



ANLATIDAN GÖRSELE ELEKTRONİK MİZAH KÜLTÜRÜ  
ELECTRONIC HUMOUR CULTURE FROM NARRATIVE TO VISUAL

AHMET ÖZGÜR GÜVENÇ

Doç. Dr. Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü  
Assoc. Prof. Dr., Ataturk University, Faculty of Letters, Department of Turkish Language and Letter  
aoguvenc@atauni.edu.tr. ORCID ID: orcid.org/0000-0002-7232-7219

Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi-Journal of Turkish Researches Institute  
TAED-61, Ocak-January 2018 Erzurum  
ISSN-1300-9052

Makale Türü-*Article Types* : Araştırma Makalesi-Research Article  
Geliş Tarihi-*Received Date* : 28.11.2017  
Kabul Tarihi-*Accepted Date* : 23.12.2017  
Sayfa-*Pages* : 101-112  
DOI- : <http://dx.doi.org/>



[www.turkiyatjournal.com](http://www.turkiyatjournal.com)  
<http://dergipark.gov.tr/ataunitaed>  
*This article was checked by iThenticate.*



**ANLATIDAN GÖRSELE ELEKTRONİK MİZAH KÜLTÜRÜ**  
ELECTRONIC HUMOUR CULTURE FROM NARRATIVE TO VISUAL

AHMET ÖZGÜR GÜVENÇ

**Öz**

Teknoloji, hayatı neredeyse her alanda pratik bir hale getirerek insanoğlunun yaşam kalitesini yükseltmiştir. Teknolojinin insanlığa sunduğu hizmetlerden biri olan internet, haberleşme ve bilgi edinme alanlarında sunduğu geniş imkânlarla, günlük yaşamın önemli ve vazgeçilmez bir parçası olmuştur. İnternetle birlikte iletişimin yeni şekilleri oluşmuş, bu da küreselleşmeyi hızlandırmıştır. Yeni yazma ve okuma teknolojilerinin vücut bulduğu ikinci sözlü kültür çağını başlatan teknolojik gelişmeler, metin, görüntü, ses gibi farklı iletişim biçimlerinin bir arada kullanıldığı sınırsız metin adında elektronik bir okuma-yazma teknolojisi meydana getirmiştir. Yazı, ses, resim, film, animasyon, simülasyon gibi birçok iletişim aracının yer aldığı bu multimedya ortamın en önemli kaynağı internettir. “Elektriğe dayalı okuryazarlık” kavramı bu kültürel oluşumla doğmuştur. Söz konusu okuryazar tipi, internetin eş zamanlı olarak yürütebildiği işlemler aracılığıyla yeni iletişim şekillerinin öğeleri olan fotoğraf, fotokopi ve faksı etkin ve yaygın bir şekilde kullanmaya başlamıştır. Adı geçen öğeler önceleri belli başlı amaçlara hizmet ederlerken internet aracılığıyla yaygınlaşarak farklı maksatların da hizmetine girmişlerdir. Bir zamanlar ofis çalışanlarının fotoğraf ya da fotokopi makinası yardımıyla oluşturup faks makinalarıyla veya bilvasıta paylaştıkları elle çizilmiş şaka amaçlı malzemelerin yerini elektronik ortamda hazırlanan ve internet yoluyla yayımlanan materyaller almıştır. Mevzubahis görüntülü materyaller tıpkı sözlü bir şekilde aktarılan espri ve anlatılar gibi modern yaşam ile aynı kaygı ve hayal kırıklıklarını ifade etmektedirler. Güldürme, korkutma, şaşırtma, kandırma vb. amaçlarla üretilen görüntüler, üzerinde oynanmış resimler, metinler ve belgeler elektronik ortamın önemli eğlence unsurları

**Abstract**

Technology develops life quality of humankind by transferring the life practically. Internet which is one of the important services of technology has been an irreplaceable part of daily life with the help of the communication and information domains. By the help of internet we see new faces of communication and this accelerate the globalization. Technological developments which start the second period of reading and writing abilities created a new hypertext. This hypertext contains a lot of communication devices such as text, visual, sound. Internet is the most important part of this multimedia platform which contains several communication devices like as writing, sound, picture, film, animation, simulation. The term of “electrical literacy” was born by this cultural being. This literacy type started to utilize efficiently photography, photocopy, and fax by diachronic process of internet. First of all these elements were typical utilities but therefore are started to use for different purposes. Once upon a time handmade designs, official machines, photography, photocopy, and fax, were used to make ordinary jokes. Today these machines replaced by electronic material which are designed and published in internet domains. These visual materials like as oral jokes and narratives explain deceptions and fears. Produced visual materials for laughing, scaring, surprising etc. are among the most important parts of the electronic domain which contains caricaturized pictures, texts and documents, are among the most important entertainment utilities. These new communication forms which have visual and auidal specifications became a means for ideas

arasındadır. Düşünce ve bilgi alışverişinin vasıtası haline gelen görsel ve işitsel özelliklere sahip bu yeni iletişim şekilleri, ilgi çekici, eğlenceli ve sempatik bir etkileşim kurabilmek amacıyla birleştirici ve bütünleyici yapıya sahip folklor unsurlarından yararlanarak mizahi yönü ağır basan internet kaynaklı özel bir folklor türü meydana getirmiştir. Bu çalışmada elektronik ortamda oluşan görsel mizah kültürü üzerinde durulacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Folklor, Mizah, İnternet, Görsel, Elektronik.

and information connections. On the purpose of installing an interaction line interesting, amusing, sympatric, it created a new special folklore type based on internet which has a structure connective and integrative. In this study we will focus on visual humour which is created in electronic domain.

**Key Words:** Folklore, Humour, Internet, Visual, Electronic.

### Giriş

Sözlükteki tanımlarından biri “*anlaşma gayesiyle kullanılan işaretler sistemi*” (Doğan 2008: 383) olan dil, her türlü bilginin ve kültürün geçmişten geleceğe aktarımı konusunda yazının icadına kadar geçen süreç boyunca önemli bir görev üstlenmiştir. Diğer taraftan yazının icadı, değerler aktarımının tamamen yazıya yüklendiği anlamına gelmez. Öncelikle belirtilmesinde fayda vardır ki yazı, varlığını dile borçludur. Çünkü yazı, sözün görsellik kazanmış hâlidir ya da başka bir ifadeyle sözün görsele dayalı ifadesidir. Yazının bütün insanlar tarafından eş zamanlı olarak ve yaygın bir şekilde kullanılmaya başlamaması, yazma veya yazıya aktarma eyleminin yazı teknolojilerinin gelişimi nispetinde zamanla kolaylaşması, yazma ve okuma kazanımlarının belirli bir öğretim süreci sonunda edinilebilmesi gibi etkenler sözlü geleneğin yazının icadından sonraki yüzyıllar boyunca canlı bir şekilde devam etmesine vesile olmuştur. Kendine özel teknolojisi ve öğretim süreci olmadan geniş kitlelere ulaşamayan yazı, devam edebilmesi için öncelikle konuşabilme yetisine ihtiyaç duyan sözlü geleneğin gölgesinde kalmıştır.

Sözlü kültürde kelimelerin sesle sınırlanması, anlatım biçimiyle birlikte düşünme sürecini de etkilediğinden anımsayabilme oranıyla eldeki bilgi oranı biri birine eşittir (Ong 2007: 48) ki bu, anımsayabildiğin kadarını bilirsin ve bildiğin kadarını aktarırın anlamına gelmektedir. Dolayısıyla yazının icadına kadar geçen insanlık tarihine dair bilinen bütün değerler insanlığın anımsadığı kadardır. Ancak şunun da belirtilmesinde fayda vardır ki hatırlama hususunda toplumsal bellek, “*kökeni göz önünde tutup kökensel hatırlama*” ve “*kişinin özel deneyimleri aracılığıyla yaptığı biyografik hatırlama*” şeklinde iki tarzda işler. Özellikle *kökensel hatırlama* dil veya dil dışı araçlarla yapılan her türlü simgeye başvurur. Bu durum yazı kültürüne sahip olmayan toplumlar için de geçerlidir. Söz konusu sistem tören, dans, anlatı, desen, giysi, takı, dövme, yol, resim, mekân ve benzeri öğeleri içeren simgelerden oluşur (Assmann 2001: 55). İnsanın yazı adı verilen işaret sistemini keşfine kadar geçen zaman dilimi, bir anlamda bu görsel işaret dilinin tasarım sürecidir. Kökensel hatırlama şeklinin görsele dayalı öğeler içermesi yazının ortaya çıkış sürecini aydınlatır niteliktedir. Anlaşılacağı üzere yazı, çizim, oyma

ve resimle aynı köklere yani grafik sanatlarına dayanır (Goody 2013: 27). Bunun daha iyi anlaşılabilmesi için yazının ilk stillerine bakılması yeterlidir.<sup>1</sup>

Güney Afrika'daki *Blombos Mağara*'sı MÖ 75.000 yılında yapılmış olduğu iddia edilen resimlere ev sahipliği yapmaktadır. Bu resimler yazının ilk formları olarak kabul edilir (Farthing 2014: 16). Bu konuda verilebilecek örnekleri çoğaltmak mümkündür. Mağara resimleri dışında mozaikler, hiyeroglifler, vazolar, danteller, duvar halıları, kabartmalar ve benzeri kültür öğelerine aynı mantıkla yaklaşılabılır. Konuya işlevsel açıdan bakıldığında öncelikle bir iletişim aracı olarak insanlığa hizmet eden resim, keşfedildiği günden bugüne kadar geçen binlerce yıllık insanlık tarihinde başka fonksiyonel roller de üstlenmiştir. Sözelimi herhangi bir kişi, grup, toplum, hatta ulusa ait ideolojilerin ifadesinde resim kullanılmıştır. Ancak resmin belgeleme fonksiyonu bugün de etkin bir şekilde işlemektedir ve insandaki güven duygusu var olduğu sürece kullanımı devam edecektir. Zaten yazının ortaya çıkışı ve evrimi sürecinde hatırlatma ve belgeleme aracı olan resim, daha sonra yazıdan bağımsız bir gösterge aracı olarak bilginin belgelenmesi yolunda kullanılmaya başladı. Peygamberler tarihi, soylulara dair günlük yaşam, sosyal ve kültürel hayat, tarihi olaylar ve olgular vb. resmin konusu olmuştur.

### Ofis ya da İletişim Araçları ve Folklor

Alan Dundes'in "halk" terimini "en az bir ortak unsuru paylaşan insanların oluşturduğu grup" (Dundes 1980: 6) şeklinde yeniden tanımlaması, neyin folklor malzemesi olduğu sorusuna cevap arayanları meseleye daha geniş perspektiften bakmaya sevk etti. Dundes'le aynı bakış açısına sahip halkbilimciler ailelerin, semtlerin, dini ve etnik grupların, amatörlerin, mesleki grupların kendilerine özgü halkbilimi malzemesine sahip olduklarını gördüler. Her grubun belirli bir zaman dilimi içerisinde kendi dinamikleriyle kendine özgü bir kültür oluşturabilme yeteneğine sahip olması, halkbilimcileri toplumun en küçük yapı birimlerini araştırmaya yöneltti. Bu dikkatle ele alınabilecek gruplardan biri de ofis çalışanlarıdır. Dundes, ofis çalışanları tarafından hazırlanan ve dağıtılan el yapımı karikatür, parodi ve şaka amaçlı notların matbu olmalarına rağmen sözlü şaka malzemelerinden daha iyi iletişim kurduğunu vurgular. Söz konusu materyaller modern yaşama özgü olmaları nedeniyle hem değişimi sergilemekte hem de modern insanın duygularını yansıtmaktaydı. Dundes'e göre nasıl eski moda kırsal folklor bir zamanlara ait maddi-manevi değerleri yansıtıyorsa aynı şekilde kent folkloru da modern kent yaşamına dair önemli öğeler içermektedir (Dundes ve Pagter 1978: xxii). İnsanın konuşmaya dayalı iletişim yoluyla yapmak istemediği şakalarda farklı araçlara yöneldiğini belirten Michael J. Preston, fotokopi makinasının bu hususta önemli bir işleve sahip olduğunu vurgulamıştır. Çizgi, yazı, işaret ve benzeri araçlarla yapılan şaka malzemelerinin gerek üretiminin gerekse dağıtımının ancak

<sup>1</sup> Bk. Ardışık formdaki resimsel simgelerden oluşan *Proto-yazı* (Goody 2013: 32-43), grafik işaretlerinin basit kullanımından doğan *Logografik yazı* (Goody 2013: 53-65), kaya ve ağaçlara kaba hatlarıyla kazınan boyayla kumaş üzerine de çizilebilen bir resim yazısı niteliğindeki *Kekinowin* (Faulmann 2005: 10).

fotokopi makinasıyla yapılabileceğini<sup>2</sup> söyleyen Preston, fotokopi makinesinin bu şekilde amaç dışı kullanımını “Xerox-lore”<sup>3</sup> terimiyle adlandırmıştır (Preston 1974: 11-12). Yirmi yıl sonra Preston, geleneksel malzemenin yayılmasında faks makinesinin etkin bir şekilde kullanıldığına dikkat çektiği “Faks Makinesinden Geleneksel Mizah: Bir Türün Tamamı”<sup>4</sup> başlıklı makalesinde bu sefer “Fax-lore” terimini önermek ister ancak bilgisayarın aynı görevde kullanılmaya başlandığını gözlemleyerek bu düşüncesinden vazgeçer (Preston 1994: 147). Dundes ve Pagter, 1975-2000 yılları arasında teknolojinin gelişimine göre içeriği yenilenen “Evrak İmparatorluğundan Kent Folkloru”<sup>5</sup> adlı kitaplarında ofis çalışanlarının yaptığı folklorik işi sırasıyla “faks yoluyla folklor”, “beyaz yakalı folklor”, “bürokrasi folkloru”, “ofis fotokopi makinesi folkloru” şeklinde ifadelerle tanımlamışlardır (Frank 2011: 8-9). Ancak devam eden süreçte söz konusu folklor materyalinin oluşumunda kişisel bilgisayar ve internet etkili olmaya başlamıştır.

Türkçede “genel ağ” anlamına gelen internet terimi, İngilizce “international” (uluslararası) ve network (ağ-şebeke) kelimelerinin birleşimiyle oluşmuştur (Akalin vd. 2008: 178). İletişim ağı olan internet, dünya çapında birçok bilgisayar sisteminin birbirine bağlı olduğu bir sistemdir ve zamanın en küçük birimi içerisinde büyümeye devam eder. Eldeki bilginin depolanması, muhafazası ve paylaşımına yönelik bir teknoloji olan internet vasıtasıyla istenilen bilgiye kolay, hızlı, güvenli ve ucuz bir şekilde ulaşmak mümkündür. İstihbari, askeri ve akademik bir araç, bir yayın organı olarak tasarlanan internet, kullanım alanının genişlemesiyle aynı zamanda folklorik bir ortam hâline gelmiştir. Onu en gözde iletişim aracı yapan sebepler zinciri arasında eş zamanlı gerçekleştirilebildiği gönderme, alma, üretme, tüketme, yazma ve okuma yetenekleri bulunmaktadır (Bronner 2009: 25-29). Uydu teknolojisi ve akıllı cep telefonları aracılığıyla neredeyse dünyanın her yerinde kullanılır hâle gelen internet böylece kablounun ve masüstü bilgisayarın sınırlayıcı etki alanından kurtulmuş oldu. Sahip olduğu çoklu iletişim ortamı 21. yüzyıla gelindiğinde ona günlük hayatın vazgeçilmez bir unsuru olma niteliği kazandırdı.

Bir zamanlar ofiste ayrı ayrı işlevleri olan makine ya da aletlerin tamamen bilgisayar teknolojisi çatısı altında toplanması görsele dayalı paylaşımların üretimini kolaylaştırmıştır. Sanal ortamda hazırlanan şakalar, şehir efsaneleri, üzerinde oynanmış veya yeniden üretilmiş dijital fotoğraflar, resimler; sahte veya çarpıtılmış haberler, basın bültenleri, işyeri zabıtları, belgeler, şarkılar, şiirler, filmler, reklamlar, animasyonlar, posterler; hareketli veya hareketsiz karikatürler, filmlerden veya animasyonlardan alınan kesitler; sırf mizah yapmak amacıyla hazırlanmış videolar, ses kayıtları ve gösteriler bilgisayar teknolojisinden biraz anlayan herkesin üretebildiği materyallerdir. Sanal ortamda oluşan bu kültür, 21. yüzyılda yalnızca kentli halkın ürettiği ve tükettiği bir kültür değil, kırsal kesimden kente bilgisayar teknolojisini kullanabilen herkesin kültürüdür. Kültürün sanal ortama geçmesi demek elektronikleşmesi anlamına

<sup>2</sup> Bu tespit, fotokopi makinasının revaçta olduğu, ofiste kullanılan diğer iletişim ve üretim araçlarının icat edilmediği dönem için geçerlidir.

<sup>3</sup> Xerox, yazıcı anlamına gelmektedir.

<sup>4</sup> *Traditional Humor from the Fax Machine: All of a Kind*

<sup>5</sup> *Urban Folklore from the Paperwork Empire*

gelmektedir. Öyle ki bu yeni kültürleşme sürecinde her şey elektronik cihazlarla elde edilmekte, depolanmakta ve paylaşılmaktadır. Dolayısıyla sanal ortamda oluşan bu kültür “newslore”, “net-lore”, e-folklore gibi terimlerle karşılanmaktadır. Biz bu hususta kapsayıcı yönünü dikkate alarak “e-folklor” terimini tercih etmekteyiz (bk. Güvenç 2014).

### Görsel Mizah Kültürü

Ses, söz, sembol, işaret, resim insana özgü iletişim mekanizmasının önemli parçalarıken her dönemin teknolojisi, hayatın neredeyse her alanında kendisine ait bir etki alanı oluşturdu. Sözün yazıya, okun mermiye, atın otomobile yerini ya da daha açık bir ifadeyle kullanım yoğunluğunu bıraktığı gibi sanat dünyasında da benzeri yer değişimleri yaşandı. Toplum yaşamında egemen olmaya başlayan teknolojik endüstri, yazıya dair birçok şeye ilginin azalmasına sebebiyet vermiştir. Çağın hızlı yaşamına alışan insan, aceleci, sabırsız, çabuk bıkan bir yapıya büründüğü için fazla vakit alan uzun okuma eylemlerinden kaçınmaya başlamıştır. Bu süreçte sözün ve okumanın yerini büyük ölçüde imajla anlatım almıştır (Turani 2011: 109). Uzun yazılı anlatımlardan ibaret romanlara alternatif olarak resmin hâkim olduğu, yazının arka planda kaldığı fotoromanlar<sup>6</sup> ve çizgi romanlar<sup>7</sup> bu hususta örnek verilebilir. *Kahramanlık* çizgi romanlarının büyük ilgi görmesi yayıncıları roman türünü de çizgi roman formuna dönüştürüp pazarlamaya sevk etti. Bugün klasik olarak nitelenen birçok romanın çizgi roman formu mevcuttur, hatta çok satan ya da popüleritesi olan romanlar da dönüştürülmektedir. Dolayısıyla imajla anlatım teknolojiyle birlikte yalnızca ressam ve heykeltıraşların görevi olmaktan çıkmıştır. İmaj, artık fotoğrafın, filmin ve fotoğrafı, deseni ya da çizgiyi hareket eder hale getirebilen bilgisayarın ilgi alanına girmiştir (Turani 2011: 109). Herhangi bir görüntünün hareket eder hâle getirilebilmesi, bilgisayar vasıtasıyla görüntü üzerinde her tür manipülasyonun yapılabileceği anlamına gelir ki bu ve buna benzer uygulamaların temeli aslında fotoğraf ve fotoğrafçılığın tarihiyle yaşıttır. Burada üzerinde durulması gereken husus, insanın yüzyıllarca emek vererek gerçeğe en yakın görüntüyü kâğıt veya benzeri bir düzlem üzerinde elde etmeyi başardıktan sonra neden yakaladığı gerçeği deforme etmeye çalıştığıdır. Bu konuda akla ilk gelen yanıt, gerçeğin birilerinin hoşuna gitmeyen içeriğe sahip olmasıdır. Ancak diğer taraftan ister amatör, ister profesyonel olsun fotoğrafçılıkla uğraşan herkes çektiği fotoğrafı farklı amaçlar uğruna dikkat çekici kılmak, fotoğraftaki bir bölümü ya da ayrıntıyı ön plana çıkarmak, fotoğraftaki gerçeği değiştirmek veya saptırmak, fotoğrafın içeriğinden hareketle başka konulara temas etmek için çeşitli yöntemlere başvurur. Uygulanan

<sup>6</sup> Ortaya çıktığı dönemin popüler türleri olan melodram, tefrika, duygusal roman, sineromanın (sinema için kaleme alınan roman) bir uzantısıdır. İçinde bir roman metnini ve profesyonel oyuncuların bu metindeki önemli motiflere göre sergiledikleri pozların fotoğraflarını içeren anlatı dizisidir. İkinci Dünya Savaşı sonrasında 1947’de İtalya’da Stefano Reda ve Damiano Damiani tarafından çizgi roman tekniği kullanılarak ilk fotoroman hazırlanmıştır (Büyük Larousse 1986: 4225).

<sup>7</sup> Kahramanların ya da yazarın duyguları, düşünceleri ve konuşmalarının baloncuk vb. özel alanlarda verildiği, kurgunun ardışık çizgi resimlerle sunulduğu bir anlatı türüdür. İlk örneği 18. yüzyılda William Hogarth tarafından verilmiştir. Hogarth söz konusu ilk örneklerde olayların gülünç ve çelişkili tarafını abartılı çizgilerle anlatmıştır (Cantek 2012: 32).

yöntemler fotoğrafçılığın ortaya çıktığı günden bugüne kadar geçen süreçte edinilen tecrübelerle keşfedildi ve geliştirildi. Bir başka ifadeyle karanlık odadan fotoğraf programcılığına uzanan zaman diliminde karanlık oda hilelerinin yerini program hileleri aldı. Fotoğraf üzerinde düzenleme yapma ya da fotoğrafın kesilip parçalara ayrılarak düzenlenmesi işi ilk defa Victoria döneminde (1837-1901) yapıldı. Perspektifin önündeki gerçeği tuzla buz eden bu teknik I. Dünya Savaşı sonrası Almanya ve Rusya’da fotomontaj adını aldı (Warner Marien 2015: 157). Uyuma ve mükemmelliğe dair bütün dikkatleri yerle bir eden fotomontaj tekniğinde önemli olan, üretilen resim aracılığıyla verilmek istenen mesajı etkili bir şekilde sunmaktır. Devam eden süreçte bu akımı başka akımlar takip etti. Fotoğraftaki gerçeğin manipüle edilmesi işi diğer akımların hepsinde ön planda tutuldu. Çünkü değişen sosyal, kültürel, ekonomik, dinsel, siyasal ve teknolojik şartlarla birlikte anlatılacak, saptırılacak, propagandası veya reklamı yapılacak, eleştirilecek çok şey vardı. Bunun çabuk yayılan, hafızalarda daha uzun süre kalan, eğlenceli ve anlamak için okumak gibi vakit ayrılması gereken bir eyleme ihtiyaç duymayan en etkili yolu resim/fotoğraftı. Fotomontaj, özellikle propaganda amacıyla kullanılıyordu. Ancak oluşturulan resimler büyük oranda propagandası yapılan düşüncenin karşısındaki gücün veya güçlerin aşağılanarak komik duruma düşürülmelerini anlatıyordu. Sözelimi Almanya’da kadınların oy verme hakkını kazanmaları ve ilk politikacı kadınların meclise girmeleri üzerine Hannah Höch 1919’da *Dada Panaroma* adlı fotomontaj çalışmasını yayınladı. Çalışmada kadınların karşısındaki o devrin güçleri çeşitli fotomontaj hileleriyle karikatürize edilmişlerdir (Clark 2011: 37-41). Vladimir Mayakovsky ise 1923’te sevgilisine yazdığı bir şiir için illüstrasyon görevi yüklenecek bir fotomontaj çalışması yaptı (Farthing 2014: 404).<sup>8</sup> Dada akımının<sup>9</sup> önemli temsilcilerinden ressam Raoul Hausmann ise sol kanadın siyasi gündemini, editörlüğünü yaptığı “Der Dada” (1919-1920) dergisiyle tutuyordu. Dergi fotomontajlar, hicivli karikatürler ve sahte fotoğraflarla doluydu. Hausmann, 1918’den itibaren yapmaya başladığı hiciv içerikli fotomontajlarla burjuva toplumunun gelenek ve değerlerini eleştiriyordu (Farthing 2014: 412). Böylece ele aldığı konuları dikkat çeken yönleriyle, abartarak ya da çarpıtarak mizahi forma dönüştüren, iğneleyici tarafı ağır basan ve resimli eleştiriye temele alan, karikatüre<sup>10</sup> alternatif olacak, yeni bir tür ilk örneklerini vermeye başladı. Teknoloji yoluyla elde edilen görsele dayalı resim sanatları, yine teknolojinin gelişimine göre değişim ve dönüşüme uğrayarak günümüze kadar devam etmiştir.

<sup>8</sup> Şiirin orijinal adı Pro eto: Ei imne (Bunun hakkında: Onun ve benim için). İllüstrasyon çalışmasında söz konusu çiftin ilişkisinin alışılmadık doğasına göndermeler yapılmıştır (Farthing 2014: 404).

<sup>9</sup> 1960’larda “Yeni Dada” akımıyla birlikte kolaja, hazır nesnelerin kullanımına, rastlantısal işlemlere ve kural dışı performanslara başvuran sanatçılar, böylelikle belli başlı sanatsal akımlara meydan okumuşlardır (Melick 2015: 90). Bu akım fotoğrafçılık alanında ezberin bozan bir özelliğe sahiptir.

<sup>10</sup> Eğer tarih öncesi çağlarda mağara duvarına, taş veya vazo üzerine yapılmış resimler (Bunlar anlattıkları konular itibarıyla dikkatli irdelenmelidir. Öyle ki birçoğu büyüsel içerikli olabilir.) tasnif dışı bırakılırsa karikatürün ilk örneklerine Ortaçağ Avrupa’sında rastlanır. Bunlar genellikle dinsel içerikli çizimler veya görsel ürünlerdir. Bilhassa kiliselerde rastlanan örneklerin içeriği şeytandır. Önceleri şeytanın korkunçluğu söz konusu görsellerle sergilenirken sonraları şeytan gülünç hâle getirilerek bir alay öğesine dönüştürülmüştür (Topuz 1997: 25).



1950’lerde özellikle resim ve heykeli merkeze alarak hedef kitlesini gençlerden seçen “pop-art” akımı patlak verdi. Pop terimini popüler kültürün görsel tasviri olarak tanımlayan eleştirmen Lawrence Alloway, çok farklı amaçlarla kullanılacak ilk pop-art örneğini verdi. Bu akımı destekleyen sanatçılar pop-artı gelip geçici, kolayca unutilan, düşük maliyetli, toplu üretilen, gençliğe yönelik, esprili, çekici, hileli, göz alıcı büyük iş nitelermeleriyle tarif ettiler (Melick 2015: 76). 1960’lara gelindiğinde sanatçılar, hareketli görüntülerin yavaşlatılmasıyla durağan ve hareketli görüntü arasındaki sınırı keşfettiler. Özellikle fotoğraf ve video teknolojisindeki dijital imkânların gelişmesine bağlı olarak hareketli resimlerden durağan pozlar almak ya da yakalamak daha da ilgi çekici ve keyifli bir hâl aldı. Görsel temelli bilgisayar programcılığı sayesinde bir yandan durağan resimler hareketlendirilirken bir yandan da hareketli resimler hareketsiz hâle getirilmeye, bunların üzerinde çeşitli düzenlemeler yapılmaya başlandı (Warner Marien 2015: 202). 1967’de Sony şirketi pille çalışan kompakt video kayıt cihazını, daha sonra da evde videokaset kaydı yapan Betamax’ı piyasaya sürdü (Melick 2015: 46). Böylece fotoğraf ya da resme dayalı çalışmalar laboratuvar ortamından ev ortamına geçiş yaptı. Bu, artık amatörlerin de görsel üzerinde rahatlıkla oynayabilecekleri anlamına geliyordu. 1970’lerde “Dijital Durağan ve Hareketli Görüntü” kamerasının icadıyla “dijital fotoğrafçılık” dönemine geçildi. Bu dönemle birlikte ortaya çıkan bir başka uygulama alanı ise “dijital sanat” oldu. Harold Cohen’in icat ettiği “Aaron” adlı çizim programı, bu alanda bir dönüm noktasıdır. Bilgisayar programları vasıtasıyla işlem gören fotoğraflara, internet için yapılmış sanat çalışmalarına dijital sanat örneği denmeye başladı (Farthing 2014: 548).

Dijital fotoğrafçılık önceleri kusursuz yalanlar uydurulabileceği hususunda endişe yaratsa da zamanla hem medyanın hem de teknolojiyle uzaktan yakından ilgilenen herkesin farklı amaçlarla başvurduğu bir araç konumuna geldi (Warner Marien 2015: 205). Diğer taraftan kusursuz yalanlar konusunda endişe edenlerin yardımına yine teknoloji yetişti. Fotoğrafçılık hilelerini tespit eden programlar sayesinde duyulan endişeler ortadan kalktı. Hatta bu sorun, fotoğrafçılıkla ilgili çeşitli uzmanlık alanlarının ve iş kollarının ortaya çıkmasına önyak oldu.

1982’de “National Geographic” dergisi Gize’deki Mısır piramitlerinin yatay formda çekilmiş bir fotoğrafını kapak resmi yaptı. Manzara geniş olduğu için odaktaki iki piramit yatay formda fotoğraflanabilmişti. Dergi editörleri bu geniş resmi dikey formdaki kapağa sığdırmak için iki piramidi bilgisayar programı yardımıyla birbirilerine yakınlaştırdılar. Dergi, değişiklik konusunda okura herhangi bir bilgi vermeden yayımlandı. Ancak dikkatli okurların gözünden kaçmayan bu ayrıntı çok tartışıldı. Bu olay sosyal gözlemciler tarafından dijital fotoğrafçılığın başlangıcı olarak kabul edildi (Warner Marien 2015: 205). Bilgisayar teknolojisi yaygın bir şekilde kullanılmaya başlandığında kültürün ve iletişimin merkezinde yalnızca kelimeler vardı. Grafik ara yüzü işletim sistemlerine sahip bilgisayarların üretilmesiyle birlikte imgeler, grafikler, sesler, videolar, animasyonlar, görsel ve hareketli resimler ve benzeri formlar yeni çoklu medya ortamının en gözde öğelerine dönüştü (Çakır 2014: 207). İnternetin sivil kullanıma açılması, çoklu medya ortamına ait ürünlerin küresel ortamda paylaşımını hızlandı ve yaygınlaştırdı. İnternet ortamında çalışmayı seven sanatçılar Hollandalı Joan Heemskerk ve Belçikalı Dirk Paesmans 1990’larda “Jodi sanat koleksiyonu”nu

oluşturdular. Sanatçılara ait “http://globalmove.us/” ve “http://g33con.com/” adresleri eserleri yazılım endüstrisinden kapitalizme birçok şeyi eleştiren komik animasyonlar ve benzeri öğelerle gerilla sanatı örneği olarak gösterildi (Farthing 2014: 549).

Walter Ong, sözel anlatımın elektroniğe dönüşmesiyle birlikte kelimenin mekânla olan bağının güçlendiğini söyler (Ong 2007: 160). Elektronik ortamdan önce sözlü anlatım ancak yüz yüze iletişim ile mümkündü, elektronik ortamlarla birlikte bu zorunluluk ortadan kalktı. Kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması bilginin elektronikleşmesi sürecini hızlandırdı. Teknolojinin sunduğu çoklu iletişim ortamı ve bilginin bu iletişim ortamına göre şekillenmesi (burada kastedilen bilginin ses ve hareketli ya da hareketsiz görüntü formunda depolanabilmesi ve aktarılabilmesidir) Ong’un deyiimiyle insanlığı ikincil sözlü kültür çağına sokmuştur (Ong 2007: 160). Bu çağda metin, görüntü, ses gibi iletişim biçimlerinin bir arada kullanıldığı, adına sınırsız metin (hypertext) adı verilen yeni bir okuma-yazma teknolojisi ortaya çıkmıştır. Sınırsız metnin yayılma alanı ise internettir (Ayata 2005: 147). Temelinde görüntünün ve sesin yer aldığı bu yeni iletişim şekli, insan düşünce sistemini ve davranış şekillerini değiştirmiştir. Sanal iletişimin maddi olmayan (tüm duyulara açık olmayan), sığ, sınırlı görünümlü (karşınızdaki kişinin istediği kadar ayrıntı görürsünüz) ve samimiyetsiz ortamı iletişim sırasında insanların samimiyetsiz, güvensiz, saldırgan davranışlar sergilemelerine neden olmuştur. Hatta bu olumsuz özellikler ekseninde hareket eden klavye başındaki bireyin ruh hâlini tarif etmek amacıyla “klavyenin arkasına saklanmak”, “klavye kahramanlığı yapmak”, “klavye cambazı”, “klavye delikanlısı”, “klavye fedaisi” gibi deyimler türemiştir.

Elektronik mektup yoluyla başlayan güldürmeye, şaşırtmaya, kandırmaya ve korkutmaya dayalı materyallerin paylaşımı işi, sosyal ağlar, forum siteleri, sözlükler ve blog siteleriyle yaygınlaşarak günlük hayatın vazgeçilmez parçası hâline geldi. Yapılan paylaşımlar ancak görsel yolla algılanabileceği için paylaşmak üzere hazırlanan materyallerde görüntünün tasarımı ayrı bir öneme sahiptir. Çünkü bireyi güldürecek, şaşırtacak, kandıracak veya korkutacak unsur(lar) görüntüde yer alır. Yazı bu iletişim mekanizmasında ikincil derecede, görüntüyü destekleyici bir işleve sahiptir. Diğer taraftan güldürme, şaşırtma, kandırma ve korkutma dürtülerinin arkasında yatan tek neden mizah yapma isteğidir. Bu eylemler ise mizah yapma yeteneği gerektiren şaka veya espri yapma ya da dalga geçme teknikleriyle yapılırlar. Yukarıda değinildiği üzere fotoğrafta ya da resim üzerinde yapılan Victoria dönemindeki ilk düzenlemeden günümüze kadar geçen zaman zarfında görüntü genellikle mizahi formlarda sunulmuştur. Bugün ise bir zamanların mizahi öğeler içeren anlatı türlerinin birçoğu görsellerle yeniden dizayn edilerek sunulmaktadır. Örneğin sözlü geleneğin yaygın bir şekilde kullanılan mizahi türlerinden fıkra bile günümüzde görsel formda paylaşılmaktadır. İnsanlar bugün, dost sohbetlerinin fıkra safhasına geçişini haber veren “Dur sana bir fıkra anlatayım”, “aklıma bir fıkra geldi”, “geçenlerde bir fıkra duydum” vb. klişe sözleri yerine artık “gönderdiğim/paylaştığım yazıyı okudun mu?”, “gönderdiğim/paylaştığım resme baktın mı?”, “şunu gördün mü?” vb. sözler söyleyerek mizahı paylaşır oldu. Aynı şekilde mitoloji, masal, efsane, bilmece, halk şiiri, atasözü, deyim gibi halk edebiyatı mahsullerinin çoklu iletişim ortamı için tasarlanmış formlarına sanal âlemde fazlasıyla rastlamak mümkündür.

Görsel materyalin laboratuvar ortamına ihtiyaç duyulmadan manipüle edilmesi işleminin iş veya ev ortamında yapılmaya başlanmasıyla birlikte grafik tabanlı programlarla hazırlanan görseller sanal ortamda paylaşılmaya başlandı. Bir zamanlar fotokopi makinasıyla, yazıcıyla ya da faksla hazırlanan materyalin yeni nesli olan bu görseller, teknolojinin gelişmesiyle bir yandan daha kolay hazırlanabilirken diğer taraftan daha hızlı paylaşıldı. Bu etkileşim en iyi iletişim şekli olan mizahın da sanallaşmasını sağladı. Sözlü mizahtan yazılı mizaha, oradan da elektronik ve dijital mizaha ya da ikinci sözlü kültür ortamı mizahına geçişin sanılandan daha hızlı gerçekleştiğini belirten Nebi Özdemir'e göre internet ortamında geleneksel mizaha alternatif olarak farklı bir mizah türü veya kültürü gelişmeye yüz tuttu (Özdemir 2008: 310). Görsel dayalı elektronik mizah zamanla o kadar etkili oldu ki bu materyaller propaganda, reklam, eleştiri gibi amaçlar için kullanılmaya başlandı. Üstelik sınırsız bilginin yer aldığı internet ortamında istenilen bilgiye ya da görsel ulaşmak anlık bir durum hâline geldi. Görsel ileti materyalinin yapımında kullanılacak malzemenin temini hususunda tasarımcı uluslararası sınırsız bir donanıma sahip oldu.

Günümüzde eğlendirmek amacıyla hazırlanan elektronik görsellere “caps” denmektedir. “Yakalamak” anlamına gelen ve İngilizce “capture” kelimesinden türeyen bu terim, ilk başlarda kullanıcıların internette indirmek istedikleri filmler hakkında bilgi edindikleri fotoğrafları tanımlamak için kullandıkları kelimedir. Filmlerin önemli sahnelerinden alınan fotoğraflar paylaşım sitesinde ilgili yere konulur ve böylece kullanıcının filmde elde edilmiş örnek kesitler aracılığıyla, kısmen de olsa, film hakkında bilgi edinmesi sağlanırdı. Burada “yakalamak” ifadesiyle kastedilmek istenen, hareketli görüntüden arzu edilen sahneye ait bir karenin elde edilmesidir. Bu uygulama zamanla yakalanan fotoğrafların güldürü öğeleri içeren formlara dönüştürülmesiyle, orijinal veya üzerinde oynanmış fotolara uygun yazılar eklenmesiyle eğlendirmeye yönelik mizahi bir anlatım türüne dönüştü. Eğlenmek amacıyla üretilen bu görseller önceleri filmlerden veya videolardan elde edilirken, sonraları evrendeki bütün görseller “caps”ın malzemesi olarak kullanılmaya başlandı. Anlamı, kullanım alanı ve işlevi genişleyen bu tür, günümüzde mesaj içeren her çeşit sosyal iletişim görselinin genel adı oldu. Fotoğrafa müdahale edilmesi işi aslında daha önce de değinildiği üzere fotoğrafçılık tarihiyle başladı. Fotoğrafın manipülasyona uğratılmasına genel ifadesiyle fotomontaj adı verilmektedir. Dolayısıyla “caps” adı verilen mizahi resim yapma işi de bir nevi fotomontajdır ancak “caps”da hazırlanan resmin yazıyla desteklenmesi mevzubahistir. Yakalanan fotoğraf herhangi bir resim editör programına yapıştırılır ve böylece söz konusu fotoğraf üzerinde istenildiği gibi düzenleme yapılabilir. Fotoğraf üzerinde düzenleme yapıldıktan sonra oluşturulan resme uygun bir alt yazı kırmızı bir şeride yerleştirildikten sonra “caps” hazırlanmış olur. Bununla birlikte anlatılmak veya iletilmek istenen mesajın boyutuna göre hazırlanan materyaldeki resim sayısı değişebilir. Eğlendirmek, ideolojik herhangi bir düşünceyi aktarmak, reklam yapmak, dolandırmak, kandırmak, korkutmak amaçlarıyla hazırlanan bu elektronik görsellere “caps” yani Türkçe telaffuzuyla “kaps” adı verilmektedir.

Bu resimleri anlayabilmek için resmi hazırlayan kişinin kültür düzeyine ait çeşitli kodları iyi bilmek lazımdır. Bu görsellerin cep telefonunda veya bilgisayarda, tabir yerinde olursa, ayaküstü hazırlanabilir bir özelliğe sahip olması, bunların kullanım

sıklığını artırmıştır. Sanal âlemde yediden yetmişe herkesin ilgi alınma göre mizahi görsel bulunabilir. Çünkü bunları yediden yetmişe bilgisayar ya da cep telefonu kullanmayı bilen herkes hazırlayabilmektedir. Elde edilen görseller tasarlanan kurguya göre yeniden şekillendirilebilirler. Yani görseller üzerinde oynanabilir. Bununla birlikte görselin aslına dokunulmadan da resim üretilebilir. Daha açık bir ifadeyle caps yapılırken ya elde edilen resme uygun bir metin seçilir/oluşturulur<sup>11</sup> ya da eldeki herhangi bir metne ya da tasarlanan düşünceye uygun bir resim bulunur.

Diğer taraftan görsellerde kullanılan anlatım teknikleri şöyle sıralanabilir:

Örnek gösterme, durumun ifadesi (kişinin fiziksel ya da psikolojik hâli), yakalanan resimdeki görüntüye uygun bir replik uydurma, gerçekte olana dikkat çekme ve karşılaştırma (tezat olanın gözler önüne serilmesi).

Tamamen mizah yapmak amacıyla hazırlanan bu sosyal iletişim materyallerinde aynı zamanda metinlerarası<sup>12</sup>, dolayısıyla göstergelerarası<sup>13</sup> ilişkiler de söz konusudur. Çünkü yeni fotoğraflar ya da resimler oluşturulurken başka görsellerden yararlanılmaktadır. Aynı durum yeni görsellere eklenen metinler için de geçerlidir.

### Sonuç

Halkın yönlendirdiği sosyal medya artık geleneksel basından daha güçlü bir konuma gelmiştir. Çünkü herkesin elinde bütün dünya ile iletişim kuracağı bir araç mevcuttur. “Caps” adı verilen görsel iletişim materyalleri aracılığıyla internet kullanıcıları duygu ve düşüncelerini mizahi yolla anlatma şansına sahiptir. Son yıllarda değer kazanarak mizah kültürünün önemli bir parçası hâline gelen görsel iletişim materyalleri, içerikleri itibarıyla yaratıldıkları dönemin sosyal, siyasal, kültürel, dinsel, ekonomik yapısını yansıtır. Daha açık bir ifadeyle mizahi de olsalar birer kültür, tarih ve sosyoloji vesikalarıdır. Bu görsellerde genellikle abartı, alay, yalan, ironi, tezat kullanılarak mizah yapıldığı dikkat çeker. Görsel ile metnin birleştiği bu anlatıların kaynağı halktır. Bütün bunlar aynı zamanda toplumun mizah anlayışının nasıl olduğunu açıkça gözler önüne sermektedir.

Diğer taraftan “caps” adı verilen resimli mizah kültürünün yaygınlaşması geleneksel bir anlatı türü olan ve mizahi yönü ağır basan fıkranın sözlü gelenekteki anlatım yoğunluğunu azaltmaktadır. Sohbetlerde bir araya gelen insanlar fıkranın anlatmak yerine internet ortamında karşılaştıkları resimleri birbirlerine göstermekte veya paylaşmaktadırlar. Fıkranın eğlendirme ve iletişim kurma işlevini elektronik ortamda “caps”lar yüklenmiştir. Öyle ki yalnızca sanal ortamda değil, somut ortamda yani insanların bir araya geldikleri sohbetlerde bile bireyler akıllı telefonlarından “caps”lar göstererek sohbet etmektedirler.

<sup>11</sup> Burada seçilir ifadesiyle, insanlığa mal olmuş bir metin ima edilmektedir.

<sup>12</sup> Birden çok metin arasındaki ortak birliktelik ilişkisidir. Başka bir ifadeyle bir metnin başka bir metindeki somut varlığıdır (Aktulum 2007: 83).

<sup>13</sup> En az iki gösterge dizesi (resim, müzik, yazı) arasındaki alışveriş işleminin değişik gösterge sistemlerine ait yapıtlar arasındaki açık-kapalı ilişkilerdir (Aktulum 2011: 436).

**Kaynaklar**

- AKALIN, Şükrü Halûk ve diğer. (2008). *Bilgisayar Terimleri Karşılıklar Kılavuzu*, Ankara, Türk Dil Kurumu Yayınları.
- AKTULUM, Kubilay (2007). *Metinlerarası İlişkiler*, İstanbul, Öteki Yayınevi.
- AKTULUM, Kubilay (2011). *Metinlerarasılık / Göstergelerarasılık*, Ankara, Kanguru Yayınları.
- ASSMANN, Jan (2001). *Kültürel Bellek Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik*, Çev. Ayşe Tekin, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- AYATA, Canan Şenöz (2005). *Metindilbilim ve Türkçe*, İstanbul, Multilingual.
- BRONNER, Simon J. (2009). "Digitizing and Virtualizing Folklore", *Folklore and the Internet Vernacular Expression in a Digital World*, (ed. Trevor J. Blank), Utah: Utah State University Press, 21-66.
- Büyük Larousse* (1986). Milliyet Gazetecilik A.Ş.
- CANTEK, Levent (2012). *Türkiye'de Çizgi Roman*, İstanbul, İletişim Yayınları.
- ÇAKIR, Mukadder (2014). *Görsel Kültür ve Küresel Kitle Kültürü*, Ankara, Ütopya Yayınevi.
- CLARK, Toby (2011). *Sanat ve Propaganda Kitle Kültürü Çağında Politik İmge*, Çev. Esin Hoşsucu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- DOĞAN, D. Mehmet (2008). *Doğan Büyük Türkçe Sözlük*. İstanbul, Pınar Yayınları.
- DUNDES, Alan (1980). "Who Are The Folk", *Interpreting Folklore*, Indiana University Press, 1-19.
- DUNDES, Alan-Carl R. Pagter (1978), *Work Hard And You Shall Be Rewarded: Urban Folklore from the Paperwork Empire*, Detroit: Wayne State University Press.
- FARTHING, Stephen (2014). *Sanatın Tüm Öyküsü*, Çev.: Gizem Aldoğan-Firdevs Candil Çulcu, İstanbul, Hayalperest Yayınevi.
- FAULMANN, Carl (2005). *Yazı Kitabı Tüm Yerkürenin, Tüm Zamanların Yazı Göstergeleri ve Alfabeleri*, Çev. İtir Arda, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- FRANK, Russel (2011). *Newslore*, Jackson: University Press of Mississippi.
- GOODY, Jack (2013). *Yazılı ve Sözel Arasındaki Etkileşim Okur-Yazarlık, Aile, Kültür ve Devlet Üzerine İncelemeler*, Çev. Osman Bulut, İstanbul, Pinhan Yayıncılık.
- GÜVENÇ, Ahmet Özgür (2014). "İnternet Folkloru Üzerine Önerilen Bir Terim: E-Folklor", *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 2014, 18 (2): 31-46.
- MELİCK, Tom (2015). *Tarih Boyunca Sanat*, Çev.: Dilek Şendil-Süreyya Evren, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- ONG, Walter J. (2007). *Sözlü ve Yazılı Kültür Sözü'nün Teknolojileşmesi*, Çev. Sema Postacıoğlu Banon, İstanbul, Metis Yayınları.
- ÖZDEMİR, Nebi (2008). *Medya Kültür ve Edebiyat*. Ankara, Geleneksel Yayınları.
- PRESTON, Michael J. (1974). "Xerox-Lore", *Keystone Folklore* XIX, 11-27.
- PRESTON, Michael J. (1994). "Traditional Humor from the Fax Machine: All of a Kind", *Western Folklore* 53, 147-169.

- TOPUZ, Hıfzı (1997). *Başlangıcından Bugüne Dünya Karikatürü*, İstanbul, İnkılâp Kitabevi.
- TURANİ, Adnan (2011). *Çağdaş Sanat Felsefesi*, İstanbul, Remzi Kitabevi.
- WARNER MARIEN, Mary (2015). *Fotoğrafçılığı Değiştiren 100 Fikir*, Çev. Göksu Şimşek, İstanbul, Literatür Yayınları.