

TÜRKİYE’DE KARİKATÜRÜN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ: UYKUSUZ DERGİSİ

Bahadır UÇAN

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İletişim Tasarımı Bölümü

ABSTRACT

Years of 2000’s can be defined as “digital age.” In this digital age, it is seen that digitalization creates new concepts and approaches and it even affects our daily lifes. Changes have seen on different areas of art both on style and contentment with digitalization. In this study, it is aimed to underline digitalization, to investigate its effects on the world of cartoons which are caricature, humour and the articles and to comment on what digitalization brings. As a popular caricature magazine in Turkey Uykusuz is selected to contrast the differences of published Uykusuz and the digitalized one that can be read on its official facebook fan page.

Keywords: Caricature, digitalization , humour, article

GİRİŞ

Bilgisayar teknolojisinin 1980’lerde gelişmeye başlaması ve sonrası, grafiğin gelişimini hızlandırmıştır. Bilgisayar teknolojilerindeki gelişimi ve bilişimi anlayabilmek için öncelikle dijitalleşmeyi kavramak gerekir. Dijitalleşme, bilişimin ve bilgisayar teknolojilerinin temelini oluşturan bir süreçtir. Shannon-Weaver’ın Bell Araştırma Enstitüsü’nde yaptığı çalışmalar doğrultusunda geliştirdiği “Enformasyon Kuramı” ile iletişim, 0 ve 1’ler aracılığıyla ifade edilmiş, iletişim bir bilim dalı olarak oluşmaya başlamıştır. Sistemlerin 0 ve 1’ler aracılığıyla ifadesi, bilişimin ve bilgisayar teknolojilerinin temelini oluşturmaktadır. Farklı kavramlar olmakla birlikte dijitalleşme ve bilişim birlikte gelişen kavramlardır.

Bilgisayar teknolojisinin gelişim gösterdiği, dijitalleşmenin hayatımızın önemli bir gerçeği haline geldiği 2000’li yıllar “ dijital yüzyıl” olarak tanımlanabilir. Dijitalleşme sonrası dönem, yeni medya ve etkileri insanların gündelik yaşamlarını değiştirdiği gibi, sanatta da yeniliklere ve değişimlere sebep olmuştur. Karikatür sanatı dijital dönüşümle birlikte başka bir hal almış, kimlik değiştirmiş, mizah dergilerinin bayii bazında satışları düşerken-özellikle Oğuz Aral dönemine kıyasla- mizah dergileri internette yayılmaya başlamış, gerek sosyal paylaşım sitelerinde, gerekse e-dergi formatında insanlarla buluşmaya başlamıştır. Eski Gırgır döneminin “elle okuma” alışkanlıkları, yerini dijital dergilere bırakmaya başlamış ve karikatür, yeni medyanın önemli unsurlarından biri olmuştur.

Bu çalışmada Türkiye’deki mizah ve karikatürün dijitalleşme süreci seçilmiş olan örneklem bağlamında irdelenmektedir. Türkiye’nin en popüler mizah dergilerinden olan Uykusuz Dergisi’nin basılı formatıyla sosyal medyadaki “dijital” hali karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Sanat ve teknoloji ilişkisi üzerinden, karikatür ve mizahın Türkiye’deki geleceği üzerine, geçmişi ve bugünü değerlendirilerek varsayımlarda bulunmak amaçlanmaktadır.

İLETİŞİM SÜRECİNDE KARİKATÜR

İletişim süreci, iletişim düzeninin yapısı içinde karşılıklı ilişkiler kurulma biçimini anlatan süreçtir. İletişim sürecinde en az iki kişinin varlığı gerekir; bu kişilerden biri mesajı gönderen, diğeri ise mesajı alandır¹. İletişim temelde düşüncelerini belli kodlamalarla gönderen bir gönderici ile bu kodlamaları çözüp algılayan bir alıcıyı gerekli kılar. Bu sürecin amacı, göndericinin düşüncelerini alıcıda oluşturmaktır. İletişim konusu olan şey, alıcının duyu organlarını harekete geçirecek biçimde bir dizi kodlamayı içermektedir². Bu içeriğin her zaman fiziksel, sosyal, psikolojik özellikleri bulunur. Söz konusu özellikler gerek göndericilerin, gerek alıcıların davranışlarını belirleyip, somut eylemlere

¹ Sabuncuoğlu Z., Tüz M. (1998,İstanbul). “Örgütsel Psikoloji”, Alfa Basım Yayım Dağıtım, s.54

² <http://www.odevsel.com/egitim/2740/iletisim-kavraminin-tanimi-ve-onemi.html>, erişim tarihi 02.04.2013

dönüşmesini sağlamaktadır. İletişimin en önemli sorunu, çoğu kez ortaya çıkan belirsizliktir. Ortama ilişkin bir belirsizlik ya da açıklığın olmayışı göndericiler ve alıcılar arasında gerilim yaratmaktadır³.

İletişim sürecinde dört önemli öge vardır:

Gönderici: Mesajı ileten insan ya da insan gruplarıdır. Göndericinin işlevi, gönderilecek mesajın önce saptanması, sonra anlaşılır nitelikte olmasına özen göstermektir. Göndericinin ilettiği mesajın sağlıklı olması için her şeyden önce kendi bilinçli varlığı ile bilinçaltı varlığı arasında bir dengenin bulunması gerekir. Öte yandan gönderici ilettiği mesajın önemine inanmalı ve bunu belirli bir amaç için yaptığının bilincinde olmalıdır.

Mesaj: Burada iki nokta önem taşır; mesajın dili ve mesajın içeriği. Mesajın dili, alıcı tarafından zorlanmaksızın anlaşılabilir, açık, net ve kesin nitelik taşımasını ifade eder. Mesajın içeriği ise, iletilmek istenen bilgi ve düşüncenin ele alınış biçimidir. Bu bilgi ve düşüncelerin hiçbir yanlış yoruma yol açmayacak sistematik bir şekilde aktarılması gerekir. Özellikle alıcının eğitsel ve sosyal düzeyi ve diğer özelliklerine uygun içerikte bir mesaj hazırlanmasına özen gösterilmelidir.

Kanal: Mesajın alıcıya iletiildiği yoldur. Mesajın iletilmesinde kullanılan iletişim araçları aynı zamanda kanal işlevini üstlenir. Bunlar göze, kulağa ve diğer duyu organlarına hitap edebilir. İletişim kanalında fiziksel ve psikolojik parazitler olmamasına ya da varsa bunların giderilmesine dikkat edilmelidir.

Alıcı: İletişim sürecinin son aşaması alıcıdır. Bir kişi ya da bir grup olabilir. Alıcı gelen mesajı kendi anlayış yeteneğine ve biraz da çıkarlarına uygun biçimde değerlendirir. Pozisyonu genelde pasiftir. Aldığı mesajı kaynağına iletirse aktif pozisyona geçer. Alıcının başarı olasılığı önyargılardan uzak ve objektif biçimde mesajı değerlemesine bağlıdır².

İletişim sürecinde karikatüre değinecek olursak, karikatür bir iletişim dili olarak tüm öğeleri içinde barındırmaktadır. Karikatür çizen kişi ya da karikatürist gönderici konumundadır. Oluşturduğu eser yani karikatür bir mesaj içerir. Aktarılmak istenen düşünce, mesajın kendisini oluşturur. Karikatürde mesaj, bir durumu çarpıtarak gülünç hale getirme ya da bir kavram üzerine okuyucunun düşünmesini sağlama şeklinde olabilir. Karikatürde kanal ya da iletişim araçları, basılı formatlar (dergi, gazete karikatürleri, kitap, albüm,vb.) olabildiği gibi günümüzde daha yaygın kullanılan dijital formatlar da (e-dergiler, internet, facebook sayfaları,vb) olabilmektedir. Mesaj, karikatürde görsel anlatım yoluyla verilmektedir. Alıcı, karikatürün okuyucusudur. Karikatürün alıcıda bıraktığı etki, okuyucuların profili ve karikatürde anlatımın başarısıyla değişebilmektedir.

ENFORMASYON KURAMI

İletişimin bir bilim olarak kabul edildiği 20. yüzyılın en temel kuramlarından biri Shannon-Weaver Modeli'dir. Shannon-Weaver ilk defa iletişimin matematiksel olarak açıklanabileceğini göstermiştir. Kitle iletişim kuramları açısından oldukça önemli olan bu model, sadece insan iletişiminin değil, elektronik iletişiminin de öncü modellerinden biri olmaktadır. Günümüzde bilgisayar ve elektronik gibi sayısal disiplinlerinin de ilgisini gösterdiği bu modelin, kitle iletişimi açısından yarattığı etkiyi incelemek gerekir.

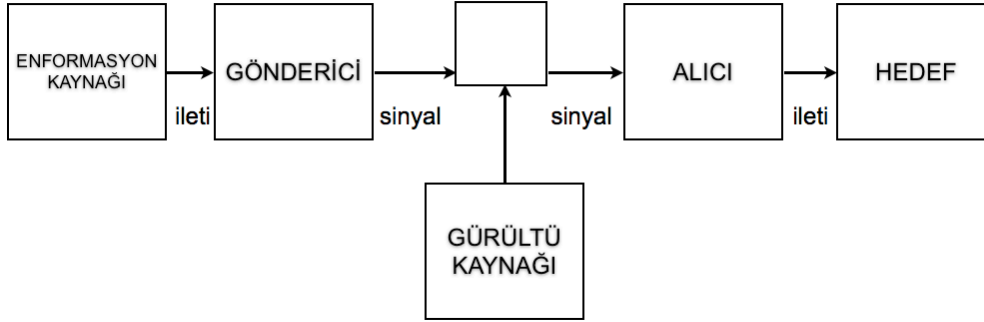
Shannon-Weaver modeli, Enformasyon Kuramı veya Matematiksel İletişim Kuramı olarak da isimlendirilmektedir. Bu modeli, 1949 yılında Claude Elwood Shannon (1916-2001) ve Warren Weaver (1894-1978) ortaklaşa yaptıkları bir çalışmayla bulmuşlardır. Bu iki isim aslında matematik ve elektronik gibi alanlarda çalışma yapıyorlardı, ancak 2. Dünya Savaşı ve sonrasında yaptıkları çalışmalar, kitle iletişimine yön verdi⁴.

Shannon ve Weaver'ın çalışmaları Ana Akım İletişimi olarak değerlendirilmektedir. Harold Dwight Lasswell tarafından ortaya atılan "Lasswell Modeli" gibi bu modelde pozitivist bilim anlayışından oldukça etkilenmiştir. Bu açıdan bakıldığında tüm bu ana akım modelleri, kendinden

³ Aşkun, İ., (1976, Eskişehir). "İşgören Değerlemesi", Eskişehir Ticari ve İdari İlimler Akademisi Yay., s.13-14

⁴ <http://www.onurcoban.com/2011/09/shannon-weaver-modeli.html>, erişim tarihi 02.04.2013

önce ortaya konan; uyarıcı-tepki, hipodermik iğne yöntemi, sihirli mermi ve taşıma kemeri gibi kendine has çalışmalardan etkilenmiştir. Paul Lazarsfeld gibi isimler bu kavramlarla, uyarıcı bir nesnenin, uyarılan bir nesneye olan etkisini açıklamaya çalışmışlardır. Bu dönemde propagandanın ve reklamcılığın şekillenmeye başlaması da ilginçtir. Tüm bu gelişmelerden sonra ortaya konan 2 modelden biri olan Shannon-Weaver modeli çizgisel bir yapıdadır. Diğer model ise Laswell modelidir. Shannon-Weaver modeli şu çizgiyi takip eder:



Şekil 1. Shannon-Weaver Modeli

Shannon-Weaver'a göre iletişimdeki temel sorun, bir noktadaki mesajın başka bir noktada kısmen ya da yaklaşık olarak bire bir yeniden oluşmasıdır. Mesajlar anlamlar içerir; belirli fiziksel ya da kavramlar, birimler ile ilişkili olurlar. İletişim semantik açıdan bir mühendislik probleminden farklıdır. İletişimin önemli bir yönü, gerçek mesajın, olası ileti mesajları arasından seçilmiş olmasıdır. Sistem, yalnızca gerçek ya da seçilecek mesajı değil, seçilebilme olasılığı olan tüm mesajları hesaba katacak şekilde tasarlanmalıdır, çünkü hangi mesajın seçileceği anlık tayin edilir. Sistemin kümesindeki mesaj sayısı sınırlı ise, her olasılık eşit oranda temsil edilmelidir. Bu durumda en doğal seçim, logaritmik fonksiyonla belirlenir.

Mesajın istatistiksel etkisini ve sürekli bir dizinin var olduğunu düşünsek dahi, her durumda logaritmik bir ölçü kullanılmalıdır⁵. Logaritmik ölçüm yapmak çeşitli nedenlerle daha uygundur: 1. Pratikte daha kullanışlıdır. Zaman, bant genişliği, bant sayısı gibi mühendislik anlamında önemli parametreler logaritma ile doğrusal eğilimdedir. Örneğin, bir grup için bir röle eklediğimizde sayı, olası rölelerin sayısı iki katına çıkar. Matematiksel anlamda röle eklemek, logaritma 2 tabanına 1 eklemek anlamına gelir. Muhtemel mesaj sayısını arttırmak, kabaca logaritmayı da iki katına çıkarır.

2. Ölçü olarak sezgisel hisse yakındır. Bu yakınlık (1) sezgisel olarak ilişkilendirilebilir ve ortak standartlar ile karşılaştırıldığında doğrusaldır. Bir hisseder, örneğin, iki delikli bir kartın iki kere bilgi depolama için kapasitesi vardır ve iki kanal bilgisi iletecek bir kapasiteye erişebilmesi için kartlar özdeş olmalıdır.

3. Matematiksel olarak daha uygundur. Sınırlayıcı işlemlerin çoğu, logaritma açısından basit ama olasılıklar sayısı açısından karmaşıktır. Logaritmik bir bazın seçimi, bilgi ölçümü açısından bir birim seçimine karşılık gelir. Taban 2 kullanıldığı takdirde sonuçta ortaya çıkan birim ikili rakamdır ya da bitler olarak ifade edilebilir. Bir röle veya bir flip-flop devresi ile iki sabit pozisyonları olan bir cihaz, bir bit bilgiyi saklayabilir. N kadar cihaz N bit depolar, dolayısıyla toplam olasılık 2^N olur: $\log_2 2^N = N$.

Görüldüğü gibi Shannon-Weaver modeli; iletişime, içerik anlamından çok teknik bir yöntem olarak bakar. Bu yapısı nedeniyle kitle iletişiminde her ne kadar öncüde olsa, yeni teorilerin geliştirilmesine engel olamamıştır. Ancak elektronik alanda, özellikle bilgisayar ve yazılım sistemlerinde oldukça önemli bir konumdadır. Model, iletişim bilimlerinin temelini ve dijitalleşmeyi anlamak için oldukça önemli bir sistemdir.

⁵ Shannon, C.E. (1948). "A Mathematical Theory of Communication", The Bell System Technical Journal, Vol. 27, s. 379–423, 623–656.

SİMÜLAKRLAR VE SİMÜLASYON

Jean Baudrillard'ın ortaya attığı simülasyon kuramı, 20.yüzyılın en ses getiren çıkışlarından biridir. Simülakr, bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm anlamına gelir. Simülasyon ise bir araç, bir makine, bir sistem ya da bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesidir. Simülasyon, bir taklit, suret ya da parodi değil aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek ya da her türlü gerçek yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma olayıdır. Gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğalabilen bir makineden söz ediyorsak, gerçek bir daha asla geri dönmeyecektir. Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun, yalnızca aynı yörünge çerçevesinde dolanan modellere dayalı ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir hipergerçekten söz edebiliriz⁶.

Disneyland bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir. Disneyland her şeyden önce bir ilüzyon ve fantazm oyunudur. Bu düşsel evren üzerine düşen görevi layıkıyla yerine getirmektedir. Kalabalıkları Disneyland'a çeken şey Amerika'nın minyatürleşmiş toplumsal bir mikrokozmosuna benziyor olması ve bundan alınan keyiftir. Bu düşsel evrendeki tek olağanüstü şey, içerideki kalabalıktan yayılan sıcaklık ve sevecenliğin yanı sıra insana farklı duygular yaşatan bol miktardaki oyun ve oyuncağın varlığıdır.

Disneyland'ta bir konsantrasyon kampına benzeyen otoparkla içerdeki kalabalık arasında tam bir tezat vardır. İçeride binbir çeşit oyuncak, insanları oradan oraya sürüklerken, dışarı çıkan insan yalnızlığa, arabasına doğru ilerlemek mecburiyetindedir. Bu çocuksu evren, Walt Disney adındaki bir şahsın hayal gücüyle tasarlanmış ve bugünkü halini almıştır. Disneyland'ın her köşesinde nesnel bir Amerika modeliyle karşılaşmak mümkündür. Bu görüntü kalabalık bireylerin morfolojik yapısına gidene kadar bir benzerlik göstermektedir. Amerika'daki tüm değerler minyatürleştirilmekte ve çizgi filmler aracılığıyla çoğaltılarak kendilerinden geçmektedir. Çoğaltılan minyatürler, fiziksel anlamda gerçek ürünlerin ortaya çıkmasını sağlar. Dolayısıyla sanal evrenin oluşturduğu bir X vardır ve gerçek olmayan X'ten üretilen gerçek oyuncaklar, kitaplar, vs. vardır. Sanal evren, kendi simülasyonlarının bir ürünü olarak gerçek materyaller üretir.

KARİKATÜRÜN TANIMI

Karikatür İtalyanca yüklemek veya sorumlu tutmak anlamına gelen caricare sözcüğünden türemiştir. Bu bağlamda karikatür "anlam yüklenmiş resim" demektir. Servet-i Fünûn şairi Cenap Şahabettin ise karikatürü "hakikatin kabak duruşu" olarak nitelendirmektedir. Şemseddin Sami Kâmus-ı Türkî ise karikatürü "eğlence ve güldürmek için yapılan tuhaf resim" olarak tanımlamakta ve karikatür sözcüğünün mecazen "kıyafet ve tavrı gülünç adam" anlamına geldiğini belirtmektedir. Cemil Cem'e göre karikatür sanatın zübdesi, sanatın en seçkin parçası olarak betimlenmiştir⁷. Aziz Yavuzdoğan'a göre karikatür, ele aldığı konuları güldürme amaçlı ya da eleştirel bir yaklaşımla, çizgisel anlamda abartan, çarpıtıcı bir resim türüdür⁸. Karikatür öğretmeni Sam Viviano'ya göre karikatür, gerçek yaşamdaki insanların tarifi olup, kurgusal insanların yeniden üretimleri değildir. Walt Disney ise en çok zorlandığı şeyin, insan gibi davranacak bir hayvana vereceği en uygun karikatür ifadesini bulmak olduğunu söylemiştir⁹.

KARİKATÜRDE ANALOG DÖNEM

Türkiye'de karikatürde analog dönem, ilk örneklerin verilmeye başlandığı Cumhuriyet öncesi dönemden 1980'lere kadar uzanan geniş bir tarihsel aralık olarak kabul edilebilir. 1980'ler sonrası bilgisayar teknolojisinin kendini göstermeye başlaması ile birlikte dijital döneme geçilmiştir. Türkiye'nin karikatür tarihinde ilk basılı örnek Teodor Kasap'ın 1870'te yayımladığı Diyojen mizah

⁶ Baudrillard J., (Ekim 2011, Ankara). "Simülakrlar ve Simülasyon", Doğu Batı Yayınları, s. 30-31, Çev: Oğuz Adanır

⁷ Coşar, S. (2010). "Edebiyatın Karikatürize Halleri", International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, Vol. 5/2.

⁸ Yavuzdoğan, A. (2012, İstanbul). "Nasıl Karikatür Çizebiliriz?", Siyah-Beyaz Yayıncılık, s.3-4

⁹ <http://tr.wikipedia.org/wiki/Karikatur>, erişim tarihi 07.04.2013

dergisidir. Karikatürde gerçek anlamda Batı anlayışına uygun eserler veren ilk dergi ise Cem'dir. Cem, aynı zamanda karikatüristin ismidir ve güçlü yergileriyle dönemini korkusuzca eleştirebilen bir dava adamı olarak öne çıkmaktadır. Cem, Cumhuriyet döneminde de eserler vermiştir¹⁰.

Cumhuriyet döneminde Ramiz-Cemal Nadir ikilisi öne çıkmaktadır. Ramiz, imparatorluğun son yıllarında yetişen bir karikatüristtir. Cemal Nadir ise köy okullarında resim öğretmenliği yaparken, Türk karikatüründe bir yenilik olarak Akşam gazetesinde günlük karikatürler çizmeye başlamıştır. 1940'lı yıllara gelindiğinde Türk karikatürü ilerleme göstermeye başlamış, Selma Emoğlu, Mim (Mustafa) Uykusuz, Ali Ulvi, Semih Balcıoğlu, Turhan Selçuk gibi isimler dönemim mizah dergilerinde çizmeye başlamışlardır. Türk karikatüründe 1950'li yıllar "50 Kuşağı" olarak anılır. 50 Kuşağı ile birlikte karikatüre yenilikler getirilmiş, Türk karikatürü demokrasi aşamasında güçlenmiş, özgür ve etkin bir anlatım dili olarak kendine yer bulmuştur. Ferruh Doğan, Suat Yalaz, Yalçın Çetin, Nehar Tülek, Tonguç Yaşar, Bedri Korama, Oğuz Aral gibi güçlü isimler 50 Kuşağı içerisinde yer almışlardır.

Türk karikatürü 1960'tan sonra bir duraklama dönemine girmiştir. Sanatçıların anlatım açısından yenilikler getirmeyişinin yanı sıra okuyucu ve izleyici de karikatüre daha az ilgi göstermeye başlamıştır. Gazete ve dergiler yalnız yurtdışından alınan karikatürleri ve adını duyurmuş Türk sanatçılarının yapıtlarını yayımlıyor, genç sanatçıların çalışmalarına fazla şans tanınmamıştır¹¹. Duraklamaya neden olan etkenlerden biri karikatürün giderek soyut bir grafik sanat düzeyine gelmesi, anlatımını karmaşık semboller ve çizim teknikleriyle iletir olmasıdır. Karikatür çizgiyle gülmece yapma sanatıdır düşüncesi yerini, karikatür güldürmez düşündürür düşüncesine bırakmış, gülmeceyi sınırlı bu yaklaşım da geniş izleyici kitlesi tarafından benimsenmemiştir. Konu ya da anlatım yolu bulamayan karikatürcüler güncel olayları resimlemekten ileri geçemeyen yapıtlar üretir olmuşlardır. Bu dönemin sonlarında, 1969'da Semih Balcıoğlu, Turhan Selçuk ve Ferti Öngören Karikatürcüler Derneği'ni kurmuşlardır. 1970'lerin başında karikatür kendini yenileme sürecine girmiştir. Bu dönemde karikatür büyük yaygınlık kazanarak pek çok kişi, özellikle de gençler için bir anlatım, bir dışavurum aracı olmuştur. 1975'te de İstanbul'da, Tepebaşı'nda Türkiye'nin ilk Karikatür Müzesi kurulmuştur.

KARİKATÜRDE DİJİTAL DÖNEM

Türk karikatüründe dijital dönem, 1980'ler sonrası olarak kabul edilebilir. Jean Baudrillard'ın ortaya attığı simülasyon kuramı, bilgisayar teknolojisiyle birlikte değişen gerçeklik algısından bahsetmektedir. Dünyadaki politik süreçler dahi simülasyon kuramı ile açıklanabilmektedir. Bilgisayar teknolojisinin varlığını bu denli hissettirdiği yıllarda, Türkiye'de karikatür de biçimsel ve içeriksel değişimlere uğramıştır. Dijitalleşmenin karikatür üzerindeki etkinliğini en çok arttırdığı dönem ise 2000'li yıllardır. 2000'li yıllar ile birlikte, popüler mizah dergileri Uykusuz, Penguen, Gırgır ve Leman gibi dergiler basılı ya da analog yayımları dışında kendi web sitelerini kurmuşlar ve dergilerinin bilgisayarlara indirilebilir formatların düzenlemişlerdi. Bunun yanı sıra, karikatürler sosyal paylaşım sitelerinin vazgeçilmezleri arasında yer almış, sosyal paylaşım siteleri aracılığıyla okurların karikatürler üzerine yorumlar yapabildiği ve dönüşler alabildiği, interaktif bir iletişim ortamı oluşmuştur. Karikatürde dijital dönemle birlikte e-dergiler, yeni karikatür anlayışının ürünleri olarak pek çoğu ücretsiz halde internet üzerinden okunabilir formatlarda ortaya çıkmışlardır. Shannon-Weaver'ın enformasyon kuramı ile, sistemleri 0 ve 1 ile ifade eden yaklaşımı, iletişimin matematikselleşmesi, bir iletişim dili olarak karikatür sanatında da etkilerini göstermiştir.

İÇERİK ANALİZ YÖNTEMİ

Bu çalışmada içerik analiz yöntemi benimsenmiştir. İçerik analizi, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmayı amaçlayan bir yöntemdir¹². Çeşitli söylemlere uygulanan birtakım metodolojik araç ve teknikler bütünü olan içerik analizi, kontrollü bir yorum çabası ve genellikle tümdengelimle dayanan bir 'okuma' aracı olarak değerlendirilebilmektedir¹³. Araştırmada Uykusuz

¹⁰ Balcıoğlu, S. (1998, İstanbul). "Cumhuriyet'in 75 Yılında Türk Karikatürü", Türkiye İş Bankası Yay., s.10-12

¹¹ <http://tr.wikipedia.org/wiki/Karikatur>, erişim tarihi 07.04.2013

¹² web.sakarya.edu.tr/~skuyucu/sunum/ismail.ppt, erişim tarihi 07.04.2013

¹³ Gürel E., Alem J., "Postmodern Bir Durum Komedi Üzerine İçerik Analizi: Simpsonlar" (2010). The Journal of International Social Research, Vol. 3/10, 332 - 347.

Dergisi'nin Mayıs 2012-Ağustos 2012 tarihleri arasındaki basılı örneklerinin tümünü kapsayan Uykusuz albümü (Uykusuz Cilt 20, Sayı 248-260) ile derginin çalışanlarının bilgisi dahilinde okuyucularla buluşan, en fazla sayıda hayrana ulaşmış Uykusuz facebook hayran sayfasının aynı tarih aralığındaki paylaşımları içerik analiz yöntemi ile karşılaştırılmış ve incelenmiştir.

BULGULAR VE YORUMLAR

Tarih Aralığı	Analog- Öne Çıkan Çizerler	Dijital-Öne Çıkan Çizerler
31.05.2012-28.06.2012	Yiğit Özgür (2) Umut Sarıkaya (1) Memo Tembelçizer (1) Uğur Gürsoy (1)	Yiğit Özgür (10256) İltem Dilek (9766)
05.07.2012-02.08.2012	Yiğit Özgür (1) İltem Dilek (1) Ersin Karabulut (1) Memo Tembelçizer (1) Cihan Kılıç (1)	Yiğit Özgür (10903) Uğur Gürsoy (8264)
09.08.2012-23.08.2012	Yiğit Özgür (1) Memo Tembelçizer (1)	Uğur Gürsoy (10799) Yiğit Özgür (8304) Cihan Ceylan (8232)

Tablo 1. Uykusuz Dergisi Dijital-Analog Karşılaştırması

Tablo 1'deki veriler, analog olarak nitelendirilen ilgili Uykusuz albümü¹⁴ ile dijital olarak nitelendirilen ilgili Uykusuz facebook sayfasından¹⁵ edinilmişlerdir. Analog Uykusuz'da öne çıkan çizerler başlığı altında Mayıs 2012- Ağustos 2012 tarihlerindeki sayıların kapaklarını çizen karikatüristlerin isimlerine yer verilmiştir. Parantez içinde belirtilen sayılar, karikatüristin ilgili tarih aralığında çizdiği kapakların sayısı olarak tayin edilmiştir. Kapak sayfası, bir derginin, kitabın ya da basılı bir kaynağın satışını doğrudan etkilediği ve okuyucuda ilk izlenimin oluşmasını sağladığı için kapak sayfasını çizmek, bu bağlamda bir çizer olarak öne çıkarılmak anlamına gelebilmektedir. Dijital Uykusuz'da ise öne çıkan çizerler, facebook sayfasında paylaşılan karikatürlerinin aldığı beğeni sayısı dikkate alınarak listelenmiştir. Parantez içinde belirtilen sayılar, karikatüristin ilgili tarih aralığında karikatürünün aldığı beğeni sayısını göstermektedir.

Analog Uykusuz'u değerlendirecek olursak, 31.05.2012-28.06.2012 tarihleri arasında Yiğit Özgür 2 sayıda kapak sayfası çizimi yaparak ilk sırada bulunmaktadır. Umut Sarıkaya, Memo Tembelçizer ve Uğur Gürsoy ise birer sayıda kapak sayfalarını çizmişlerdir.

Dijital Uykusuz'da ise Yiğit Özgür karikatürü 10256 kez beğenilmiş ve ikinci sırayı 9766 beğeni ile İltem Dilek almıştır. Analog Uykusuz'daki öne çıkan çizer (Yiğit Özgür) ile dijital Uykusuz'daki öne çıkan çizer (Yiğit Özgür) aynı olmasına rağmen, analogda öne çıkarılan diğer çizerlerin karikatürleri (Umut Sarıkaya, Memo Tembelçizer, Uğur Gürsoy) dijitalde paylaşılmamış ve ilgi görmemiştir. Aynı tarihler arasında Uykusuz'un dijital formatında İltem Dilek'in karikatürü 9766 gibi bir beğeni sayısına ulaşmasına rağmen, analog formatların anlık geri bildirim imkanı sağlamayan yapısı, çizerin analog formattaki Uykusuz'da öne çıkmasına mani olmuştur.

Tablo 1'deki 05.07.2012- 02.08.2012 tarihlerini kapsayan sayılar incelendiğinde analog formattaki Uykusuz'da öne çıkan tek bir çizer bulunmamaktadır. Kapakları çizenler Yiğit Özgür, İltem Dilek, Ersin Karabulut, Memo Tembelçizer ve Cihan Kılıç olmuşlar ve her biri birer kez kapak sayfası çizmişlerdir. Aynı tarihler içerisinde, dijital formattaki Uykusuz'da öne çıkan çizer 10903 beğeni ile

¹⁴ Uykusuz Cilt 20 (2012, İstanbul).

¹⁵ <https://www.facebook.com/uykusuzdergicom?fref=ts>, erişim tarihi 07.04.2013

Yiğit Özgür olmuştur. Yiğit Özgür'ü 8264 ile Uğur Gürsoy takip etmiştir. Diğer çizerlerin karikatürleri paylaşılmamış ya da Yiğit Özgür ve Uğur Gürsoy'a oranla çok az beğeni aldıkları için öne çıkanlar kapsamında değerlendirilmemiştir. Dijitalde Yiğit Özgür okurun beğenisiyle karşılaşmasına rağmen, analog formatta kendine fazla yer bulamamış, yalnızca bir kapağın çizimi kendisine yaptırılmıştır. İtem Dilek, Ersin Karabulut, Memo Tembelçizer ve Cihan Kılıç karikatürleri ise dijital formatta yer bulmamasına ya da yeterli beğeni alamamasına karşın bu çizerler analogda öne çıkan çizerler listesindedirler. Karikatürüyle 8264 beğeniye ulaşan Uğur Gürsoy ise analog formatta listeye dahi girememiştir.

Son tarih aralığı olan 09.08.2012- 23.08.2012 tarihlerindeki sayılar incelendiğinde, analog formatta Yiğit Özgür ve Memo Tembelçizer birer kez kapak karikatürü çizerek öne çıkan çıkan iki çizer konumundadır. Dijital formatta ise Uğur Gürsoy karikatürü 10799 beğeni ile ilk sıradadır. Yiğit Özgür karikatürü 8304 beğeni ile ikinci, Cihan Ceylan karikatürü ise 8232 beğeni sayısı ile üçüncü sıradadır. Cihan Ceylan karikatürü, Yiğit Özgür karikatürüne çok yakın sayıda beğeni alarak dijitalde listeye girmiş fakat analogda kendine yer bulamamıştır. Geri bildirim mantığından yoksun, basıldığı an değiştirilebilme imkanının olmadığı analog formatın, okuyucunun taleplerini tam olarak karşılamadığı görülmektedir. Mayıs 2012-Ağustos 2012 tarihlerinde Uykusuz'un en çok hayranı bulunan facebook sayfasında ilgi gören bazı çizerler (Uğur Gürsoy, Cihan Ceylan), analog formatta ya da basılı Uykusuz'da kapak çizimleri yapmamışlar ve dijital formatta ilgi görmeyen bazı çizerler (Memo Tembelçizer), analog formatta öne çıkarılmışlardır.

Dijital Uykusuz, okurlarının kurduğu bir hayran sayfası olması, interaktif bir iletişim olanağını sunması, geri bildirim dayalı mantığı ve sayısal verilerin analizine olanak sağlaması açısından okuyucunun taleplerini daha doğru karşılamaktadır. Analog Uykusuz'da, ancak basıldıktan sonra değerlendirme olanağı varken, dijital Uykusuz'da eleme okura dayalı ve anlık yapılabilmektedir. Beğeni sayısı dışında okuyucunun karikatürlere yorum yapabilmesi, içeriğin güncelleştirilebilir oluşu, ücretsiz ulaşım imkânı ve doğanın korunumu, dijital formattaki Uykusuz'un diğer avantajları arasındadır.

Uykusuz Dergisi	Tiraj (Ort)	Uykusuz Hayran Sayısı	Twitter Takipçi Sayısı
Analog	65000	X	X
Dijital	X	1295777	308529

Tablo 2. Uykusuz Dergisi Dijital-Analog Karşılaştırması

Tablo 2 incelendiğinde, Uykusuz'un basılı halinin ortalama tirajı 65000¹⁶ iken Uykusuz Dergisi facebook üzerinden 1295777 kişiye, twitter üzerinden 308529 kişiye ulaşabilmektedir. Uykusuz'un dijital formattaki yansımaları olan facebook ve twitter sayfaları, haftalık ortalama tirajının çok daha üzerinde talep görmektedir. Shannon-Weaver'ın enformasyon kuramı ve iletişimin dijitalleşmesinin örneği olarak Uykusuz Dergisi'nin sosyal medyadaki etkinliği gösterilebilir. Karikatür ve mizah, dijitalleşme ile birlikte boyut değiştirmiş ve sosyal medyada, internette, basılı hallerine oranla çok daha etkin bir anlatım ve iletişim dili olarak temsil edilmeye başlanmıştır. Uykusuz Dergisi, internette yeni bir kimlikle, ikinci bir uzamla var olmaktadır. Uykusuz Dergisi'nin internetteki, sosyal paylaşım sitelerindeki ikinci uzamı, basılı halinin önüne geçmektedir. Simülasyon kuramında olduğu gibi gerçek, internet üzerindeki sanal ortamda oluşmaktadır. Sanal evren, gerçek olmayan değerler üzerinden kendi gerçeklerini oluşturmakta ve simülasyonlar ya da gerçeğin taklitleri, fiziksel gerçeklerin dahi ötesine geçmektedir. Bu bağlamda, insanlar elle dokunarak okuyabilecekleri gerçek dergiler yerine sanal olarak, dijital halde okunabilen formatları tercih etmeye başlamışlar ve bu yeni gerçekliklere adapte olmuşlardır.

¹⁶ <http://www.hurriyet.com.tr/pazar/21475754.asp>, erişim tarihi 12.05.2013

SONUÇ

Shannon-Weaver'ın 1948'de geliştirdikleri Enformasyon Kuramı, dijitalleşmenin, sistemlerin 0 ve 1'ler aracılığıyla ifade edilmesinin önünü açmıştır. Enformasyon Kuramı, iletişimin matematikselleşmesini sağlamış ve iletişimin bir bilim dalı olarak kabul edilmesine katkıda bulunmuştur. İletişimin matematikselleşmesi, bilgisayar teknolojisinin ortaya çıkışı ve etkileri dijitalleşmenin yalnızca elektronik cihazlardaki gelişmelerle sınırlı kalmayıp, farklı disiplinleri etkileyen bir yapı kazanmasına sebep olmuştur. Dijitalleşme, 21.yy'ın getirdiği en önemli kavramlardan biri haline gelmiştir. Bilimde, sanatta, teknolojiye önemli gelişmelere neden olmasının yanı sıra gündelik hayatımızı da değiştirmiştir.

Dijitalleşme ile ilgili en önemli çıkışlardan biri Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı olmuştur. Jean Baudrillard Fransız düşünür ve sosyologtur. Medya üzerine çalışmalar yapmaktadır. Simülasyon Kuramı ile günümüz politik ve ideolojik yaklaşımlara eleştiriler getirmiştir. Dünya gündemine dair meseleleri simülasyon kuramı ile açıklamaktadır. Baudrillard'a göre gerçek ile sanal arasında, temsil edilen ile gerçeklik arasında bir ayrım gözetmek zorlaşmıştır. "Gerçeklik", "hiper-gerçeklik" gibi kavramları irdeleyen Baudrillard siyasi olayları sanallaştırdığı gibi, Disneyland örneğiyle de dikkat çekmektedir. Walt Disney'in oluşturduğu kurmaca dünyanın, birtakım gerçekler ürettiğini vurgular. Baudrillard'a göre, sanal bir evren olan Disneyland, oyuncaklarla, kitaplarla ve birtakım endüstriyel gereçlerde yer alarak gerçek objelere dönüşür. Dolayısıyla, sanallık ile gerçeklik ilişkisi karmaşık bir hal alır. Bir kişinin hayal dünyasında yer alan, dijital platformlarda sunulan sanal ürünler ve oluşturulan sanal evren, kendi fiziksel gerçeklerini üretmeye başlamıştır. Simülasyon Kuramı, günümüzde hala üzerinde tartışılan bir kuram olmaktadır ve günümüz gerçeklerinin açıklanmasında, dijitalleşmenin etkilerinin irdelenmesi noktasında önemli bir yer tutmaktadır.

Dijitalleşmenin çizgi dünyasına etkilerini göz önünde bulundurursak, karikatürde yeni çizim tekniklerinin ortaya çıktığını, e-dergi ve sosyal medyanın karikatür ve mizahı farklı bir mecraya taşıdığını ve dijital dünyada önemli aktörler olduklarını görmekteyiz. Karikatür, bir sanat dalı olmasının yanı sıra çizer ile okuyucu arasında bir etkileşim ve iletişim süreci doğurmaktadır. Bu bağlamda, karikatür bir iletişim yolu olarak değerlendirilebilir. Karikatür, iletişimin tüm basamaklarını içinde barındırmaktadır. Karikatürist ya da çizer göndericidir; mesaj karikatürün taşıdığı anlam, kanal ya da iletişim araçları ise dergi, gazete, sergiler, paylaşım siteleri, vs. olmaktadır. Okuyucular ise alıcı konumundadırlar. Bir iletişim yolu olarak karikatür, sosyal medya ile birlikte farklı bir kimlik kazanmıştır. Sosyal medya ve paylaşım sitelerinin vazgeçilmez öğelerinden biri haline gelmiştir. Sosyal medya aracılığıyla okuyucu-çizer arasında interaktif bir ortam kurulabilmektedir. Okuyucu-çizer arasında oluşan, geri bildirim sistemine dayanan, bir paylaşımın bir döngüyü oluşturduğu ve kitlelere yayıldığı bu sanal ortam, karikatür çizim tekniklerinin de gözden geçirilmesini gerekli kılmıştır. Analog dönemde çini mürekkepleriyle kağıtlara çizilen ve özellikle Türkiye'deki ilk örnekleri incelendiğinde, renksiz hazırlanan karikatürler, bilgisayar programları ile renklendirilir ya da tamamıyla dijital ortamda çizilir olmuştur. Çini mürekkebiyle çizilen karikatürler, çizim hatalarını gösterirken, dijital ortamda karikatür üzerinde çizimin her aşamasında değişikliğe gitmek mümkündür. Guaj boya, akrilik boya ile renklendirilen karikatürlerde de çini mürekkebinin doğurduğu sorunlar gözlemlenebilmektedir. Elle çizim ya da renklendirme hassas olduğundan çizim yanlışları, istenilen rengin elde edilememesi gibi sorunlar oluşmaktadır. Dijitalleşmeyle birlikte bilgisayar ortamında gerekli düzenlemeleri yapmak ve istenilen renk değerine ulaşmak mümkün olmuştur.

Karikatürde analog dönem, Cumhuriyet öncesi yıllardan, 1980'lere dek uzanan geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Cumhuriyet döneminde Ramiz-Cemal Nadir ikilisinin karikatüre katkılarını görmekteyiz. Ramiz, Osmanlı'nın son dönemlerinde çalışmalar yapmaya başlamıştır. Cemal Nadir ise resim öğretmeniiken karikatüre ilgi duymuştur. Türkiye'nin gazeteye günlük çizimler yapan ilk karikatüristidir. Akşam gazetesinde çalışmaları yer bulmuştur. Karikatürün Türkiye'de geç yer bulması, monarşik yönetim ile ilişkilendirilebilir. Osmanlı'nın saltanat geleneği içinde hiciv ile beslenen bir sanatın kabul edilemeyecek olması, karikatürün ortaya çıkmasına ve gelişmesine engel teşkil etmiştir. 1940'lı yıllara gelindiğinde Türk karikatürü gelişme göstermiş, uluslar arası anlamda kendini göstermeye başlamıştır. Bu dönemde Turhan Selçuk, Ali Ulvi, Semih Balcıoğlu, Mim (Mustafa) Uykusuz gibi isimler öne çıkmaktadır. Türk karikatüründe 1950'li yıllar "50 Kuşağı"

olarak adlandırılmıştır. Türkiye’de demokrasi ortamının oluşması ile birlikte 50 Kuşak karikatüristleri önemli yeniliklere ve çalışmalara imza atmışlardır Ferruh Doğan, Suat Yalaz, Yalçın Çetin, Nezar Tüblek, Tonguç Yaşar, Bedri Korama, Oğuz Aral gibi isimler 50 Kuşak içerisinde aılmaktadır. Türk karikatürü 1960’larda güçlü karikatürcülerini yitirmeye başlamıştır. Karikatüre duyulan ilgi azalmaya başlamıştır. Karikatür giderek grafikselleşmeye başlamıştır ve soyut çalışmalar üretilmiştir. Çizgiyle gülmece mantığı yerine izleyiciyi düşündüren karikatür örnekleri görülmüş, bu yeni anlayış toplum tarafından yeterli ilgiyi görmemiştir. 1970’ler ile birlikte yeniden bir hareketlilik gözlenmiş, Türkiye’nin ilk karikatür müzesi kurulmuştur. Karikatürde çok sesli yıllar başlamış, düşündüren ya da güldüren karikatürler kendi izleyici kitlelerini bulmuşlardır.

Türk karikatüründe dijital dönem, 1980’ler sonrası olarak düşünülebilir. Günümüz karikatüristleri dijital dönemin eserlerini vermektedirler. Bilgisayar teknolojisinin ve uygulamalarının toplum tarafından benimsenmesiyle birlikte karikatür yeni bir boyut kazanmış, karikatüristler farklı arayışları denemişlerdir. Karikatür-grafik ilişkisi artmış, dijital eserlerin ilüstrasyon, grafik ya da karikatür olarak doğrudan isimlendirilmesi ya da bir ayırımın yapılabilmesi güçleşmiştir. Dijital formatlarda paylaşılan karikatürler gerek sosyal medyada, gerekse e-dergi olarak kendilerine yer bulmaya başlamışlardır.

Uykusuz örnekleme incelendiğinde, dijital formatın interaktif bir iletişim ve etkileşim ortamı oluşturması, facebook’un beğeni ve paylaşım dayanan yapısı ile okuyuculardan geri bildirim sağlanması, ağaç kesimini ve doğa tahribini önleyemesi gibi özelliklerle analog formatın önüne geçtiği söylenebilir. Dijital formatların (facebook ve twitter sosyal paylaşım siteleri) ulaştığı kişi sayısı analog formatın (basılı Uykusuz) ulaştığı kişi sayısı değerlendirildiğinde, dijital formatın sağladığı özellikler sebebiyle, dijital yönünde ciddi bir üstünlük olduğu görülmektedir. Uykusuz örnekleme üzerinden karikatürdeki dijital dönüşüm gözlenebilmektedir. Karikatürde ve mizahta dijitalleşmenin, dergilerin bayi satışlarını düşürdüğünü fakat internet aracılığıyla ve dijital ortamlarda bir yandan da karikatür ve mizahı daha çok kişiye ulaştırdığını söylemek mümkündür.

Sanat ile teknoloji ilişkisini düşündüğümüzde, sanatın gelişen teknolojiyle ve endüstriyelleşmeyle birlikte şekil aldığı ve kendisini yeniden ifade ettiği görülmektedir. Fotoğrafın keşfiyle resmin retinal haza hizmet eden anlayışı sorgulanmaya başlamış ve farklı teknikler oluşmuş, sinemanın ilk adımlarının atılmıştır. Bilgisayar teknolojisiyle birlikte sanat bir kırılma daha yaşamıştır. Fotoğraf ve bilgisayar, grafiğin ayrı bir disiplin olarak doğmasına neden olmuştur. Ressamlar grafikerlik yapmak durumundayken, teknik imkanların artmasıyla birlikte grafik tasarımcılar doğmuştur. Bilgisayar teknolojisi, grafik tasarımda ilerlemeleri beraberinde getirmiştir. Grafik programlarını en yaygın kullanan meslek gruplarından biri ise karikatüristler olmuştur. Karikatürde dijitalleşmeyle birlikte karikatüristler, grafik programlarına da hakim olmak gereği duymuşlardır. Öyle ki dijitalleşme, karikatür sanatı anlayışını değiştirdiği gibi karikatüristlerin alışkanlıklarını da etkilemiştir.

Sosyal medya ile birlikte internet, ortak bir oyun sahası haline gelmiş fakat hemen her çizerin oyuna dahil olabilmesi, karikatüristler arasındaki rekabeti arttırmıştır. 1990’lı yıllara kadar, karikatürde söz sahibi olmak ya da kendini gösterebilmek için mizah dergilerine muhtaç olan genç karikatüristler, 2000’li yıllarda özellikle sosyal medya ile birlikte kendilerini daha çok duyurabilir ve insanlara ulaşabilir olmuşlardır.

İlerleyen yıllarda, insanların “dijital” karikatüre ve mizaha daha çok adapte olacağı ve klasik dergi-kitap okuma alışkanlıklarının yerini görsel kültürün alacağını söyleyebiliriz. İnsanlar, hamur sayfalarda gezinmek yerine e-kitapları, e-dergileri ve görsel ürünlerini tercih edeceklerdir. Görsel kültür, yeni iletişim araçlarının oluşumuyla şekillenecektir. Türkiye’deki genç nüfus düşünüldüğünde, yeniliklere kolay uyum sağlayan bir ülke olduğumuz söylenebilmektedir.

KAYNAKÇA

- Aşkun, İ., (1976, Eskişehir). “ İşgören Değerlemesi”, Eskişehir Ticari ve İdari İlimler Akademisi Yayınları
- Baudrillard J., (Ekim 2011, Ankara). “Simülakrlar ve Simülasyon” , Doğu Batı Yayınları, Çev: Oğuz Adanır
- Balcıoğlu, S. (1998, İstanbul). “Cumhuriyet’in 75 Yılında Türk Karikatürü”,Türkiye İş Bankası Yayınları
- Coşar, S. (2010). "Edebiyatın Karikatürize Halleri", International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic , Vol. 5/2
- Gürel E., Alem J.,“Postmodern Bir Durum Komedi Üzerine İçerik Analizi: Simpsonlar” (2010). The Journal of International Social Research, Vol. 3/10
- Sabuncuoğlu Z., Tüz M. (1998,İstanbul). “Örgütsel Psikoloji”, Alfa Basım Yayım Dağıtım
- Shannon, C.E. (1948). “ A Mathematical Theory of Communication”, The Bell System Technical Journal, Vol. 27
- Uykusuz Cilt 20 (2012, İstanbul)
- Yavuzdoğan, A. (2012, İstanbul). “Nasıl Karikatür Çizebilirim?”, Siyah-Beyaz Yayıncılık
<http://www.odevsel.com/egitim/2740/iletisim-kavraminin-tanimi-ve-onemi.html>
<http://www.onurcoban.com/2011/09/shannon-weaver-modeli.html>
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Karikatur>
web.sakarya.edu.tr/~skuyucu/sunum/ismail.ppt
<https://www.facebook.com/uykusuzdergicom?fref=ts>
<http://www.hurriyet.com.tr/pazar/21475754.asp>