (1953)¹²⁷

¹²⁷ Ömer Durmaz arşivinden edinilmiştir.

Denizciler Bankası için sanatçı öncesinde yapılan görsel tasarımlar incelendiğinde, görsel bütünlükten uzak bir tasarım anlayışının hakim olduğunu görmekteyiz. Sanatçının yaptığı tasarımlar hem görsel bir tutarlılık sunarken hem de halkın deniz ulaşımı konusunda bilgilenmesine ve belirli bir algı çerçevesinde belleğinin şekillenmesine katkıda bulunmuştur. Bu dönemde bankanın verdiği görsel işler konuları bakımından oldukça çeşitlilik göstermektedir. 1960 sonrasında eşinin işi sebebiyle ülke dışında uzun yıllar kalması gereken sanatçı, bu süreç içerisinde mesleğini geliştirmek adına orada incelemelerde bulunmuştur. Yunanistan, Almanya, Lübnan ve İngiltere gibi ülkelerde bulunmuştur. Bizans sanatı tarihi, hiyeroglifler ve Mısır sanatı tarihine özel ilgisi olduğunu belirten sanatçı, “ülkemizin tarihi ve yerel zenginliklerinin sanatçılar adına büyük bir kaynak teşkil ettiğini” de her fırsatta belirtmiştir.

Sanatçının ilk dönem eserlerinde estetik bir hassasiyet göze çarpmaktadır. Genellikle kullanılan kadın ve erkek çizimleri, sulu boya ve desen kurallarının tamamına uygun ve eğitilmiş bir elden çıktıklarını gözönüne sermektedir. Giderek gölgelendirme ve ışık anlamında gelişim gösteren tasarımlar, sanatçının gelişim dönemi eserlerine denk gelmektedir. Artık eserlerde profesyonel renk geçişleri ile koyu ve açık tonlar yerli yerindedir. Bu etkinin doğru kullanılması eserlere güçlü bir üç boyut etkisi vermeye başlamıştır. Fon tasarımı sanatçı için en az ön plan kadar önemlidir. Çoğunlukla afiş ve reklam çalışmalarında ön planda koyu ve çarpıcı renkler kullanmaya özen gösteren Üretmen, sulu boya ve guaj tekniği ile illüstrasyonlarını gerçekleştirmiştir. Taş baskı ve dönemin ofset baskı teknikleri ile çoğaltıran tasarımlar ve afişler önemli bankalar ve şirketlere aittir.



Resim 94, Deniyolları için yapılmış İllüstrasyon çalışması, Gülümser Aral Üretmen, (1955)¹²⁸

Denizcilik Bankası dışında, Garanti Bankası, THY, Dünya Gazetesi, Şişe-Cam, Şeker Fabrikası, Paşabahçe, Turizm Bakanlığı, Limanlar, Liman Lokantası, Yalova Termal Kurumları, için çok sayıda afiş, takvim, pul, logo ve broşür tasarımı yapmıştır. Bunun haricinde Kemal Bilbaşar'a ait olan "Kurbağa Çiftliği" isimli kitapta da illüstrasyon çizimlerine rastlanmıştır. Çocuk kitapları çalışmaları sanatçının son dönem işlerinde mevcuttur. Öncesinde yer alan banka ve önemli kurum çalışmalarına dair arşivler bu çalışmalara oranla daha kolay erişilebilir durumdadır.

¹²⁸ Ömer Durmaz arşivinden edinilmiştir.



Resim 95, Denizyolları afiş çalışması, Gülümser Aral Üretmen, (1957)¹²⁹

Sanatçının ilk dönem çalışmalarında çok çeşitli görsel eleman kullanılmasına rağmen görsel hiyerarşiye dair ince bir hassasiyetin varlığı dikkat çekmektedir. Renkler ve gölge kullanımı sanatçının aldığı desen eğitiminden derin izler barındırmaktadır. Renk seçimleri konusunda arka plan ve ön plan hassasiyeti dönemin vurgu anlamında içeriğe olan dikkatli yaklaşımını gözler önüne sermektedir. Gelişim dönemi eserlerinde ise illüstratif çalışmaların ağırlık kazandığı gözlenmiştir. Sanatçının görsel çalışmalarında dönemi tasvir eden giysili hanım ve beyler çoğunlukla mutlu bir biçimde kadrada gülümser şekilde resmedilmiştir. Bu dönemde renklerde bir yumuşama ve yumuşak göz yormayan tercihler göze çarpmaktadır. Sanatçının son dönem eserlerinde

¹²⁹ Ömer Durmaz arşivinden edinilmiştir.

ise teknik gelişmelerin çoğalmasında bir sadeleşme söz konusudur. Kullanılan elemanlar ve afiş üzerindeki teknik yerleşim artık fazlalıklardan arındırılmış ve işlevsel bir hal almıştır. Konu anlamında farklılaşmalar daha ağırlıklı olarak son dönem eserlerinde dikkat çeker. Yerleşim anlamında sadeleşen eserler, konu anlamında geleneksel motiflere ve minyatürlere doğru bir tercihe doğru yol almıştır.

5.2.14. Bülent Erkmen ve Eserleri

Bülent Erkmen, Türk grafik sanatı adına pek çok farklı alanda eserler meydana getirmiş bir sanatçıdır. 1947 doğumlu sanatçı, Orta Doğu Teknik Üniversitesi İdari Bilimler Fakültesi'ni bitirdikten sonra İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi'ni 1972 yılında bitirmiştir. 1968 ve 1973 tarihleri arasında Akademi'ye bağlı olan Devlet Film Arşivi'nin genel sekreterliğini yapmıştır (Korkut, 1988, 1-7). Ulusal sinema ve film dergilerinde de çalışan Erkmen, Altın Koza Film Festivali gibi prestijli festivallerde de jüri üyeliği görevinde bulunmuştur. Basın ve Tv reklamları alanında çalışan sanatçının ürettiği eserler arasında; amblemler, afişler, dergi ve kitap kapakları, broşürler, pullar, takvimler, ambalajlar ve etiket tasarımları bulunmaktadır. Bunlar haricinde çok sayıda duvar panosu ve sergi düzenlemesi çalışmaları da olan ender grafik tasarımcılardandır (Bayıç, 1988: 13-15). Çok sayıda ulusal ve uluslararası ödüle sahip sanatçı, araştırmalar ve yayınlarda daha çok çalıştığı devlet tiyatrosu çalışmaları ile yer almıştır. Türk tiyatro afişlerinde oluşturmaya çalıştığı benzersiz öznel yaklaşımı ile tarzı incelemeye değerdir (Köksal, 1995: 28-31; Köksal, 1993: 20-22; Öznur, 2010)



Resim 96, Bülent Erkmen İstanbul Logo Çalışması¹³⁰

Bülent Erkmen tarafından tasarlanan İstanbul logosunda (Resim 95) İstanbul'un tüm karmaşası siyah beyaz bir labirent içerisinde gösterilmiştir. İstanbul yazısı dikkatli bakıldığında labirent içerisinden okunabilmektedir. Dik bir dikdörtgen içerisinde toplanan bu tasarım şehri en özet biçimde bir logo içerisine sığdıran akılcı bir tasarımıdır.

Bülent Erkmen'in tarzı; iletişim bilimleri ile doğrudan ilişki içerisinde tanımlanmalıdır. Toplumda yerleşik olan algılama biçimlerini kendisi için yola çıkma noktası olarak belirlemiş bir sanatçıdır. Aktarması gereken bilgi ya da mesajı direk vermeyi tercih etmeyen Erkmen, alışılmışın dışında bir kişisel kodlama ile görüntülerin anlamını seyircilere çağrıştırmayı tercih etmiştir (İskender, 1992:1-3). İzleyenin tasarımı algılamak üzere gösterdiği bu çaba onu tasarımın adeta bir parçası yapmaktadır (Gombrich, 2002: 54).

Sanatçıya dair yapılan üslup araştırmaları sonucunda; 1991-1992, 1993-1994, 1995-1996, 1996-1997, 2001-2002, 2002-2003 ve 2003-2004 seneleri arasında İstanbul Devlet Tiyatroları için çok sayıda tiyatro afişi serisi oluşturan sanatçının üslubu

¹³⁰ Sanatçının kişisel arşivinden edinilmiştir.

incelenmiştir (Gayret, 2011). Bu afişler haricinde sanatçının özel tiyatrolar için yaptığı afişler de sınıflanarak değerlendirilmiştir. 1980'ler Türkiye adına tasarımda postmodern öğelerin ağırlık kazandığı yıllar olarak tanımlanmıştır. Postmodernist tasarımlara hâkim olan eğlenceli ve hareketli geometri, üst üste konumlandırılmış formlar, rastgele yerleştirilmiş ışık, yansıma çizgiler, çoklu katmanlar, birbiriyle çelişen renk kullanımları, parçalanmış fotoğraf kullanımları ve okunaklılığı zorlayan tipografik kullanımların dışında Erkmen'i farklı kılan konulara olan yaklaşımıdır (Ulugay, 2002: 6). Erkmen'in tasarımları, varolan bütünlüğü parçalamaya, düzeni bozmaya ve o bozuk düzen içerisinde yeni bir anlam yakalamaya odaklanır. Bilinçli olarak parçalara ayırdığı kısımları kendi özerk tasarım dilinin bir ifade haline getire sanatçı, seçtiği dahiyane kadraj ile fotoğraf ve tipografiyi daima uyumlu bir biçimde ele almıştır. Yaptığı tiyatro afişlerinde birincil amacı; izleyicinin oyunun konusundan çok İstanbul Devlet Tiyatrosu oyunlarına yönelmesini ve o görsel algı devamlılığına alışmasını sağlamaktır. Bu yüzden her seride benzer tasarım öğeleri ile tasarımda sürekliliği sağlamıştır. Yaptığı tasarımlar ile çağrışımlar yaratmak onun aslında birincil amacıdır (Erkmen, 1991: 23-38; Erkmen, 1992; Erkmen, 1994; Erkmen, 1997a; Erkmen, 1997b, Erkmen, 2002: 58-74).

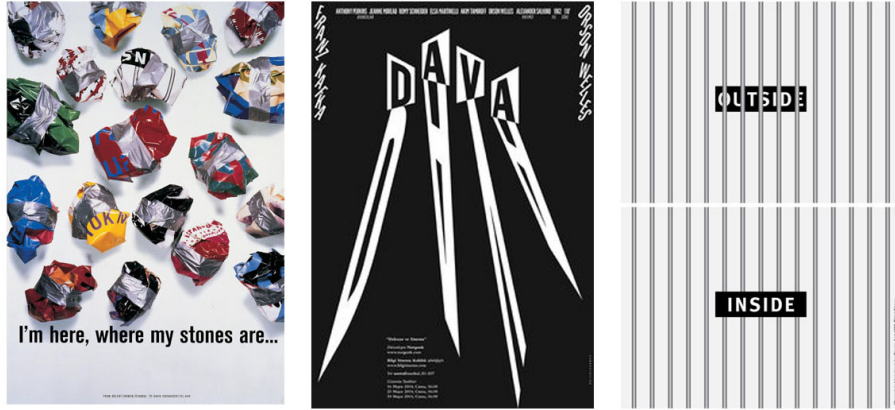


Resim 97, Bülent Erkmen İstanbul Devlet Tiyatrosu ve Özel Tiyatro Afiş Tasarım

Örnekleri ve Sosyal Sorumluluk Afiş Çalışmaları¹³¹

¹³¹ Sanatçının kişisel arşivinden edinilmiştir.

Bülent Erkmen, 1990 ve 2000 yılları arasında yaptığı tasarımları her iki yıllık dönemde bir beş kişisel sergi ve bir kitap ile biraraya toplamıştır. En son 2000 ve 2004 arasında yaptığı çalışmaları “Son İşler” başlığı altında sergilemiş ve kitaplaştırmıştır. 2004 yılı sonrasında yaptığı çalışmalar ise “Son İşler 2” sergi başlığı altında Milli Reasürans Sanat Galerisi’nde 2012 yılında sergilenmiştir (Becer, 2007: 37). Sanatçının 15 yıl süresince devam ettirdiği ve farklı metaforlar ile çağrışımlar yarattığı Arredamento Mimarlık dergisi kapakları, İstanbul Devlet Tiyatrosu Afişleri, Osmanlı Bankası Müzesi sergileri tasarımları, uluslararası etkinlikler için yaptığı afişler ve kitaplar, Frankfurt Kitap Fuarı Konuk Ülke Türkiye tasarımları, Becoming İstanbul tasarımları ve Kahve Dünyası için tasarlanan çikolata serisi tasarımları bu sergi kapsamında bulunan işler arasında sayılabilir. Serginin ayrılan bir bölümünde Bülent Erkmen’e dair “Gazete Tasarım Günleri” kapsamında yaptığı röportajın video filmi de sergilenmiştir (Erkmen, 2003: 215).



Resim 98, Bülent Erkmen Son Dönem Çalışmalarına Ait Afiş Çalışması Örnekleri¹³²

¹³² Sanatçının kişisel arşivinden edinilmiştir.

Halen tasarımlarına devam eden sanatçı, İstanbul Kültür Sanat Vakfı, İstanbul Festivali'nin tanıtım afişlerini ve kurumsal kimlik danışmanlığını 2013 yılında üstlenmiştir. Farklı sanat dallarına dair ünlü isimlerin desenleri, tasarımları, el yazıları Bülent Erkmen danışmanlığından biraraya getirilmiştir. Bu tasarımların dışında, 41. İstanbul Müzik Festivali afiş görseli de Sarkis ve Bülent Erkmen ortaklığında hazırlanmıştır. Afişte bir Sarkis'e ait bir parmak izi ve el yazısı bulunmaktadır (Efnan, 2006: 1; Erbay, 2001; Erinç, 1994: 7-15; Erdem, 2005: 145; Erkmen, 1983: 90-94).

32. İstanbul Film Festivali afişinde senarist, yönetmen ve fotoğraf sanatçısı Nuri Bilge Ceylan'ın “uykusuz gece” isimli fotoğrafından yaptığı tasarımı Bülent Erkmen şöyle anlatmıştır;

“Uykusuz bir gecede baktığını görmeyen açık bir gözün gördükleridir sinema çünkü. Gecenin karanlığında yastığın yumuşaklığına gömülen başa kadar çekilmiş yorganın bedeni saran hayalperest güveni, sinema karanlığında koltuğua gömülme anında karşılığını bulur.” (Durmaz, 2008:33)

Alıntının ışığında, bu fikirden hareket eden afiş Bülent Erkmen Nuri Bilge Ceylan'ın el yazısı ile birleştirmiştir. Başlığı Türkçe ve İngilizce ters yüz ilişkisi ile film şeridi gibi uykusuz açık bir göze eşlik eder şekilde yerleştirmeyi tercih eden Erkmen, son tasarımlarında ilk dönem işlerinden büyük farklılıklar gözetmeyen bir tasarım yapısını da korumaktadır.

Bülent Erkmen'in Türk grafik sanatı açısından önemi, teknik ya da süsleme yerine fikri ve düşünsel yaklaşımları ön plana alan bir stili önemsemesidir. Sanatçının tasarımı çözülmesi gereken bir problem olarak gören yaklaşımı postmodernist sürecin en önemli unsuru olan öznel düşüncüyü eserleri açısından anlamlı kılmaktadır. Yaptığı

alışmalar ierisinde ortaya ıkan sonu, kimi zaman bu dşnsel sre ierisinde ilk aėrışım yapan fikir ya da en son akla gelebilecek yaklaşım olabilir. nemli olan seyirciye bu bilgiyi en hızlı şekilde aktarabilmek ve yapılan afiş ya da broşrn işlevini nemsizleştirmemektir. Sanatının bu yaklaşımı tasarladığı tm rnlerde yol gsterici yaklaşımı olmuştur. Bu nedenle, kendisine dair eserler deėerlendirilirken mutlaka yaptığı eserin amacı ve hedef kitlesi dşnlerek yorumlanmalıdır. Teknik anlamda ilk dnem eserleri dıřındaki tm eserleri bilgisayar teknolojisinin oėaltım olanaklarına uygun olarak tasarlanmıřtır.

5.2.15. Yurdaer Altıntaş ve Eserleri

Yurdaer Altıntaş 1957 yılında Gzel Sanatlar Akademisi'ne baėlı Afiř Atlyesinde eėitimini tamamlamıřtır. İlk kiřisel sergisini 1964 yılında İstanbul'da amıřtır. 1968 yılında Grafik Sanatıları Derneėinin kurulmasına nayak olmuştur. 1976 yılında ise Gzel Sanatlar Akademisi bnyesinde Uygulamalı Endstri Sanatları Yksek Okulunda ėretim grevlisi olarak alıřmaya bařlamıřtır ve sonraki dnemlerde bu okulun mdrlėn de yapmıřtır. Grafikerler Meslek Kuruluřu'nda 1982 yılında ve 1987-1993 yılları arasında bařkanlık grevlerinde bulunmuştur (Bektaş, 1992b: 194-199; Bektaş, 2006: 180-183; Cogito, 2016: 54).



Resim 99, Yurdaer Altıntaş tarafından yapılmış 1974 yılına Ait bir Kitap Kapağı

İllüstrasyonu¹³³

Sanatçı yurtiçi ve yurtdışında çok sayıda kişisel sergi açmıştır ve karma sergilere katılmıştır. Farklı ülkeler tarafından bienal ve trienallerde tasarımları kabul edilerek sergilenmiştir. Sanatçının 60. Yaş günü sebebiyle 1995 yılında, kendisinin de organize ettiği tüm dünyadan ünlü tasarımcıların da yapılan çağrı ile katıldığı bir afiş sergisi düzenlenmiştir. Gönderilen tüm afişler o yıllardan itibaren Mimar Sinan Üniversitesi Grafik Bölümünde uluslararası afiş arşivinin oluşturulmaya başlanmasına sebep olmuştur (Duben & Yıldız, 2008: 27; Ellen & Jennifer Cole: 2008:35-89).

¹³³ Milli kütüphane görsel arşivinden taranmıştır. <http://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/>



Resim 100, “Alfred Hitchcock” Film Festivali Afiş Çalışması¹³⁴

Sanatçıya ait tasarımlar, Polonya, İsviçre, Fransa ve Amerika gibi ülkelere ait tasarım müzeleri ve arşivlerde bulunmaktadır. Kendisi 2004 yılında Türk grafik tasarımına yaptığı katkılar ve ödüllü tasarımları nedeniyle ICOGRDA (International Council of Graphic Design Associations) tarafından “Başarı Ödülü” ile ödüllendirilmiştir. 2006 yılından itibaren AGI (Alliance Graphique Internationale) üyeliği görevinde bulunmuştur (Hollis, 1997: 9). Aldığı bazı ödüller şu şekildedir; Tüyap 21. Uluslararası Sanat Fuarı Sanatçı Onur Ödülü (2012), Polonya Cumhuriyeti Gloria Artis Kültür Liyakat Madalyası (2012), Polonya Cumhuriyeti Üstün Hizmet Liyakat Nişanı Şövalye Haçı (2014) (Onaran, 2006).

1995 yılında Profesör olan Altıntaş, 1996 yılında Mimar Sinan Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü Başkanlığına atanmıştır. 2001 yılında Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Üniversitesi yönetim kurulu üyeliğine getirilmiştir. 2002 yılında emekli olarak akademisyenlik sürecini noktalayan Altıntaş kendisine ait atölyesinde çalışmalarını sürdürmeye devam etmiştir (Yücel, 2006: 46-47).

¹³⁴ Sanatçının kişisel portfolyosundan edinilmiştir. <http://www.yurdaeraltintas.com/>



Resim 101, Yurdaer Altıntaş tarafından yapılmış Tiyatro Afişi Çalışmaları¹³⁵

Sanatçı, henüz son sınıf öğrencisiyken Nuri İyem'in atölyesine gitmeye başlamıştır. Atölye o dönemde pek çok şair, sanatçı ve edebiyatçının uğrak yeri olarak bilinmektedir. Kent Oyuncuları için afişler yapmaya devam eden sanatçı, özellikle 1960-1970 döneminde yaptığı kültüren afişler ile grafik tasarımda kültler arasına girmiştir. 1965 yılında yine Kent Oyuncuları için hazırladığı “Pembe Kadın” oyunu afişi Amerika Kongre Kütüphanesi arşivine girmiştir. Dormen Tiyatrosu ve Gen-Ar Tiyatrosu için de afişler yapan sanatçı, “Ayı Masalı” ve “Dün Gece Yolda Giderken Komik Bir şey oldu” oyunlarının afişlerindeki karikatüristik yaklaşımı ile dikkat çekmektedir (Elden, 2009:67; Tunalı, 2014; Suner, 2006: 16-18; Tıgılı, 2012).

¹³⁵ Sanatçının kişisel portfolyosundan edinilmiştir. <http://www.yurdaeraltintas.com/>



Resim 102, Dormen Tiyatrosu, “Uşak Ne Gördü” oyunu afiş çalışması, (1966)¹³⁶

Yurdaer Altıntaş tarafından Dormen tiyatrosu oyunlarından “Uşak Ne Gördü?” (Resim 101) için tasarlanan afiş çalışması soyut bir grafik tasarım olarak değerlendirilmektedir. Cinsel çağrışımlar yaratan organlar mor bir leke içerisinde gizlenmiştir. Bu leke içerisinden uşağın başı belirli belirsiz sezilmektedir. Arka fonda sarı puantiyeli öndeki tasarımı öne çıkaran bir fon tercih edilmiştir. Sarı-mor zıt renkleri

¹³⁶ Sanatçının kişisel portfolyosundan edinilmiştir. <http://www.yurdaeraltintas.com/>

tasarımı bütünsel algı olarak ilgi çekici kılmıştır. Tiyatro ismi ve oyunun ismi en üst bölümde kendisine yer bulurken sanatçı imzası sağ alt bölümde yukarıdan aşağıya kullanımı ile göze çarpmaktadır.

Ressam kökenli eğitimciler tarafından aldığı eğitim onun afişlerindeki illüstrasyon kullanımını giderek profesyonelleştirmesini sağlamıştır. Oyunların fikrîsel alt yapılarını ve ana fikirlerini tek ya da birkaç görsele indirgeyerek çözümler ve mutlaka tipografi ile imgeyi ilişkilendirerek sonlandırır. Gen-Ar Tiyatrosu için yaptığı “Aşk Zinciri” adlı oyunun afişinde üst üste konumlandırılan şeritlerin sağladığı bütünsel ahenk eşzamanlı olayları birarada tek bir kadrada sunmayı başarmıştır (Tıgılı, 2012: 78).

Sanatçının yaptığı karagöz resimlemeleri Sezer Tansuğ’un yazısı ile “Karagöz” adlı kitapta toplanmıştır. Yalnızca karagöz figürleri ile ilgilenmeyen sanatçı, minyatürlerden, Dede Korkut Masallarından, Yedi Uyuyanlar hikayesinden, Nasrettin Hoca’dan ve Truva’dan etkilenecek çok sayıda illüstrasyon çalışması yapmıştır. Nasrettin Hoca illüstrasyonları, İngiltere tarafından “Nasrudin the Wise” olarak kitap haline getirilmiştir¹³⁷.

¹³⁷ Bkz. <http://www.yurdaertintas.com/>

kapsamında afiş üreten bir usta haline dönüşmüştür. Fotoğraf ve görsel kodlamalara dayalı bir tarzı takip etmeye başlayan sanatçı, bu anlatım stili ile yönetmenlerin dünyasını görselleştirmeye çalışmıştır. “Potemkin Zırhlısı” filmi için tasarladığı afişte ise sanatçı artık tipografi konusunda ustalığını ortaya koymuştur. Tipografi tercihi yaptığı afişlerin pek çoğunda dönemin teknik olanaksızlıklarının da etkisi büyüktür. Fotoğrafın sabitliği onu tipografik çözümlere yöneltmiştir (Yüce, 1996: 28-32).

Sanatçının üslubu hakkında yine kendisiyle aynı sanat alanında çalışmalar yapan grafik tasarımcılar haricinde değerlendiren az sayıda sanat tarihçi bulunmaktadır. 1970’li yıllara ait ilk dönem eserlerinde Altıntaş, çoğunlukla soyutlama yerine daha gerçekçi illüstratif bir tarzı benimsemiştir. Örneğin, o yıllara ait çocuk kitabı çalışmalarının büyük çoğunluğunda geçmişe dair masal karakterleri, tasvir edilenin dışında bir yaklaşımda bulunulmadan sunulmuştur. Gelişim dönemi eserlerinde ise artık karakterler abartılı ve karikatürize bir çizim diliyle soyutlanmaya çalışılmıştır. Yalnızca tipografik yaklaşımlarda bulunduğu eser sayısı bu dönemde artışa geçmiştir. Sanatçının çizim stilinde bazen tüm bir yüzü bir dudak çizimi, ya da tüm bedeni tek bir ayak çizimi özetlemeye yetmiştir. Kalın ve siyah dış kontürler, gövdeden daha büyük baş tasvirleri tasarımlarında adeta onun imzası olmuştur. Dijital baskı teknikleri ile çoğaltılabilen eserleri, soyutlama eğilimini son aşamasına taşımıştır. Zıt renkleri birada kullanan ve eserlerinde sade arka planlar kullanan sanatçı, Türk grafik tasarım tarihi adına kendi kişisel tarzını yaratmış az sayıda isimden biridir.

5.2.16. Savaş Çekiç ve Eserleri

1960 yılında doğan Savaş Çekiç, 1984 yılında Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü’nden mezun olmuştur. Modern grafik tasarımın uygulanması ve yaygınlaştırılmasında temsil ettiği kuşak adına tamamen bilgisayar ile

üretilmeyen son tasarımları üretmiş olduğu söylenebilir. Ağırlıklı olarak profesyonel işlerini meydana getirdiği tarih 1990'lı yıllar sonrasında rastlamaktadır. 1992 yılında kurmuş olduğu tasarım atölyesinde içerisinde kurumsal kimlik, ambalaj tasarımları, afişler, broşürler, kataloglar, faaliyet raporları, dergiler, kitaplar, takvimler ve illüstrasyon çalışmaları gibi farklı medyalarda üretilmiş çok sayıda grafik tasarım işleri üretilmiştir¹³⁸.

Kendi tasarım atölyesinde üretimini sürdüren sanatçı, aynı zamanda “No Tasarım” Dergisi’nin sanat yönetmenliğini de sürdürmüştür. Çalışmaları incelendiğinde 1995-1997 yılları arasında İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları için tasarım danışmanlığı yaptığı yıllara dair çok sayıda eser de bulunmaktadır. Çekiç, bu dönem içerisinde tiyatronun gereksinimi olan tüm görsel tasarımların üretiminden sorumlu olmuştur¹³⁹.



Resim 104, Savaş Çekiç, “Attention Systems” “Dikkat Sistemleri” Konulu Afiş Çalışması

Örneği ¹⁴⁰

¹³⁸ Bkz. <http://www.savasekic.com/>

¹³⁹ Bkz. <http://www.rotka.org/savas-cekic-tasarimda-kriteri-belirleyen-tuketim/>

¹⁴⁰ Sanatçının kişisel portfolyosundan edinilmiştir. <http://savasekicdesign.com/>

1996 ve 1997 yılları arasında Savaş Çekiç, Grafikerler Meslek Kuruluşu'nun yönetim kurulunda bulunurken aynı zamanda Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nde öğretim görevliliği de yapmıştır. Aktif olarak üretim yaptığı yıllardaki afişlerinin pek çoğu Lahti Afiş Müzesi, Zürih Poster Müzesi, Dansk Plakat Museum ve Ogaki Afiş Müzelerinin özel koleksiyonlarında bulunmaktadır. Uluslararası sergi, bienal ve trienallerde de sergilenmeye hak kazanmış tasarımları ulusal ve uluslararası düzeyde ödüllendirilmiştir¹⁴¹.

Çekiç, 2009 yılı sonrasında Bakırköy Belediye Tiyatroları için tasarım danışmanlığı yapmıştır. Bu dönemde üretilen tasarımları Novum, Graphis, Grafik Tasarım gibi ulusal ve uluslararası tasarım dergileri ve kitaplarında yayımlamıştır. Sanatçı, ilk olarak 2010 yılında gerçekleştirilmiş bir organizasyon olan Marmara Üniversitesi Uluslararası Çağrılı Afiş Bienali'nde de seçicilik ve direktörlük görevlerinde halen bulunmaktadır¹⁴².

¹⁴¹ Bkz. <http://www.artfulliving.com.tr/edebiyat/savas-cekice-sorular-i-1110>

¹⁴² Bkz. <http://savascekicedesign.com/>



Resim 105, Savaş Çekiç, Sergi ve Tiyatro Oyunu Afiş Çalışmaları ¹⁴³

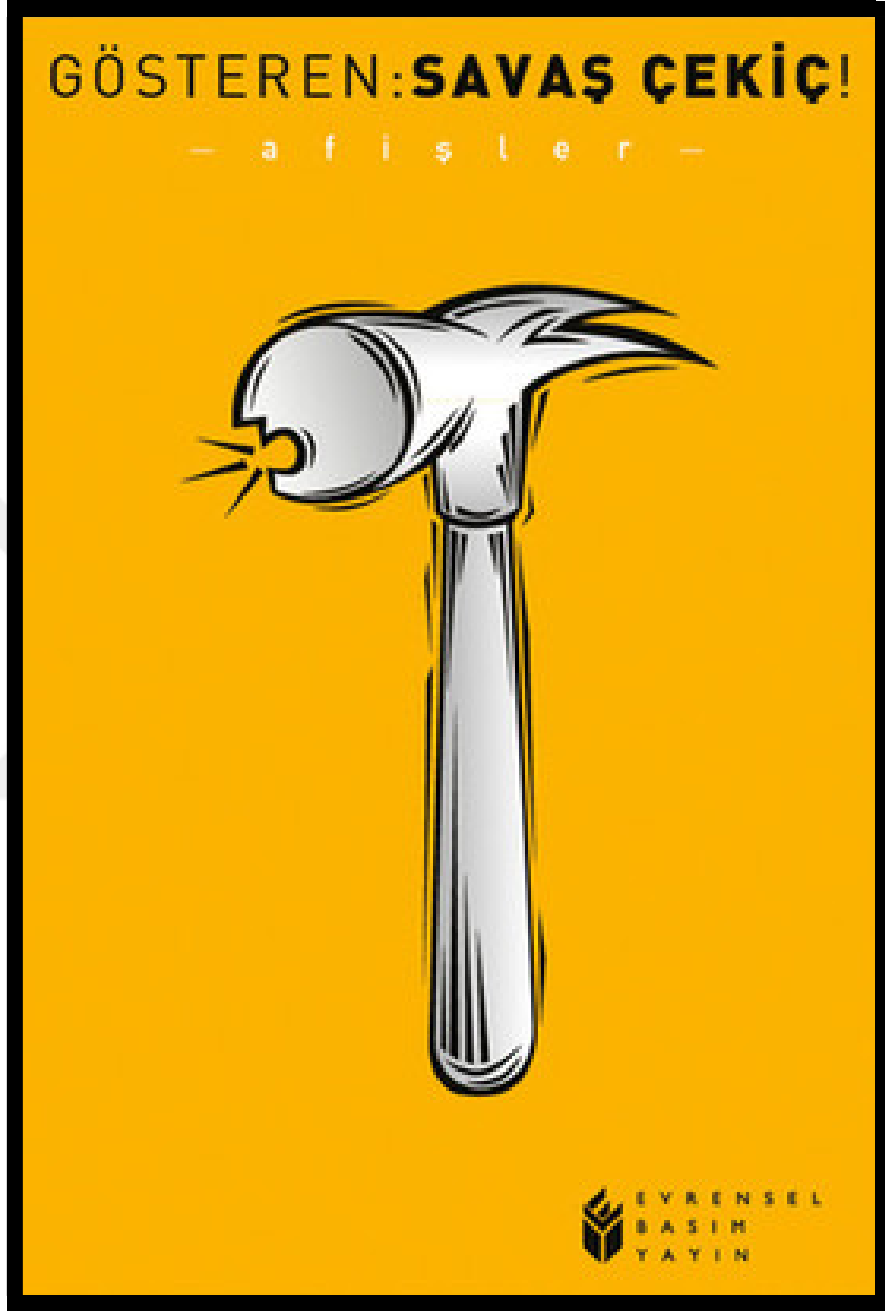
¹⁴³ Sanatçının kişisel portfolyosundan edinilmiştir. <http://savascekicdesign.com/>



Resim 106, Savaş Çekiç, Cumhuriyet Gazetesi, 27 Eylül 2001 Tarihli Gazete Röportajı

Örneği

Savaş Çekiç tarafından tasarlanan “Gösteren: Savaş Çekiç afişler” kitap kapağında (Resim 106) büyük bir sadelik hakimdir. Bu da Türk grafik tasarımındaki sadeleşme hareketlerinin geldiği son noktayı temsil etmektedir. Sanatçının soyadını sembolize eden siyah konturlu beyaz bir çekiç afişin merkezinde büyük ve dikkat çekici bir konumda yerleştirilmiştir. Tüm afiş yine siyah bir kontur ile çevrelenerek tipografi yalnızca üst bölümde küçük bir alanda kullanılarak genel tasarım kalabalıklaştırmamaya çalışılmıştır.



Resim 107, Gösteren: Savaş Çekiç Afişler kitabı kapak çalışması, (2001)¹⁴⁴

¹⁴⁴ Sanatçının kişisel portfolyosundan edinilmiştir. <http://savascekicdesign.com/>

Savaş Çekiç halen Türk grafik tasarım tarihi adına ürün vermeye devam eden sanatçılardandır. Minimalist yaklaşımları ile sunduğu tasarımlarında genel olarak geçirdiği tüm dönemlerde ortak bir dil oluşturarak hareket ettiğini söyleyebiliriz. Bu tasarım dili, neon renkli düz bir arka plan üzerine dijital olarak çizilen bir imaj ve sınırlı alanda kullanılan tipografi ile tamamlanmıştır. Aslında Dünya’da genel olarak tüm tasarım üsluplarının gittiği sadelik araştırmaları, Türk tasarımcılarında da farklı bir anlam kazanmıştır. Çekiç, kendisine sunulan problemi ona en yakın cevabı görselleştirerek bulmaya çalışmıştır. Bu da onu aslında her zaman en yakın çağrışıma götürmektedir.

5.3. Animasyon Sanatçıları

5.3.1. Yüksel Ünsal ve Eserleri

“Evvel Zaman İçinde” Yüksel Ünsal’ın sanat yönetmenliğinde bulunduğu 1951 yapımı en bilinen ilk uzun metrajlı ve renkli animasyon (çizgi film) denemelerinden biridir. Filme dair renkli negatifler renkli basımları elde edilmek üzere Amerika Birleşik Devletleri’nin California eyaletindeki MGM stüdyolarına gönderilmiştir. Bu konuya dair elde edilen tek bilgi filmin negatiflerinin kaybolduğuna ve günümüze değin bulunamadığına yöneliktir. Ses Dergisi’nde 29 Eylül 1962 yılında çıkan bir habere göre filmin yeniden yapım sürecinde güzel sanatlar akademisi mezunu 50 ressamın görev yaptığı, filmin “Nasrettin Hoca”, “Keloğlan” ve “Gülderen Sultan” isimli üç bölümden meydana geleceği belirtilmektedir (TRT Görsel Arşivi) (Evren & Yıldırım, 2013).



Resim 108, Yüksel Ünsal, “Evvel Zaman İçinde” filminden kareler, (1951)¹⁴⁵

Filmin yapım hikayesi, 1951 yılında Yüksel Ünsal’ın üniversite öğrenciliği yıllarında “Ben çizgi film yapmak istiyorum” diyerek yönetmen ve yapımcı Turgut Demirağ’ın kapısını çalmasıyla başlamıştır. O yıllarda Demirağ Amerika’dan döner dönmez “AND film” adlı şirketini kurmuş ve bu şirket bünyesinde pek çok ilke imza da atmıştır. Türk sinema tarihi açısından çok önemli başarılarla imza atan yönetmen, “ilk uzun metrajlı animasyon film” fikrinden ve “ilk renkli film” özelliklerinden etkilenerek

¹⁴⁵ 21. Uluslararası Adana Altın Koza Film Festivali kataloğundan taranmıştır.

girişimi başlatmıştır. Bu sayede tarihte bilinen 1954 yapımı M. Ertuğrul filmi “Halıcı Kız” “ilk renkli film” özelliği taşıırken yerinden edilmiş olacaktı. Film, ünlü halk nüktedanı Nasrettin Hoca’nın başından geçen maceraları bir animasyon filme dönüştürmüştür¹⁴⁶.

21. Uluslararası Adana Altın Koza Film Festivali bünyesinde basımı gerçekleşen bir kitap sayesinde yıllar sonra kaybolmaya yüz tutmuş kareler, çizer röportajları ve çizimler ve afişler günümüze taşınmıştır. Sinema tarihçisi Burçak Evren ve Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi öğretim üyesi Müjgan Yıldırım tarafından hazırlanan “Evvel Zaman İçinde” kitabı çeşitli kitap fuarlarında tanıtılmış ve oldukça ilgi görmüştür¹⁴⁷.



Resim 109, “Evvel Zaman İçinde” filminden bir kare¹⁴⁸

Sanatçının çizim stiline baktığımızda karakterlerde kullandığı dış siyah kontörün çizimleri arka plandan ayırtırmaya yönelik bir eğilim olarak kullanıldığını görüyoruz. O dönemin ihtiyaçlarına yönelik düşünülen bu çizim şekli siyah beyaz çizimler için önem arz etmiştir. Kendisinin “Evvel Zaman İçinde” dışında çalışmalarına

¹⁴⁶ Bkz. <http://www.turknostalji.com/yesilcamin-ilk-cizgi-filmi-evvel-zaman-icinde.html>

¹⁴⁷ Bkz. <https://sadibey.com/2014/11/03/turk-sinemasinin-ilk-uzun-metrajli-cizgi-filmi-evvel-zaman-icindenin-kitabi-tuyap-fuarinda/>

¹⁴⁸ 21. Uluslararası Adana Altın Koza Film Festivali kataloğundan taranmıştır.

rastlanamamış, bu çizgi film çalışmasına dair de uzun metrajlı tüm kopyanın kaybı sebebiyle yalnızca film için yapılan 100'e yakın çizim ile bu değerlendirme tamamlanmıştır. Bu çizimlerin hepsi kendi içerisinde belirli bir sanatsal değer arz etmektedir. Kadrajlardaki estetik kaygılar ve karakterlerin yumuşak hatlı çizimler olarak tercih edilmesi Türkiye'de çizgi filmlerin yalnızca çocuklar için düşünülmesini destekler niteliktedir. Tüm karalarda arka planlar detaylı bir biçimde çalışılmış, karakterler ise çoğunlukla ön planda öne çıkarılarak sahneler düzenlenmiştir. İlk çizgi film çalışmalarının karikatür sanatçıları yardımıyla oluşturulması sebebiyle karakter tasarımlarındaki karikatürize etki de dikkat çeken bir diğer unsur olarak mutlaka belirtilmelidir. İlk olması ve bu anlamdaki tek örnek olması açısından önemli olan bu çizgi film Türk animasyon sineması adına yapılan tüm araştırmalarda başlangıç olarak değerlendirilmiştir.

5.3.2. Vedat Ar ve Eserleri

1907 yılında İstanbul'da doğan dekoratör, seramik sanatçısı, film yönetmeni, belgesel yapımcısı ve reklamcı olarak tanınan Vedat Ar, Türk animasyon tarihi adına önemli bir yere sahiptir. Güzel Sanatlar Akademisi Afiş bölümünü bitirmesi ile köklerini grafik tasarımdan alan bir yönetmen olduğunu söyleyebiliriz. Bir Paris okulu olan Ecole Municipale des Arts Appliques a l'Industrie'de de öğrenimine devam eden Ar, İstanbul'a dönüşünün ardından Şehir Tiyatroları ve İpek Film Stüdyosu için dekoratörlük yapmıştır. O yıllarda oldukça meşhur olan İzmir Fuarının pavyonlarının dekoresyonunu 1936-1944 yılları arasında gerçekleştirmeyi sürdürmüştür¹⁴⁹.

II. Dünya Savaşı sırasında Vedat Ar artık film yapımı konusunda uzmanlaşma çalışmalarına başlamıştır. Bunu da tetikleyen olay, o yıllarda Basın Yayın Umum

¹⁴⁹ Bkz. <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/vedatar.html>

Müdürlüğü yapan Selim Sarper'in halkı tifüs salgınına karşı uyarmak maksatlı bir filmi Vedat Ar'dan talep etmesidir. Bu film sayesinde Vedat Ar, günümüzde "Stopmotion tekniği" olarak geçen tekniğe dair animasyon karakteri yapımını ilk kez bu film için denemiştir. Film için balmumundan bitler modelleyen Vedat Ar, o yıllarda henüz bilinmeyen "animasyon için kukla" yapımını da deneyimlemiştir (Kaba, 2000: 1-5).

Cemil Akar, Güven Sigorta, Krem Pertev ve Rıdvan Umay gibi pek çok kuruluş be iş adamları 1950'li yıllarda sinema reklamcılığını ve önemini fark etmeye başlamıştır. O yıllarda film prodüksiyon işlerine basit de olsa başlanarak sinema mecrası artık şirketler için kullanılabilecek bir alan haline gelmiştir. "Zeybek Oyunu" bu anlamda Prof. Dr. Vedat Ar tarafından çekilen ilk canlandırma yani bugünkü ismiyle animasyon filmi olma özelliğini taşımaktadır. Film Ar'ın kurduğu "Filmar" şirketi aracılığıyla çekilmiştir. Bu şirket bünyesinde 1948-1970 yılları arasında üçyüzü aşkın reklam filmi çekilmiştir¹⁵⁰.

Yapı Kredi Yayınları tarafından çıkan "Kültürümüzden İnsan Adaları" adlı kitapta Vedat Ar yaşadığı ve üretimde bulunduğu günlere dair Alpay Kabacalı'ya şunları söylemiştir;

"Zevk aldığım için, sevgiyle yapıyordum. Ticari tarafı ikinci plandaydı. Bir ara film yarışmaları açıldı. Reklam filmleri için de yarışma açalım demişler. Karşı çıkanlar olmuş. Yalnız Filmar yapıyor, o da Avrupa'dan, Amerika'dan alıp burada seslendiriyor demişler. Bunu işitince aman öyle bilsinler dedim; daha iyisini yapmaya çalıştım. Televizyon yayına başlayıp da reklam filmleri kabulü için bir sürü şart öne sürünce firmayı kapadım." (Kabacalı, 2007:100).

¹⁵⁰ Bkz. <http://www.filozof.net/Turkce/edebiyat/edebi-sahsiyetler-kisilikler-biyografileri/18619-vedat-ar-kimdir-hayati-filmleri-hakkinda-bilgi.html>

Vedat Ar ve firması o yıllar için oldukça kaliteli seslendirmeler meydana getirmesi ile çoğu zaman sektörü tek elinde tutmuştur. Filmar tarafından yapılan içerisinde bolca mizah öğeleri barındıran reklam filmleri halk tarafından oldukça kabul görmüş ve popüler olmuştur. 1960 yılında “Vog-Bali” firması için bir seri animasyon reklam filmi hazırlamış ve bu seri filmler ile animasyonun reklam filmi sektörüne adım atmasını sağlamıştır¹⁵¹.

Çok sayıda seramik sanatçısının hocası olma ünvanını taşıyan, birçok belgesel filmde imzası bulunan Ar, 1982 yılında DGSA’nın onur ödülüne layık görülmüştür.

İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi bünyesinde açılan çizgi film kursları ilk çizgi film denemelerinin ortaya çıkmasına da imkân tanımıştır. Bu kurslar bünyesinde verilen derslerden Üstün Alsaç “Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film” isimli eserinde kısaca bahsetmiştir. Kursun yöneticisi olarak Vedat Ar’dan bahsetmiştir. Vedat Ar’ın daha sonraları bu kursu Uygulamalı Endüstri Sanatları Yüksekokulu’na taşıdığını ve devam ettirdiğini söyleyen Alsaç, Filmar şirketinde 1973 yılına kadar yapılan tüm kısa metrajlı filmlere de değinmiştir.

¹⁵¹ Bkz. <http://www.animasyongastesi.com/tag/vedat-ar/>



Resim 110, Vedat Ar ve “Çizgi Film” ekibine dair bir fotoğraf karesi¹⁵²

Vedat Ar’ın düzenlediği akademi kurslarına dair bilinen tek belge Vatan Gazetesi’nde, 4 Nisan 1947 tarihinde yayınlanan şu kısa metinli haberdir;

“Canlı Resimlerden İlk Türk Filmi... Haber aldığımızı göre Güzel Sanatlar Akademisi talebelerinden Ali Ferruh Durukan, Adnan Çoker ve Orhan Dağ, Walt Disney’in Miki Fare filmleri gibi resimlerin hareketleri ile bir film çevirmeğe muvaffak olmuşlardır. Üç dakikalık ilk tecrübe filmi bugünlerde hususi olarak gösterilecektir. Genç talebelere hocaları Prof. Vedat Ar yardım etmektedir. İlk büyük film fabrikatörü Eflatun Nuri’nin yardımı ile bugünlerde hazırlanmaya başlanacaktır.” (Vatan Gazetesi- 1947).

¹⁵² 4 Nisan 1947 Vatan Gazetesi’nden taranmıştır.

Vedat Ar'ın yapımında yer aldığı filmlerin kronolojisi şu şekildedir; “Üçüncü Selim’in Gözdesi (1950), Lale Devri (1951), Zeybek Oyunu (1947)”. Sanatçının dekoratörlüğünü üstlendiği filmler listesi; “İstanbul Sokaklarında (1931), Bir Millet Uyanıyor (1932), Cici Berber (1933), Üçüncü Selim’in Gözdesi (1950), Lale Devri (1951), Milyon Avcıları (1934), Barbaros Hayrettin Paşa (1951) olarak sıralanabilir¹⁵³.

Vedat Ar'ın çizgi film çalışmalarına dair bir nitelikli arşiv bulunmamakta olduğundan kendisine dair pek çok çalışma yokolmaya yüz tutmuş ya da kaybolmuştur. Fakat çalıştığı işler ve isimleri araştırıldığında TRT arşivlerinden erişilmektedir. Kendisine ait çalışmalar çoğunlukla geleneksel Osmanlı hikayeleri, mitler ve masallardan etkilenilen konulardan oluşmaktadır. Kendisi dönemin çektiği yetişmiş eleman ihtiyacını karşılamak amacıyla geleneksel cel animasyon tekniğinde eğitim vererek Türk animasyon sanatı adına daha sonra gelecek kuşakların yetişmesini sağlamıştır.

5.3.3. Yalçın Çetin ve Eserleri

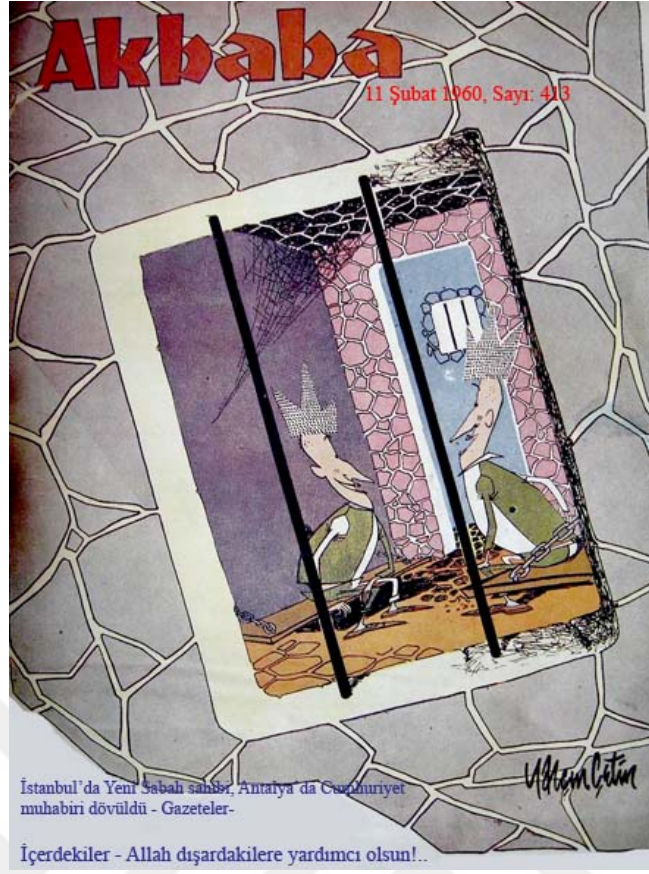
1934 yılında doğan Türk karikatürcü ve çizgi filmci Yalçın Çetin, bir dönem şundaki ismi Mimar Sinan Üniversitesi olan İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi'nde eğitim görmüştür. Basın için sürdürdüğü karikatür çalışmalarına yoğunlaşması sebebiyle eğitim hayatına bir süre ara vermiştir. 1947 yılında ilk karikatürünü “Doğan Kardeş” çocuk dergisi için yapmıştır. Medet, Her gün, Hafta gibi yayınlarda pek çok karikatürü basılmıştır. Akbaba mizah dergisi için yoğun olarak çalıştığı yıllar 1952'ye rastlar. Bu yıllar sanatçının daha ağırlıklı olarak mizah dergileri ekseninde çalışmalar verdiği yıllardır. Süsleyici öğeler ile karikatürlerini zenginleştirme çalışmaları onu

¹⁵³ Bkz. <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/vedatar.html>

Alman stiline doğru yönelmiştir. 1950-1961 yılları arasında Babıali’de çalışmıştır. 1961 yılı onun için animasyon sanatına başladığı yıl olarak kabul edilir. Almanya’ya çizgi film eğitimi almak üzere giden Yalçın Çetin Münih’e yerleşmiştir. Yaptığı sinema ve televizyon reklamları İspanya ve Fransa gibi ülkelerde gösterilmiştir. İnsel film adlı çalıştığı firmada yükseldiği baş animatörlük statüsünden sonra 1964’de Türkiye’ye dönme kararı almıştır. Meslek hayatı süresince karikatürden kopmayan sanatçı, meslektaşları ile beraber yönetiminde yer aldığı ajansında jenerik ve animasyon reklamlar üretmiştir¹⁵⁴.

Yalçın Çetin uzun yıllar aynı çizgi film dilini sürdürmüş fakat son dönemlerinde ulusalcı bir üslup arayışına yönelerek deneysel çalışmalar yapmıştır. 1964 yapımı 7 dakikalık Boş Oda animasyon filmi onun en önemli yapıtlarından biridir. Aşk temalı film siyah beyaz ve sesli olarak çekilmiş, 2. Hisar Kısa Film Yarışmasında ödül kazanmıştır. 1968 yılı Sinematek Dergisi 1. Sayısında kendisine dair filmler verilmiştir. Yine 7 dakikalık Evliya Çelebi animasyonu ve Ferruh Doğan ile birlikte yaptıkları İsmail Dümbüllü animasyonları önemli diğer eserleri arasında sayılmaktadır (Akbaba Dergisi Görsel Arşivi).

¹⁵⁴ Bkz. <http://yalcincetin.kimdirkimdir.com/>



Resim 111, Yalçın Çetin İmzalı “Akbaba” Dergisi Kapağı, (1960)



Resim 112, Yalçın Çetin’e Ait Bir Karikatür Örneği ¹⁵⁵

¹⁵⁵ Yalçın Çetin karikatürleri arşivinden elde edilmiştir. Bkz. Bkz. <http://yalcincetin.kimdirkimdir.com/>

İçerisinde üretim yaptığı yıllarda Avrupalı çizgi film sanatçılarının Walt Disney ekolüne karşı oluşturmaya çalıştıkları yeni üsluba o da çalışmaları ile katılmıştır. Yapılmaya çalışılan şey, hareketi parçalayarak durdurma metoduyla yeni bir grafik düzen arayışıydı. Yalçın Çetin bu fikrin eksenini etrafında Türk animasyon tarihinin başlangıç noktası olan Karagöz-Hacivat gölge oyunu yapısına geri dönmeye karar verdi. Yaptığı o yıllardaki denemelerde karikatürleri ve çizimleri giderek grafik öğeleri taşımaya başlamıştır. Ulusal üslup arayışında geldiği durak olan Karagöz estetiği, onu grafik değerlerin ağır bastığı yeni bir yerel üsluba götürmüştür. Bu yeni üslupta giderek ustalaşmış ve kendisine özgü bir çizgi diline kavuşmuştur¹⁵⁶.

Vatan Millet Sakarya dergisi 1974 yılı sayısında başlıca yapıtları incelenmiş, kendisiyle ilgili şu satırlar yazılmıştır; *“Yalçın Çetin 1950 kuşağının önemli sanatçılarından biri olmasının yanında 1960’larda girdiği yeni üslup arayışı ile ve ulaştığı sentezle, Türk karikatürünün yönünü çok daha geniş bir zaman diliminde etkileşime sokmuştur.”* (Vatan Millet Sakarya Dergisi 1974 Sayı:1)

Yalçın Çetin karikatürlerine dair sade ve yalın çizgi karakterlerini çizgi film yapımlarına taşımış sanatçılardan biridir. Yuvarlak hatlı ve karakteristik çizimler, minimumda detayı içinde barındırmaktadır. Konuyu direkt ve süslemesiz anlatmaya özen gösteren sanatçı, dönemin teknik alt yapısı içerisinde çok sayıda çizgi filmin alt yapısında çizer olarak Türk animasyon sanatına katkıda bulunmuştur.

5.3.4. Ferruh Doğan ve Eserleri

Ferruh Doğan Akbilek İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi’nde sürdürdüğü eğitimini son sınıfta bıraktıktan sonra karikatür sanatına gönül vermiştir. İlk

¹⁵⁶ Bkz. <http://www.cizgidiyari.com/forum/w-x-y-z/171-yalcin-cetin.html>

karikatürünü 1945 yılında “Şaka” dergisinde yayınlamıştır. Cumhuriyet, Dünya, Vatan, Akşam, Milliyet, Yeni İstanbul, Politika, Güneş ve Ulus gibi gazetelerde Doğan Kardeş, Çocuk Haftası, Hafta, Akbaba, 41.5 Dolmuş, Taş, Kim, Özgür İnsan, Gösteri, Çivi, Milliyet Sanat, Bilim ve Sanat, Bilmece, Yarın gibi dergilerde çok sayıda karikatürü yayınlanmıştır. Yayınladığı ilk karikatür albümlerinden olan “Asrileşen Köy” ile suçlanarak yargılanmıştır. Kitap kapağı çalışmaları, çocuk kitapları resimleri, Ulvi Uraz Tiyatrosu için yaptığı dekor ve kostüm çalışmaları ile de öne çıkmıştır¹⁵⁷ (Haldun Taner – Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım).

Karikatürleri haricinde yaptığı çizgi film çalışmaları de benzersiz örnekler olarak tarihte yerini almıştır. Çizgi filme olan ilgisi onu Fida Film adlı film şirketini kurmaya götürmüştür. Milliyet Sanat Dergisi tarafından yılın karikatürcüsü seçilen sanatçı, Fransa, Bulgaristan, İtalya ve İsviçre’de yayınlanan albüm ve antolojilerde çok sayıda eseri yer almıştır. 1974 yılında Sinematek derneğinde “Sergi” adını verdiği kişisel sergisi ile yaptığı çalışmaları derlemiştir. 1983 yılında ise, “Grafik ve Karikatür Sanatında Kim Kimdir?” adlı İsviçre tarafından hazırlanan yayında kendisine özel bir yer verilmiştir¹⁵⁸.

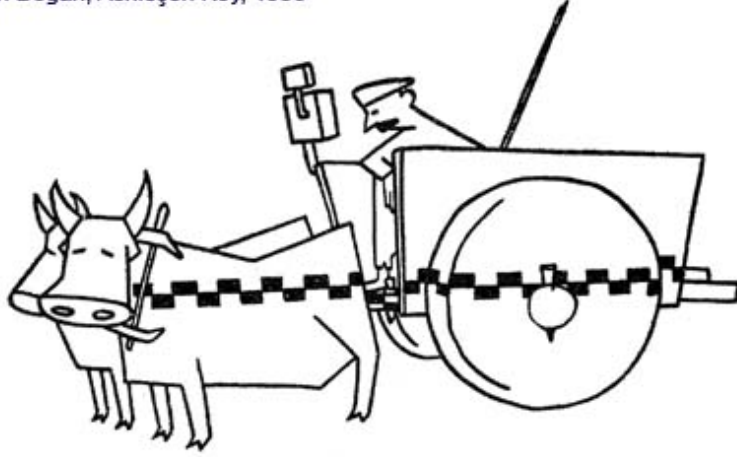
¹⁵⁷ Bkz. <http://ferruhdogan.kimdirkimdir.com/>

¹⁵⁸ Bkz. <http://www.biyografya.com/biyografi/5717>



Resim 113, Ferruh Doğan Tarafından Yapılan Karikatür Çalışması¹⁵⁹

¹⁵⁹ Ferruh Doğan karikatürleri arşivinden elde edilmiştir. Bkz. Bkz. <http://ferruhdogan.kimdirkimdir.com/>



Resim 114, Ferruh Doğan “Asrileşen Köy” Karikatür Çalışması, 1956

Ulusal ve uluslararası pek çok ödüle sahip olan sanatçı, kendisine has üslubu ile de öne çıkmaktadır. 1950 kuşağına dahil olan sanatçılar içerisinde güldürme amacını öne alan yegâne sanatçı olması ile öne çıkmıştır. Resimsel ayrıntıları özetleyebildiği kadar özetlemeye çalışmıştır. İnsanın çevresiyle yaşadığı yabancılaşma teması üzerine çok sayıda karikatür çalışmıştır. Toplumsal eleştiri ve hiciv eserlerinin temel amacıdır. Milli bir üslubun karikatürde ortaya çıkabilmesi için çalışmalar yapan sanatçı, sade ve yalın çizgiler ile mizahi fikrini birleştirmeyi önemsemiştir. Söz en aza indirgenmiş, toplumsal öğeler ve yaşayış biçimleri ekseninde yarattığı karakterler azaltılmış betimlemeler ile çizgi ile özetlenmiştir.

Ferruh Doğan’ın yaptığı karikatür albümleri arasında şunlar sayılabilir; Asrileşen Köy (1956), Çizgili Dünya (1969), Sergi (1974), Politika (1979), Bir Çizgide (1985) ve Paramani (1990)¹⁶⁰.

¹⁶⁰ Bkz. <http://www.biyografya.com/biyografi/5717>

5.3.5. Oğuz Aral ve Eserleri

1936 İstanbul doğumlu olan Oğuz Aral, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi üçüncü sınıfından ayrıldıktan sonra 1950’lerden sonra Türkiye adına önemli bir görsel kaynak olan Akbaba dergisi için karikatürler üretmeye başlamıştır. Marko Paşa ve Dolmuş gibi farklı dergi ve gazetelerde çizdiği karikatürler ile ünlenmiştir. Henüz 17 yaşında dönemin en ünlü mizah dergisi Akbaba’nın kadrolu çizeri haline gelmiştir¹⁶¹.

1958 yılında pandomim tiyatrosu kurarak sanatını farklı bir alana taşımıştır. Burada yazarlık, yönetmenlik ve dekor tasarımları ile “Huysuz İhtiyar” gibi yıllarca oynayan oyunlara imza atmıştır. 1980 yılında Müşvik Kenter tarafından oynanmaya başlayan “Bir Garip Orhan Veli” adlı tek kişilik tiyatro oyununun yönetmenliğini 22 yıl boyunca üstlenmiştir. Çok uzun süre sahnede kalan bu oyunu 5000 kişi izleyerek bir rekora da imza atılmıştır (Gırgır Dergisi Görsel Arşivi).

Sanatçının çizgi film sanatı ile buluştuğu yıl 1966 olarak kayıtlara geçmiştir. Pandomim gösterileri ile tüm Anadolu’yu dolaşan Oğuz Aral, Koca Yusuf (1966), Dilekler arası (1967), Bir Şehri İstanbul (1968), Ağustos Böceği ile Karınca (1971) gibi çizgi filmlerin yapımında yer alarak işlerin animasyon sektörüne kazandırılmasında önemli rol oynamıştır. Türkiye’nin ilk canlı karikatür stüdyosunu kuran Aral, burada çok sayıda reklam filmine de imza atmıştır¹⁶². Sanatçının karikatür karakterlerinde karakteristik özellikler, tasarladığı çizgi film karakterlerinde de bulunmaktadır. Kişisel anlamda arşivinin yokolduğu bir diğer animasyon sanatçısı olarak anılmaktadır.

¹⁶¹ Bkz. <http://www.ensonhaber.com/oguz-aral-kimdir-2011-11-16.html>

¹⁶² Bkz. <http://www.biyografi.info/kisi/oguz-aral>



Resim 115, Oğuz Aral “Avni” isimli Karikatür Karakteri ¹⁶³

Kendisine ait karikatürlara Gırgır dergisine ait arşivlerden ulaşılan sanatçı, yarattığı tüm karakterler ile halk tarafından kabul edilmiş ve bilinmekte olan az sayıda sanatçıdan biridir. Yarattığı tüm karakterlerin kendisine has dikkat çeken bir ya da birden fazla özelliği bulunmaktadır. Sanatçı bu özellikleri büyük bir abartı ile hem karikatürlerinde hem de çizgi film çalışmalarında vurgulamayı tercih etmiştir. Bu vurgu, seyircilerin karaktere olan merakını artırmış ve sonraki hamlesinin ekrandaki takibini kolaylaştırmıştır. Bu anlamda arşivleri incelendiğinde elde edilen bulgular, dönemin sanat diline üslupsal anlamda katkıda bulunmuştur. Türk animasyon sanatının karikatüristler kuşağından gelen bir sanatçı olarak katkısı, çizgi ve desen anlamında

¹⁶³ Bkz. <http://www.biyografi.info/kisi/oguz-aral> sitesinden indirilmiştir.

sanatsal bir perspektif getirerek olmuştur. Teknik anlamda kendisinden sonraki kuşak ile profesyonelleşen Türk animasyon sanatı kendisine ayrı bir yer edinmeye başlamıştır.

1972 yılında Aral, dünyada en çok satan mizah dergilerinden biri olan Gırgır'ı kurmuştur ve yönetmiştir. 1989 sonrasında yarattığı “Avni” karakteri ile geniş kitlelere hitap etmiştir. Bu karakter dışında “Hayk Mammer”, “Kötebek Hüsnü”, “Utanmaz Adam” ve “Vites Mahmut” gibi çok sayıda yarattığı karikatür tiplerini bulunmaktadır. Bu karakterin başına gelen öykülerin çizilmesi 1996 yılına kadar devam etmiştir. Derginin bünyesinden çıkan Hasan Kaçan, Mehmet Çiğçağ, Gani Müjde, Metin Üstündağ ve Latif Demirci gibi pek çok ünlü sanatçı da sayılabilir.

5.3.6. Ateş Benice ve Eserleri

1947 yılında doğan Ateş Benice, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi resim bölümünden mezun olmuştur. Çizgi film ile olan tanışması Orhan Büyükdogan vasıtasıyla başlamıştır. İlk yıllarında Tonguç Yaşar ile birlikte reklam filmleri yapmış daha sonraları Derviş Pasin ile birlikte çalışmaya başlamıştır. Çok uzun bir süre Derviş-Pasin Stüdyolarında reklam sektörü ve televizyon için filmler üretmişlerdir¹⁶⁴.

¹⁶⁴ Bkz. <https://www.pond5.com/artist/atesbnc>



Resim 116, TRT “Az Gittik Uz Gittik Programı” Evliya Çelebi Animasyonundan bir Kare, Ateş Benice¹⁶⁵

Türk televizyonlarında yayınlanan ilk Türk çizgi dizilerinden olan “Karınca Ailesi” adlı çizgi filmin her bölümü toplam 6 ila 8 dakika uzunluğundadır. Dizi anne, baba ve çocuk karıncalardan oluşan bir karınca ailesinin bir gün içerisinde geçirdiği maceraları konu edinmektedir. TRT tarafından yayınlanan bu çizgi film 22 ülkeye ihraç edilmiştir (TRT Görsel Arşivi ve Ateş Benice Animasyon Kanalı – You Tube¹⁶⁶¹⁶⁷).

Türk televizyonlarında yayınlanan bir diğer çizgi film ise “Az Gittik Uz Gittik” adlı program için 2 sezon süresince 81 bölüm olarak yapılmıştır. Senaryosunu Yalvaç Ural’ın yazdığı program Ateş Benice ve Derviş Pasin tarafından 1989-1991 yılları süresince üretilmiştir. Çizgi dizinin konusu, Evliya Çelebi ve atı Küheylan’ın Türkiye’de yaşadığı maceralar üzerinedir. Yer yer gerçek kamera görüntülerinin de yer aldığı programda her bölüm farklı bir şehir üzerine hazırlanmıştır. Program süresince şehrin o anki durumu ile Evliya Çelebi seyahatnamesinin karşılaştırılması çizgi filmde

¹⁶⁵ TRT görsel arşivinden taranarak kullanılmıştır. Görsellere Bkz. <http://www.trtarsiv.com/> adresi online arşivinden erişilmiştir.

¹⁶⁶ Bkz. <https://www.youtube.com/channel/UCQp1yRr0vSgU2Fp4gQqSCaQ>

¹⁶⁷ Bkz. <http://www.trtarsiv.com/>

yer alan Evliya Çelebi tarafından yapılmıştır. Dizi süresince Şahap Sayılğan yörenin ünlü mekanlarını, gelenek ve göreneklerini dış ses olarak aktarmıştır (TRT Görsel Arşivi).



Resim 117, TRT “Karınca Ailesi” Animasyonundan bir Kare, Ateş Benice¹⁶⁸

Ateş Benice, Boğaziçi Üniversitesi tarafından organize edilen çizgi film animasyon yarışmalarında pek çok ödüle sahiptir. Benice animasyon filmleri çoğunlukla gelen siparişler üzerine çizmeye başlayarak çalışmaktadır. Türkiye adına bir animasyon sektörünün meydana gelebilmesi için çok sayıda üretimin gerekliliğine inanan Benice en son 2016 yılında Anadolu Üniversitesi animasyon ve dijital işler festivali kapsamında festival tanıtım animasyonları üretmiştir (TRT Görsel Arşivi).

¹⁶⁸ Bkz. <https://www.youtube.com/channel/UCQp1yRr0vSgU2Fp4gQqSCaQ> kanalından ekran görüntüsü alınarak kullanılmıştır.



Resim 118, TRT “Karınca Ailesi” Animasyonundan Kareler, Ateş Benice (1988)¹⁶⁹

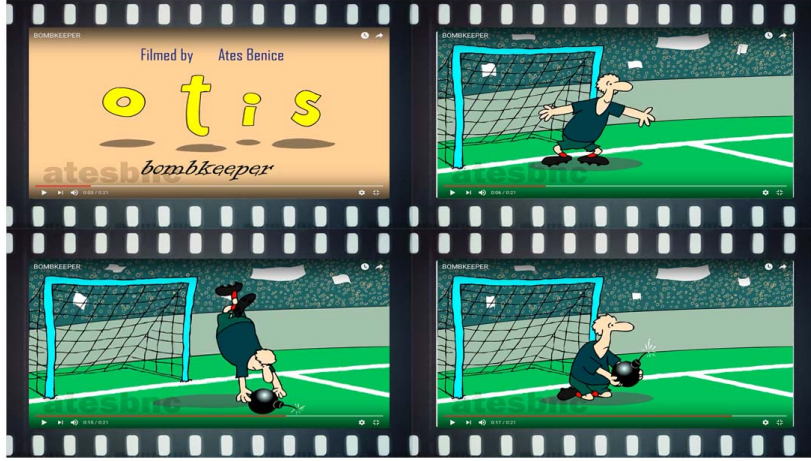
Ateş Benice’nin üretiminde yer aldığı filmler şöyledir; Midas’ın Kulakları (1992), Dünyayı Kurtaran Adam (1998) (11. Ankara Film Festivali Kısa Film Yarışması Birincilik – 1999), Sentez (1983) (20. Altın Portakal Film Festivali – 1983), Stero (1982) (Zagreb Canlandırma Filmleri Şenliği – 1980) (International Animated Film Festival, Espinho, Portekiz – 1981), Düğüm Nasıl Çözülür? (1976) (Boğaziçi Üniversitesi Sinema Kulübü Kısa Film Yarışması İkincilik – 1976), Hoca Birgün (1978) (Kültür Bakanlığı Nasrettin Hoca konulu Çizgi Film Yarışması İkincilik – 1978), Karınca Ailesi (1988), İnsanız Biz (1970)¹⁷⁰.

Ateş Benice’nin ilk dönem çalışmalarında çoğunlukla daire, kare ve üçgen gibi temel şekillerden meydana gelen kolay algılanabilir çizgi film karakteri tasarımları göze çarpmaktadır. Gelişim dönemindeki çalışmalarında ise karakterlerin renkler ile bütünleşerek yarattığı estetik görünüm sanatçı için önem kazanmıştır. Örneğin arka plan renklerini parlak ve neon tercihler ile düz bir zemin olarak kullandığı çalışmalarında sanatçı ön plandaki karakterleri yalnızca siyah konturlar ile koruyarak animasyonunu sadeleştirmiştir. Son dönem eserlerinde ise çoğunlukla alanına dair festivaller ve çalıştaylar için öznel üslubunu ortaya koyan kısa metraflı işlerde adını duyurmuştur. Bu

¹⁶⁹ Bkz. <https://www.youtube.com/channel/UCQp1yRr0vSgU2Fp4gOqSCaQ> kanalından ekran görüntüsü alınarak kullanılmıştır.

¹⁷⁰ Bkz. <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/atesbenice.html>

alışmalarda artık ana fikri ve konuya uygun aęrışımları önemseyen sanatı, kendi düşünsel sürecini tanımlamayı tercih eden bir eğilim ile özel alışmalar yapmıştır.

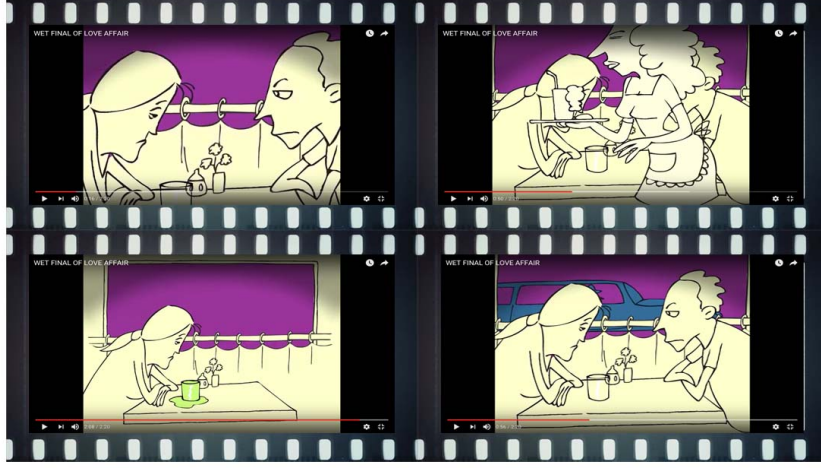


**Resim 119, TRT “Bombkeeper” (Bomba Yakalayıcı) Animasyonundan Kareler, Ates Benice
(2014)¹⁷¹**

Sanatı son dönem alışmalarını sergilemek adına günümüzün teknolojik eğilimlerini de gözeterek kendi kanalını açmıştır. Kendi görsel kanalı üzerinden animasyonlarını halk ile buluşturan sanatının tüm animasyonlarını kronolojik anlamda görsel olarak sıralamak ve sürecini izlemek mümkündür. Bu anlamda geçirdięi dönemler içerisinde gelişen teknoloji ve üslubundaki sadeleşme ve yalınlaşma süreci geniş bir perspektifte gözlemlenebilmektedir. Ü boyutlu animasyon alanındaki gelişmelere rağmen kendisi 2 boyutlu cell (hücre) teknięi ve Flash¹⁷² animasyonları ile kendisine öznel bir tarz yaratmayı ve o teknikte ilerlemeyi seçmiştir.

¹⁷¹ Bkz. <https://www.youtube.com/channel/UCQp1yRr0vSgU2Fp4gQqSCaQ> kanalından ekran görüntüsü alınarak kullanılmıştır.

¹⁷² Adobe tarafından yaratılmış olan bir 2 boyutlu animasyon programıdır. Animasyonların yazılımında actionscript denilen özel bir dil kullanılmaktadır.



Resim 120, TRT “Wet Final of Love Affair” Animasyonundan Kareler, Ateş Benice (2014)¹⁷³

5.3.7. Tonguç Yaşar ve Eserleri

1932 tarihinde İstanbul’da doğan karikatürist ve çizgi film yönetmeni, ilk karikatür çalışmasını 1952 yılında Hür Adam dergisi için yapmıştır. Dolmuş, Akbaba, Tef, Yön ve Taş Karikatür gibi dergilerde haftalık olarak ve Vatan gazetesinde günlük olarak karikatürler çizmiştir. Karikatürlerinin bir bölümünü “Sülüname” adı altında 1969 yılında toplayarak yayımlatmıştır. Çizgilerindeki yalın ve güçlü duruş Türk karikatürü açısından önem arz etmektedir. Yurtdışında da yayımlanan karikatürleri çok sayıda ödül almıştır¹⁷⁴.

¹⁷³ Bkz. <https://www.youtube.com/channel/UCQp1yRr0vSgU2Fp4gOqSCaQ> kanalından ekran görüntüsü alınarak kullanılmıştır.

¹⁷⁴ Bkz. <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/tongucyasar.html>



Resim 121, “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” animasyon filminden kareler, (1972)¹⁷⁵

Ağırlıklı olarak üretim yaptığı yıllar içerisinde kendisi gibi tüm karikatürcüler gibi o da çizgi film çalışmaları yapmıştır. 1972 yılında Sezer Tansuğ ile birlikte yaptığı Adana Altın Koza Film Yarışması’nda jüri özel ödülünü kazanan “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” adlı animasyon film ile adını Türk animasyon sanatı kronolojisine yazdırmıştır. 1973 yılında aynı film 30 ülkeden 600 eserin katıldığı 9. Annecy Çizgi Film Festivali’ne seçilen ve gösterime hak kazanan ilk Türk çizgi filmi olmuştur. “Yaşar Don Kişot” çizgi filmi TRT Kültür Sanat Bilim Ödülleri yarışmasında ikincilik ödülü alan ikinci önemli animasyon filmidir. Aynı film Darülsafaka Sinema Kulübü 1. Uluslararası Sinema şenliğinde en iyi film ödülünü kazanmıştır. Kültür Bakanlığı tarafından yapılan Nasrettin Hoca Film Yarışması kapsamında birincilik ödülü alan iki tane Nasrettin Hoca filmi yapmıştır. Fazıl Hüsnü Dağlarca’nın ünlü eseri “Balina ile Mandalina” ve Sait Faik’in en çok bilinen eseri “Topal Martı” olmak üzere 16 adet kısa

¹⁷⁵ Bkz. <http://www.trtarsiv.com/> arşivinden 1972 yılına ait görüntüler arasından taranmıştır.

metrajlı çizgi film yapmıştır. Bu eserler ile birlikte çok sayıda film jeneriği çalışması vardır¹⁷⁶.



Resim 122, “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” animasyonundan bir Çizim Örneği,
Tonguç Yaşar, (1972)¹⁷⁷

Antalya Altın Portakal Film Festivali’nde 1979 yılında jüri üyeliği yapan Tonguç Yaşar, seçici kurul üyeliği bünyesinde kültür, sanat, bilim ve düşünce ürünleri konusunda sansür çalışmalarına karşı çalışmalar yürütmüştür¹⁷⁸.

Türk animasyon kronolojisi adına yaptığı önemli filmler; Yaşa Don Kışot (1970) (TRT Kültür Sanat Bilim Ödülleri Yarışması – İkincilik) (1. Uluslararası Kısa Film Şenliği – En İyi Film), Üç Hikâye (1973) (7. İstanbul Uluslararası Film Festivali – 1988), Düdük (1973) (7. İstanbul Uluslararası Film Festivali – 1988), Kaptan (1973),

¹⁷⁶ Bkz. http://www.dailymotion.com/video/xnhphz_tonguc-yasar-ile-beyoglu-nda-bir-aksam-ustu_creation

¹⁷⁷ Bkz. <http://www.trtarsiv.com/> arşivinden 1972 yılına ait görüntüler arasından taranmıştır.

¹⁷⁸ Bkz. <http://www.ekm.anadolu.edu.tr/tonguc/tonguc.htm>

Yağmurdan Kaçan Adam (1973) (7. İstanbul Uluslararası Film Festivali – 1988), Hoca ile Hırsız (1978), Film (1978) (Yerli Çizgi Filmler Haftası – 2000), Kuş ve Avcı (1978) (Kültür Bakanlığı Animasyon Teşvik Ödülü), Suçlu Kim (1978) (Nasrettin Hoca Çizgi Filmleri Yarışması Birincilik Ödülü – 1979), Yağmur (1981), Kaplumbağa ile Tavşan (1985) (Kültür Bakanlığı Animasyon Teşvik Ödülleri), Nasrettin Hoca (1985) (Kültür Bakanlığı Animasyon Teşvik Ödülleri – 1986), Cüppe (1986), Hırsız'ın Hiç mi Kabahati Yok (1986), Sağlığımızı Koruyalım (1990), Balina ve Mandalina (1992), Güvercin ile Şahin (1992) (Yerli Çizgi Filmler Haftası-2000) (1. Uluslararası Arhavi Film Festivali-2010), Ev (1993) (7. Ankara Film Festivali Ulusal Kısa Film Yarışması – 1995), Öhö öhö öhö (1993) (1. Uluslararası Arhavi Film Festivali-2010), Topal Martı (1994) (Yerli Çizgi Filmler Haftası – 2000), Türk Canlandırma Sineması (1994), İlgi ve Bilgi (2005) (Kültür Bakanlığı Desteği – 2005)¹⁷⁹.

Tonguç Yaşar'a ait ilk çalışmalarda dikkati çeken genellikle sembolik bir anlatım dilini öne çıkararak hikaye anlatımı tercih edilmiştir. Varolan nesneler ya da kavramlar bütünsel bir algı yaratabilecek şekilde harflerden oluşturulmuştur. Bu sembolik deneysel animasyon çalışmaları bir ilk olması sebebiyle uluslararası anlamda ses getirmiştir. Bu çalışmaları takip eden çalışmalarda bu yeni yaratılmış dilin devamı görülmemiştir. Her animasyon filmi kendi içerisinde değerlendirilecek şekilde öznel bir kurgu ile düzenlenmiştir. Son dönem işlerinde ise genellikle geleneksel türk canlandırma sineması unsurları dikkat çekicidir. Nasrettin Hoca ve dünyada popüler masalların animasyon anlamında görselleştirilmesi artık sanatçının bir numaralı hedefi haline gelmiştir.

¹⁷⁹ Bkz. <http://www.animasyongastesi.com/tag/tonguc-yasar-amentu-gemisi-nasil-yurudu/>

5.3.8. Emre Senan ve Eserleri

1954 Konya doğumlu olan sanatçı, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Uygulamalı Endüstri Sanatları Yüksek Okulu grafik tasarım bölümünden mezun olmuştur. Henüz öğrenciyken İstanbul Reklam adı firma bünyesinde çizgi film çalışmalarına dahil olmuştur. Sonraki dönemlerde mezun olduğu okulda YÖK yasası çıkana dek araştırma görevliliği yapmıştır. Sonraki dönemde özel sektörde kitap kapakları ve illüstrasyonlar konusunda uzmanlaştı ve basın için sürekli karikatürler çizmiştir¹⁸⁰.

Markom, Euro RSCG ve Reklamcılık Klan gibi reklam ajanslarının kurucu ortağı ve yaratıcı yönetmeni olarak çalışan Senan, 1980 yılı sonrasında animasyon sektörüne dair çalışmalar yapmaya başlamıştır. Grafiklerler Meslek Kuruluşu ve Çizgi Filmciler Derneği gibi kuruluşlarda yönetim kurulu üyeliği ve başkanlık yapmıştır. Karikatür alanına dair “Karakatür” adlı yayını Metis yayınlarından çıkarmıştır.

Emre Senan diğer Türk animasyon sanatçılarına nazaran kendi öz çizim ve karakter tasarımı dilini tüm animasyonlarına ve illüstrasyon çizimlerine taşımış son dönem animasyon sanatçılarından. Çizimleri ve karakter tasarımlarında detayları önemseyen bir stili vardır. Taramalar ve gölgelendirmeler tasarladığı tüm karakter ve yazılarda göze çarpar. Bu da onun animasyonda detaydan korkmayan yanını göz önüne sermektedir.

¹⁸⁰ Bkz. <http://www.galleryapel.com/go.php?page=sanatci&artistid=36>



Resim 123, Emre Senan Tasarım Çalışması Örneği¹⁸¹

Animasyon alanında yaptığı filmler; Yaşlı Dut Sokağı (1972), Kısasa Kısas (1972-1979) (Nasrettin Hoca Çizgi Filmleri Yarışması 3'cülük Ödülü-1979), Gergedanadam (1975), Canlandırma Tabanca (1976), Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Keşfeden Adam (1977), Ev (1993) (Tonguç Yaşar ile) (7. Ankara Film Festivali, Ulusal Kısa Film Yarışması, 1995), Hepimiz Kardeşiz (1994) (7. Ankara Film Festivali, Ulusal Kısa Film Yarışması, 1995), Komşunuzu Nasıl Alırdınız? (2005) olarak sıralanabilir¹⁸².

¹⁸¹ Emre Senan kişisel online portfolyosundan edinilmiştir. Bkz. <http://www.emresenan.com/>

¹⁸² Bkz. <http://www.emresenan.com/>



Resim 124, Emre Senan İllüstratif Portre Çalışması¹⁸³

Senan, Kanada, İsviçre, İran, Almanya, Avustralya, Fransa, Çek Cumhuriyeti, Kore ve Fransa gibi ülkelerde çok sayıda eseri sergilenmiş ve müzelere kabul edilmiştir. Çağdaş sanatlar alanında yurtdışı ve yurtiçinde 11 kişisel sergi açmıştır ve pek çok karma sergiye de katılmıştır ve seçici kurul üyeliği yapmıştır. 2005 yılında Prof. Dr. Ayşegül İzer'in de ortak olduğu Emre Senan Tasarım Vakfı'nı (ESTV) kurmuştur. Bu vakıf kapsamında www.yahsiworkshops.com web sitesi üzerinden sürdürülen Yahşibey Tasarım Projesi'ni yürütmeye başlamıştır. Reklam sektörü ile ilgili çalışmalarına 2007 yılında son vererek kendisine ait tasarım ve danışmanlık bürosunu kurmuştur. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Grafik Tasarım bölümünde proje danışmanı olarak dersler de veren sanatçı, çalışmalarına sanat ağırlıklı olarak devam etmektedir¹⁸⁴.

¹⁸³ Emre Senan kişisel online portfolyosundan edinilmiştir. Bkz. <http://www.emresenan.com/>

¹⁸⁴ Bkz. <http://www.emresenan.com/>



Resim 125, Emre Senan, Baba Zula Müzik Video Klip Animasyonu, “Komşunuzu Nasıl Alırdınız? (2014)¹⁸⁵

Emre Senan’a ait son dönem işleri incelendiğinde göze çarpan en önemli farklılık pek çok son dönem animasyon sanatçısına benzer olarak bir sadeleşme eğilimidir. Özellikle Baba Zula müzik grubu için yapılan animasyon çizimlerinde detaylardan tamamen arındırılmış silüet çizimli karakterler sahnede turuncu ve siyah renklerle sade bir biçimde kullanılmıştır. Yuvarlark, sade ve organik formlardanki bu karakter tasarımları Emre Senan’ın ilk dönem çizimlerine de referans verir nitelikleri içinde barındırmaktadır.

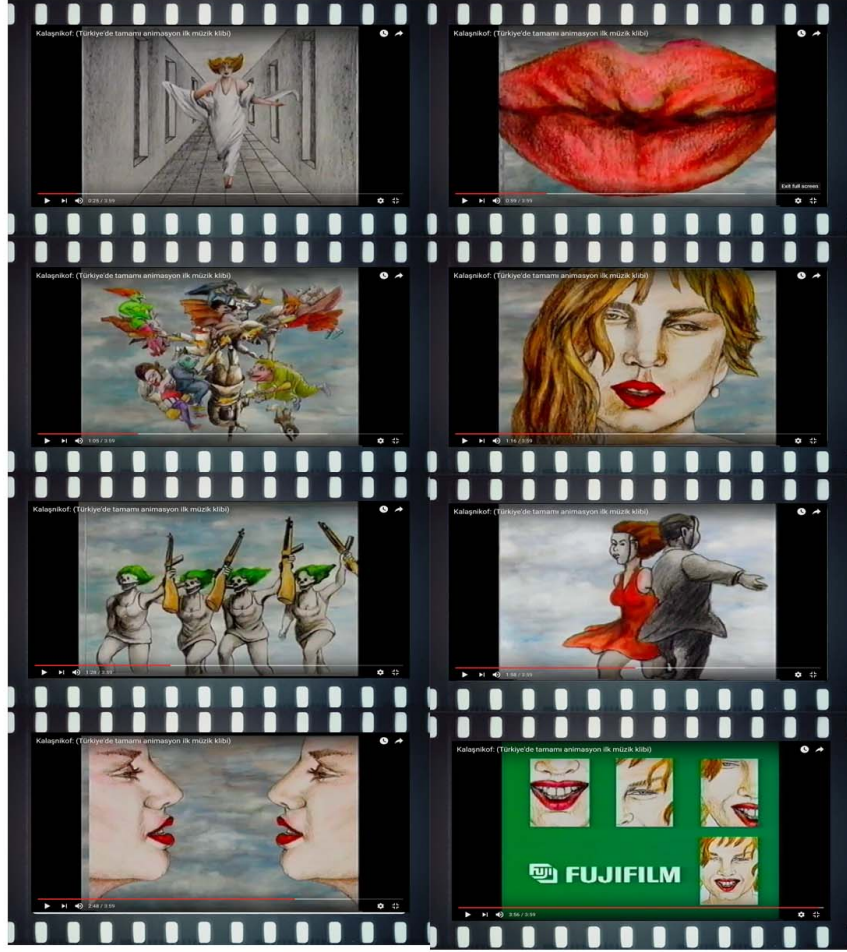
¹⁸⁵ Emre Senan youtube online animasyon kanalından taranmıştır.

5.3.9. Meral Erez ve Eserleri

1972 yılında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi (Mimar Sinan Üniversitesi Resim Bölümü) resim Bölümü'nü bitiren Meral Erez, diğer çizgi film sanatçılarının aksine çizgi film ile mezuniyetinin hemen ardından tanışmış ve ürünler vermeye başlamıştır. Genellikle işlerinde Cemal Erez ile beraber üretim sürecini paylaştığı görülmektedir. 1976-1977 tarihleri arasında İtalyan Devletinin verdiği burs ile Urbino kentine Istituto delle Belle Arti (Güzel Sanatlar Enstitüsü) okulunun animasyon bölümünde eğitim görürken “Gatto” (Kedi) adlı 4 dakikalık animasyon filmi Türk animasyon tarihi kronolojisinin bir parçası yapmıştır. 1979-1982 yılları arasında Paris'te Université de Paris VIII'de Sinema ve Plastik Sanatlar bölümünde yüksek öğrenimini sürdüren sanatçı, 2000 yılında Fransa'da düzenlenen Annecy Film Festivali'nde jüri üyeliği yapmıştır¹⁸⁶.

Meral Erez'in yapımında yer aldığı filmler arasında; “Echecs” Satranç (2007), “Le Ministre Felicité” Bakanı Kutlarken (2002), Kalaşnikof (1998), Kayıp Masallar (1993) (Hiroşima Çizgi Film Festivali – 1993) (10. Ankara Film Festivali – 1998) (Yerli Çizgi Filmler Haftası – 2000), Şaşkın Sihirbaz ve Şakacı Şapka (1992), “Cordes” İpler (1983) (Centre National de la Cinematographie Kalite Ödülü – 1983) (Annecy Film Festivali – 1984) (Marly-le-Roi Festivali en iyi grafik tasarım ödülü – 1984) (18. Ankara Uluslararası Film Festivali – 2007), “Il Gatto” Kedi (1976-77) (Istituto delle Belle Arti Italia) (3. İstanbul Balkan Film Festivali – 1978), Ağaçlar (1997) (Basın Mansiyon Ödülü), Kuşlar (1996) (Basın Kristal Elma Ödülleri – 1997).

¹⁸⁶ Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=tc10uGrI7J8>



Resim 126, Meral Erez, Sezen Aksu “Kalaşnikof” şarkısı için yapılmış ilk klip Animasyon Çalışmasından Kareler (1998)¹⁸⁷

1994-95 yılları arasında NUMBER ONE TV kanalı için hazırlanan animasyon spotları Meral Erez tarafından tasarlanmıştır. Televizyon kanalına ait 9 adet 20şer saniyelik animasyon spotlarında televizyon kanalının logosunun hareketli bir biçimde bir yıl boyunca kullanılması söz konusu olmuştur (Number One TV Görsel Klip Arşivi – You Tube).

¹⁸⁷ Number One TV Youtube Klip arşivinden taranarak kullanılmıştır.

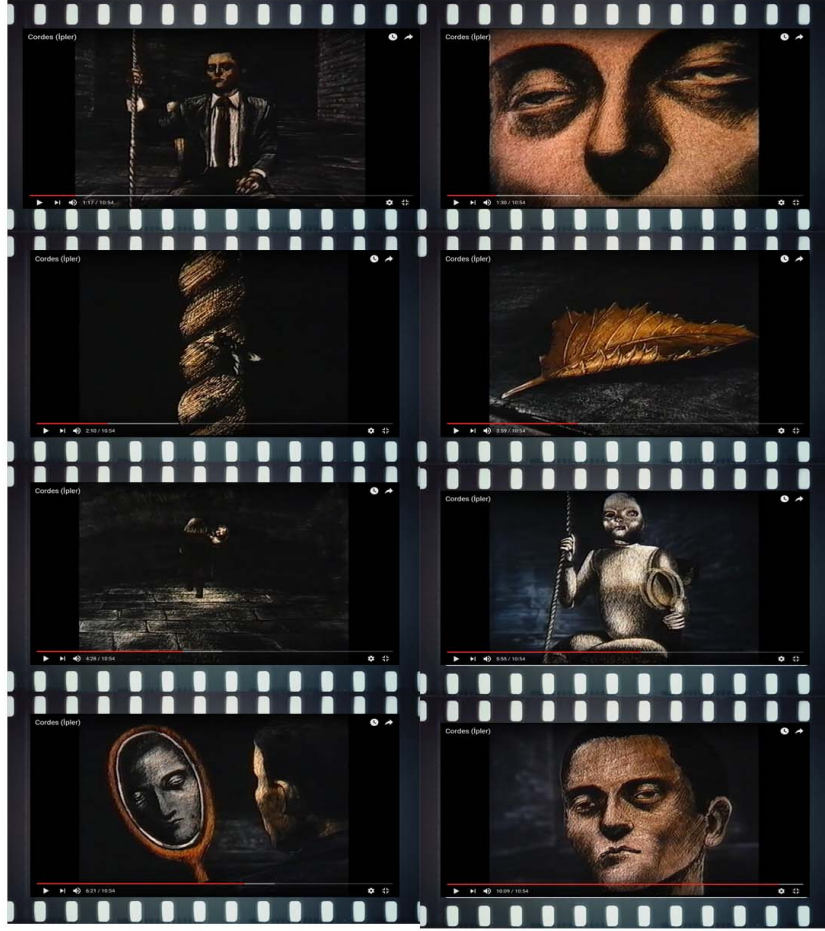
2000 yılından sonra Renault firmasına ait 30 adet 10’ar saniyelik çizgi film reklam spotları ile Paris’te Türk CNN TV kanalında 2000-2002 yıllar arasında Hava durumu programı öncesi yayınlanan animasyonları yapmıştır.

1979-2000 yılları arasında Paris ve Türkiye’de Cemal Erez ile birlikte yapılan pek çok kısa metraj film çalışması Fransız TV kanalı “France 2”, “Arte” ve İsviçre TV kanalı “TSR” ve TRT’de yayınlanmıştır. Bunlara ek olarak Erezler tarafından yapılan pek çok animasyon film, “Cinema Balzac” ve “Arlequin” gibi sinemalarda beyaz perdede gösterilme hakkını elde etmiştir.

1991-98 yılları arasında Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi animasyon bölümünde ders veren Meral Erez, 2007-2008 yılları arasında Kadir Has Üniversitesi İletişim Tasarım ve Reklamcılık Bölümü’nde, 2012 yılında Bahçeşehir Üniversitesi Görsel İletişim ve Fotoğraf bölümlerinde animasyon, film yapımı ve hikâye panosu (storyboard) çizimine dair dersler vermiştir¹⁸⁸.

1989 yılından itibaren Meral Erez animasyon filmlerine dair çizimlerini karma sergiler ile Fransız Kültür Merkezi (2007), İstanbul Scheidertempel Sanat Merkezi (2007) ve Ankara Nezih Danyal Karikatür Vakfı (2007) gibi kurumlarda sergilemiştir. 2007 yılında animasyon film çalışmalarına son veren Erez, çalışmalarına yağlı boya resim çalışmaları ile devam etmektedir.

¹⁸⁸ Bkz. <http://www.arkitera.com/etiket/58021/meral-erez>



**Resim 127, Meral Erez, “Les Cordes” (İpler) isimli ödüllü animasyon çalışmasından
Kareler (1983)¹⁸⁹**

Meral Erez Galerı Selvin küratörlüğünde Schneidertempel Sanat Merkezi’nde 9-26 Ekim 2016 tarihinde gerçekleştirilen sergisinde kağıt üzerine kuru ve suluboya tarama tekniğiyle çalışmıştır. Yönetmenliğini Cemal Erez’in yaptığı “Haset” adlı animasyon filmin desen çizimlerini sinema dilinden resim diline aktarmayı amaçlamıştır. Bu sergiye dair Meral Erez verdiği röportajında şunları söyler;

¹⁸⁹ TRT görsel arşivinden taranarak kullanılmıştır. Bkz. <http://www.trt.net.tr/Kurumsal/Arsiv.aspx>

“Bir film izlerken beyazperde ya da ekranda gördüğümüz, kamera tarafından saptanan binlerce görüntünün aktığı metrelerce film şeridinden yalnızca birkaç saniye süren tek bir “plan”dır. Bu hareketli kısa görüntüler, yönetmenin öngördüğü kurguya göre, zamana koşut olarak ardarda dizildiğinde bir anlam oluşturmaya, görsel cümleler kurmaya başlar. Diyalog ve ses unsurlarının da katılımıyla bir sinema dili yaratılmış olur¹⁹⁰.”

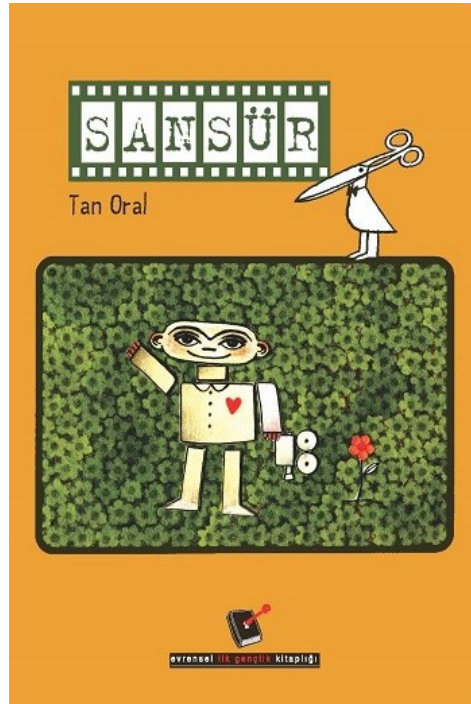
Meral Erez burada animasyon sanatı ve resim sanatı arasındaki farkları vurgulamakta, film sanatının bir dalı olan animasyonun içerisinde kurgu için pekçok farklı unsurun da bulunduğunu özellikle belirtmektedir. Kullanılan tek bir kare kendi içerisinde bir anlam ifade ederken, diğer kareler ile de ilişki kurmak ve tüm bunları yaparken dialoglar, ses ve müzik ile de paslaşmak zorundadır.

Meral Erez’e ait ilk dönem animasyon çalışmalarında güzel sanatlar alanına ait desen dersleri hassasiyetinde çizimler ve gölgelerin karakter çizimlerinde kullanılması dikkat çekmektedir. Her bir kare ayrı bir sanat eseri niteliğindedir. Sanatçıya ait bu çizim dili, ilk dönem eserlerinin yanı sıra gelişim dönemi ve son dönem eserlerinde de aynı hassasiyet ile devam etmiştir. Üslup bütünlüğünü korumuş animasyon sanatçıları içinde Erez ayrı bir konumdadır. Bu öznel tasarım dilini ilk zamandan itibaren koruyan sanatçı yaklaşımı onu uluslararası anlamda Türk animasyon sanatının en bilinirliği yüksek animasyon sanatçısı yapmıştır.

¹⁹⁰ Bkz. <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/meralerez.html>

5.3.10. Tan Oral ve Eserleri

1937’de Merzifon’da doğan karikatürist, 1963 yılında Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık bölümünden mezun olmuştur. Mesleğine dair çalışmalarını yalnızca 3 yıl sürdüren sanatçı, daha sonra karikatür, çizgi film ve film konuları üzerine uzmanlaşmaya başlamıştır¹⁹¹.



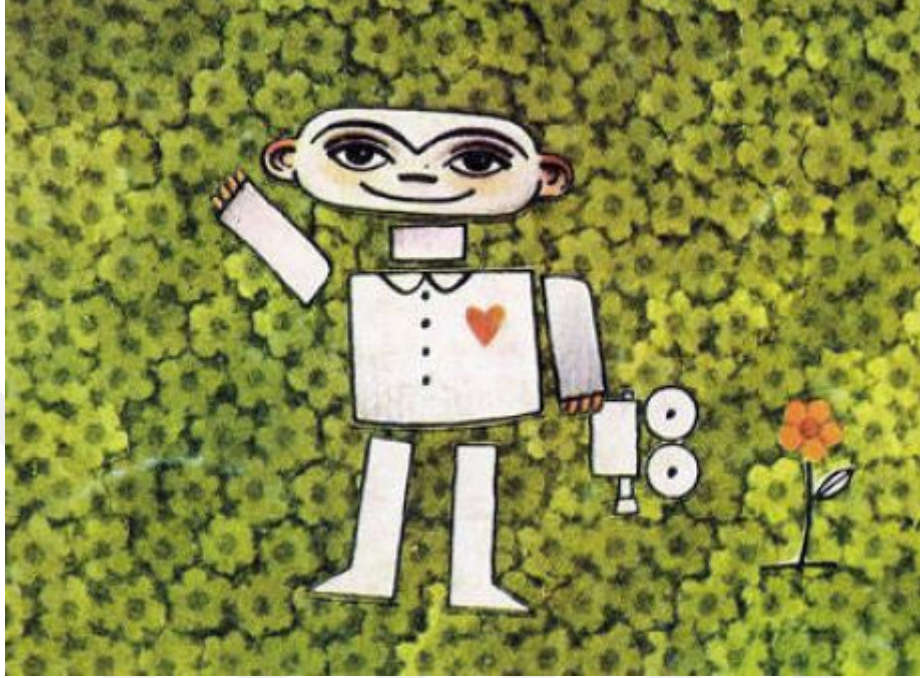
Resim 128, Tan Oral, “Sansür” isimli animasyon filme ait sunum kapağı¹⁹²

1969 yılında sanatçı, “Sanatçılar Birliği” ne üye olmuştur ve daha sonraki yıllarda bu birliğin başkanlık görevini (1972) de sürdürmüştür. Ant, Yeni Gün, Özgür İnsan ve Yansıma gibi gazete, dergi ve sendikal yayınlarda çok sayıda karikatürü yayımlanmıştır. Dostlar tiyatrosu için çalıştığı sürede filmler hazırlamıştır.

¹⁹¹ Bkz. <http://www.yenisafak.com/kultur-sanat/tan-oral-karikaturleri>

¹⁹² Bkz. <http://www.trt.net.tr/Kurumsal/Arsiv.aspx> TRT görsel arşivinden taranmıştır.

Karikatürcüler Derneği'ne 1973'te üye olan sanatçı 1979 yılına kadar yönetim kurulu üyeliği ve birden fazla dönem içerisinde başkanlık görevlerinde bulunmuştur¹⁹³.



Resim 129, “Sansür” Animasyon filminden bir Kare, Tan Oral¹⁹⁴

1976 yılında günlük olarak yayımlanmakta olan “Politika” gazetesinde karikatürler çizmeye başlayan Tan Oral, daha sonraki yıllarda Cumhuriyet gazetesi için karikatürler çizmeyi sürdürmüştür. Mezun olduğu Mimar Sinan Üniversitesi Uygulamalı Endüstri Sanatları Yüksek Okulu’nda öğretim görevlisi olarak çalışan Oral, Eskişehir’de bulunan Animasyon bölümü bünyesinde de dersler vermiştir. 2008 yılından itibaren Taraf gazetesinde karikatür çizmektedir¹⁹⁵.

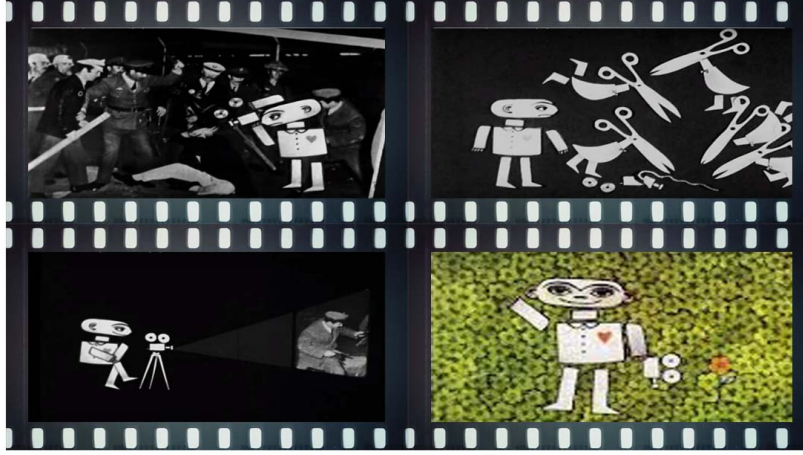
Uluslararası Kültür Şenliği, TRT Kültür Sanat Bilim Ödülleri, Üsküp Uluslararası Karikatür Yarışması, Çağdaş Gazeteciler Derneği, İstanbul Gazeteciler

¹⁹³ Bkz. <http://www.yenisafak.com/kultur-sanat/tan-oral-karikaturleri>

¹⁹⁴ Bkz. <http://www.trt.net.tr/Kurumsal/Arsiv.aspx> TRT görsel arşivinden taranmıştır.

¹⁹⁵ Bkz. https://www.lightmillennium.org/march_april/TanOralbiod.html

Cemiyeti, Japon Yamiuri Simbun Karikatür Yarışması, Üsküp Mizahi Afiş Yarışması gibi pek çok organizasyonda ödül sahibi olmuştur.

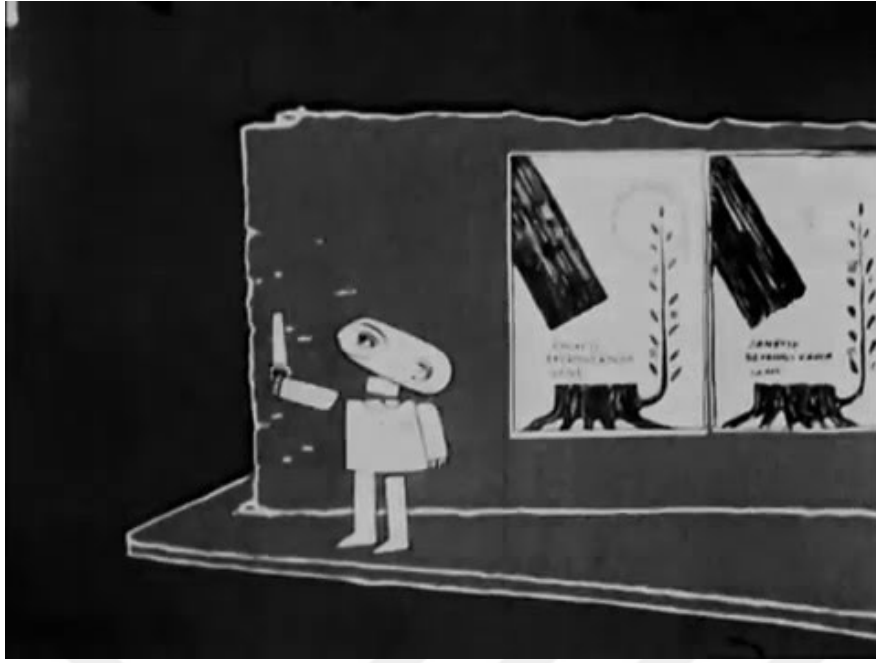


Resim 130 Tan Oral, “Sansür” Animasyon Filminden Kareler, (1977)¹⁹⁶

Yaptığı filmler; Sansür (1977), Büyük Türkiye (1978), İki Minik Kentli (1980), Göz ağrısı (1986), Sus ve Dinle (1989), Pencereler (1983), İstanbul (1986), Yaza Çize (1988), Cumartesi Pazar (1969- Film), Sansur (1979 - Film), Kelebek Kanadı (1996 - Film) olarak sıralanabilir.

Tan Oral’ın animasyonları konularına göre farklılıklar göstermektedir. Her bir animasyonu kendi içerisinde incelenmelidir. İlk dönem eserleri arasında çoğunlukla dönemin yaşadığı politik olaylara ve şehirleşmeye dayalı konulara eğilen sanatçı, sonraları daha farklı konsept çalışmalarında da yer almıştır. Sanatçının animasyon sanatçılığı ile kıyasla karikatür hayatı çok daha ön planda kalmıştır. Bu sebepten kendisine ait ödüllü animasyon çalışmaları arşivlerde yerini almıştır.

¹⁹⁶ Bkz. <http://www.trt.net.tr/Kurumsal/Arsiv.aspx> TRT görsel arşivinden taranmıştır.



Resim 131, “Sansür” Animasyon filminden bir Kare, Tan Oral¹⁹⁷

Özellikle “Sansür” isimli Tan Oral animasyon çalışmasında kullanılan her kara kendi içerisinde özel bir tasarıma sahiptir. (Resim 127-130) Animasyona dair ilk karelerde sansürün ekranı karartması ve gerçekleri gölgelemesindeki vurgu siyah beyaz bir biçimde verilmiştir. Tasarlanan karakter, daire, üçgen, kare ve dikdörtgen gibi temel şekillerden meydana getirilmiştir. Karakter adeta mesajın önüne geçirilmemeye özen gösterilmiştir. Sansürün ortadan kalkması ile animasyon birden renkli bir arka plana sahip olarak devam eder. Burada yapılan metafor çiçekler ile süslenmiş bir arka planın devreye sokulması ile sonlandırılmıştır.

¹⁹⁷ Bkz. <http://www.trt.net.tr/Kurumsal/Arsiv.aspx> TRT görsel arşivinden taranmıştır.

5.3.11. Bahattin Alkaç ve Eserleri

Bahattin Alkaç, 1956 yılında doğmuştur. 1972 yılında Almanya'ya gitmiştir. İyi derecede Almanca bilen sanatçı elektrik ve mekanik konusunda eğitim almıştır. Özellikle sinema konusuna ilgi duyduğu için amatör olarak filmcilik yapmaya başlamıştır. Almanya'da Volks Hoch Schule yani halk eğitim okulunun sinema tekniği konusundaki kurslarına katılmıştır. Sinemaya olan ilgisi onu 3 yıllık bir animasyon eğitimi ile tanıştırdı.

Sanatçının yaptığı ilk yıl eserleri çoğunlukla reel filmler üzerinedir. Frankfurt'ta aldığı Kinder und Jugend Film Zentrum yani Çocuk ve Gençlik Film Merkezi için 1978 yılında çektiği Türkiye belgeseli ile adı duyulmaya başlamıştır. 1979 yılında yaptığı işler arasında "Taekwando'ya İlk Adım" adlı bir video çalışma bulunmaktadır. Daha sonraları yaptığı işlere baktığımızda "Meyvalın" meşrubatlarına dair reklam filmleri ve "Kasırga" isimli bir Hint dizisine dair Türkçe dublajlar dikkat çekmektedir¹⁹⁸.

1980 yılı Alkaç'ın Türk animasyon kronolojisinde yer alacak işlerini ürettiği tarih olarak önem arz etmektedir. Kendi imkanları ile o yıl üretimini gerçekleştirdiği 4 dakikalık bir animasyon olan "Tombişin Öyküsü" 16 mm'lidir. Almanya'nın Oberhausen kentinde uluslararası kısa metrajlı film yarışması yapılan bu eseri övgüye değer bularak ödüllendirmiştir (TRT Görsel Arşiv).

¹⁹⁸ Bkz. https://www.academia.edu/2215160/Y%C3%B6netmen_Bahattin_Alkaç

Türk çizgi filmi dünyada

■ ANKARA (AA) — Çocukların yanı sıra büyüklerin de ilgiyle izledikleri çizgi filmin Türkiye'deki yaratıcıları, tanıtım ve çocukların eğitiminde çizgi filmin kullanılması için ilgili bakanlıklardan destek beklediklerini bildirdiler. Kaliteli ve özgün yerli çizgi filmler üretmek amacıyla bir ay önce kurulan "denge animasyon"un yöneticisi Bahattin Alkaç, yurtdışındaki vatandaşlarımızın çocuklarının eğitimi ve Türkiye'nin tanıtımı için çizgi filmin önemli olduğunu belirterek bunun için tüm kamu kuruluşlarıyla birlikte Dışişleri Bakanlığı'nın bu sektörü desteklemesi gerektiğini söyledi. Alkaç, "Almanya, Hollanda, Fransa ve Avustralya'da bulunan milyonlarca Türk çocuğuna gelenek, görenek, âdet, inanç ve töresini unutturmayacak türde filmlerin yapılmasında gecikilmemelidir" dedi.

Resim 132, 2 Şubat 1990 Tarihli Cumhuriyet Gazetesi Haber Küpürü

Profesyonel anlamda 1982 yılından itibaren Patzke Elektronik şirketinde animasyon yönetmeni ve kameraman olarak çalışmıştır. 1983 yılında "Tonton ile Afacan" animasyon filmini Trafik Eğitim Dairesi Başkanlığı'nın düzenlemiş olduğu yarışma için tasarlamıştır. 1984 yılında Türkiye'ye dönmesinin ardından 1986 yılında "Ağustos Böceği ile Karınca" çizgi filmini Kültür Bakanlığı yarışması için yapmış ve birincilik derecesi kazanmıştır. 1987 yılında daha önce yapmış olduğu çalışmalardan "Tombişin Öyküsü" ile Kültür Bakanlığı tarafından yeniden ödüllendirilmiştir. Artem A.Ş.'de animasyon yönetmeni olarak çalışan sanatçı, "Öğretmenin Değeri" ve "İsmail Dümbüllü" adlı çizgi filmleri üretmiştir. TRT için hazırlanan "Can ile Tomtini" aynı zamanda yurt dışına da satılmıştır (TRT Görsel Arşivi).

1988 yılında Alkaç, Damla Animasyon A.Ş.'yi kurmuştur. Bu kuruluş bünyesinde TRT için “Benekli ile Arkadaşları”, “Deli Dumrul”, “Ana Okulu”, “Şermin” ve “Osman Dede” filmlerinin üretimini gerçekleştirmiştir. Bu filmler arasından “Şermin” TRT tarafından yurtdışına satılmıştır¹⁹⁹.

1989 yılında Damla Animasyon firmasından ayrılarak Denge Animasyon ve Reklam şirketini kurmuştur. Bu stüdyoda aşağıda sıralanan 2 boyutlu cel tekniği ile yapılmış çizgi filmleri üretmiştir²⁰⁰;

- TRT için 13: 15 dakikalık “Sihirli Pabuçlar” (TRT tarafından yurt dışına satıldı.)
- Diyanet İşleri Başkanlığı için 4: 20 dakikalık “Emre”
- Kültür Bakanlığı için 3: 15 dakikalık “Manas Destanı”
- Tele Çizgi A.Ş. için 1: 45 dakikalık “Keloğlan”
- Tele Çizgi A.Ş. için 1: 10 dakikalık “Küçük Mücahit”
- Göreme Animasyon A.Ş. için 2: 10 dakikalık “Mesneviden Hikayeler”
- TRT için 17: 1 dakikalık “Susam Sokağı”
- Suudi Arabistan için 1: 05 dakikalık “Somali”
- TGRT için 1: 60 dakikalık “İmam Şamil”
- Animatek A.Ş. için 1: 21 dakikalık “Süper Kelaynak”
- Zaman Yayıncılık için 1: 45 dakikalık “Bosna Alevler İçinde”
- TGRT için 13: 4 dakikalık “Anadolu’dan Hikâyeler”
- TGRT için 13: 10 dakikalık “Keloğlan”
- Diyanet İşleri Başkanlığı için 1: 40 dakikalık “Hüzün Gezegeni”
- TGRT için 8: 35 dakikalık “Türk Masalları”
- Almanya Penta TV için 300: 15 saniyelik kısa skeçler

¹⁹⁹ Bkz. <http://www.bilisimdergisi.org/s147/pdf/150-153.pdf>

²⁰⁰ Bkz. <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/bahattinalkac.html>

- Almanya Penta TV için 13: 24 dakikalık “Max ve Molly'nin Maceraları”
- 1996 Ankara Film Festivali için 2 dakikalık “Sevimli Palyaço”
- Almanya ND-Vision için 2: 1 dakikalık “Globi”
- Almanya Cologne Cartoon için 7: 25 dakikalık “Albert Dedi Ki”
- Almanya Cologne Cartoon için “Janosch 1-2”
- SPI (ABD) ve Cari Cartoon (Avusturya) için “Baydog”
- İspanya Stüdyo Camara için “Atrezzo”



Resim 133, “Baydog” Animasyon Filminden bir Kare²⁰¹

²⁰¹ <http://www.animasyongastesi.com/tag/animasyon-gazetesi/> görsel arşivinden kullanılmıştır.



Resim 134²⁰² “Atrezzo” Animasyon Filmi Sunum Kapağı

- İspanya Apiary Animasyon için “Mouse Factory”
- Avusturya Cari Cartoon için "Everybody" ve "Gorax"
- Sabah Gazetesi için “Kral Çıplak” adlı reklam filmi
- Almanya Penta TV için 5 dakikalık “Penguin”
- Raspail (Fransa) ve SPI (ABD) için 26: 22 “Toromiro’nun Çocukları”
- Almanya Penta TV için 2 dakikalık demo proje “Leo”
- Arabistan Ella için “Meryem Nine” sinema filmi
- TRT Çocuk için “Şehirdeki Kedi”, “Serçe Kuş” ve “Kuzucuk” animasyonlarını üretti.



Resim 135, “Serçe Kuş” Animasyonu için Tasarlanan 3 Boyutlu Karakter Tasarımları²⁰³

²⁰² <http://www.animasyongastesi.com/tag/animasyon-gazetesi/> görsel arşivinden kullanılmıştır.

²⁰³ <http://www.animasyongastesi.com/tag/animasyon-gazetesi/> görsel arşivinden kullanılmıştır.

Bahattin Alkaç kendisiyle yapılan farklı bir röportajda Türkiye’de yapılan animasyonları değerlendirirken güzel işler çıkartıldığını fakat eksiğin bilgi paylaşımı olduğunu belirtmiştir. Animasyoncuların bir araya gelerek tek yürek olarak daha ciddi projeler yapabileceğini savunmaktadır. Dünya’da animasyonun geldiği durumu ise şöyle özetler;

“Teknik olarak biz hâlâ Amerika’yı takip ediyoruz ama zaman zaman izlediğim yerli animasyon filmlerinde bizden de iyi sanatçılar olduğunu görüyorum”²⁰⁵.

Bahattin Alkaç aslında bu satırlarında Türkiye’de yerleşmiş bir ulusal üslubun mevcut olmadığını ve Amerika Birleşik Devletleri olmak üzere dünyada söz sahibi yerleşmiş üslupların ve tekniklerin Türkiye’de takip edilmekte olduğunu belirtmiştir.

Sanatçının portfolyosuna ait animasyonlar çok geniş bir konu yelpazesine yayılmıştır. İlk dönem animasyonları arasında genellikle kullandığı teknik cel tekniğidir. Gelişim dönemi eserlerinde ise gelişen teknolojinin sunduğu bilgisayar programları ile gelişmiş görsel efekt ve estetik düzenlemelerin eserlerinde yer almaya başladığı görülmektedir. Son dönem çalışmalarında ise 3 boyutlu animasyonun tüm olanaklarından faydalanan çalışmalar göze çarpmaktadır. Genellikle kendisine ait çalışmalar içerisinde az sayıda uzun metrajlı animasyon çalışması yer almaktadır. Profesyonel anlamda bir ekip ile birlikte çalışan sanatçı, pek çok eserini bilgisayarın geniş olanaklarından faydalanarak meydana getirmiştir.

²⁰⁵ Bkz. <http://animasyonsenaryosu.blogspot.com.tr/2015/03/cizgi-film-yonetmeni-bahattin-alkac.html>

5.3.12. Ali Murat Erkorkmaz ve Eserleri

Ali Murat Erkorkmaz 1948 yılında İstanbul’da doğmuştur. 1959 yılında İstanbul Moda İlkokulunda ve sonrasında Kadıköy Maarif Koleji’nde okumuştur. İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi’nden mezun olmasının ardından 1970 yılında mimarlık, çizgi film ve yazılım işlerini yaptığı bir stüdyo kurmuştur. Bu stüdyo içerisinde pek çok dergi, kitap ve çocuk gazetesinin de basımına aracılık etmiştir. Kendi ismini taşıyan reklam ajansını kurması ise 1972 yılına rastlamıştır. Bu ajansın ürettiği işler o yıllar için ağırlıklı olarak çizgi film işleridir. Türkiye’de çizgi film ile uğraşan o yıllar için en iyi 3 ajans içinde yer almıştır. O dönem için ajans 16mm film laboratuvarı ve renkli video stüdyosu ile Türkiye’de sayılı teknik donanımı yüksek ajanslar içindedir²⁰⁶.

Sanatçı yaptığı reklamların yanısıra “Dünya Çocuk” isminde 16 sayfalık ve günlük bir çocuk gazetesi de çıkarmıştır. ESOP adlı uzun metrajlı çizgi filmini de yayınlamasının ardından TRT için ilk sayılabilecek çok sayıda çizgi dizinin hazırlık aşamasında çalışmıştır. Müziğe olan kabiliyeti sayesinde 50’nin üzerinde müzik aleti de çalabilen sanatçı, tasarladığı ve yapımında görev aldığı çizgi filmlerini 60’dan fazla ülkede gösterilmiştir. İngiltere’de 2000 yılında düzenlenen “20. Yüzyılın Çizgi Film Zirvesi’nde” en başarılı 10 animasyon sanatçısından biri seçilen sanatçı, görsel efekt alanında dünya birinciliğine de sahiptir. Sanatçının eserleri arasında 4300 adet üzerinde reklam filmi ve kısa film ve 49 televizyon dizisi bulunmaktadır (TRT Görsel Arşivi ve You Tube Kişisel Kanal Arşivi’nden alınmıştır).

Arap kökenli bir firma ile 1980 yılında yaptığı ortaklık ile Bahreyn’de ilk animasyon stüdyosunu kuran sanatçı, bu stüdyo vasıtası ile reklam ve uzun metrajlı çok

²⁰⁶ Bkz. <http://www.rob389.com/gel-zaman-gitme-zaman-ali-murat-erkorkmaz/dp/tr/11/9789753630412>

sayıda filmin üretilmesini sağlamıştır. Bu animasyonlardan en önemlisi “QuickEase” adlı uzun metrajlı filmidir. Film Annecy festivalinde büyük başarı kazanmasının ardından Dubai, Sri Lanka, Kuveyt, Bombay, Ürdün, İngiltere ve İsviçre’de kültür elçiliği yapan pek çok ülke ortaklı çizgi filmlerin yapılmasına olanak tanımıştır²⁰⁷.

1983 ve 1984 yılları arasında Amerika Birleşik Devletleri ve İngiltere’de yaptığı pek çok çalışmanın ardından Türkiye’de dönerek “ARTNET” adlı firmasını kurmuştur. Bu firma kapsamında Türk ve yabancı televizyonlar için eğitici diziler üretilmiştir. Stüdyosunda üretilen yazılımlar ve simülasyonlar ile animasyonun teknolojik yönünü ilerleten çalışmalarda bulunmuştur.

İnsan simülasyonu ve yapay zeka konularında yaptığı çalışmaların ardından 1994 yılında ATV televizyon kanalı için “Babum Şov” dizisinin yapımını üstlenerek ilk defa iki boyutlu animasyonu gerçek zamanlı bir biçimde hareketlendirme teknolojisini Türkiye’ye tanıtmıştır. Ürettiği “Animpression” adlı yazılımı o yıllar içinde yaptığı pek çok çizgi dizide kullanmıştır. 1999 yılı yaptığı filmler içinde ilk defa üç boyutlu animasyonu kullandığı uzun metrajlı “Robolab”ın ortaya çıkması açısından önem taşımaktadır. Aynı yılda kurduğu “MARTI” stüdyo ile iki boyutlu animasyon çalışmalarını ileri teknoloji ile birleştirmiştir²⁰⁸.

Sanatçının 2008 yılından itibaren ürettiği 12 dizi 62 ülkede yayınlanmaktadır. Yaptığı film müzikleri ile de çizgi filmlerini süsleyen sanatçı, “The Buggies” için yazdığı parçaları 12 dile çevrilmiştir.

²⁰⁷ Bkz. <http://www.dunya.com/ara/haber/Ali-Murat-Erkorkmaz>

²⁰⁸ Bkz. <http://www.butundunya.com/pdfs/2009/02/111-116.pdf>



Resim 137, Ali Murat Erkorkmaz, “Quickease” isimli Animasyon çalışmasından kareler
(1997) (Çizgi dizi çalışmasıdır)²⁰⁹

Uzay ve havacılık konularında 1984 ve 1988 yılları arasında çeşitli projeler üzerinde çalışan sanatçı Nasa’nın L5 dergisine de kapak olarak sanatı bilim ile birleştiren bir kişi olarak animasyon kronolojisinde farklı bir yer edinmiştir. Çalışmasını başlattığı kontrollü robotik çalışmalar ile Amerika Birleşik Devletleri’nde “DARPA” adlı devlet kuruluşunda “Gerçek zamanlı animasyon” konusunda Electronic Cafe’de,

²⁰⁹ <http://www.trt.net.tr/kurumsal/Arsiv.aspx> TRT görsel arşivinden kullanılmıştır.

Nickleodeon çocuk kanalında, Warner Bros stüdyolarında ve Dreamworks stüdyolarında konferanslar yapmıştır²¹⁰.



Resim 138, Ali Murat Erkorkmaz, “Deprem Dede” Animasyon Filmi, Karakter tasarlanırken Prof. Dr. Ahmet Mete Işıkara’dan esinlenilmiştir (1999)²¹¹

Boğaziçi Üniversitesi Kandilli Rasathanesi ile yaptığı ortak projeler kapsamında sanatçı Ahmet Mete Işıkara’yı model alan “Depremdede” adlı filmi üretmiştir. Çıkardığı çocuk dergileri ve yazdığı kitaplar haricinde çocuklara deprem parkta tematik eğitimler veren parkın kuruluşunda önemli rol oynamıştır. 2000 yılından sonra yaptığı tüm projeler ve animasyon filmlerde yarattığı yazılımlar ve teknolojik olanaklardan faydalanmıştır. 2005 yılında “Hünkâr Beğendi”, “Sihirli Halı”, “Bekir Tekir ve Kuyruklar” ve “Piko’nun Adası” gibi eğitim ve eğlence çizgi dizilerini yapmıştır. “Bekir Tekir ve Kuyruklar” dizisi STAR TV’de yayınlanmıştır. Geliştirdiği “GAME” isimli yazılım ile cep telefonlarında yeni bir grafik altyapı oluşturulmasını sağlamıştır. İçerisinde yapay zeka olan “Football Player Online” adlı oyunu üreten sanatçı, D-ÇOCUK kanalı için üç boyutlu çizgi filmler üretmiştir. 2013 yılından itibaren Amerika ve Avusturya ile ortak çizgi film yapımları konusunda anlaşmalar imzalayan Korkmaz, Doğu Üniversitesi’nde animasyon derslerine de girmiştir²¹².

²¹⁰ Bkz. <http://www.sinefx.com/forum/index.php?topic=979.0>

²¹¹ <http://www.trt.net.tr/kurumsal/Arsiv.aspx> TRT görsel arşivinden kullanılmıştır.

²¹² Bkz. <http://www.biyografi.info/kisi/ali-murat-erkorkmaz>

Sanatçının filmleri arasında; Barbarossa (2013), Kaptan Kırış (2010), Alaaddin'in Sihirli Lambası (2010), Camda Timsah Var (2010), Ahçıbaşı (2010), Çitlenbik (2000), Depremdede (1999), Robolab (1999), Cartuna Show (1998), Magica and the Puzzle Plaza (1998), Ezbere Hayır (1998), Yuki (1998), Mister Simon and Jiggy Jiggy (1998), Captain Tripp and Sealyboy (1998), Zig'n Zag (1998), Tombik and B. B. (1998), Next Episodes (1998), Babum Şov (Vak the Rock Animasyonu) (1994), Ziyaret (İlk Çizgi Sinema Opera Filmi) (1984), Bekir, Tekir ve Kuyruklar (1983), Robotica (1983), The Buggies (1983), Eftah ya Semsem (Susam Sokağı) (1980), Hazır Fazır (Hazır Cevap) (1980), Jeha (Nasrettin Hoca'nın Maceraları) (1980), Shasha Saghira (Küçük Ekran) (1980), Woody ve May (1980), QuickEase (1980) (Uzun Metrajlı Çizgi Film 1979 – Esop) olarak sıralanabilir (Halas&Manvell, 1971: 49).

Erkorkmaz'a ait eserler Türk animasyon tarihi açısından son dönem sanatçıları ve geldikleri gelişim çizgisini ifade etmektedir. Teknik anlamda en gelişmiş filmleri ortaya koyan az sayıda animatörden biridir. İlk dönem eserleri içerisinde kısa metrajlı deneysel çalışmalar ağırlıktadır. Gelişim dönemi eserlerinde ise sosyal sorumluluk projelerine yönelik animasyon çalışmaları göze çarpmaktadır. Bu projelerde tasarladığı karakterlerde gövdeden büyük ve abartılı baş tasarımları karakterlerinin en büyük özelliğidir. Bu etki Türk animasyon sanatının kökenini karikatür sanatından alarak gelişim gösterdiği fikrini yeniden vurgulamaktadır. Televizyon programları ve komedi programları alanında televizyona yaptığı çok sayıda animasyon yapımı da eserleri arasında dikkat çekmektedir.

6. KARŞILAŞTIRMA VE DEĞERLENDİRME

Başlangıcını Dünya’da yazının icadından alan ve asıl gelişimini XIX. yüzyılda afiş sanatının gelişimi paralelinde gerçekleştiren grafik sanatı Türkiye’de cumhuriyetin ilanı ile gerçek anlamda bir sanat alanı olarak yerini almıştır. Türkiye’de Cumhuriyet öncesi dönemde yapılan basılı çalışmalar ve bu mecra için yapılan o dönemki adıyla çizerlik ile temelli atılmış yeni bir sanat alanıdır. Cumhuriyet öncesi dönemde görülen farklı kuruluşlar için hazırlanan afişler; seferberliğe, afetlere, yardıma çağırıştır. Balkan Savaşları sonunda halkı yetimlere yardım yapmaya çağıran ve yalnızca tipografi içerikli afişler halen hatırlanan en eski grafik çalışmaları olarak görülmüştür. Türkiye’ye matbaanın ilk gelişi ve tiyatronun yaygın bir sanat alanı haline gelmesi afişlerin yaygınlaşmasını tetiklerken, Cumhuriyet döneminde sanayi ve ticaret alanında yapılan atılımlar da reklam ve grafik tasarım adına bir sektör oluşmasını sağladığı görülmüştür.

Grafik tasarım sanatının asıl gelişimini Cumhuriyetin ilanı sonrasına rastladığını bilmekteyiz. Bu sebepten Kenan Temizan, Münif Fehim ve İhal Hulusi’ye dair ilk dönem tasarımları büyük önem arz etmektedir. Özellikle afiş sanatına dair içerisinde bulunduğu dönemin ötesinde üretimler yapan İhap Hulusi, batı kültürü ile harmanladığı yerel tasarımlarını genç Türkiye Cumhuriyeti’nin gelenek görenek ve kültürü ile bütünleştirmiştir. Kısa süre içerisinde tüm bu tasarımlar yurt dışında da beğenilmiş ve takdir toplamıştır. İhap Hulusi kendi atölyesini açmasının ardından sanayileşme döneminin sunduğu fırsatlardan sonuna kadar yararlanmıştır. Üretilen sanayi ürünlerinin tanıtımı, ambalaj sanayi ve ürün satışlarını halka özendiren afişlerin ve tanıtım dökümanlarının tasarımları o yıllarda onun ellerinden çıkmıştır. Fes ve çarşafın yerini batılı giyim tarzlarına bıraktığı ve savaş sonrası dönemde en ihtiyaç duyulan yerli malının özendirilmesini afişlerinde kullandığı illüstrasyon çizimleri ile yapmıştır. Bu çizimler tamamen dönemin ruhunu temsil eden ilk örnekler olmuştur.

İhap Hulusi'ye ait olan Tekel, bankalar, Milli Piyango, Kurukahveci ve pek çok farklı kurum için yaptığı tasarımlar incelendiğinde, yaptığı çalışmaların güncelliği dikkat çekmektedir. Çektiği İstanbul fotoğraflarını da yüzlerce afiş ile ölümsüzleştiren sanatçının üslubunda en dikkat çeken özellikler aldığı yurtdışı eğitimden süregelen tasarım yaklaşımını doğru bir biçimde yerellik ile harmanlamasıdır. Özellikle ilk dönem işlerinde, açık renk arka plan kullanımı, illüstrasyonların gölgeleme biçimleri ve tonal renk değerleri ileri desen tekniğini yansıtmaktadır. Kullandığı sulu boya tekniği ile yaptığı illüstrasyonlar dönemin toplumsal yapısını tasarımlar üzerinden ele vermektedir. İllüstrasyon ve fotoğraf kullandığı afişlerinde çoğunlukla tipografiye sade bir biçimde alt ve üst bantlarda yer vermiştir. Bu da aslında aldığı eğitimden süregelen aynı düzlem içerisinde karmaşıklığa mahal vermeden anlatımı beraberinde getirmektedir.

İhap Hulusi ile birlikte Almanya'da eğitim alan Kenan Temizan, Hulusi'ye nazaran büyük oranda tasarımlarında fotoğraf kullanımına önem vermiştir. Sanatçının çalıştığı tasarımlar içerisinden edinilen örnekler incelendiğinde sinema afişlerinin ağırlıklı olduğu görülmüştür. Temizan'a ait çalışmalar içerisinde basılı teknoloji ile yarışır bir işçilik söz konusudur. Bu sebepten çalışmalarında kullandığı figürlerde ileri düzey bir desen tekniği egemendir. Dönemin tüm grafik sanatçılarındaki olduğu gibi Kenan Temizan da aldığı yurtdışı eğitimi sebebiyle güçlü bir desene sahiptir. Çalışmalarında çok renklilikten kaçınmaması, ritmik yerleşim düzenleri, görsel ile paslaşan tipografik uygulamalar çağdaş bir üslubun yansımaları olarak listelenebilir. Sanatçı öğeleri yerleştirirken çoğunlukla tasarımlarında yüzeydeki aksları kullanarak farklı ve dinamik çözümler üretmiştir. Sanatçı çoğunlukla arka plan renklerindeki tek düzelik ile oyunlar oynayarak ön plana koyduğu ürünleri daha da vurgulamayı amaçlar. Bu tasarım dili o dönem için devrimsel nitelikler taşımaktadır. Eserlerindeki dinamizmi

yukarı ve aşağı bantlardaki tipografik yerleşimler ile sadeleştirir ve kırar. Sanatçının sonuçta ortaya çıkardığı genel görüntü, tipografi ve görsellerin sağladığı ahenk ile şekillenir.

Kenan Temizan ve İhap Hulusi ile aynı dönemlerde tasarımlar üreten Münif Fehim, renk seçimleri ve siyah-beyaz taramaları ile eğitiminden getirdiği güçlü desenini tasarımlarında öne çıkarmak istemiştir. Çizgileri kişilikli ve kendisine has olan bu sanatçıya dair eserler, “Üstad sanatkâr Münif Fehim’in eseridir” ya da “Resimler ve kapak Münif Fehim tarafından yapılmıştır” gibi ibarelere rastlanması ile kolayca sınıflanabilmiştir. Üsküdar Sultanisi ve Sanayi-i Nefise gibi eğitim kurumlarından mezun olan sanatçı, elde edilen ilk örnekleri “Fağfur” dergisinde yayımlanan çizimleridir. Sonraki yıllarda “Kelebek Dergisi”, “Aydede” ve “Akbaba” dergilerinde kendisine ait çok sayıda illüstrasyon ve çizim yayımlanmıştır. Mizah çizeri, ressam ve grafik tasarımcı gibi pek çok kimliği isminde toplayan sanatçı, Babıali’nin usta sanatçılarındandır. Güçlü deseni ile dönemin oryantalist ve “üstad” olarak nitelenen iletişimcisidir. Eserlerindeki gerçekçilik ve çizim ustalığı dönemi bize belgesel niteliğinde sunmak ile kalmamış adeta çizim ile fotoğraflamıştır.

Sabiha Bozcalı, İhap Hulusi ve Kenan Temizan’ın Türk grafik tasarım sanatı adına verdiği eserler incelendiğinde her birinin kendi içerisinde üslupsal farklılıkları olmasının yanında kendi dönemleri içerisinde benzer teknikleri kullandıkları gözlemlenmiştir. Örneğin, Sabiha Bozcalı ve İhap Hulusi’nin eserlerinin çoğunluğunda sulu boya ve guaj tekniğinin büyük ağırlığı bulunmaktadır. Ayrıca her ikisi de taş baskı afişlerinde illüstratif yaklaşımlar ile çözümler aramıştır. Kenan Temizan ise, ilk dönem ve gelişim dönemi çalışmaları haricinde son dönem eserlerinde büyük bir sadeleşme ve fotoğrafik çözümlere yakınlaşan tasarımlar ile farklılaşmaktadır. Osmanlı son dönemi ve Türkiye adına sanayileşmenin önemli parçası olan şirketlerin logoları, reklam afişleri ve dönemin politik olaylarına dair kritik görsel belgelerin bir numaralı belgeleri bu üç

tasarımcının portfolyosunun en önemli parçaları olarak göz doldurmaktadır. Renk kullanımları açısından Sabiha Bozcalı, Fransız ve Alman ekollerini takip edebileceği dersleri ünlü sanatçılardan almış ve çizgilerinde bu esintileri sürdürmüştür. Genellikle illüstrasyonlarında dış kontürün bir devamlılığı olmadığı görülmüştür. Bu etki çizimlerini statik görüntüden kurtarmıştır. Kenan Temizan'ın ise ön ve arka plan ayrımlarını sağlayan en önemli özellik renklerin farklılaştırılmasıdır. Özellikle gelişim dönemi çalışmalarında sıkça rastlanan canlı renkler ve yumuşak şekiller eserlerinde kendisine has bir üslubun yerleşmesine katkı sağlamıştır. İhap Hulusi ise, daha uçucu ve pastel tonlarda illüstratif bir stil benimsemiştir. Bu etkiyi sulu boya tekniği ile yaptığı çalışmalar sonucunda elde ettiği açıktır. Avrupa ekolüne ait bir grafik tasarım üslubunun Türkiye'deki devamlılığını sağlamış olan bu üç sanatçı da, tipografik eğilimler açısından kendi dönemleri içerisinde gelişmiş eserler vermişlerdir. Kaligrafik ve imaj ile doğrudan ilişki kuran çalışmaları taş baskı (litografi) tekniğinin Türkiye'deki ilk örnekleri açısından devrimseldir.

Beyoğlu'ndaki atölyesinde çalışmalarını 1924-1927 yılları arasında sürdüren Mithat Özer, eğitimini Paris'te tamamlamasının da etkisiyle Türk grafik tasarım tarihinde getirdiği öznel tarzıyla dikkat çekmiştir. Türkiye'de Güzel Sanatlar Akademisi afiş atölyesinin başına geçen Özer, yaptığı çalışmalar ile sanayi ve ticaret alanındaki tüm grafik tasarım ürünlerine olan ilgi ve takibi arttırmıştır. 1919 yılında Almanya'da kurulan Bauhaus akımını kendilerine rota olarak belirleyen atölye işlevselciliği savunan tasarımlarıyla Türkiye adına bu dönemde nitelikli eserler meydana getirmiştir. Bu atölyeden 1930'lar ve 1945'lerde yetişen Faruk Morel, Tarık Uzman, Atıf Tura ve Orhan Umay gibi sanatçılar Türkiye adına grafik sanatlarda ortak bir teknik ile eser meydana getiren sanatçılar olarak Özer tarafından yetiştirilmişlerdir.

1950'ler Türk grafik sanatı adına okullaşmanın ve uzmanlaşmanın giderek arttığı yıllar olarak özetlenebilir. Bu döneme dair elde edilen ağırlıklı örnekler Devlet Tatbiki

Güzel Sanatlar Yüksek Okulu bünyesinde üretilmiştir. 1950'ler sonrasında artık grafik sanatlar Türkiye adına bilinmeyen bir kavram olmaktan çıkmıştır. Grafik tasarımda yeni tarzların ve anlayışların gelişmesinde kurulan akademilerin ve akademi tarafından yetiştirilen sanatçıların büyük rolü olmuştur. Bu yıllarda özellikle eserlerde ilgi çekici bir biçimde Fransız afiş ve tasarım estetiğinin izleri gözlenmeye başlamıştır.

Özellikle dönemi yansıtan resim çalışmalarından farklı olarak tasarımcılar kendi özgün anlatım biçimlerinin arayışına girmişlerdir. Afişlerde çarpıcılık ağırlıklı bir amaç iken renk de ikinci destekleyici öğe olarak görülmektedir. Bu dönem tasarımcılarından Selçuk Önal, gerçekçi illüstrasyonlara ek olarak çağdaş bir yapıyı özenle seçtiği renkler ile desteklemeyi tercih etmiştir. Fikret Akgün ise, çoğunlukla afişlerinde istenen üsluba ve tekniğe uyum sağlayabilmesi ile çalışma esnekliği olan bir tasarımcıdır. Fikret Akgün'e ait tasarımlarda canlı ve parlak renkler, soyut resim düzenlemeleri hâkim görülmektedir. Özellikle o yıllarda yalnızca ürünün markasını öne çıkararak yaptığı illüstrasyonlar ürünleri bire bir yansıtmaya açısından oldukça başarılıdır (İpana Afişi Örneği).

Bu dönemlerde afiş ve tasarım üreten sanatçılar kendilerinden önceki dönemlere nazaran teknik anlamda daha iyi olanaklar ile çalışma şansını elde etmişlerdir. Bu dönemde üretim yapan Afiş Atölyesi çıkışlı sanatçılardan Bülent Erkmen, Yurdaer Altıntaş ve Sadi Pektaş, farklı akademilerden mezun olmuş Sait Maden, Mengü Ertel gibi sanatçılar ve Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu Grafik Bölümü'nden mezun Leyla Uçansu, Aydın Erkmen ve Sinan Baykurt gibi sanatçılar kendilerine özgü geliştirdikleri farklı üslupsal yaklaşımlar ile Türk grafik sanatına derinlik katmışlardır. Özellikle bu dönemde yapılan tasarım çalışmaları içerik ve konu bakımından özdeş nitelikler taşımaktadır. Resim ve güzel sanatlar kökenli sanatçıların etkin olduğu bir dönem olan bu yıllar illüstrasyon ve tipografiden çok kaligrafik öğeler taşıyan Polonya tarzını ülkemize taşımıştır.

Türkiye’de tasarım adına gelişim süreci en az 150 yıl öncesine kadar uzanmıştır. Tiyatro afişleri ise kendi sanatsal kimliğini oluşturmuştur ve bunu 1950’lerin sonunda daha üst bir düzeye taşımıştır. İncelenen örnekler içerisinde, yapılan ilk grafik çalışmalar olan afişlerin tarihçesi 1840’lara değin gitmektedir. Çiçek Pasajı için yapılmış bu afişler az sayıda kaynakta belgelenmiştir. Bu afiş Bosca adlı İtalyan bir illüzyoniste ait dört dildedir. Bu afişte tiyatroya dair bir logo ve bir desen de bulunmamaktadır. 1950’ler grafik tasarım ve afiş adına altın yıllardır. Bu dönemde sivrilen sanatçıları sıralarsak; Mahzar Resmor, Orhan Omay, Yusuf Karaca, Tarık Uzmen, Natık Soyaren ve Faruk Morel olarak sıralamalıyız. Bu dönemde yapılan işlerde ağırlıklı olarak yazı ana elemandır fakat illüstrasyon da halen sadeleşme eğilimini sürdürerek sahnededir. Geçen yüzyıllarda kullanılan sarı, kırmızı, mavi ve yeşil zemine basılan ince uzun bildiri formu kağıtlardan profesyonel afiş tasarımlarına geçiş 1950’lerde başlamıştır.

1950’li yıllar üretim yapan pek çok sanatçıyı grafik tasarım adına kazandırırken bazılarının Türk grafik tasarım tarihi adına üretimsel anlamda öne çıkmasını da beraberinde getirmiştir. Selçuk Önal, Fikret Akgün ve Mesut Manioğlu gibi isimler o yıllarda İstanbul piyasasını şekillendiren ünlü tasarımcılar olmuşlardır. Mesut Manioğlu aldığı pekçok farklı ödül ile adını duyurmuştur. Bunlar arasında; Birleşmiş Milletler (1946), Basın Yayın ve Turizm Bakanlığı (1952) ve Yapı Kredi Bankası (1954) gibi ödüller dikkat çekicidir. Manioğlu, özellikle tasarımlarında yalın çizgileri ve harf öğelerini bonkör bir biçimde kullanmayı tercih etmiş. Bu seçimi bilinçlice kullanarak görsel kirlilikten ısrarla kaçınmıştır. Sanatçının yaptığı logo çalışmalarında kurum kimliği ile çalıştığı şirketin yapısını, niteliğini net bir şekilde etüd ettiği görülmektedir. Yaptığı çalışmalardan çalışılan şirketin vizyonuna ve hedeflerine dair geniş anlamlar çıkartmak mümkündür. Manioğlu, yaptığı afiş çalışmalarında ise, yalın ve sade tutumunu bozmamayı tercih etmiştir. Kimi zaman afişi sadece amblemin gücü ile

tanımlamayı tercih etmiş ve az eleman ile çok şey anlatmayı kendisine tarz edinmiştir. Sanatçının en önemli diğer bir özelliği, tipografik tasarımlarındaki vurucu etki ve hitap ettiği kitleyi asla hedefin dışında değerlendirmeyişidir. Yaptığı illüstrasyon çizimlerde aynı dönemde iş ürettiği diğer grafik sanatçıları gibi tasarım alanının tümüne hakim bir yerleşim düzeni geliştirmiştir. İhap Hulusi'den farklı olarak arka plan ve ön plan arasında keskin ayrımları onu farklılaştırmıştır. Örneğin büyük bir saati sarı renk ile öldürerek büyük bir afişin tek arka plan çizimi haline getirebilmiştir (T.C. Devlet Havayolları Afişleri).

Güzel Sanatlar Akademisi Afiş Atölyesi'nin 1956 yılından sonra grafik bölümü olarak tanımlanmasının ardından yetişen iki önemli isim; Mengü Ertel ve Yurdaer Altıntaş'tır. Sanatçıların üretim anlamında verimli oldukları bu dönem ile birlikte artık “grafik sanatı” ve “grafik sanatçısı” gibi kavramlar Türkiye adına kullanılır bir hale gelmiştir. Bu anlamda incelenen örnekler oldukça artmış ve geniş bir çerçeveye yayılmıştır.

Yurdaer Altıntaş, Mengü Ertel, Erkal Yavi, Leyla Uçansu, Metin Edremit, Sungu Çapan, Fahrettin Sepetçioğlu, Sait Maden, Turgay Betil, Bülent Erkmen, Sinan Bozkurt, Sadık Karamustafa...vb. isimler Türk grafik tasarım tarihi adına uluslararası alanda önemli işlere imza atmışlardır. Türk grafik tasarımcıları bu dönemde çeşitli afiş bienallerinden pek çok ödülle dönmüştür. Fakat bunlar arasından Ertel Mengü ve Bülent Erkmen'i tiyatro afişleri alanında ayırmak gerekmektedir.

Mengü Ertel Türk tiyatro afişleri adına pekçok makaleye ve araştırmaya konu olmuş uluslararası bir isim olmuştur. Türk grafik sanatı adına oluşturduğu dil simgesel niteliği ile öne çıkmıştır. Kullandığı tekniklerde yağlı pastel ve çini mürekkebi gibi farklı materyallerden yararlanması, diğer sanatçılardan kendini farklı biryere konumlamasına önayak olmuştur. Sulandırılmış çini mürekkebi özellikle çizgilere verdiği azami önemi gözler önüne serer. Yarattığı tiyatro afişlerinde Mengü Ertel, basit

bir çizgiye dahi derin mesaj ve anlamlar yükleyen bir duyarlılığı sanatı ile buluşturmuştur. İçerisinde bulunduğu yıllarda giderek popülaritesi artan sokak ve dış cephe reklamcılığına dair tek düzelikleri kırmış ve kendisinden sonra gelecek kuşak için yeni bir yol açmıştır.

İçerisinde bulunduğu yıllarda giderek popülaritesi artan sokak ve dış cephe reklamcılığına dair tek düzelikleri kırmış ve kendisinden sonra gelecek kuşak için yeni bir yol açmıştır. Mengü, yaptığı tasarımlarda tiyatro oyunlarını yorumlar ve adete tek bir kadrada en özet haliyle sunar. Tasarladığı bazı afişlerde tipografiyi ön planda tutarken bazılarında ise slogan ve biçimleri düzlemde ilişkilendirmeye gayret eder. Bazı afişlerinde maksimumda iki rengi kullanarak çok şaşırtıcı bir illüzyon yaratabilmiştir. Tasarımları arasında geleneksel süslemeleri ön planda tutan dekoratif ve süsleme ağırlıklı öğelere sıklıkla yer vermiş olduğu görülmüştür. Özellikle bu işin incelemesinde kırmızı ve beyazın dengesi ve afişin genel görsel kullanımı karagöz-hacivat, minyatür, nakkaşlık ve hattatlara kadar geleneksel bir yolculuğu bünyesinde barındırmayı başarmıştır. O dönemde özel tiyatrolar tarafından afişin ayrı bir önem kazanması Mengü Ertel'in bu konuda deneysel ve araştırmacı olarak çalışma yapmasına fazlasıyla destek olmuştur. Tiyatro afişlerinin ana konu olduğu grafik tasarım sergileri o dönemde grafik tasarıma ilginin artmasını sağlamıştır. Sanatçı tarafından yapılan sergilerde hazırlanan afişlerin birçoğu aslında basılıp dağıtılan ve reklam işlevi gören eserlerden meydana getirilmemiştir. Bu durum onu farklı kılan nedenlerden biridir. Yapılan afişler yalnızca Mengü Ertel tarafından sergilenme amacı ile hazırlanmıştır.

1958 yılı sonlarına doğru sanatsal bir nitelik kazanan tiyatro afişleri pek çok farklı afiş tasarımcısını da Devlet Tiyatrosu bünyesine kazandırmıştır. Bunlar arasında; Hüseyin Mumcu, Turgut Zaim ve Tarık Leventoğlu gibi isimler de mevcuttur. Bu dönemdeki afişlerde ve sahne tasarımlarında uzman ve yetişmiş eleman azlığı sebebiyle çoğu zaman oyuncuların imzaları geçmektedir. İstanbul'daki Muhsin Ertuğrul'a ait olan

Karaca Tiyatrosu’nda Yıldız Kenter ve Müşvik Kenter tarafından sahnelenen ünlü oyun “Salıncakta İki Kişi” ve bu oyuna ait afişler bu anlamda yapılan afişlerin ilk başlangıcı sayılmaktadır. 1958 yılında Fransa’da çalıştığı Paul Colin atölyesindeki 5 yıllık deneyiminin ardından Fikret Akgün Türk grafik sanatı adına çalışmalar yapmıştır. Fransızların etkisi ile yaptığı zarif içerik çalışmaları tasarımlarında yeni anlam kapıları açan Akgün, Mengü Ertel ve Yurdaer Altıntaş ile birlikte tiyatro afişleri bağlamında farklı eserler meydana getirmişlerdir. Beraberce açtıkları sergilerde dönemin tasarım kurallarını geleneksel kültür ve modern çizgiler bağlamında harmanlayarak yurtdışındaki pekçok yarışmada ve sergide beğeni toplamışlardır. 1960’lar ve sonrasında Fransız etkisi haricinde bahsettiğimiz pekçok sanatçıda Polonya, Almanya ve Avusturya etkileri görülmüştür. Bu etkilerin ana sebebi, kuşkusuz ki sanatçıların aldığı yurtdışı eğitimlerinden Türk grafik sanatına getirdiği teknik disiplinlerdir.

Kurulan özel tiyatro topluluklarının hızla artan afiş talebi grafik tasarım ihtiyacını daha da üst boyutlara taşımıştır (Kent Oyuncuları, Gülriz Sururi-Engin Cezzar Tiyatrosu, Dorman Tiyatrosu ve Dostlar Tiyatrosu). Afiş bu artan talep ile grafik tasarım alanının en popüler mecrası olmuştur. Bunun yanında reklam grafikleri, ilanlar ve yayıncılık faaliyetleri de hız kazanmıştır. Yayıncılık faaliyetleri alanında iki ismin adı o yıllarda öne çıkmaktadır; Sait Maden ve Erkan Yavi. Bu tasarımcılar yüksek kalitedeki bir estetik algının ve Türk grafik tasarımının standartlarının yükseltilmesi konusunda ısrarlı bir tutum sergilemeyi uygun bulmuşlardır. Sait Maden özellikle yazdığı eserlerinde grafik tasarımın önemini ve yerini vurgulayan kronolojik çalışmaları yapmıştır. Bu dönemde kendisinin yapmaya çalıştığı geleneksel ile bağlarını koparmamış ama modern de konu dışında tutmayan “Türk Grafik Tasarım Tarihi” yazarlığı dikkat çekicidir.

Erkan Yavi kitap kapağını kitabın yüzü ve çehresi olarak görmüştür. Bu çehrenin kitabın kişiliğini, özünü aktardığını söylemiştir. Kitap kapağı hem görsel hem

de içerik olarak mutlaka alıcıyı yakalamalıdır ve ona kitabı okutmalıdır savını her röportajında savunan Yavi, kitabın geniş kitleler ile ilişki kurması gerekliliğini özellikle vurgulamıştır. Sanatçının çalıştığı kitap kapaklarında biçim ve içerik ilişkisi başarılı bir şekilde kurgulanmıştır. Statik ve geometrik yerleşimleri mimari referanslar taşımaktadır. Kapaklarındaki ince ölçüm ve düzenlemeler günümüzde dahi kitap kapağı tasarımlarında referans kabul edilmektedir.

Türkiye adına kısa bir gelişim süreci geçiren grafik sanatlar, güçlenerek günümüze kadar ulaşmıştır. Grafik tasarımın pek çok farklı alanında ürün veren bir diğer sanatçı da Cemalettin Mutver'dir. Ambalaj ve pul tasarımı gibi alanlarda 1979 yılında yaptığı ödüllü tasarımlar ile adından söz ettirmiştir. Birleşmiş Milletlerin 35. Yılı Pul yarışmasında aldığı birincilik ödülü ile adını Türk grafik tasarım tarihine yazdıran Mutver, Turgay Betik ile aynı dönemde eserler vermiştir. Turgay Betil ise yine aynı dönem içerisinde daha ağırlıklı olarak kitap-dergi illüstrasyonları, tiyatro afişleri ve çocuklara yönelik yaptığı tasarımlar ile kendisine özgün bir yer edinmiştir. Betil, tasarımlarında mizahi öğeleri genelde ön plana çıkarmayı tercih etmiştir. San Grafik, Retro ve Yeni Ajans gibi o yıllarda peş peşe açılan pek çok ajansta “sanat yönetmeni” (art directör) olarak çalışmıştır. Tasarımcıya dair eserler yurtiçi ve yurtdışı müze koleksiyonlarında halen sergilenmekte ve yer almaktadır.

1964 yılında açtığı ilk kişisel sergi ve grafik tasarıma getirdiği çağdaş yorum, renk ve leke anlayışıyla Yurdaer Altıntaş, Türk Alman Kültür Merkezi'nde açtığı profesyonel grafik tasarım sergisi ile oldukça ses getirmiştir. Bu sergi Türk grafik tasarım tarihinde İhap Hulusi'den itibaren ele alındığında kişisel ilk grafik tasarım sergisi olarak kronolojide yerini almıştır. İçerisinde ürün verdiği döneme göre Altıntaş, kendi tarzını duygu ve estetik değerleri simgeci bir anlatım ile harmanlayarak vermiştir. Biçim arayışlarında kalın konturlar, büyük lekeler ve kendisine has figürler dikkat çekicidir. Türk grafik tasarımında geleneksellik arayışlarını farklı bir boyuta taşıyan

sanatçı, geleneksel hikayelerimiz olan Dede Korkut Hikayeleri, Karagöz-Hacivat gölge oyunu, Nasrettin Hoca fıkraları ve Anadolu efsanelerini afişlerine ve tasarımlarına konu olarak seçmiştir (Benli, 1995: 78-79). Yurdaer Altıntaş, grafik alanında verdiği ürün çeşitliliğinde daha çok tiyatro afişleri ile anılmıştır. Özellikler üçüncü kuşak sanatçıları sonrasında Türk grafik sanatlarında uzmanlaşma dikkat çekmektedir. Grafik sanatçıları özellikle belirli konular üzerinde uzmanlaşarak üretimlerini sürdürmüştür.

İkinci kuşak önemli Türk grafik tasarımcılarından Mengü Ertel, Mesut Manioğlu ve Sadık Karamustafa arasında bir karşılaştırma yaptığımızda, Mengü Ertel'in ağırlıklı olarak kendisine tiyatro afişlerini konu olarak seçmesi göze çarpmaktadır. Kendisine has bir resimsel dil de oluşturmuş olan sanatçı, bu anlamda diğer tasarımcılardan farklılaşmıştır. Genellikle oyunları anlatan afiş çalışmalarında konuyu anlatan tek bir öge üzerine giderek onu simgeleştirmeye yönelik bir soyutlamaya gitmeye çalışmıştır. Bu anlamda sonraki kuşağına sadeleştirme anlamında örnek teşkil etmiştir. Mesut Manioğlu ise bu sadeleşmeyi yalnızca logo ve amblem çalışmalarında (THY Amblemi...vb.) yakalayabilmiş görünmektedir. Kendisine ait reklam çalışmaları incelendiğinde fotoğraf, illüstrasyon ve tipografik öğelere ait düzenlemeleri aynı eser içerisinde yaptığı gözlenmiştir. Fakat bu eğilimi yine de kendisinin kadraj ve yerleşim konusundaki hassasiyetini gölgeleyememiştir. Manioğlu'na ait reklam çalışmalarında yapılan illüstrasyonlardaki detaylı etütler Ertel ile farklı bir üslup içerisinde olduklarını göstermektedir. Sadık Karamustafa'ya ait olan işlerde ise yerleşim ve gridler oldukça önemlidir. Ertel yerleşim açısından tek bir imgeyi öne alırken Karamustafa ise rengarenk parça parça, belirli bir düzenek üzerine kurulu yerleşimleri tercih etmiştir. Neon renkler ve parçalanmış tipografik düzenlemeler tasarımlarına deneysel bir hava vermiştir. Gelişim süreci esnasında pek çok farklı yerleşimi ve yaklaşımı deneyen sanatçı, en fazla deneysel işleri ile diğer tasarımcılardan farklılaşarak öne çıkmıştır. Her

bir sanatçının öznel yaklaşımları, bütünsel bir Türk grafik tasarımı algısına dair kişisel yaklaşımları temsil etmektedir.

70'ler ajansların giderek çoğaldığı dönem olarak görülmektedir. Grafik sanatı adına kişisel çalışmalar yavaş yavaş profesyonelliğe ajansların varlığı ile taşınmıştır. Ambalaj, kurumsal kimlik ve şirketlerin tanıtım adına girdiği faaliyetlerin tamamı artık grafik tasarımcıların çalışma alanına girmeye başlamıştır. Kutlanan önemli günler, sivil toplum kuruluşlarının çalışmaları grafik tasarım adına yeni konuların ve alanların açılmasına olanak tanımıştır. Bu yıllar içerisinde bahsedilmesi gereken önemli gelişmelerden biri de televizyon olmuştur. Bu alana dair uzman sıkıntısı, o dönemde basılı alanlarda çalışan pek çok grafik tasarımcının televizyon grafiği ve animasyona yönelmesini sağlamıştır. Televizyon programlarına o yıllarda yaptığı danışmanlık ile adından söz ettiren Mengü Ertel'in yanında TRT Radyo Televizyonu için logo çalışması yapan da Abdullah Taşçı dönemin grafik tasarımcılarından. 1971 Uygulamalı Endüstri Sanatları Yüksek Okulu'nda Grafik Sanatları Bölümü'nün ihtiyaca yönelik kurulması açısından önemli bir tarihtir. Grafik tasarım kavramının teorik ve çağdaş anlamda altını doldurmak amacıyla analizlerin yapılması bu okulun kuruluş sebebidir. 1980 yıllarının başında okula dahil olan bu bölüm kapatılmıştır. Özellikle bu dönemde yetişen en önemli isimler arasında; Sadık Karamustafa ve Cemalettin Mutver de vardır. Çalışmalarında desen ve illüstrasyonlara özellikle önem veren Karamustafa, çok sayıda tiyatro ve kuruluş için afiş ve reklam tasarımları yapmıştır. Sonraki yıllarda gelişim gösteren üslubunda fotoğraf ve kolaj tekniği özel bir yer tutmuştur. Tasarım hayatının son dönemlerine doğru sanatçının dilinde yalınlaşma ve tipografiye verdiği önem dikkat çekmiştir. Verdiği mesajı önemseyen Karamustafa, tipografiyi zaman zaman görsel efekler ile harmanlayarak dijital görüntü ve kolaj tekniği ile harmanlayarak farklı bir görüntü elde etmeyi de başarmıştır. Sanatçının portfolyosunda amblem, logo, kitap kapakları, kültürel ve ticari afişler gibi pek çok farklı parça grafik tasarım çalışması

bulunmaktadır. Teknolojik gelişmelerin de ışığında yalınlaşan Türk grafik tasarım dili, sanatçının da işlerine tipografik manada yansımıştır.

Türk grafik sanatında tiyatro afişleri dendiğine iki önemli isimden biri olan Bülent Erkmen'in tasarımlarını değerlendirmeye aldığımızda, Mengü Ertel'den oldukça farklı bir safhada görme gerekliliğimiz ortaya çıkar. Öncelikle Erkmen, tasarım ile içeriği bağdaştırma fikrinin tamamen dışına çıkarak afişin işlevine odaklanmayı tercih etmiştir. Bu yaklaşımı onun kendi öznel dilini oluşturmada temel dayanaktır. Yurtdışında Türkiye adına önemli tasarımcılardan biri olan Erkmen, tasarım dergilerinde en fazla işlerini yayınlatan tasarımcılardan biridir. Bienaller, kişisel sergiler ve sadece portfolyosuna özel basılan kitapları ile sanatçı, Türkiye'de grafik tasarım kavramının çağdaş anlamda kullanılmasına önyak olmuştur. Erkmen'in tasarımları çağdaş ölçütlerde değerlendirilirken görülmesi gereken şey, kavramsal, kültürel ve teknolojik düzeyde tek bir üslup üzerinden değerlendirmek yerine müşterinin hitab etmek istediği hedef kitleyi ve vermek istediği mesajı düşünen çözümler üretmesidir (Yurdakul, 2002: 126).

Türkiye adına gelişim dönemi grafik tasarımcıları arasında sıralanan, Mimar Sinan ekolüne dahil olan Yurdaer Altıntaş, Sait Maden ve Bülent Erkmen kıyaslandığında ise, Sait Maden'in simgesel yaklaşımları öne çıkmaktadır. Bu gruptaki sanatçılar, verdikleri eserlerde teknik alt yapılarını gözler önüne sermekten çok konsept anlamındaki düşünsel süreçlerini ortaya koymayı önemli bulmuşlardır. Özellikle çalıştığı logolarda Maden, az eleman ile çok şey anlatma konusunda uzmanlaşmış durumdadır. Çalışmalarında kullandığı uyumlu renkler ile çizimlerini ikonlaştırır adeta Maden. Bu sadeleşme hareketinin devamında rastladığımız en önemli sanatçı da kuşkusuz Bülent Erkmen'dir. Kendisi minimal ve postmodern bir yaklaşımı benimserken, tasarımı bir problem çözümü olarak görmüş ve problem çözerken elemanları sadeleştirerek ilerlemiştir. Her iki sanatçının da işlerine baktığımızda renk ya

da dijital tekniklerin değerlendirilmesinden çok konulara olan fikirsel yaklaşımlarını öne alarak bir incelemenin yapılması gerektiği aşikardır. Her bir tasarım tasarımcılar için kendi içerisinde bir hikâye ve bir gelişim süreci geçirerek son haline gelmiştir. Özellikle bu gruba ait sanatçıların sergi ve katalogları ilk dönem sanatçılarına göre çok daha kolay erişilebilir konumdadır. Açılan özel tiyatrolar ve afişe olan ihtiyacın artması ile de bu gruba dahil sanatçılar için çok geniş bir grafik tasarım mecrası da oluşmuş durumdadır. Yurdaer Altıntaş için ise soyutlama konusuna grafik tasarımı bir üst evreye taşımış yegâne sanatçılar arasındadır dememiz yanlış olmaz. Her bir sanatçı, kendi dönemi içerisinde icat edilmiş tüm dijital tekniklerden gelişim süreçleri içerisinde yararlanmıştır. Bunun haricinde ise kendi öznel üsluplarını, kişisel gelişimlerini sağlayacak deneysel çalışmalardan da uzak durmamışlardır. Bu üç sanatçının da akademik olarak ve sektör olarak her iki alanda da devam etmiş olması Türk grafik tasarımı adına büyük bir kazanç olmuştur.

1980’li yıllar ile birlikte grafik tasarıma bilgisayar teknolojisi sirayet etmiştir ve bu atılım ile beraber tasarımda dijital bir çağ başlamıştır. Artık afiş baştan sona bilgisayar ortamında dijital veriler ile meydana getirilmeye başlamıştır. Bir afiş meydana getiren tüm öğeler; fotoğraf, tipografi ve renk gibi tümü bilgisayarda montaj sürecinden geçirilerek biraraya getirilmeye başlanmıştır. Giderek gelişmekte olan bilgisayar teknolojisi hayal gücünün ötesine geçmekte ve yaratıcılığın ötesinde eserler meydana getirilmesine hem grafik tasarım hem animasyon alanlarında olanak tanımaktadır.

Türk grafik tasarımı başladığı süreçten 1960’lara değin el ilanlarından dış cephe ilanlarına doğru farklı bir yolculuk ve dönüşüm ile ilerlediği görülmüştür. Bu dönemde kentlerin en meşhur grafik tasarım dokusu hep yine afişler olmuştur. XX. Yüzyıl görsel ilkeleri ve göz takip kuralları da eklenince afişler ve büyük ilanlar araç içerisindeki insanlar tarafından dahi kolayca algılanabilir yeni haline kavuşmuştur. Günümüzde artık

dijital medyada 24 kareden oluşan animasyonlara dönüşen ilanlar XX. Yüzyılın bu algılama çabasından giderek uzaklaşmış görünmektedir. Art arda farklı konulardaki afişi döndürerek gösteren dış cephe ilanları, günümüzde hızın, süratin ve algılanma endişesinin bir ürünüdür.

Türk animasyon sanatçıları başlangıcından itibaren özellikle teknik anlamda Disney şirketini ve onun çizgi filme sağladığı teknik alt yapıyı takip etmeyi tercih etmişlerdir. Yapılan Türk animasyonlarında genellikle temellerini Disney ve Amerikan çizgi film sektörünün attığı kurallara ve uygulamalara sadık kalınmıştır. 2000’li yıllara kadar Türkiye’de üretimi yapılan filmlerin kullandığı teknik 2 boyutlu yani geleneksel cel tekniği olmuştur. Yaygınlaşan ve geliştirilen bilgisayar teknolojisi ve 3 boyutlu programlar sayesinde animasyon adına büyük zaman kayıpları yaşatan prodüksiyon maliyetleri düşmüştür. Bu teknik gelişmeler Türkiye’de de 2000 sonrasında uzun metrajlı 2 boyutlu ve 3 boyutlu filmlerin sinema perdesinde seyirciyle buluşmasını hızlandırmıştır. Türk animasyon sanatı içerisinde meydana getirilen uzun metrajlı filmler; Evvel Zaman İçinde (1951 - And Yapım), Cicican (1963 – Göksel Film), Dede Korkut / Boğaç Han (1988 – Pasin Behice Stüdyoları), Zeytinin Hayali (2009 – Ella), Suluboya (2009 – Haz-Art), Allah’ın Sadık Kulu (2011 – Ser Film), RGG Ayas (2013 – BKM ve Düşyeri), İksir; Dedemin Sırrı (2014 – Siyah Martı), Uzay Kuvvetleri 2911 (2014 – Animaj), Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu (2014 – Anibera ve Epicks Fx), Rimolar ve Zimolar; Kasabada Barış (2014 – Pati Film), Köstebekgiller; Perili Orman (2015 - Arzum Film ve Siyah Martı), Pırdino Sürpriz Yumurta (2015 - Menassa Film ve Siyah Martı), Köstebekgiller 2; Gölgenin Tılsımı (2016 – Arzum Film ve Siyah Martı), Kötü Kedi Şerafettin (2016 – Anima İstanbul), Canım Kardeşim Benim (2016 – Portakal Animasyon), Pepee (2017 – Düşyeri), Rafadan Tayfa; İstanbul Dehlizleri (2017 – İSF Studios), Nane Limon; Kayıp Zaman Yolcusu (2017 – Cordoba ve Siyah Martı), Keloğlan Çalınmış Masallar (2017 – Animax Animasyon), Fırıldak Ailesi; Orta

Dünya (2017 – BKM ve Grafi 2000) olarak kronolojik bir biçimde günümüze kadar verilebilir.

Türk animasyon tarihi açısından gelişim dönemi sanatçılarını temsil eden Ateş Benice, Meral Erez ve Emre Senan karşılaştırıldığında karşımıza oldukça öznel animasyon karakteri tasarımları ve konu anlamında farklı yaklaşımlar çıkmaktadır. Ateş Benice, kendi dönemi içerisinde ilk dönem işlerine baktığımızda Türk televizyonlarına ilk kısa metrajlı işleri yapmış önemli bir sanatçıdır. Bu anlamda tasarladığı karakterler sade ve karakteristiktir. Tüm sanatçılar, ilk dönem eserlerinde o yılların önemli animasyon tekniği olan 2 boyutlu cel animasyon tekniği ile çalışmalar ortaya koymuşlardır. Bu çalışmalar için gereken teknik çizim ve desen alt yapısını da çoğunlukla güzel sanatlar dinamiğinden getirerek animasyon işlerine taşımışlardır. Renk seçimleri, kadrajlama ve estetik anlamdaki yaklaşımları sanatçıların aldıkları yurtdışı eğitiminin Türkiye üzerine yansması niteliğindedir. Ekol olarak Türk animasyon sanatçıları Walt Disney ekolünü devam ettirmektedir. Meral Erez bu anlamda Türk animasyon sanatını yurt dışına açan ve tanıtan önemli sanatçılar arasındadır. Yapmış olduğu çalışmalarda direk anlatımlar yerine konu örgüsünü fikirsel bağlamlar yaratarak sunmayı tercih etmiştir. Kullanılan animasyon karakterleri, desen anlamında oldukça güçlü ve detaylı etüt edilmiştir. Bu anlamda sanatsal bir dil yarattığı aşikardır. Ateş Benice'nin sade ve çizgisel anlatımları ile kıyaslandığında Erez, çok daha resimsel ve detaylı bir ekran görüntüsü sunmaktadır. Emre Senan ise son dönem animasyon sanatçıları içerisinde kendine has illüstratif stili ile kendini farklılaştırmaktadır. Kendisine ait eserler çoğunlukla labirent intibası yaratan, karmaşık estetik değerleri bünyesinde toplamaktadır. Detaylı illüstratif etütler çalışmalarında dikkat çekerken, konusal anlamda sade bir yaklaşımı olduğunu söylemek mümkündür. Her bir sanatçı, Türk animasyon tarihi adına kısıtlı örneklem içerisinde önem arz etmektedir.

Modern anlamda Türk animasyon sanatı adına son dönem önemli sanatçılarından Ali Murat Erkorkmaz ve Bahattin Alkaç'ı karşılaştırdığımızda her ikisinin de animasyona dair varolan tüm tekniklerde çalışmalar yaptığını görmekteyiz. Cel, cut out ve üç boyutlu animasyon alanlarında çalışmaları bulunan sanatçılar, konu anlamında farklılaşmaktadır. Bahattin Alkaç çoğunlukla çocuklara yönelik animasyon çalışmalarında bulunurken, Ali Murat Erkorkmaz ise, görsel efekt ve televizyonculuk anlamında gelişmiş eserler vermiştir. Erkorkmaz'ın çalıştığı eserler, çoğunlukla bilimsel anlamda deneyselliği yüksek animasyon işleridir. Bu anlamda sanatsal yaklaşımı ve estetik öncelikleri öne çıkaran Alkaç çalışmaları ile kıyaslandığında çok daha teknik görünmektedir. Fakat yine de, Türk animasyon tarihi açısından teknoloji anlamında geline üst noktayı değerlendirebilmemiz açısından yaptığı eserler önem arz etmektedir. Televizyonculuk ve reklam adına çeşitliliğin artması ile animasyon alanında sanatçıların görev ve yükümlülüklerini zamanla arttırmıştır. Bu anlamda okullaşmanın ve teknik elemanın yetişmesi ile bu sanatçılar son dönem işlerinde daha uzun metrajlı ve daha teknik çalışmalara imza atmaya başlamıştır.

04-05 Mayıs 2016 tarihinde Ankara'da inovasyon haftası kapsamında yapılan "Sınırsız İnovasyon ve Sınırsız Potansiyel konulu konferansın "Animasyon Filmler ve Sinema Endüstrisi" konulu panelini yöneten Anadolu Üniversitesi Animasyon bölümü öğretim üyesi Doç. Dr. Fethi Kaba, Animasyonun kısa tarihi verirken şu cümleleri kurmuştur;

"Animasyon daha çok karikatür sanatçılarının merak duyduğu bir alan olarak kalmış. 1960 ve 1970'li yıllar daha çok reklam sebebiyle animasyonun altın çağı olarak nitelendiriliyor. 1980'lerde TRT'nin desteği ile biraz çizgi diziler üretilmeye başlanmış. 1990 ve 2000'li yıllar arasında yine reklam sektörüne yönelik üretimler göze çarpıyor.

2000’li yıllar sonrasında ise yükselen bir ivme görüyoruz Türk animasyon sektöründe...”.

Alıntıdan anlayacağımız üzere, Türkiye’de animasyon adına çalışmalar sınırlı da olsa 1960’lar sonrasında reklam sektörü adına bulunmaktadır. 2000’li yıllar sonrasında ise sinema sektörü adına hareketlenme ve üretimler söz konusudur.

Günümüzde Türkiye’de gelişen teknoloji ve okullaşmanın sağladığı artan yetişmiş eleman potansiyeli ile animasyon sektörü oluşturulmaktadır. Animasyonun Türkiye’de oluşturulmaya çalışıldığı 1950’ler sonrasındaki teknik yetersizlikler ve maliyet sorunları kısmen aşılmış görünmektedir. Teknik anlamda incelendiğinde, Türkiye’de üretilen animasyonların birçoğunda 3 boyutlu animasyon teknikleri uygulanmaktadır. Çok az sayıda 2 boyutlu animasyon ve kukla tekniği (stopmotion) yapıma rastlanmıştır. Bu da 3 boyutlu animasyon tekniğinin ve sağladığı avantajların Türkiye’de uzun metrajlı animasyon film yapımını kolaylaştırdığı tespitini sağlamlaştırmaktadır²¹³.

Çizgi film ve animasyon adına endüstriyel anlamda üretim yapabilmek için 70-200 kişilik bir insan gücüne ihtiyaç bulunduğu açıktır. Bu alanda en eski eğitim kurumlarından Anadolu Üniversitesi Animasyon bölümü 14 yılda henüz 200 mezun vermiştir. Bu mezunlardan bir bölümü Multimedye, reklam, storyboard, reklam ve klip yönetmenliği gibi alanlara yöneldiğinden geleneksel anlamda çizgi film ile uğraşayan profesyonel sayısı halen Türk animasyon sektörü adına yeterli görünmemektedir. Türkiye’de özellikle 1970’ler sonrasında karikatür sanatçılarının animasyon alanına gösterdiği özel ilgi ile ve artan reklam filmi talebinin de sağladığı Pazar ile bir yükselme dönemi geçiren animasyon, sinema sanatçıları tarafından rağbet görmemiştir. 2008 yılında TRT Çocuk kanalının kurulması ile Türk çizgi film yapımları adına üretken bir

²¹³ Bkz. <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=26>

döneme girilmiştir. Çizgi dizi olarak yapılan animasyon filmleri Türk animasyon sektörüne yeni istihdam olanakları ve profesyonellere teknik anlamda gelişim imkânı tanımıştır. Fakat halen animasyon alanında Türkiye’de yatırım alanı sınırlıdır.

Dünyada Walt Disney’in yarattığı çizgi film sektörüne alternatif olarak üretilen Japon Animasyon sineması, Çek Cumhuriyeti animasyon filmleri, Polonya ve Macaristan örnekleri bulunmaktadır. Fakat Japonya ve Amerika dışında tarz oluşturabilmiş bir ülkenin bulunduğunu söyleyemeyiz. Japon animelerin yalnızca çocuklara yönelik olmayan yaş sınırsız konu düzeni ve yapısı karşısında Walt Disney tarafından oluşturulan çocuk dünyası arasında oldukça büyük farklar mevcut. Walt Disney’in genellikle çocuklara yönelik bir sinema üslubu bulunması, kuşkusuz ki onu takip eden Türk animatörlerin de Türkiye’de animasyon sektörünün başlangıcından bu yana çocuklara yönelik bir yapının oluşturulması konusunda ısrarını da açıklamaktadır.

Dünyada Japon animeler kendi tarzını oluşturmuş başarılı bir örnektir. Fakat pek çok animasyon profesyoneli arka planlar ve kullandıkları teknikler açısından Japon animeleri animasyon olarak değerlendirmemektedir. Japon sineması kendine özgü yarattığı bir tarza sahip olması sebebiyle bunu çizgi film ve animasyon sinemasına da yansıtabilmiş ve kendilerine özgü karakter tasarımları ve teknikler kullanarak öznelleşmiş bir tarzı Dünya’ya kabul ettirmişlerdir. Türk sinemasında ise kendisine özgü bir tarzın bulunmayışı animasyon sinemasının da kendisine özgü bir üslup oluşturamamasını etkilemiştir. Türk animasyon sektörü adına profesyonellerin birinci amacı öncelikle yeterli kaynaklar oluşturarak kaliteli filmler yapmak olarak özetlenebilir²¹⁴.

²¹⁴ Bkz. <http://www.animasyongastesi.com/fethi-kaba-cizgi-film-animasyon-bolumu/>

“Kötü Kedi Şerafettin” adlı 3d animasyon filminin yapımcısı Mehmet Kurtuluş ise “Türkiye İnovasyon Haftası” kapsamında düzenlenen animasyon konulu panelde, animasyonun Türkiye’deki gelişim sürecine dair şu satır başlarını vurgulamıştır;

“...Yaptığımız bu üç boyutlu film acayip iş yaptı diyemsek de bizi çok başarılı bir yere taşıdı. Şu anda, Kötü Kedi Şerafettin filmi bugün Almanya, Belçika, Hollanda, Fransa, Amerika ve İngiltere’de gösterime girecek. Fransa’daki Dünya’nın en büyük festivallerinden birtanesine “official selection” bölümüne filmimiz seçildi...Bu yıl katıldığımız Uluslararası festivallerde ilk defa Avrupalı şirketlerden ortak yapım teklifi aldık...Bizi bu anlamda bu film yukarı taşıdı...”.

Alıntıdan elde ettiğimiz bilgidен de anlayacağımız üzere, belirli bir kalite üzerinde üretilen ilk 3 boyutlu film olan 2016 yapımı “Kötü Kedi Şerafettin” animasyon filmi Türk animasyon sineması adına tıpkı Amerika Pixar’ın ürettiği ilk 3 boyutlu film olan “Toy Story” (Oyuncak Hikayesi) gibi bir başlangıç noktası olmuştur.

Dünya’da gelişen teknoloji ile animasyon artık sinemadan dijital oyuna reklam filmlerinden sinema filmlerine kadar çok geniş bir alanda kullanılmaktadır. Özellikle sinema endüstrisi gerçek ile animasyon arasındaki ilişkiyi oldukça yakınlaştırmıştır. XIX. Yüzyılın estetik ve sanatsal gelişimleri XX. Yüzyılın teknik ve teknolojik alt yapısı ile birleştikçe XXI. yüzyıl filmlerini sanal aktörler, mekanlar ve görsel efektler ile tanıştırmıştır. Önceki dönemlerde üretimi zaman alan uzun metrajlı filmler bir sezon içerisinde birden fazla filmi vizyona sokabilecek şekilde kolaylaştırılmıştır.

SONUÇ

XVIII. ve XIX. yüzyıllarda sanayi devrimi ve petrol ile çalışan makinaların icadı ile başlayan süreç Dünya’da pek çok farklı atılımı beraberinde getirmiştir. Sanayileşme ve üretimin artışı ile oluşan talep artışı grafik sanatının gelişimi adına önemli unsurlardır. Grafik tasarım günlük yaşamın en önemli parçası haline getirmiştir. Önceki dönemlerde grafik tasarım ile bir bütün olarak algılanan baskı sanatları erken dönemlerde edindiği taş baskı (litografi) tecrübesini ahşap baskı, serigrafi ve ofset baskı gibi pek çok farklı tekniğine taşımıştır. Cumhuriyet’in ilk dönemine ait taş baskılar, askeri okullarda, halk evlerinde, tiyatrolarda kullanılan pek çok afiş, duyuru, kitap ve harita basımlarında Türk grafik tasarım örneklerinin ilklerini meydana getirmiştir.

Osmanlı İmparatorluğu’na XVIII. yüzyılda matbaanın gelişi ile görsel ihtiyaçlar artmıştır. Gazeteler, süreli mecmualar ve kitaplar için dizgi ve kapak ihtiyaçları dolayısıyla sanatçılar istihdam edilmeye başlanmıştır. Bu tasarım ve dizgiler erken dönem grafik tasarım örnekleri olarak değerlendirilmektedir. Görsel konularda yetenekli çizerler, ressamalar için ayrı bir bölge olan Babıali’de toplanmış ve dönemin tüm görsel ihtiyaçlarını bu sokaktaki işletmeler tarafından sağlanmıştır. Tezimiz süresince incelediğimiz her iki sanat dalı da temelini Babıali’de yetişmiş Osmanlı son dönem çizerlerinden almıştır. Bu bölgede yetişmiş çizerler ve ressamalar zamanla kendi içerisinde farklı uzmanlık alanları meydana getirmiştir.

Türkiye’de animasyon sanatı, hedef kitlesini çocuklardan alan bir gelişim çizgisini benimsemiştir. Dünya’da var olan örneklerin aksine yetişkinler için oluşturulan bir animasyon sektöründen istisnalar haricinde söz edilememektedir. Fakat animasyon alanı kısa film ve deneysel anlamda Türkiye adına zengin örneklerle sahiptir. Bilimin ve teknolojinin sunduğu olanaklar ile farklı bilim dallarının da başvurduğu bir alana dönüşerek çizgi film kavramından animasyon kavramına doğru büyük bir dönüşüm ve

değişim yaşamış bir alandır. Her iki alan için de güzel sanatlar temelinde alınan çizim eğitiminin gerekliliği ve önemi incelenen tüm sanatçılar ile sabitlenmiştir. Ülkemiz adına hızla kurulan animasyon bölümleri ve yetiştirilen sanatçılar alan adına sektördeki gelişmeleri üst boyutlara taşıyacaktır.

Grafik tasarım ve animasyon sanatları adına 1960'lar sonrasında gelişim gösteren profesyonelleşme reklam piyasasının da desteği ile gerçekleşmiştir. Dünya ile aynı tarihsel dönemlerde sağlanamayan gelişme süreci, bu iki sanat alanı için de teknolojik gelişmelerin ve küreselleşmenin getirdiği sanat akımları ve fıkırsel yaklaşımların yakalanamaması sonucunu beraberinde getirmiştir. Cumhuriyetin ilk yıllarında üretim yapan çizerler ve tasarımcılar eğitim aldıkları ülkelere dair teknik eğitim alt yapısını ve boyama tekniklerini eserlerine taşımışlardır. Bu dönemlere rastlayan tasarımlarda görsel ortak bir tasarım dili oluşturmaya nazaran dönemin hayatını resmetmek ve belgelemek amacı öne çıkmıştır. Farklı görsel kültürlere ait pek çok tasarım öğesi bu dönemde Türk kimliği ile buluşarak görsel belgelerde yerini almıştır. İlk kuşak Türk tasarımcılarda; yurt dışı ekolleri içerisinde özellikle Fransız ve Alman tasarım ve yerleşim düzenleri (Grid Sistemleri) tasarımlarında göze çarpmaktadır. Daha sonraki dönemlerde özellikle Orta Avrupa ülkelerinden Polonya ve Amerika'da süregelen reklamcılığa dair estetik önermeler ortaya koymaya çalıştıkları sanatsal dil açısından önem kazanmıştır. Bu dönemlerde grafik tasarımı ve farklı sanat alanlarını negatif anlamda geliştirecek ve tabanını farklı bir yere taşıyacak milliyetçilik, oryantalizm ve alaturkalık gibi kavramlardan özellikle kaçınıldığı görülmüştür.

Yapılan araştırmalar ve incelemeler sonucunda elde edilen bulgular; ustalar tarafından yetiştirilen ilk kuşak çizer ve ressamların okullaşma sonrasında eğittiği ilk sanatçıların bu alanları akademik ve sektör olarak birlikte yürüttüğü saptanmıştır. Bu da öncelikle grafik tasarım sonrasında da animasyon adına direk sektörel bir eğitim verildiğini kanıtlamıştır.

1950’li yıllar sonrası, araştırılan her iki sanat alanları adına ilk önemli işlerin meydana geldiği yıllar olarak önem arz etmektedir. İlk çizgi film denemeleri ve uzun metraj çalışmaları bu yıllara rastlamaktadır. Özellikle çizgi film çalışmaları adına reklam sektörünün sektör olarak beslemesi ortadan kalktığında üretilen işler yok denecek kadar azdır. 60’lar sonrasında çizgi filmler karikatür sanatçıları ve mizahçıların çizerlikleri ile gelişim çizgisi içerisinde büyük bir atılım göstermiştir. Bu dönem içerisinde yapılan işler çoğunlukla mizah sanatçılarının bir uzantısı olarak değerlendirilmiştir.

Zaman içerisinde tasarım adına gereksiz ifadelerden kaçınan sloganların kullanılmadığı, sade ve yalın yerleşimler Türk tasarımlarını etkisi altına almaya başlamıştır. 1960’lar sonrasında başlayan bu değişim ve gelişim 1980’ler sonrasında gelişim gösteren öznel üsluplar ile son şeklini almıştır. En sade ve en etkin cevap arayışı reklamcılıkta satışları artırıcı faaliyetler arasında sanat ve estetik kaygıların dahi önüne geçmiştir. Reklamın önceliğinin tüketicileri bir malın veya bir markanın varlığından haberdar kılmak olması, Türk tasarımcıların da sundukları tasarımlara dair önceliklerini yeniden sorgulamasını da beraberinde getirmiştir. Dünya’nın pek çok ülkesine benzer olarak Türkiye’de küreselleşme ve yayılan iletişim kolaylıkları sebebiyle; grafik tasarım ve animasyon sanat dallarında eser veren sanatçılar, ulusal bir dil oluşturmaktan çok uluslararası anlamda benimsenmiş tasarım dillerini (İsviçre’nin yalın geometrileri – Amerika’nın bireysel üslup arayışları) bir özgünlük arayışı içerisinde yeniden yorumlamaya çalışmışlardır.

Grafik tasarım sanat alanına nazaran; 1970’ler sonrasında siyah-beyaz televizyon yayınının Türkiye’de başlamasıyla reklam kuşakları geniş kitlelere ulaşmaya başlamıştır. Bu reklam kuşakları karikatüristler ve yeni kurulmuş reklam şirketleri tarafından üretilen karakter tasarımları ile dolup taşmıştır. Bu karakterler çoğu zaman o yılların en popüler ürünlerinin tanıtım sesi ve görsel elemanı olmuştur. Çizgi filmlerin

1972 sonrasında tüm reklam kuşaklarını kaplaması bu alana olan ilgiyi de arttırmıştır. TRT ulusal kanalı bu alana dair sektöre can vermek amacıyla yeni yatırımlar yapmış ve çok sayıda çizeri bu alanda istihdam etmiştir. Ayrıca o yıllarda yapılan çok sayıda yarışma ile bu alanın ilk sanatçıları kendilerini tanıtmaya fırsatı da bulmuştur. 1974- 1978 yılları arasında TRT ulusal kanalında yayınlanan çok sayıda yurt dışı yapım Türk sanatçıların bu alana dair teknikleri öğrenmesine önayak olmuştur. Az sayıda Türk çizgi filmi de kendisine bu grup içerisinde yer bulmuştur. Halen animatör yetiştirilmesi adına yapılan okullaşma Türkiye’de yeterli olmamak ile birlikte yapılan yeni yapımlar ile bu sorunun çözümüne dair umut sunmaktadır. 80’ler sonrasında artık üretilen görseller tiyatro afişlerinden kasetlere, gıda paketlerinden dış cephe reklamlarına kadar geniş bir alanda kendisine yer bulmaya başlamıştır. Çizgi filmler ise yine aynı yıllarda renkli ve kısa metrajlı olarak reklamlarda ve dizi kimliklerinde kendisine ağırlıklı olarak yer bulmaya başlamıştır.

Türk grafik tasarım ve animasyon sanatı adına Batı etkisinden sıyrılarak tasarlanan eserler özellikle sanatçıların ilk dönem eserlerinde saptanmıştır. Konu seçimi açısından sanatçılar kullandıkları öğelerde çoğunlukla Türk geleneklerine dair sembolleşmiş karakterleri ve masalları kullanmayı tercih etmişlerdir. Örneğin; Karagöz Hacivat, Nasrettin Hoca ve Keloğlan...vb. Tasarımcılar, kitap kapağı, pul, afiş, reklam, broşür, logo ve ilan gibi grafik tasarıma ait pek çok farklı mecra da eserler meydana getirmişlerdir. Her sanatçı tasarımları içerisinde bir alana ağırlık vererek tasarım stiline ait çizgisini oluşturmuştur.

Her grafik tasarım sanatçısı kendi içerisinde oluşturduğu bir gelişim çizgisi içerisinde eserler meydana getirmiştir. Kullanılan baskı teknikleri, renk seçimleri ve üslup gelişimleri sanatçıların aldıkları yurt dışı eğitimler, dönemin teknolojisi ve endüstriyel ve hedef kitle anlamında tercihleri ile şekillenmiştir. Grafik sanatçılarının geçirdiği gelişim çizgisi içerisinde ilk dönem, gelişim dönemi ve son dönem eserleri

içerisinde konusal anlamında tutarlılıklar mevcuttur. Türk grafik tasarımcılarının öznel anlamda geliştirdikleri diller Türk grafik sanatına büyük katkı sağlamıştır. Bunun dışında uluslararası anlamda ortak bir Türk grafik tasarım stili gelişimine incelenen tüm eserler bağlamında rastlanılmamıştır. Bunun gerekli oluşuna dair yaklaşımlar sanatçılar arasında halen tartışma konusu olarak da bulunmaktadır.

Günümüzde yaşanan animasyon alanındaki uzun metrajlı film yapımı ve 3 boyutlu tekniklerin kullanımının gelişimini ve temelini oluşturan bu sanatçıların eserlerinin gelişim çizgisini incelemek geçmiş adına önemli bir kaynak meydana getirmiştir. Animasyon dalında ürün veren sanatçılar günümüze değin çoğunlukla 2 boyutlu animasyon tekniklerinden faydalanarak deneysel ve kısa metrajlı ürünler vermişlerdir. Teknik anlamda Türk animasyon sanatçılarına bakıldığında, Walt Disney tarafından yaratılan animasyon kurallarının takipçisi oldukları görülmüştür. Sanatçıların aldıkları yurt dışı eğitimler ve yetiştirildikleri dinamikler sebebiyle Türk animasyon sanatının çoğunlukla çocuk hedef kitleler üzerine inşa edildiği görülmüştür. Alana dair yetişmiş eleman ve eğitim kurumları halen oluşturulmakta ve bu alana olan ilgi devamlılığını Türkiye adına sürdürmektedir.

ÖZET

Temelini Osmanlı İmparatorluğu'nda süregelen resim, basım ve çizerlik faaliyetlerinden alan grafik sanatlar kavramsal anlamda yaygınlaşmasını XX. Yüzyıl sonrasında yaşamıştır. Cumhuriyetin ilanı ile Türkiye'de şekillenen önemli çağdaş sanat alanlarından grafik ve animasyon sanatları günümüze değin farklı sanatçı kuşakları yetiştirerek gelişim göstermiştir. Grafik sanatlar adına eğitimlerini yurtdışında tamamlayan sanatçılar, aldıkları eğitimlerden getirdikleri disiplinleri Türk grafik sanatlarına taşımışlardır. İlk kuşak grafik sanatçıları arasında; Sabiha Rüştü Bozcalı, İhap Hulusi Görey, Münif Fehim, Kenan Temizan gibi isimler, ikinci kuşak sanatçılar arasında; Mengü Ertel, Sait Maden, Turgay Betil, Sadık Karamustafa gibi sanatçılar ve üçüncü kuşak sanatçılar arasında ise; Gülümser Aral Üretmen, Bülent Erkmen, Yurdaer Altıntaş gibi sanatçılar vardır. Animasyon sanatı ise, çizgi film sanatı olarak yaptığı başlangıcı sonrasında karikatür sanatçılarının da katkısı ile Türkiye'de bir sanat alanı olarak gelişmeye devam etmektedir. Bu alana dair önemli ilk kuşak sanatçıları arasında; Yüksel Ünsal, Vedat Ar, Yalçın Çetin, Ferruh Doğan ve Oğuz Aral gibi isimler, ikinci kuşak sanatçılar arasında; Ateş Benice, Tonguç Yaşar gibi isimler ve üçüncü kuşak sanatçılar arasında da; Emre Senan, Meral Erez, Tan Oral gibi önemli isimler bulunmaktadır. Türkiye'de 1940'lar sonrasında itibaren yaygınlaşan bu çağdaş sanat alanlarında üretim yapan sanatçılar ve ortaya çıkan eserler ile şekillenen grafik ve animasyon sanatı tarihi, incelenabilir bir kronoloji meydana getirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Grafik Sanatlar, Türk Sanat Tarihi

ABSTRACT

Graphic arts, which based on painting, printing and illustration works of Ottoman Empire, spreading as a concept in XX. Century. After the declaration of republic, two contemporary art types called graphic and animation has progressed by different artists. Artists who were completed their educations in foreign countries, carried their disciplines to Turkish graphic art. First graphic artists were, Sabiha Rüştü Bozcalı, İhap Hulusi Görey, Münif Fehim and Kenan Temizan. Second generation in graphic design were, Mengü Ertel, Sait Maden, Turgay Betil and Sadık Karamustafa. Third generation were, Gülümser Aral Üretmen, Bülent Erkmen and Yurdaer Altıntaş. Animation art which was first called as cartoon art, progressed with the support of caricature art in Turkey. First important generation in animation were, Yüksel Ünsal, Vedat Ar, Yalçın Çetin, Ferruh Doğan and Oğuz Aral. Second generation were, Ateş Benice, Tonguç Yaşar. And the third generation of animation artists are, Emre Senan, Meral Erez and Tan Oral. From 1940 to nowadays, these two contemporary art areas has spreaded with artists who are producing artworks on graphic and animation art in Turkey. And with these works, a chronology appears for evaluation on these contemporary art areas.

Keywords: Animation, Graphic Art, Turkish Art History

ÖZGEÇMİŞ

Tuğba Gayret 1981 yılında Zonguldak'ta doğdu. Henüz altı yaşındayken katıldığı ulusal ve uluslararası çocuk resim yarışmalarında dereceler kazandı. Resimleri 1987 yılında Macaristan'da çocuk sergisinde sergilenerek ödüllendirildi. 1992-1998 yılları arasında ortaokul ve lise yıllarında okul gazete ve yıllıklarında çizimler ve illüstrasyonlar yaptı. 2003 yılında İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi'ne bağlı Grafik Tasarım bölümünden “4-6 yaş çocuklar için tasarladığı bir animasyon filmi projesi” ile mezun oldu. Profesyonel çalışma hayatına 2002 yılında başlayan sanatçı, medikal, ilaç, perakende, mimari proje ve inşaat gibi farklı sektörlerde reklam, tasarım ve pr uzmanı olarak oniki yıla yakın bir süre hizmet etti. 2011 yılında Ankara Üniversitesi Sanat Tarihi Anabilim dalında “Postmodernist süreçte Türk Tiyatro Afişlerinde Bülent Erkmen ve Tasarımları” konulu tez başlığı ile Yüksek Lisansını tamamladı. Çeşitli vakıf üniversitelerinde araştırma görevliliği de yapmış olan Gayret, çağdaş sanatlar alanlarında araştırmalar yapmayı sürdürmektedir. 2013-2017 tarihleri arasında bir sanat galerisinde sanat yönetmenliği de yapan Gayret, 2016 yılından bu yana kendi stüdyosunda grafik tasarım ve animasyon çalışmalarını sürdürmekte ve sergiler açmaktadır.

KAYNAKÇA

Abacı, N. (1999). “Modern Grafik Tasarıma Geçişin Baş Aktörü”, **Hürriyet Gösteri (210)**, İstanbul, s. 56-57.

Adams, H. & Leroy, S. (1986). eds. **Critical Theory Since 1965**. Tallahassee: Florida State University Press.

Akçura, G. (1984). “Afişlerde Tiyatro”, **Sky Life Dergisi (28-34)**, THY Yayınları İst. s. 8 – 11.

Akdenizli F. (2008) **1960 Sonrası Türk Grafik Tasarımında Ulusal Üslup Sorunsalı**, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlilik Tezi, İzmir.

Aktuğ, Erkan, Tasarımın Püf Noktası Dinlendirmek, **Radikal Gazetesi**, 10 Nisan 2007, s. 1

Altıntaş, Y. (1988). “Kısa Bir Grafik Gezisi”, **Hürriyet Gösteri (94)**, İstanbul, s. 9-12.

Alpkaya, G., Alpkaya, F., (2005). **20. Yüzyıl Dünya ve Türkiye Tarihi**, İstanbul, Türk Tarih Vakfı.

Ambrose, G. (2010). **Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü**, Literatür Yayınları, İstanbul.

Armstrong, H. (2009) **Graphic Design Theory**, Princeton Architectural Press, New York.

And, M. (1985). **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**. İnkilap Kitabevleri, İstanbul.

Arıkan, G. (2009) **İmgeden Baskıya Grafik Tasarım**, Eğitim Akademi

Yayınları, Konya.

Altıntaş, Y. (1992) **Türkiye’de Afiş Tasarımı ve Kültürel Afiş Tasarımları,**

Cumhuriyet Gazetesi Kitap Eki, Sayı: 172, İstanbul, s. 8.

Altıok, F. (2001) **Fotoğraf Sanatının Grafik Sanatındaki Üretime Etkisi,**

Süleyman Demirel Üniversitesi Grafik Bölümü, Lisans Tezi,

Isparta.

Aslıer, M. (1983) **Grafik Sanatlar, Tarih ve Yorumlar,** Marmara Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Ana sanat Dalı Yayınları, No: 2

Atalayer, F. (1994) **Temel Sanat Öğeleri,** Anadolu Üniversitesi Yayınları, No:

769, Lisans Tezi, Eskişehir.

Aygenç, F. (1990) **Kukla Animasyon Üzerine Bir Deneme Çalışması,**

Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Aygenç, F. (1996) **TV Videografik Tasarımı Üzerine Deneysel Bir**

Uygulama Çalışması, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe

Üniversitesi, Ankara.

Aysan, Y. (2013). **Afişe Çıkmak 1963-1980: Solun Görsel Serüveni,** İletişim

Yayınları, İstanbul.

Aynsley, J. (1995). *Nationalism and Internationalism (Design in the 20th Century)*.

Trafalgar Square.

Aynsley, J. (2009). *Century of Graphic Design, A: Graphic Design Pioneers of the 20th Century*, New York.

Aytekin, C. (1996). *Çocuk ve Çizgi Film*, Öz Eğitim Yayınları, Konya, syf. 16-20.

Balcıoğlu, S. (1987). *Cumhuriyet Dönemi Türk Karikatürü (1923-1983)*, İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, s. 100-377.

Baldwin, H. (1982). *Creating Effective Tv Commercials*, Chicago, Crain Books.

Baldwin, J. (2006). *Visual Communication: From Theory to Practice*, AVA Publishing, Lausanna.

Barthes, R. (1977). *Image/Music/Text*. Translated by Stephen Heath. New York: Hill and Wang.

Baudrillard, J. (2007). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. Translated by Charles Levin. St. Louis.: Telos Press, 1981. Minneapolis: Minneapolis College of Art and Design.

Bayık, N. (1974). *50. Yılda Grafik Sanatlar*, Akademi Dergisi, Sayı: 8, İstanbul.

Bayıç, O. (1988). “Bülent Erkmen` le Afiş Üzerine Söyleşi”, *Hürriyet Gösteri* (94), İstanbul, s. 13-15.

Becer, E. (1999). *İletişim ve Grafik Tasarım*, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.

- Becer, E. (2007). **Modern Sanat ve Yeni Tipografi**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- Beckerman, H. (2003). **Animation The Whole Story**, New York, Allworth Press.
- Bertens, H. (1995), **The Idea of the Postmodern a History**, Routledge, London and New York.
- Bek, G. (2007), **1970-1980 Yıllar Arasında Türkiye’de Kültürel ve Sanatsal Ortam**, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı, Doktora Tezi, Ankara.
- Bektaş, E. (2000), **Avrupa Sanatına Giriş**, Engin Yayıncılık, İstanbul.
- Bektaş, D. (1992a). **Modern Grafik Tasarımın Gelişimi**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Bektaş, D. (1992b). “Cumhuriyetin İlk Döneminde Grafik Tasarım (1923-1943)”, **Sanat Dünyamız**, Sayı: 89, s. 194-199.
- Bektaş, D. (2006). “Bir Sergi Üzerinden Yurdaer Altıntaş”, **Sanat Dünyamız**, Sayı: 99, s. 180-183.
- Bendazzi, G. (1994). **Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation**, London, John Libbey & Company Ltd.
- Bourdieu, P. (1991). **Language and Symbolic Power**. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Büker, S. (1985). **Sinemada Anlam Yaratma**, Milliyet Yayınları, Eskişehir.
- Büyüm, N. (1988). “Afiş Dilinde Reklam”, **Hürriyet Gösteri (94)**, İstanbul,
- Carter, E. (2008). **Posters for the People-Art of the WPA**, Quirk Books, Ph

Christianson, S. (2012). *100 Diagrams That Changed the World: From the Earliest Cave Paintings to the Innovation of the iPod*. Plume.

Cohen, E. L. (1996). *Letters from the Avant-Garde: Modern Graphic Design (Kiosk Books)*. Princeton Architectural Press.

Cogito (2016) **Tasarım Ne Bekler?**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Çelik, G. (2004). Sinemaya Gençlik Aşısı: Animasyon, **Hürriyet Gösteri (258)**, s. 78-80.

Çizgen, N. (2007). Paris Exhibition art **MOD ART Conference**, Mimar Sinan Fine Arts Faculty, **Proceedings Book, No: 1, syf. 43-57**

Davis, M. (2012). *Graphic Design Theory: Graphic Design in Context*. Thames & Hudson, New York, NY.

Dawber, M. (2009) **Big Book of Contemporary Illustration**, Anova Books Company, United Kingdom.

Dempsey, A. (2007) **Modern Çağda Sanat: Üsluplar, Ekoller, Hareketler**, Çev: B. Cömert, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Derman, D. (1995). “Video ile Sanat”, **Hürriyet Gösteri (180)**, İstanbul, s. 68-73.

Drucker J. & Mcvarish E. (2009). **Graphic Design History A Critical Guide**, Pearson Prentice Hall, New Jersey.

Duben, İ. & Yıldız, E., (2008). **Seksenlerde Türkiye’de Çağdaş Sanat: Yeni Açılımlar**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

Durmaz, Ö. (2008). KONUŞMALAR-(1997-2007) arasında Bülent Erkmen ile yapılmış ve yayımlanmış sözlü/yazılı konuşmalar, **Grafik Tasarım Dergisi**, İstanbul, Sayı: 18, s. 44-67

Durmaz, Ö. (2011) **İstanbul’un 100 Grafik Tasarımcısı ve İllüstratörü** , Kültür A.Ş. Yayınları, İstanbul.

Dündar, B. (2005) **Matbaanın Bulunuşundan Bu Yana Batıda ve 1970 Sonrası Türkiye’de Grafik Tasarımda Tipografik Dil**, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İstanbul, SBE.

ECZACIBAŞI SANAT ANSİKLOPEDİSİ (1997). Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul (2. Cilt).

ECZACIBAŞI SANAT ANSİKLOPEDİSİ (1997). Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul (3. Cilt).

Edgü, F. (1988). “Afiş”, **Hürriyet Gösteri (94)**, İstanbul, s. 1-2.

Edgü, F. (1992). “Türkiye’den Afişler”, **Grafikerler Meslek Kuruluşu**, İstanbul.

Efnan, A. (2006) “Bülent Erkmen: Böyle de Tiyatro Olur!” **Radikal Gazetesi**, İstanbul.

Elden, M. (2009) **Reklam ve Reklamcılık**, Say Yayınları, İstanbul.

Elden, M. (2009) **Şimdi Reklamlar**, İletişim Yayınları, İstanbul.

Ellen, L. Jennifer Cole P., (2008) **Graphic Design The New Basics**, Princeton Architectural Press, New York.

- Erbay, M. (2001). “Postmodern Felsefe”, **Sanat Çevresi (267)**, İstanbul.
- Erdem, C. (2005). “Çözüm problemin içinde saklı: Bülent Erkmen’in otuz yıla varan meslek yaşamı sembollerle zenginleştikçe berraklaşıp azalan bir tasarım dilinin göstergesi”, **Art Dekor (150)**, s.145.
- Erinç, Sıtkı M. (1994). “Postmodernizm’in Tanımı”, **Anadolu Sanat (2)**, Eskişehir, s. 31-45.
- Erdoğan, N. (1992). **Sinema Kitabı**, Alternatif Sinema, Demet Değer, “Canlandırma Film Sanatı”, SANAT OLAYI, Sayı:4, İstanbul.
- Erkmen, B. (1983) “Hazırlanmamış Bir Grafik Sanatlar Sözlüğü’nden Bazı Alıntılar” **Hürriyet Gösteri (31)**, İstanbul, s. 90-94.
- Erkmen, B. (1991). “Self Promotion II”, **Sanat Dünyamız (43)**, s. 23-38.
- Erkmen, B. (1992). **Works from 91/92 = 91/92 Çalışmaları**, Ofset, İstanbul.
- Erkmen, B. (1994). **Works from 93/94=93/94 Çalışmaları**, Ofset, İstanbul.
- Erkmen, B. (1997a). **Arbeiten rundum kunst u. kultur = Works around art and culture**. Gutenberg-Museum, Mainz.
- Erkmen, B. (1997b). **ISBN 975-342-142-7**, Metis Yayınları, İstanbul.
- Erkmen, B. (2002). “Self-promotion V”, **Sanat Dünyamız (85)**, s.58-74.
- Erkmen, B. (2003). “Atölyeden”, **Sanat Dünyamız (86)**, s. 215.
- Eroğlu, Ö. (2006). “Sanat ve Grafik Tasarım ilişkisi”, **Yapı Dergisi (300)**, s. 116-120.
- Ertel, M. (1981). “Grafikçilerimizin Uluslararası Başarıları”, **Hürriyet Gösteri (70)**, s. 71
- Ertel, M. (1988). “Afiş Öldü, Yaşasın Afiş”, **Hürriyet Gösteri (94)**, İstanbul, s. 4-8.

Eskilson, S. J. (2007). ***Graphic Design: A New History***. New Haven: Yale University Press.

Eti, S. (1971). **Çağdaş Sanat**, Yay Yayınları, İstanbul, s. 104.

Evliyagil, Ş. & Törenli, N. (2003). ***Basım Sanayinin Temel Kavramları***, Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi, Ankara.

Faber, L. & Walters, H. (2004). ***Animation Unlimited: Innovative Short Films Since 1940***. London: Laurence King Publishing.

Foster, H. (2002). “The ABCs of Contemporary Design”, **The MIT Press**, Vol.100, p. 191-199.

Foster, J. (2006). **New Masters of Poster Design-Poster Design for the Next Generation**, Rockport Publishers Inc, Massachusetts.

Foucault, M. (1979). “What Is an Author?” In Josué Harari, ed. ***Textual Strategies: Perspectives in Post-Structuralist Criticism***. Ithaca: Cornell University Press.

Friedman, M. (1989). ***Graphic Design in America: A Visual Language History***. Harry N Abrams; 1st edition.

Furniss, M. (1999). **Art in Motion: Animation Aesthetics**, California, John Libbey & Company Pty Ltd.

Gallo, M. (2001). **The Poster in History**, W. W. Norton and Company, New York.

Gayret, T. (2011). **Postmodernist süreçte Türk Tiyatro Afişlerinde Bülent Erkmen ve Tasarımları**, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, basılmamış yüksek lisans tezi, Ankara.

Giampietro, R. & Ian, Al. (2011). **Graphic Design: Now in Production**. Ed. Andrew Blauvelt and Ellen Lupton. Minneapolis, MN: Walker Art Center, Print.

Godfrey, B. & Jackson, A. (1974). **The Do-It-Yourself Film Animation Book**. BBC Publications.

Gombrich, E. H. (2002) **İmge ve Göz: Görsel Temsil Psikolojisi Üzerine Yeni İncelemeler**, Çeviren: Kemal Atakay, Phaidon Press Limited, Londra.

Gümüştekin, N. (2013) Rengin Bir Grafik Tasarım Ürünü olarak Afişe Katkısı: Tarihsel Bir İnceleme, **Yedi, Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi**, Sayı: 9, s. 36.

Gürsözlü, S. (2006) **Reklam Sektöründe İllüstrasyon ve Fotoğraf Kullanımının Tasarım Çözümlerinde Gerekliliği ve Nedenleri**, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Gürbüz, G. (1990) Canlandırma Sinemasında Bir Dev: Çekoslovakya, **25**.

Kare Sinema Dergisi, Ankara, s. 42-47.

Grafik Sanatı Dergisi (1985). **Bülent Erkmen Özel Sayıları (1-2-3)**, İstanbul.

Greene, D. (2003). **How Did They Do That? Motion Graphics**, Gloucester,
Rockport.

Halas, J. and Manvell, R. (1971). **The Technique of Film Animation**, London, Hasting
House.

Harryhausen, R. & Dalton, T. (2008). **A Century of Model Animation: From Méliès to
Aardman**. Aurum Press.

Haydaroglu, M. (2006). **İnadına Yurdaer: Grafik Tasarımcının Tiyatro / Sinema
Afişleri ve Resimlemeleri Üzerinden Bir Portresi**, Yapı Kredi Yayınları,
İstanbul.

Heller, S., Chwast, S. (1988). **Graphic Styles: From Victorian To Post-Modern**,
London, Thames and Hudson Ltd.

Heller, S. (2003). **Merz to Emigré and Beyond: Avant-Garde Magazine Design of the
Twentieth Century**. Phaidon Press.

Heller, S. (2007). **New Vintage Type: Classic Fonts for the Digital Age**. Watson-
Guptill; 1st Edition edition.

Heller, S. (2008). **Iron Fists: Branding the 20th-Century Totalitarian State**. Phaidon
Press Inc.; First Edition edition.

Heller, S. (2010). ***POP: How Graphic Design Shapes Popular Culture***. Allworth Press.

Heller, S. (2011). Editor. ***I Heart Design: Remarkable Graphic Design Selected by Designers, Illustrators, and Critics***. Rockport Publishers.

Heller, S. & Vienne V. (2016) **Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir**, Literatür Yayınları, İstanbul.

Helfand, J. (2001) **Graphic Design A Concise Theory**, Thames and Hudson
World Art, Slovenia, S. 37

Hollis, R. (1994). ***Graphic Design: A Concise History (World of Art)***. London: Thames & Hudson.

Hollis, R. (1997) **Screen Essays on Graphic Design, New Media and Visual Culture**, Princeton Architectural Press, New York.

Hollis, R. (2006). ***Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965***. Yale University Press.

Hünerli, S. (2005) **Canlandırma Sineması Üzerine**, Es Yayınları, İstanbul.

Jubert, R. (2006). ***Typography and Graphic Design: From Antiquity to the Present***.

Trans-lated by Deke Dusinberre and David Radzinowicz. Paris:

Flammarion.

İskender, K. (1992) Postmodernizmin Düşünsel Temelleri Üzerine, **Sanat**

Çevresi, Sayı:10, S.22, İstanbul.

İstek, R. (2004) **Görsel İletişimde Tipografi ve Sayfa Düzeni**, Pusula

Yayıncılık ve İletişim, İstanbul.

Kaba, F. (1992). *Animasyon'un Eğitim Amaçlı Kullanımı*, Anadolu Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.

Kaba, F. (2000). *Türkiye'de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi*, Anadolu Üniversitesi

Yayınları, Eskişehir.

Kaba, F. (2000) *Çizgi Film Üzerine*, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

Kalkan, F. (2014) *Animasyon Sineması ve Hayvan Karakterleri*, Başka Yerler

Yayınevi, İstanbul.

Kabacalı, A. (2007). *Kültürümüzden İnsan Adaları*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Kanburoğlu, T. (2003). “Tasarım öğretilmeli, uluslar arası platformda ses getiren çalışmalara imza atan grafik sanatçısı Bülent Erkmen, kitap kapağı, logo, bildiri ya da afiş tasarımlarında konuyu doğrudan anlatmak yerine, onun uyandırdığı duyguya işaret etmeyi tercih ediyor”, **Country Homes (81)**, s. 44-45.

Kaptan, A. Y. (1996). **Afişte İllüstrasyonun Yeri ve Önemi**, Yüksek Lisans Tezi, On Dokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.

Karamustafa, S. (1997). **Türkiye’de Cumhuriyet’in Kuruluş Yılları ve Afiş**, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul, SBE.

Karamustafa, S. (1999a). **21. Yüzyıl Türkiye’sinde Görsel İletişim Tasarım Eğitimi: Gelişmiş İletişim Teknolojileri Çağında, Türkiye’deki Grafik Tasarım Eğitiminin Geleceğine ilişkin Bir Model Önerisi**, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı Sanatta Yeterlilik Tezi, İstanbul.

- Karamustafa, S. (1999b). **Türkiye’de Grafik Tasarımın Son Çeyrek Yüzyılı**, Cumhuriyet’in Renk Biçimleri, s. 74-82.
- Karamustafa, S. (2000). “Grafik Tasarımcılar İstanbul’da Buluşuyor”, **Hürriyet Gösteri (218)**, s. 60-61.
- Karamustafa, S. (2002). “Kitap ve Tasarım Üzerine Düşünceler”, **Sermet Çifter Araştırma Kütüphanesi Bülteni**, Ekim-Kasım-Aralık, s. 26-33.
- Karamustafa, S. (2006). “Münif Fehim’in izinde”, **Sanat Dünyamız Dergisi**, Sayı: 98, s. 146-155.
- Ketenci, H. & Bilgili, C. (2006a). **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, Beta Basımevi, İstanbul.
- Ketenci, H. F. (2006b). **Görsel İletişim Grafik Tasarım: Yongaların 1000 Yıllık Gizemli Dansı**, Beta Yayıncılık, İstanbul.
- Korkut, R. (1988). “Sanata Yardımcı ve Destekleyici Bilgisayar”, **Hürriyet Gösteri (87)**, İstanbul, s. 2-3.
- Köksal, A. (1993). “Bülent Erkmen’in Çalışmaları”, **Hürriyet Gösteri (146)**, İstanbul, s. 20-22.
- Köksal, A. (1995). “Bülent Erkmen 93-94 Bir Tasarımcının Özerkleşme Süreci”, **Hürriyet Gösteri (172)**, İstanbul, s. 28-31.
- Köksal, A. (1999). “Mengü Ertel’in Büyülmeler’i Hangi Açılımlara Olanak Sağlıyor”, **Hürriyet Gösteri (210)**, s. 56-57.
- Krasner, J. (2008). **Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics**, Focal Press, Massachusetts.
- Kut, T. (1996). **Yazmadan Basmaya Müteferrika**, Üsküdar-İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.

Küçük, B. (2003). **Görsel iletişim Tasarımı Açısından Sanatsal ve Kültürel Afişlerin Çözümlemesi: Uluslararası Caz Festivali Afişleri**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul, SBE.

Kılıç, L. (1994). **Görüntü Estetiği**, Yapı ve Kredi Yayınları, İstanbul.

Lansdown, J. & Rae, A. E. (1989) **Computers in Art, Design and Animation**, London: Springer.

Laybourne, K. (1998). *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking—from Flip-books to Sound Cartoons to 3-D Animation*. New York: Three Rivers Press.

Lawson, T. & Persons, A. (2004). *The Magic Behind the Voices [A Who's Who of Cartoon Voice Actors]*. University Press of Mississippi.

Ledoux, T. (1997). *Complete Anime Guide: Japanese Animation Film Directory and Resource Guide*. Tiger Mountain Press.

Leonard, N. & Ambrose, G. (2015) **Grafik Tasarımın Temelleri Serisi No 2 : Grafik Tasarımda Tasarım için Araştırma**, Literatür Yayınları, İstanbul.

Lester, P. (2000) **Visual Communication: Images with Messages**, Belmont, CA: Wadsworth, S. 117

Lenburg, J. (2009) **The Encyclopedia of Animated Cartoons**, Facts on File, New York.

- Livingston, A. (1994) **Encyclopedia of Graphic Design and Designers**,
London, Thames and Hudson Inc.
- Lowe, R. & Schnotz, W. (Eds) (2008). ***Learning with Animation. Research implications for design.*** New York: Cambridge University Press.
- Lupton, E. & Abbott M. (eds) (1993). ***The ABC's of (triangle-square-circle): The Bauhaus and Design Theory.*** New York, Princeton Architectural Press.
- Lupton, E. & Elaine L. C. (1996). ***Letters from the Avant Garde: Modern Graphic Design.*** New York: Princeton Architectural Press.
- Lupton, E. (1996). ***Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture.***
Cooper-Hewitt National Design Museum & Princeton Architectural Press.
- Lupton, E. & Abbott M. (eds.) (1996). ***Design Writing Research: Writings on Graphic Design.*** New York, Kiosk.
- Lupton, E. & Phillips J. C. (2008) **Graphic Design: The New Basics**,
Princeton.
- Lynn, J. (1998) **Design Print**, Büyük Britanya Yayınları, London.
- Maden, S. (1979). Başlangıcından Bugüne Türk Grafik Sanatı 1, **Çevre Haberleri**,
İstanbul, s. 91-93.

- Maden, S. (1979). Başlangıcından Bugüne Türk Grafik Sanatı 2, **Çevre Haberleri**, İstanbul, s. 83-87, s. 99-100.
- Maden, S. (1981). “Türk Grafiğinin Dünyü Bugünü”, **Milliyet Sanat**, İstanbul, s. 6-7.
- Maden, S. (1983). “Türk Grafik Sanatı Kendine Bir Geçmiş Arıyor”, **Hürriyet Gösteri**, İstanbul, s. 74–77.
- Maden, S. (1983). “Türk Grafik Sanatı Tarihi”, **Grafik Sanatı Dergisi**, Yıl: 1, Sayı: 1, s. 58-62.
- Maitland, G. (1982). **The Art of Color and Design**, McGraw-Hill Company, New York-Toronto-London.
- Margolin, V. (1989). **Design Discourse: History, Theory, Criticism**. University Of Chicago Press; 1st edition.
- Margolin, W. (2012). **Grafik Tasarım Eğitimi ve Toplumsal Değişimin Getirdiği Zorluklar**, Çev: L. Tonguç Basmacı, Yazılar: Grafikerler Meslek Kuruluşu, 123.
- Marx, C. (2007). **Writing for Animation, Comics and Games**, Focal Press, Oxford.
- Merter, E. (2008). **Cumhuriyet’i Afişleyen Adam: İhap Hulusi Görey 110 Yaşında**, Literatür Yayıncılık, İstanbul.
- Masson, T. (2007). **CG101: A Computer Graphics Industry Reference**. Unique and personal histories of early computer animation production, plus a comprehensive foundation of the industry for all reading levels. Williamstown, Massachusetts: Digital Fauxtography.
- McLean, R. (1998). **The Thames and Hudson Manual of Typography**. Meggs, Philip B. **A History of Graphic Design**. New York: John Wiley & Sons.

Muller, B. (2004). **History of Poster**, Phaidon Press Limited, New York, S. 157.

Muller, L. & Paul R. (2001). *Josef Muller-Brockmann: Pioneer of Swiss Graphic Design*. Lars Muller Verlag; 4th edition.

Mitchell, B. (2000), First edition (2001. Aynsley, Jeremy. *Graphic Design in Germany: 1890-1945 (Weimar and Now: German Cultural Criticism)*. University of California Press.

Millerson, G. (1982). **Effective Television Production**, Focal Press, London.

Millman, D. (2007). *How to Think Like a Great Graphic Designer*. New York: Allsworth Press.

Noyan, N. E. (1988). **Representing Romance: an investigation of design and signification**, Department of Graphic Design Thesis, Ankara.

Odabaşı, H. A. (2006), **Grafikte Temel Tasarım**, Yorum Sanat Yayınları, İstanbul.

Ollie J. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Rev Sub Edition. Disney Editions.

Oral, Z. (2000), Mengü Ertel: Sanata Adanmış Bir Yaşam, **Milliyet Sanat**, Sayı: 477, s. 4.

Onaran, B. (2006), Yurdaer Altıntaş, **Rh+Sanart Dergisi**, İstanbul.

Özkan, K. M. (2003), **Türkiye’de Siyasal Reklam Ve Siyasi Afişler**,

T.C. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Grafik Bölümü, Lisans Tezi, Isparta.

Özkal, Ö. (1994). **The use of visual idea in illustrated entertainment posters and approaches in Turkey**, The Department of Graphic Design Thesis, Ankara.

Özluşoğlu, N. (2004). **21. Yüzyıl Afiş Tasarımlarında Görsel Öğelerin İncelenmesi ve Yeni Öneriler**, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, SBE.

Özmen, B. Ö. (2006). **Reklamda Grafik Tasarımcılığı**, Yüksek Lisans Tezi, Konya Selçuk Üniversitesi, SBE.

Öznur, B. F. (2010). **Devlet Tiyatrolarında 2003-2007 Yılları Arasında Yapılan Afişlerin Tasarım ve İçerik Açısından İncelenmesi**, Yüksek Lisans Tezi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.

Öztuna, H. Y. (2007). **Temel Tasarım Öğeleri : Renk**, Grafik Tasarım Yayınları, No: 8, s. 3.

Öztuna, H. Y. (2007). **Temel Tasarım Öğeleri : Ton Değeri**, Grafik Tasarım Yayınları, No: 7, s. 87.

Özön, N. (1984). **100 Soruda Sinema Sanatı**, Gerçek Yayınları, İstanbul.

Parlak, H. (2006). **Temel Grafik Tasarım Bilgisi**, Ege Üniversitesi Basımevi, İzmir.

Paul, C. (2003). **Digital Art (World of Art Series)**, Thames&Hudson, İngiltere.

Poynor, R. (2003). **No More Rules Graphic Design and Postmodernizm**, Laurence King Publishing, London.

Popper, F. (1968). **Orijins and Development of Kinetic Art**, Studio Vista, New York.

Pullman, C. (2007). Grafik Tasarımda Neler Değişti?: Bir Zamanlar Tasarımcının işi Kompozisyon Yapmaktı, **Radikal Gazetesi**, 28 Şubat, s. 4.

Richard W. (2009). *The Animator's Survival Kit, Expanded Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Third Edition, Revised Edition. Faber & Faber.

Rivers, C. (2007) **Poster Art: Innovation in Poster Design**, RotoVision SA, Switzerland.

Sağlamtimur, Z. Ö. (2010) *Dijital Sanat*, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Eskişehir.

Samancı, Ö. (2004). **Animasyonun Önlenebilir Yükselişi**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

Segalini, A. (2007). **Graphic Design in Turkey**, İzmir University of Economics, İzmir.

Segrin, A. Y. & Sülün, E. N. & Yavuz, E. (2006). Çağdaş Dünya ve Türk Afiş Sanatı Bağlamında, Türk Afiş Ustası İhap Hulusi Görey'in Tamamlanmamış Afişlerine Eleştirel Bakış, **Güzel Sanatlar Enstitü Dergisi**, Sayı: 17, s. 28-32.

Sipahioğlu, A. (1999). **Türk Grafik Mizahı (1923-1980)**, İzmir University of Economics, İzmir, s. 208-209.

Suner, C. (2006) Yurdaer Altıntaş: Grafik Tasarımda Bir Öncü, **Hürriyet**

Gösteri (281), s. 16-18.

Süreyya, A. (1993). *Norman Mc Laren Sineması*, 25. Kare, Sinema Nedir? Çev.

İbrahim Şener, Sistem Yayıncılık, İstanbul.

Sütçü, Ö. Y. (2015) **Gilles Deleuze’de İmge Hareketi olarak Sanatın**

Felsefesi, Sentez Yayınları, İstanbul.

Şenler, F. (2005) *Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları*, Güz:

2005, Sayı: 3, Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü

Dergisi, Ankara.

Şenova, B. (1995). **A Vanguard of Postmodern Condition: Verbal and Visual Rhetoric in Content**, The Department of Graphic Design Thesis, Ankara.

Solomon, C. (1987). **Animation Notes on a Definition, The Art of Animated Image**, The American Film Institute, California, s. 9-12.

Stephan, L. (2009). **...izimler Sanatı Anlamak**, Yem Yayınları, İstanbul.

Tansuğ, S. (2008). **Çağdaş Türk Sanatı**, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Tunalı, İ. (2004) **Tasarım Felsefesine Giriş**, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.

Tunalı, İ. (2014) **Sanat Ontolojisi**, İnkılap Kitabevi, İstanbul.

Tepecik, A. (1995). “Cumhuriyet Dönemi İlk Türk Grafik Sanatçısı”, **Sanat Dergisi (7) (T.C. Kültür Bakanlığı)**, Ankara, s. 87–91.

Tepecik, A. (2002). **Grafik Sanatlar, Tarih – Tasarım – Teknoloji**, Birinci Baskı, Detay Yayınları, Ankara.

Tezcan, G. (1990). **Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneyisel Analizi Üzerine Bir Araştırma**, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Thomas, F. & Olie, J. (1997) **The Illusion of Life: Disney Animation**, Walt Disney Productions, New York.

Thomson, E. M. (1997) **The Orijins of Graphic Design in America (1870 1920)**, New Heaven and London, Yale University Press.

Tıǧlı, I. (2012) **Film Afişleri Tasarımında Göstergeler: Prof. Yurdaer Altıntaş'ın Film Afişleri Çözümleme Örneği**, İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Togay, N. (2002). **Walter Gropius ve Bauhaus**, Boyut Yayıncılık, İstanbul, s. 105.

Tupitsyn, M. (1999). **El Lissitzky: Beyond the Abstract Cabinet**. Yale University Press.

Türün, C. (1989). **Türkiye’de Canlandırma Sineması Bugünü ve Geleceği ve Sinema (Hazırlayanlar: H. Sönmez, İ. Kabil, H. Aydın)**, İstanbul, s. 10-19.

Tyson, L. (2006). **Critical Theory Today: A User-Friendly Guide**. New York: Routledge.

Twemlow, A. (2011). **Grafik Tasarım Ne İçindir ?**, Yem Yayın, İstanbul.

Uçar, T. F. (2007) **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İnkılap Kitabevi,
İstanbul, S.12.

Ulay, F. (2006). Sürekli Bir Yeniliğin Gölgesinde: Grafik Tasarım Manifestosu,
Arredamento Mimarlık Dergisi, 100+89, s. 100-103.

Ulugay, A. (2002) En Kötüsü Parti Amblemleri: Bu işin Ustası Bülent
Erkmen'e Sorduk, **Hürriyet Gazetesi**, 20 Ocak, s.6.

Ünsal, Y. (1984). **Bilimsel Reklam ve Pazarlamadaki Yeri**, Tivi Reklam Yayını,
İstanbul.

Vanderlands, R. (2009). *Emigré No. 70 the Look Back Issue: Selections from Emigré
Magazine 1-69. Celebrating 25 Years of Graphic Design*. Gingko Press;
First edition.

Yetkiner, A. (1973) **Nasrettin Hoca'nın Torunları**, Garanti Matbaası, Ankara.

Yıldırım, M. & Evren, B. (2014). **Evvel Zaman İçinde**, Adana Altın Koza Film
Festivali, Adana, 264 syf.

Yüce, D. (1996). Grafik Tasarımda 60 Yıl: Yurdaer Altıntaş'ın Dünyası, **Türkiyemiz
Kültür ve Sanat Dergisi**, Sayı: 78, s. 28-32.

Yücebaşı, Ç. (2006). **Grafik Tasarımda Görsel Bütünlük Oluşturmada Tipografi ile Görseller Arasındaki İlişki ve Sanat Eğitimindeki Yeri**, Doktora Tezi, İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi, E.B.E.

Yücel, E. (1992). **The contemporary Turkish Poster and Its Evolution in Parallel with The Graphic Design**, The Department of Graphic Design, Ankara.

Wands, A. (2006) **Art of Digital Age**, Thames&Hudson, İngiltere.

Wright, R. (1990). “Computer Graphics as Allegorical Knowledge: Electronic Imagery in the Sciences”, **The MIT Pres (Vol 3)**, Leonardo. Supplemental Issue. Digital Image, Digital Cinema: SIGGRAPH’90 Art Show Catalog, pp. 65-73.

Wells, P. (1996) **Animation: forms and meanings**, An Introduction to Film Studies (Editör: Jill Nelmes), London, s. 193-216.

Weil, A. (2015) **Grafik Tasarım**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Williams, R. (2001) **The Animators Survival Kit**, Faber and Faber Limited Printed, New York.

Wyatt, A. (2010) **The Complete Digital Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Successful Digital Animation**, Thames&Hudson, London.

Ali Murat Erkorkmaz (2002) “Biyografi ve Tasarımları” ...Erişim Tarihi 20 Haziran 2016, <http://www.biyografi.info/kisi/ali-murat-erkorkmaz>

Ali Murat Erkorkmaz (2002) “Animasyon Filmleri” ...Erişim Tarihi 3 Haziran 2016, <http://www.sinefx.com/forum/index.php?topic=979.0>

Ali Murat Erkorkmaz (2009) “Çocuk Büyükler Büyük Çocuklar İçin” ...Erişim Tarihi 15 Şubat 2015, <http://www.butundunya.com/pdfs/2009/02/111-116.pdf>

Ali Murat Erkorkmaz (2009) “Ali Murat Erkorkmaz Haberleri” ...Erişim Tarihi 15 Şubat 2015, <http://www.dunya.com/ara/haber/Ali-Murat-Erkorkmaz>

Ali Murat Erkorkmaz (1992) “Gel Zaman Gitme Zaman” ...Erişim Tarihi 16 Mart 2015, <http://www.rob389.com/gel-zaman-gitme-zaman-ali-murat-erkorkmaz/dp/tr/11/9789753630412>

Akdoğan, B. Sanat, Sanatçı, Sanat Eseri ve Ahlak, Erişim Tarihi 20 Mayıs 2015 <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/37/756/9661.pdf>

Arkitera Forum. (2002, 16 Nisan) Sorular&Cevaplar / Diyalog 2002/ Bülent Erkmen...Erişim Tarihi 10 Mayıs 2016, <http://www.arkitera.com/diyalog/bulenterkmen/sc1.htm>

Bülent Erkmen’in Afişlerine Onur Ödülü... (2017, 19 Ekim) Erişim Tarihi 20 Mayıs 2009, <http://www.arkitera.com.tr/arsgratiaartis.php?action=displayNewsItem&ID=5079&month=5&year=2008>

Bülent Erkmen Ajans (Gücelleme 2010)...Erişim Tarihi 18 Haziran 2017,
<http://www.bek.com.tr/>

Fethi Kaba (2012) “Fethi Kaba, Çizgi Film Animasyon Bölümü” ...Erişim Tarihi 21 Ağustos 2012,
<http://www.animasyongastesi.com/fethi-kaba-cizgi-film-animasyon-bolumu/>

Bahattin Alkaç

Bahattin Alkaç (2015) “Animasyon Senaryosu” ...Erişim Tarihi 16 Nisan 2016,
<http://animasyonsenaryosu.blogspot.com.tr/2015/03/cizgi-film-yonetmeni-bahattin-alkac.html>

Bahattin Alkaç (2015) “Yönetmen Bahattin Alkaç” ...Erişim Tarihi 16 Nisan 2016,
<http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/bahattinalkac.html>

Bahattin Alkaç (2015) “Animasyon Senaryosu” ...Erişim Tarihi 12 Mayıs 2016,
<http://www.bilisimdergisi.org/s147/pdf/150-153.pdf>

Bahattin Alkaç (2015) “Yönetmen Bahattin Alkaç” ...Erişim Tarihi 21 Nisan 2016,
https://www.academia.edu/2215160/Y%C3%B6netmen_Bahattin_Alka%C3%A7

Tan Oral (2016) “Tan Oral Animasyonları” ...Erişim Tarihi 24 Haziran 2016,
https://www.lightmillennium.org/march_april/TanOralb10.html

Tan Oral (2016) “Yeni Şafak Gazetesi Tan Oral Karikatür Arşivi” ...

Eriřim Tarihi 24 Haziran 2016,

<http://www.yenisafak.com/kultur-sanat/tan-oral-karikaturleri>

Meral Erez (2016) “Meral Erez Animasyonları” ...Eriřim Tarihi 4 Temmuz 2016,

<http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/meralerez.html>

Meral Erez (2016) “Meral Erez Biyografi” ...Eriřim Tarihi 8 Ağustos 2016,

<http://www.arkitera.com/etiket/58021/meral-erez>

Meral Erez (2015) “UNIVERSITE DE GALATASARAY : Interview de Meral Erez, peintre” ...Eriřim Tarihi 8 Ağustos 2016

<https://www.youtube.com/watch?v=tcI0uGrI7J8>

Emre Senan (2014) “Emre Senan ve Eserleri” ...Eriřim Tarihi 6 Ocak 2016,

<http://www.galleryapel.com/go.php?page=sanatci&artistid=36>

Emre Senan (2014) “Emre Senan ve Kiřisel Sergileri” ...Eriřim Tarihi 17 Ocak 2016,

<http://www.emresenan.com/>

Tonguç Yařar (2010) “Tonguç Yařar Hakkında” ...Eriřim Tarihi 11 Eylül 2016,

<http://www.ekm.anadolu.edu.tr/tonguc/tonguc.htm>

Tonguç Yařar (2016) “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” ...Eriřim Tarihi 8 Şubat 2015,

<http://www.animasyongastesi.com/tag/tonguc-yasar-amentu-gemisi-nasil-yurudu/>

Tonguç Yařar (2012) “Tonguç Yařar ile Beyoğlu’nda bir Akřamüstü” ...Eriřim Tarihi

8 Kasım 2015, **[http://www.dailymotion.com/video/xnhphz_tonguc-yasar-ile-](http://www.dailymotion.com/video/xnhphz_tonguc-yasar-ile-beyoglu-nda-bir-aksam-ustu_creation)**

[beyoglu-nda-bir-aksam-ustu creation](http://www.dailymotion.com/video/xnhphz_tonguc-yasar-ile-beyoglu-nda-bir-aksam-ustu_creation)

Tonguç Yaşar (2016) “Tonguç Yaşar Biyografı” ... Erişim Tarihi 18 Aralık 2015,
<http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/tongucvasar.html>

Ateş Benice (2016) “Ateş Benice Biyografı” ... Erişim Tarihi 7 Mart 2016,
<http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/atesbenice.html>

Ateş Benice (2016) “Ateş Benice Animasyonları” ... Erişim Tarihi 9 Şubat 2016,
<https://www.pond5.com/artist/atesbnc>

Oğuz Aral (2014) “Oğuz Aral Kimdir?” ... Erişim Tarihi 20 Mayıs 2014,
<http://www.ensonhaber.com/oguz-aral-kimdir-2011-11-16.html>

Oğuz Aral (2014) “Oğuz Aral Biyografı” ... Erişim Tarihi 20 Mayıs 2014,
<http://www.biyografi.info/kisi/oguz-aral>

Ferruh Doğan (2014) “Ferruh Doğan Kimdir?” ... Erişim Tarihi 15 Şubat 2014,
<http://ferruhdogan.kimdirkimdir.com/>

Ferruh Doğan (2014) “Ferruh Doğan Biyografı” ... Erişim Tarihi 15 Mart 2014,
<http://www.biyografya.com/biyografi/5717>

Yalçın Çetin (2015) “Yalçın Çetin Karikatürleri” ... Erişim Tarihi 21 Nisan 2015,
<http://yalcincetin.kimdirkimdir.com/>

Yalçın Çetin (2015) “Yalçın Çetin Çizgi Filmleri” ... Erişim Tarihi 21 Nisan 2015,
<http://www.cizgidiyari.com/forum/w-x-y-z/171-yalcin-cetin.html>

Vedat Ar (2015) “Vedat Ar Filmleri” ... Eriřim Tarihi 3 Mayıs 2015,

<http://www.kameraarkasi.org/vonetmenler/vedatar.html>

Vedat Ar (2015) “Vedat Ar” ... Eriřim Tarihi 3 Mayıs 2015,

<http://www.animasyongastesi.com/tag/vedat-ar/>

Vedat Ar (2015) “Vedat Ar” ... Eriřim Tarihi 3 Mayıs 2015,

<http://www.filozof.net/Turkce/edebiyat/edebi-sahsiyetler-kisilikler-biyografileri/18619-vedat-ar-kimdir-hayati-filmleri-hakkinda-bilgi.html>

Evvel Zaman İçinde Filmi (2016) “Yeřilçam Film Arřivi” ... Eriřim Tarihi 7 Mayıs

2016, <http://www.turknostalji.com/yesilcamin-ilk-cizgi-filmi-evvel-zaman-icinde.html>

Evvel Zaman İçinde Filmi (2016) “Türk Sinemasının ilk uzun Metrajlı Filmi” ... Eriřim

Tarihi 7 Mayıs 2016, <https://sadibey.com/2014/11/03/turk-sinemasinin-ilk-uzun-metrajli-cizgi-filmi-evvel-zaman-icindenin-kitabi-tuyap-fuarinda/>

Savaş Çekiç (2015) “Kiřisel Web Sayfası” ... Eriřim Tarihi 18 Haziran 2015,

<http://savascekicdesign.com/>

Savaş Çekiç (2015) “Savaş Çekiç Tasarımları” ... Eriřim Tarihi 21 Haziran 2015,

<http://www.artfulliving.com.tr/edebiyat/savas-cekice-sorular-i-1110>

Savaş Çekiç (2015) “Tasarımda Kriteri Belirleyen Tüketim” ... Erişim Tarihi 21 Haziran 2015, <http://www.rotka.org/savas-cekic-tasarimda-kriteri-belirleyen-tuketim/>

Yurdaer Altıntaş (2015) “Kişisel Web Sayfası” ... Erişim Tarihi 14 Temmuz 2015, <http://www.yurdaeraltintas.com/>

Fikret Akgün (2015) “Türkiye’de Çağdaş Grafik Tasarıma Toplu Bakış” ... Erişim Tarihi 14 Temmuz 2015, <http://ekitap.kulturturizm.gov.tr/TR,80298/turkiyede-cagdas-grafik-tasarima-toplu-bakis.html>

Turgay Betil (2013) “Türkiye’de Çağdaş Grafik Tasarıma Toplu Bakış” ... Erişim Tarihi 29 Aralık 2013, <http://reklamaemekverenler.blogspot.com.tr/2008/12/turgay-betil.html>

Sait Maden (2014) “Sait Maden, Tasarımları ve Yayınları” ... Erişim Tarihi 17 Kasım 2014, <http://www.biyografi.net/kisiayrinti.asp?kisiid=1079>

Mithat Özer (2014) “Grafik Tasarımcı ya da Reklamcı” ... Erişim Tarihi 19 Kasım 2014, <http://saneradalilar.blogcu.com/grafiker-tasarimci-yada-reklamci-1/9117562>

Mithat Özer (2014) “Mithat Özer ve Eserleri” ... Erişim Tarihi 19 Kasım 2014, <http://fliphtml5.com/lvxp/eqry/basic>

Mengü Ertel (2015) “Mengü Ertel Kimdir?” ... Erişim Tarihi 20 Ocak 2015,

<http://menguertel.kimdirkimdir.com/>

Atıf Tuna (2015) “Atıf Tuna Hakkında” ... Erişim Tarihi 3 Ocak 2015,

<http://www.imdb.com/name/nm4482233/>

Atıf Tuna (2016) “Mesut Manioğlu Hakkında” ... Erişim Tarihi 7 Mart 2016,

<https://marka123.com/tag/mesut-manioglu/>

Atıf Tuna (2016) “Cumhuriyet Dönemi Grafik Tasarımcıları” ... Erişim Tarihi 7 Mart

2016, <http://www.grafikerler.net/cumhuriyet-donemi-grafik-tasarimcileri-t32447.html>

Emin Barın (2016) “Emin Barın Biyografisi” ... Erişim Tarihi 17 Ağustos 2016,

<http://www.biyografi.net/kisiayrinti.asp?kisiid=4977>

Emin Barın (2016) “Emin Barın Tasarımları” ... Erişim Tarihi 19 Ağustos 2016,

<http://ismek.ist/blog/icerik.aspx?p=739>

Kenan Temizan (2014) “Türkiye’de Çağdaş Grafik Tasarıma Toplu Bakış” ... Erişim

Tarihi 19 Temmuz 2014, <http://ekitap.kulturturizm.gov.tr/TR,80298/turkiyede-cagdas-grafik-tasarima-toplu-bakis.html>

Kenan Temizan (2014) “Kenan Temizan Hakkında” ... Erişim Tarihi 25 Temmuz 2014,

<http://www.grafikerler.net/tags/kenan-temizan/>

Kenan Temizan (2015) “Kenan Temizan ve İhap Hulusi Görey” ... Erişim Tarihi 3 Mart 2015, <https://www.tozlumagazin.com/kenan-temizan-ihap-hulusi-gorey/>

Münif Fehim (2015) “Münif Fehim ve Eserleri” ... Erişim Tarihi 13 Nisan 2015, http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=37&l=2&modPainters_artistDetailID=626

Münif Fehim (2015) “Türk Karikatürist ve Ressam Münif Fehim Özarman” ... Erişim Tarihi 13 Nisan 2015, <http://www.forumgercek.com/turk-ressamlarin-biyografileri/92481-munif-fehim-ozarman-1899-1983-turk-karikaturist-ve-ressam.html>

İhap Hulusi Görey (2014) “İhap Hulusi Görey” ... Erişim Tarihi 20 Mayıs 2014, https://www.google.com.tr/?gws_rd=ssl#q=ihap+hulusi&spf=422

İhap Hulusi Görey (2014) “Afiş Sanatının Türkiye’deki Öncüsü” ... Erişim Tarihi 20 Mayıs 2014, <http://www.leblebitozu.com/afis-sanatinin-turkivedeki-uncusu-ihap-hulusi-gorey/>

İhap Hulusi Görey (2014) “İhap Hulusi Görey, Cumhuriyetin Görsel İnşasının Kurucusu” ... Erişim Tarihi 20 Mayıs 2014, <https://oggito.com/ihap-hulusi-gorey-cumhuriyetin-gorsel-insasinin-kurucusu-12201622298>

İhap Hulusi Görey (2014) “Cumhuriyeti Afişleyen Adam” ... Erişim Tarihi 20 Mayıs 2014, <https://aysenurtuncay.wordpress.com/2014/07/25/cumhuriyeti-afisleyen-adam-ustad-ihap-hulusi-gorey/>

İhap Hulusi Görey (2015) “Cumhuriyeti Afişleyen Adam” ... Erişim Tarihi 19 Ocak 2015, <https://webmaster.bbs.tr/showthread.php/5524-ihap-hulusi-gorey-turk-grafik-sanatinin-kurucusu>

Radikal Gazetesi (2015) “Sabiha Rüştü Bozcalı’nın Az Bilinen Hikayesi” ... Erişim Tarihi 23 Aralık 2015, <http://www.radikal.com.tr/kultur/ressam-sabiha-rustu-bozcalinin-az-bilinen-hikyesi-1495245/>

Sabiha Bozcalı (2015) “Türkiye’nin İlk Kadın İllüstratörü” ... Erişim Tarihi 15 Aralık 2015, <http://blog.saltonline.org/post/138545501329/ben-turkiyenin-ilk-kadin-illustratoruydum>

Ömer Durmaz (2015) “Sabiha Bozcalı ve Türk Grafik Tasarım Tarihi” ... Erişim Tarihi 15 Aralık 2015, https://www.academia.edu/30694818/Sabiha_Bozcal%C4%B1_ve_T%C3%BCrkiye_Grafik_Tasar%C4%B1m_Tarihi

Ömer Durmaz (2016) “Sabiha Bozcalı ve Türk Grafik Tasarım Tarihi” ... Erişim Tarihi 20 Şubat 2016, <http://omerdurmaz.tumblr.com/post/138290139822/salt-galatadaki-ressam-sabiha-r%C3%BC%5%9Ft%C3%BC-bozcal%C4%B1>

Frank L. Cioffi (1999) “An Interview with Ihab Hassan” ... Erişim Tarihi 20 Haziran 2016, http://www.ihabhassan.com/cioffi_interview_ihab_hassan.htm

Heller, S. (1999, 5 May) Tibor Kalman/Provocateur... Erişim Tarihi 15 Mayıs 2016, <http://www.aiga.org/content.cfm/medalist-tiborkalman>

Kültür Bakanlığı Resmi İnternet Sitesi (Güncelleme 2010)...Erişim Tarihi 20 Mayıs 2017,
<http://www.kultur.gov.tr/TR/BelgeGoster.aspx?F6E10F8892433CFF7E7F2B691D9F0097BD084C76B72B55B7>

Mengü Ertel Kişisel Web Sayfası (Güncelleme 2010)...Erişim Tarihi 18 Haziran 2010,
<http://www.menguertel.com/>

İşli & Durmaz (Güncelleme 2017)...Erişim Tarihi 18 Haziran 2017, **Babıali'nin Ressamları: Zanaat'ten Tasarım Geçişin Aktörleri,**
https://www.academia.edu/8732691/B%C3%A2b%C4%B1%C3%A2li_nin_Ressamlar%C4%B1_Ankara

İşli & Durmaz (Güncelleme 2017)...Erişim Tarihi 18 Ocak 2017, **Anadolu Sanat Dergisi 2015 sayıları,**
<http://www.std.anadolu.edu.tr/index.php?q=tr/node/7>