İDİL

DÜZLEM DEĞİŞTİREN KARİKATÜR: SEMİH BALCIOĞLU'NUN OYUN KÂĞIDI TASARIMLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Açelya Betül GÖNÜLLÜ
Doç. Dr., Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, acelya.gonullu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9336-617X

Gönüllü, Açelya Betül. "Düzlem Değiştiren Karikatür: Semih Balcıoğlu'nun Oyun Kâğıdı Tasarımları Üzerine Bir Değerlendirme". idil, 90 (2022 Şubat): s. 141–161. doi: 10.7816/idil-11-90-01

ÖZ

Oyun kâğıtları, orijini Çin'e dayanan en eski oyun araçlarından biridir. Yüzyıllar boyunca çeşitli boyutlar, malzemeler, renkler, semboller ve figürler ile üretilmişlerdir. Oyun kâğıtlarını, tasarım özelliklerine göre genel olarak standart ve standart dışı olarak sınıflandırmak mümkündür. Standart oyun kâğıtları, sadece oyun oynamanın bir aracıdır. Standart dışı oyun kâğıtları ise oynanmaktan ziyade, görülmek üzere üretilmişlerdir. Oyun kâğıdının iki yüzeyinin de resimlemeye elverişli fiziksel bir yapıda olması, bu standart dışı kâğıtların ortaya çıkması için bir fırsat olmuştur. Oyun kâğıtları bu nedenle, bir tasarımcı için adeta minyatür bir tuvaldir ve konu yelpazesi oldukça geniştir. Bu anlamda oyun kâğıtları, tasarımcılar için olduğu kadar koleksiyonerler ve müzeler için de ilgi çekici niteliktedir. Bu çalışmanın amacı, çok çeşitli illüstratif konu içeriklerine sahip olan ve bir tasarım nesnesi olarak üretilen oyun kâğıtlarının varlığına dikkat çekmek; bu bağlamda, karikatür sanatçısı Semih Balcıoğlu'nun oyun kâğıdı tasarımlarını değerlendirmek ve önemini vurgulamaktır. Oyun kavramı, oyun kâğıtlarının coğrafi orijini, oyun kâğıdı çeşitlerinin neler olduğu konusu araştırma soruları olarak belirlenmiştir. Çalışmada, literatür tarama yöntemi kullanılmış; Balcıoğlu'nun tasarımları, tasarım ilkeleri ve yöntemlerine göre değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun kâğıdı, Semih Balcıoğlu, karikatür, tasarım, illüstrasyon

Makale Bilgisi:
Geliş: 19 Aralık 2021 *Düzeltme: 20 Ocak 2022* *Kabul: 15 Ocak 2022*

© 2022 idil. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.

Giriş

Bu çalışmanın literatür araştırmasında, özellikle uluslararası yazında, oyun kâğıtları hakkında önemli çalışmaların mevcut olduğu görülmüştür. Ancak araştırmaların büyük bir kısmı, kâğıtların ne zaman ve nerede ortaya çıktığı, nasıl bir coğrafi yayılım gösterdiği hakkındadır. Bu çalışmanın konusu olan oyun kâğıtlarının görsel tasarımlarının incelenmesi ve değerlendirilmesi üzerine bilimsel araştırmalar ise neredeyse yok denecek kadar azdır. Uluslararası literatürde, oyun kâğıtları hakkında en önemli çalışmalardan biri İslam sanatı tarihçisi Dr. Leo Aryeh Majer'in 1939 tarihli "Mamluk Playing Cards" adlı makalesidir. Makalesi ile aynı adı taşıyan 1971 tarihli Hollanda basımı kitabında yer alan fotoğrafların kullanımında; Orta ve İç Asya Türk sanatı ve kültürü alanında uluslararası çalışmaları bulunan Dr. Erol Nejat Diyarbekirli'nin katkı sağlamış olması önemlidir (Majer 1971:01). Majer'in makalesi, oyun kartlarının coğrafi yayılımı konusunda kabul gören teoriyi tümüyle değiştiren bir çalışma olmuştur. Daha sonra ise İslâm sanatı tarihçisi Dr. Richard Ettinghausen'in araştırması Majer'ı destekleyerek, Avrupa oyun kâğıtlarının İslam oyun kâğıtlarından türemiş olduğunu kesin olarak kanıtlamıştır. Arap edebiyatı araştırmacısı Dr. Kamal Abu-Deeb ile The International Playing-Card Society (IPCS)/Uluslararası Oyun Kâğıtları Derneği kurucu üyelerinden ve felsefe alanında eserler vermiş olan Dr. Michael Dummett, sanat tarihçisi Dr. Detlef Hoffmann (Mahir 2003:117) ve bir edebiyat araştırmacısı olan Samuel Weller Singer, oyun kâğıtları konusunda önde gelen diğer araştırmacılardandır. Basılı literatürle birlikte, The International Playing-Card Society (IPCS) ve The World of Playing Cards internet platformu, oyun kâğıtları hakkında hem görsel hem de yazılı içeriği ile bu çalışma için değerli bir kaynak olmuştur. Ulusal literatürde ise kaynaklar kısıtlıdır. En kapsamlı ve bu konuda neredeyse tek kaynak eser niteliğinde olan araştırma, 1985-1996 yılları arasında İstanbul Topkapı Sarayı Müzesi Kütüphanesi'nde görev yapmış olan Dr. Banu Mahir'in 2003 tarihli, "Topkapı Müzesi'ndeki Memluk İskambilleri" adlı çalışmasıdır. Ortadoğu ve İslam tarihi alanlarında çalışmaları bulunan Dr. Cengiz Tomar'ın da bu konuda çalışmaları mevcuttur. Karşılaştırmalı tiyatro alanında öncü çalışmaları olan Dr. Metin And ise Memluk kâğıtlarının tarihi önemine değindiği gibi, oyun kâğıtlarının kültürel öneminden ilk söz eden araştırmacılardan biridir (And 1986: 37). Bunun yanında, oyun kâğıdı görselliğini konu edinen az sayıdaki araştırmalardan biri ise tasarım alanında çalışan Dr. Elif Songür Dağ'ın mevcut olan bir çalışmasıdır.

Oyun ve Oyun Kâğıtları

Oyun; hayvanlar ile insanların, içgüdüsel doğaları gereği sergiledikleri ortak bir sosyal davranıştır. Bu anlamda insanlık tarihinde ilk olarak ne zaman bir oyunun icat edildiğini saptamak imkânsız görünmektedir. Ancak oyunun nesnesi olan oyuncaklar, arkeolojik bir buluntu olarak karşımıza çıktıklarında; oyunların ne kadar geçmişe tarihlenebildikleri ve oyuncakların aslında nasıl da değişmez olduklarını görmek mümkündür. Sadece arkeolojik buluntular değil, sanat eserlerinde canlandırılan oyun sahneleri de tarihten günümüze ışık tutar niteliktedir. Tüm bu eserler oyunun, toplumsal yaşamın ve insanlığın vazgeçilmez bir unsuru olduğunu vurgular. Oyun, sözlük anlamı ile dilimizde epey zengin bir anlama sahiptir. Hatta And, Türkçedeki anlamların başka dillere kıyasla ilginç olduğunu dile getirir (And 2016: 36). Oyun sözcüğü, Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre isim, spor adlandırması ve mecaz olmak üzere on farklı anlam taşımaktadır (TDK ty). Oyun, kavram ve kuram olarak; tarihçiler, pedagoglar ve daha başka alanlardaki araştırmacılar ve düşünürler tarafından ele alınmıştır. Örneğin, sanat felsefesi alanında daha çok şair kimliği ile tanınan Friedrich von Schiller, sanatın oyun kavramı ile olan ilişkisini kapsamlı olarak ele alan ilk filozoflardan olmuştur (Turan, 2019: 507) ve kuramını oyun içtepisi üzerine kurmuştur (Schiller 1990: 68-69). Oyunu toplumsal işlev unsuru olarak inceleyen Hollandalı tarihçi Johan Huzinga ise Homo Sapiens'e karşılık Homo Ludens'i (oyun oynayan insanı) önermiştir (Huzinga 2006: 13). Huizinga, bu önermesi ile aynı adı taşıyan ve ilerleyen yıllarda "oyun"un kaynak eseri niteliği kazanacak olan kitabını, 1938 yılında yayınlar. Huizinga'nın bu deneme eserinde, oyun kavramının Yunanca karşılıklarını, bu araştırmasında kendine kılavuz aldığını görürüz (Huzinga 2006: 51). Huizinga'nın etimolojik çözümlemesinden yararlanan Roger Caillois; 1958 yılında ilk baskısı Fransızca yayımlanan Man, Play and Games adlı eserinde; Agon, alea, mimicry ve ilinx olarak oyunları sınıflandırır (Caillois 2001: 36).

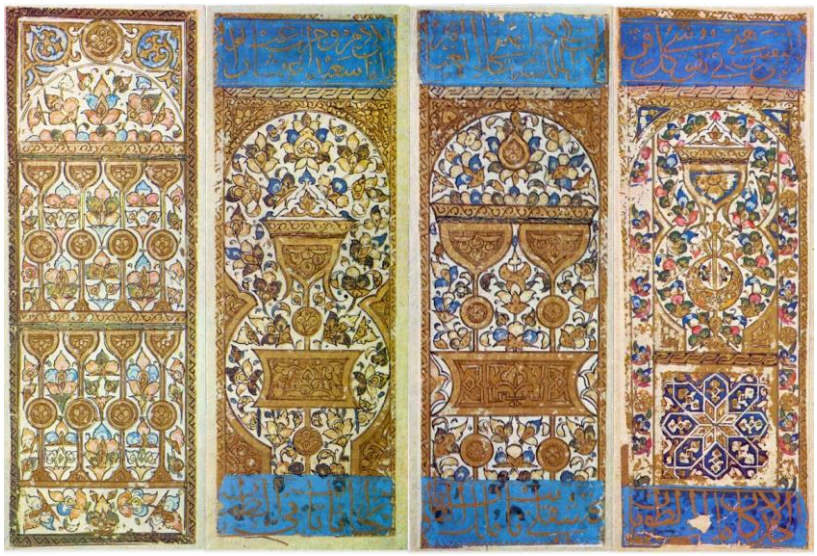
> Agon, yarışma, savaşma gerektiren oyunları kapsar; sporlarda olduğu gibi, vücut gücüne, ya da dama, satranç ve benzeri oyunlarda olduğu gibi, zeka gücüne dayanır. Alea kadere, talihe, rastlantıya dayananların bölümüdür; kumar oyunları, fal ve niyet oyunları bu kümeye girer. Mimicry; taklit, gösteri, maskaralık öğelerini kapsayan seyirlik oyunlardır: tiyatro, kukla gibi. Ilinx de insanın başını döndüren ve bu yoldan onu sevindiren, coşturan, ona ürpertili zevk taddıran eğlenceleri kapsar: salıncak, döner dolap, türlü karnaval coşkunlukları bu bölüme girer (Tekerek 2006: 55).

Oyun söz konusu olduğunda her zaman ciddiyet ve ciddiyetsizlik konusu da karşımıza çıkar. Huizinga'nın agon sınıfında bahsettiği atletizm gibi oyunlar; oyunsal nitelikleri eksiltilerek ciddi bir faaliyete dönüşmüştür. Aynı ciddiyetin satranç ve briç gibi bazı iskambil oyunlarında da gerçekleştiğini dile getirir Huizinga. Talih oyunu değil de taktiksel bir zekâ oyunu sayılan briç oynama esnasında, oyunda çocuk olma hissiyle akışa kapılma haline geçilemiyorsa [aynı sporda olduğu gibi], oyunun esas niteliğinin eksik kalacağını ifade eder (Huizinga 2006: 247-249). Nitekim, bu unsurdan yoksun olan satranç da 1924 yılından bu yana uluslararası federasyona sahip bir spor olarak sınıflandırılmaya başlanmıştır (FIDE ty). Bu durumda, briç de satranç gibi agon sınıfına geçerken, diğer iskambil oyunlarını alea sınıflandırmasında saymak mümkündür. İlk oyunun ne zaman ortaya çıktığına dair bir milat belirlemek imkânsız görünürken, oyun kâğıtları için yaklaşık bir milat belirlemek mümkün olabilir. Bu milat net olmamakla birlikte, baskı teknolojilerinin uzun gelişim süreci içindedir. Baskı teknolojilerinin uygulanmasına dair kanıtlar oldukça eski tarihlere dayanmaktadır. Baskı yöntemiyle yapılan resmin ilk örnekleri silindir mühürler ile yapılanlardır. Silindir mühür, kil gibi yumuşak bir yüzey üzerinde, kabartma (rölyef) resim oluşturmanın pratik bir yoludur. Silindir mühürlerin ilk olarak Sümer uygarlığı tarafından kullanıldığı düşünülmektedir. Bu mühürler, Mezopotamya ve çevresinde olmak üzere M.Ö. 3500-5000 tarihleri arasında üretilmiştir (Koçak, 1996: 4-5). Çin'de M.S.105 yılında kâğıdın icat edilmesinden sonra ilk baskı tekniklerinin Budist rahipler tarafından gerçekleştirildiği sanılmaktadır (Tanır 2017: 114). "M.S.165 yıllarında Konfüçyüs klasikleri, taşa oyulup fırça ile mürekkeplenerek kâğıtlara basılmıştır" (Becer 2015: 89). Ahşap baskı tekniği kullanılarak yapılmış ilk kitap örneklerden biri ise Çince yazılmış olan Elmas Sutra adlı eserdir. Elmas Sutra'nın üzerinde üretim tarihi yer almaktadır. Bu nedenle yapım yılı şüphe götürmez; 11 Mayıs 868 yılında Çin'de, Tang Hanedanı Xiantong döneminde yapılmıştır ve Budist bir anlatıyı konu edinir. Bu anlatıda ahşap baskı bir illüstrasyona da yer verilmiştir. Elmas Sutra, günümüzün kitap formunda değil, yaklaşık beş metre uzunluğunda bir tomar kitap formundadır (British Library, ty). Elmas Sutra'dan başka, Çin'in Turfan bölgesinde de benzer ahşap baskı yazılı ve resimli eserler bulunmuştur (Issıyev, ty). Bu baskı eserler ise Uygur Türklerini işaret etmektedir.[1] Elmas Sutra ve Turfan koleksiyonu içindeki baskı resimler, hatta daha da öncesi 2. yüzyıla ait Konfüçyüs eserleri, baskı resim tekniği ile ilintili olan oyun kâğıtlarının da bu kadar eskiye dayanıp dayanmadığını düşündürmektedir. Tomar, oyun kâğıtlarının en erken 7. yüzyılda Çin'de ortaya çıktığını belirtmiştir (Tomar 2002: 12). 11.Yüzyıla ait bir kaynakta Çin'de, M.S. 613-906 yılları arasındaki Tang Hanedanlığı döneminde yaşayan "Yang Tan-ien'in kâğıt oynamaya büyük değer verdiği" yazılı bilgiler arasındadır (Wintle, 2021). Ancak bu döneme dair henüz elimizde bir buluntu olmaması nedeni ile ilk oyun kâğıtlarının nasıl bir biçimde olduğu bilinmemektedir.

Orijini Çin olan oyun kâğıtlarının, Avrupa'dan dünyaya yayıldığı teorisi uzun yıllar boyunca kabul görmüştür. Ancak bu teorinin pek mümkün olmadığı açıktır. "Çünkü Avrupa'nın o dönemde Hindistan ve Çin ile doğrudan bir bağlantısı yoktur" (Mahir 2003: 117). Majer'in 1939'daki makalesinde, İstanbul Topkapı Sarayı Kütüphanesi'ndeki Memlûk destesinin 15. yüzyıla ait olduğunu belirtmesi ile birlikte bu teori geçerliliğini kaybetmiştir. Bunun yanında Ettinghausen, bir parçası Macar koleksiyoncu Edmund de Unger'in Keir Koleksiyonu'nda ve diğer benzer bir parçanın Kahire'deki İslam Sanatları Müzesi'nde bulunan İslam oyun kâğıdı örneklerinin 12. ve 13. yüzyıllara tarihlendiğini tespit etmiştir (Mahir 2003: 118). Böylece, oyun kâğıtlarının sanıldığı gibi Avrupa'dan dünyaya değil, İslam dünyasından Avrupa'ya taşındığı kesinlik kazanmıştır. Nitekim, Singer da 1816 tarihli kitabında; 15. yüzyılda yazılan bir kaynağa dayanarak oyun kâğıtlarının Almanya'da ilk olarak 1300 yıllarında görüldüğünü belirtir. Singer'ın Breitkopf'tan aktardığına göre, Nürnberg kentinde 1286-1299 yılları arasında kumar oynamak yasaklanmıştır ve bu yasak oyunlar listesinde kâğıt oyunları sayılmasa da 1380-1384 yılları arasında izin verilen oyunlar olarak bahsi geçmektedir (Singer 1816: 2). Bununla birlikte Johannes adında bir Alman keşişin 1472 tarihli Latince bir yazma eserinde iskambil kâğıtlarından bahsedilmektedir. 1379 Tarihli başka bir kaynakta ise İtalya'nın Viterbo kentinde 1379'da oyun kâğıtlarının tanıtıldığı ve bu oyuna da "naib" denildiği görülmektedir. Günümüzde hala İspanyolca'da iskambillere "naipes" denilmektedir. Memlûk oyun kâğıtlarında dört saraylısından birine de "naib" denilmektedir. Naib'in Avrupa kâğıtlarındaki karşılığı ise Kraliçe'dir. İtalyan ve İspanyol dillerinde naib ve naipes olan adlandırmaların, oyun kâğıtlarının Avrupa'dan önce İslam

[1] Issiyev'in aktardığına göre; 1902-1914 yıllarında Alman araştırmacılar A. Grunvedel and A. Leqoc tarafından, *Turfan Koleksiyonu* olarak anılan buluntular içindeki antik yazmaların 8.000'den fazlası Almanya'ya, 4.200 kadarı ise Rusya Bilimler Akademisi'nde incelenmek üzere Rusya'ya götürülmüştür. Almanya'da Kraliyet Prusya Bilimler Akademisi tarafından korunan bu eserler Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften/ Berlin-Brandenburg Bilimler ve Beşeri Bilimler Akademisi'nde *Turfanforschung/ Turfan Araştırmaları* adı altında incelenmektedir.

dünyasında bilinmesinin bir diğer kanıtı olduğu düşünülmektedir (And 1986: 34). Oyun kâğıtlarında dört farklı sembolden oluşan dörtlü takım sistemi (suit) kullanılmaktadır. Memlûk kâğıtlarında; kupa, sikke, kılıç ve çevgân (polo sopası) sembolleri kullanılmıştır. 14. Yüzyıl ve sonrasında Avrupa ülkelerinde ise bu semboller çeşitlenmiştir. Fransız ve İngiliz siteminde: Kalp (kupa), trefl (sinek), pik (maça) ve karo; Alman ve Orta Avrupa sisteminde: Kalp, çan, yaprak ve meşe palamudu; İtalyan ve İspanyol sisteminde: Kupa, kılıç, sikke ve sopa sembolleri kullanılmaktadır. Görüleceği gibi İtalyan ve İspanyol sistemi Memlûk sisteminin aynısıdır (And 1986: 34). Günümüzün oyun kâğıtlarında Fransız-İngiliz sistemi uluslararası kabul görmüştür. Bu dörtlü sistemin tarot kartlarında olduğu gibi, Avrupa toplumundaki dört kesimi temsil ettiği düşünülmektedir: Sopa'lar köylüleri, Kupa'lar din adamlarını, Kılıç'lar şövalyeler ve soyluları, Sikke'ler de tüccarlar ve zanaatkarları sembolize etmektedir. Bu dörtlü sistemin Avrupa'da Rönesans'ın dört erdemini yansıttığı da söylenmiştir: Sopa'lar metaneti, Kupa'lar inancı, Kılıç'lar adaleti, Sikke'ler de hayırseverliği simgelemektedir (Dummett 2003: 101). Günümüz oyun kâğıdı destesinde 52 kart ve 2 joker ile birlikte toplam 54 kart bulunmaktadır. İstanbul Topkapı Sarayı Müzesi'ndeki Memlûk oyun kâğıtları destesi eksiktir ve bugüne 48 kâğıt ulaşmış olsa da Dummett ile birlikte Ettinghausen, orijinal destenin 4 takımdan ve 52 kâğıttan oluştuğu hakkında fikir birliğindedir (Mahir 2003: 117). Neredeyse tam desteye yakın olan bir başka değerli deste de 49 kâğıtlık 1427-1430'lu yıllara tarihlenen Stuttgarter Kartenspiel iskambilleridir (Deutsches Spielkartenmuseum, ty). Bu oyun kâğıtları kraliyet mensupları için tasarlanmıştır. Miras yoluyla Württemberg kraliyet ailesine aktarılmış olan bu elde boyanmış oyun kâğıtları, bir av sahnesini göstermektedir. Geyik, ördekler, şahinler ve köpekler dörtlü sistemi oluşturur (Husband 2015: 16). Oyun kâğıtlarının fiziksel özellikleri, üzerindeki semboller gibi tarih boyunca çeşitlilik göstermiştir. Kimisi, yaklaşık 60x90 mm. olan günümüz oyun kâğıtları ölçüsünden daha büyük, daha dar, hatta yuvarlak biçimlidir. Örneğin, Memlûk kâğıtları 245x85 mm. büyüklüğü ve 1,5-1,7 mm. (Mahir 2003: 118) kalınlığı ile günümüz iskambillerinden oldukça büyük ve dar bir formdadır. Üzerindeki motifler İslam bezeme sanatının güzel bir örneğini göstermekle birlikte Memlûk kâğıtlarının bu ince uzun şekli, Wintle'ın ifade ettiği gibi, İslam mimarisinin at nalı kemerli ve dar biçimli kapıları ile mezar taşlarını çağrıştırmaktadır (Wintle, 2001). Hatta mezar taşlarına benzer şekilde kimi kâğıtlarda yazılar da yer almaktadır **(Resim 1)**. Bu yazılardan üst kısımda bulunanlar manzum özdeyişlerdir. "Örneğin kupa meliki yaklaşık şöyle söylemektedir: Mutluluğun kılıcı ile bir sevgili aldım, sonra bu beni öldürecek" (And 1986: 35). Alman Oyun Kartı Müzesi'nde bulunan 15. Yüzyıla ait Kartenspiel des Meisters P.W. olarak adlandırılan oyun kâğıtları ise daire şeklindedir **(Resim 2)** ve çapı 7,4 cm.'dir (Deutsches Spielkartenmuseum, ty).



Resim 1. Memlûk oyun kâğıtları. (https://www.wopc.co.uk/egypt/mamluk)

Resim 2. Kartenspiel des Meisters P.W. Alman Oyun Kartı Müzesi.
(https://www.leinfelden-echterdingen.de/Startseite/Kultur/Spielkartenmuseum.html)

Oyun kâğıtları farklı ebatlarda olduğu gibi farklı malzemeler kullanılarak da üretilmiştir. Malzeme anlamında standart dışı bir örnek olarak; Londra'daki Victoria ve Albert Müzesi'nde bulunan, 1810-14 yıllarına tarihlenen minyatür oyun kartları kemikten yapılmıştır. İngiliz-Fransız sembol sistemi ve geleneksel saraylı figürleri ile birlikte standart bir oyun kâğıdı görünümündedir. Bu 3.5x2 cm ölçüsündeki (Bevan, 2021) küçük dörtgen kemik taşlar elde boyanmış; sarı, mavi, kahverengi, kırmızı ve siyah renkler kullanılmıştır (Victoria & Albert Museum, ty). Günümüz oyun kâğıtlarında, rakam ve sembollerin olduğu ön yüzünün arka yüzüne vuran yansımasını önlemek amacı ile desen kullanılmaktadır. Kâğıtların ters ve düz pozisyondan okunabilmesi amacıyla figür, sembol ve rakamlar; yatay (alt-üst) yansıma yapılarak, simetrik ikiz figür olarak tasarlanmaktadır. Oyuncuların ellerinde kâğıt kesiği olmaması ve kâğıtların yıpranma süresini azaltmak amacıyla kâğıtların köşeleri az bir oranda yuvarlatılmaktadır. Ancak, bazı eski oyun kâğıtlarının arka yüzlerinde herhangi bir motif kullanılmazdı. Okunabilirliği kolaylaştıran simetrik ikiz figür kullanımının 19. yüzyılda başlamış (Songür Dağ 2014: 63) olmasından dolayı, figürler tam boy çizilmekte ve kâğıt köşeleri de henüz yuvarlatılmamaktaydı (Lustig 2003: 129). Hollandalı ressam Lucas Van Leyden'in 1511 tarihli "İskambil Oynayanlar", İtalyan ressam Caravaggio'nun 1594 tarihli "Hilebazlar", Fransız ressam Valentine de Boulogne'nin 1615 tarihli "Hilebazlar" ve Hollandalı ressam Jan Steen'in 1665 tarihli "Kavga Eden Kumarbazlar" adlı tablolarında bu ayrıntıları görmek mümkündür. Bununla birlikte eski oyun kâğıtlarında, günümüz kâğıtlarında olduğu gibi köşeleri yuvarlatılmış ve arka yüzü desenli olanlar elbette mevcuttu. Standart dışı bir örnek vermek gerekirse; 16. yüzyılda, Alman ressam, heykeltraş ve baskı resim sanatçısı olan Peter Flötner'in (d.1490-ö.1546) tasarlamış olduğu oyun kâğıtları, kenar yuvarlatması ve arka deseni ile günümüz oyun kâğıtlarının fiziksel tasarım ayrıntılarına sahiptir **(Resim 3)**. Bu tasarım nesnesi niteliğindeki standart dışı kâğıtlar, Flötner tarafından ahşap baskı tekniği ile yapılmış ve suluboya ile renklendirilmiştir. Üzerindeki figürler ise satirik (hicivli) bir anlatıma sahip illüstrasyonlardır. İlginç olan ise arka yüzünde bir Alman şarkısı notalarının ve güftesinin yer almasıdır[2]. Flötner'in bu tasarımı, Nuremberg'de 1545 yılında Franz Christoph Zell tarafından çoğaltılmıştır (Wintle, 1996).

[2] Flötner'in bu tasarımındaki illüstrasyonlar, arka yüzde yer alan şarkıyı betimliyor olabilir (y.n.).

Resim 3. Peter Flötner'in 1545 yılında yaptığı tasarım. (https://www.wopc.co.uk/germany/flottner)

Tasarım Nesnesi Olarak Oyun Kâğıtları

Oyun kâğıtlarının, araştırmacılar ve koleksiyonerler tarafından yedi maddede incelenmesi önerilmektedir:

1.Boyutu,
2.Zaman periyodu,
3.Sembol (dörtlü takım) sistemi (İtalyan, Fransız, vb.),
4.Özellikleri (standartlar, standart dışı olanlar),
5.Yapımcısı (basım şirketi ya da şahsı),
6.Dağıtımcısı (havayolu şirketleri, vb.),
7.Amacı (oyun ve kehanet) (The International Playing-Card Society, ty)

Bu sıralamanın yedinci (amacı) maddesi için oyun ve kehanet amacı örnek olarak verilmektedir. Ancak 21. yüzyılda başlayan adlî bir uygulama ile bu parantezi genişletmek mümkündür. Bu adlî uygulamada, yine oyun amacı baki kalmakla birlikte istihbarat toplamak amaçlanmaktadır. Bu tür oyun kâğıtları, zanlıları afişe eden arananlar posteri gibi işlev görür ve Personality Identification Playing Cards olarak adlandırılır (Christie, 2014). Üzerinde zanlının fotoğrafı, davanın özeti ve ihbar hattı numarası yer alan bu oyun kâğıtları, standart bir deste gibi oynanmak için üretilmiş ve satışa çıkarılmıştır. Amerika Birleşik Devletleri, Polk County/ Florida'da, Saddam Hüseyin rejiminin üyelerini bulmak için bu tür oyun kâğıtları kullanılmıştır **(Resim 4)**. Bu sayede zanlılar hakkında istihbarat toplanabilmiş, 2003 yılında maça ası Saddam Hüseyin yakalanmıştır. Bu yararlı tecrübeden hareketle ABD Connecticut'ta bu kez cold-case denilen, uzun zamandır çözülememiş faili meçhul davalar için oyun kâğıtları deneysel bir yöntem olarak kullanılmıştır. Faili meçhul dava zanlılarının fotoğrafı ve dava bilgilerinin yer aldığı bu kâğıtlar, eyaletteki tüm cezaevlerine dağıtılmış ve satışa çıkarılmıştır. Ceza infaz departmanı 2010 yılından 2016 yılına dek mahkumlardan sağlanan 600 ipucuna ulaşmıştır. 2015 yılında "Connecticut Eyalet Başsavcısı 9 faili meçhul davasının doğrudan veya dolaylı olarak oyun kâğıtları sayesinde çözüme kavuştuğunu duyurmuştur" (Neyfakh, 2016).

Resim 4. Saddam Hüseyin ve diğer hükümet mensuplarının bilgisinin yer aldığı "Iraqi Most Wanted" adlı oyun kartları. The Soldiers & Sailors National Military Museum & Memorial, Pittsburgh USA. (https://www.newzit.com/setABframe.html)

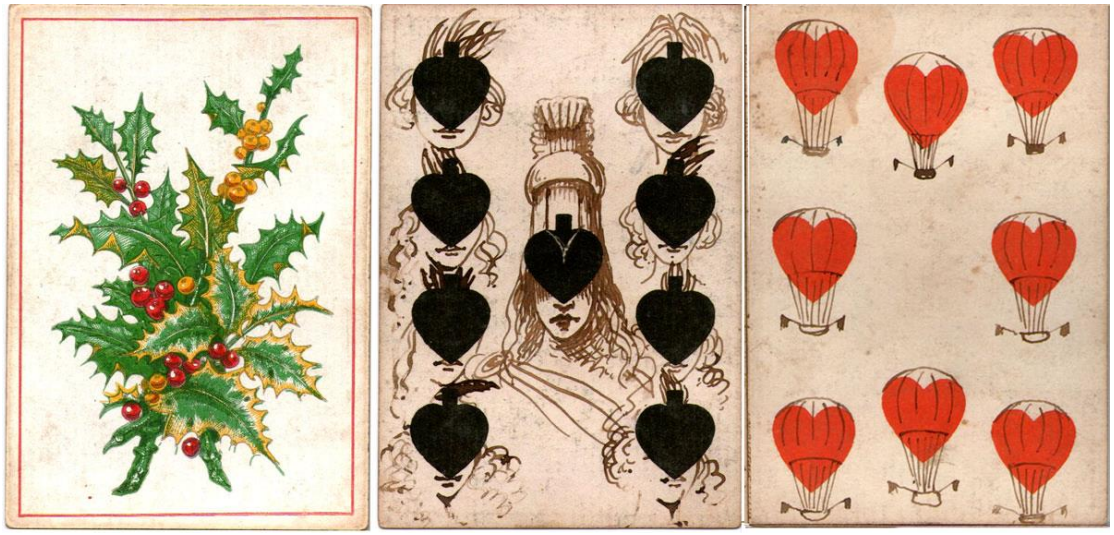
Oyun kâğıtlarının incelenmesinde kullanılan bu yedi maddeden önce, araştırmacıların üç ana başlığı bilmeleri gerektiği belirtilir. Bunlar: standart, standart dışı ve ulusal sembol (dörtlü) sistemleridir[3] (The International Playing-Card Society, ty). Ulusal sembol sistemi, Avrupa ve İslam coğrafyasında çeşitlilik gösteren dörtlü (suit) sembollerdir. Standart kâğıtlar; bulunduğu coğrafyanın desenleri ve düzenli tasarımları ile oyun için tasarlanmış olan genel normlara uygun tasarımlardır. Standart dışı oyun kâğıtları ise iskambil oyunu için kullanılabildiği gibi, kimisi de "Myriorama"lar gibi **(Resim 5)** kullanılamaz özelliktedir. Myriorama kartları, 1831 yılında hareketli figür kitaplarını da yapmış olan (Lot-Art, ty) Fransız Jean-Pierre Brés tarafından icat edilmiştir. Bu tür kâğıtlarda genellikle doğa manzaraları konu edinilir (Wintle, 2022). Bir çeşit yap-boz oyunudur. Kartların yanana getirilmesi ile panoramik manzaranın tamamlanması amaçlanır.

Resim 5. İtalyan manzaralı Myriorama, 1824. John H. Clark tarafından üretilmiş, Samuel Leigh tarafından yayınlanmıştır. Kart sayısı 24. Görüntüler Shirley Ashman'ın izniyle. (https://www.wopc.co.uk/games/myriorama)

Standart dışı oyun kâğıdı tasarımlarının ortaya çıkmasının pek çok nedeni olabileceği gibi Alman gravürcülerin, eserlerini satmanın bir fırsatı olarak değerlendirdiği de söylenmektedir. Oyun kâğıtlarının resimlenebilir ve çoğaltılabilir olmasının ressam ve gravürcülere getirdiği bu fırsat ile birlikte, başka fırsatları da doğurmuştur. Örneğin, 17. yüzyılda Kardinal Mazarin tarafından İngiltere'de, Roma karşıtı Katolik mesajların yayılması amacı ile kullanılmıştır. Daha sonra dini mesaj yayma amacı dışında, coğrafi bilgiler içeren ya da hanedanlık armalarının gösterildiği kâğıtlar da üretilmiştir (The International Playing-Card Society, ty).

[3] Bu makalenin "oyun ve oyun kâğıtları" başlığı altında açıklanmıştır.

Standart dışı kâğıtlar arasında transformations denilen bir tür de vardır. Dönüştürülenler biçiminde ifade edebileceğimiz bu tür kâğıtlar 19. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Bu tarihten sonra da popülaritesi artan bu kâğıtların tasarım mantığı, standart oyun kâğıdı üzerine çizim yapmak olarak açıklanabilir (The International Playing-Card Society, ty). Bu tür kâğıtlarda, dörtlü sembol düzenini bozmadan, biçim ya da renk ögelerinden yararlanılarak benzetme, vurgulama, çağrışım gibi yöntemlerle bir resimleme yapmak amaçlanmaktadır **(Resim 6)**.



Resim 6. 1870 tarihli Goodall & Son firmasının ürettiği transformations/dönüştürülen türüne bir örnek. Arka yüz tasarımında Christmas temalı illüstrasyon bulunmaktadır.
(https://www.wopc.co.uk/goodall/transformation-cards)

Transformations/dönüştürülenler ya da Myriorama gibi kâğıtları da içeren tasarım nesnesi oyun kâğıtları, standart dışı kâğıtlardır. Standart dışı kâğıtlar konu yönünden oldukça zengindir:

1.Eğitim (coğrafya, alfabe, hayvan sesleri vb.)
2.Reklam (sigara, içki, tahıl, vb. firmalar ile şehirler, ülkeler, vb.)
3.Sanat-tasarım (sanat akımları, karikatür, çizgi film, sinema, vb.)
4.Edebiyat (İlahi Komedya, Pinokyo, Don Kişot vd.)
5.Bilim-kurgu ve fantastik
6.Soyutlamalar
7.Doğa (bitkiler, hayvanlar, vb.)
8.Spor
9.Erotik
10.Kostüm
11.Propaganda
12.Ulaşım araçları
13.Militarizm
14.Dönüştürülenler
15.Myriorama'lar

Oyun kâğıtlarında kullanılan tüm bu içerikler ressamlar, çizerler, illüstratörler ve tasarımcılar için oldukça geniş bir çalışma konusu oluşturmaktadır. Dolayısıyla sanatçıların farklı üretimleri ile birlikte sayılan bu başlıklara yenileri eklenebilir. Örneğin oyun kâğıdı tasarımı yapma fikri, 20. yüzyılın en ünlü İspanyol ressamlarından Salvador Dali'nin de ilgisini çekmiştir. Dali, oyun kâğıtlarını 1967 yılında tasarlamıştır ve bu tasarımlar sınırlı sayıda poster olarak da basılmıştır (Townshend, 2012). Dali'nin resimsel sürrealist anlatımının, grafiksel olarak da güçlü olduğu bu tasarımlarında görülür. Eriyen saatler, eriyen yüzler ile ufukta uzak kalan manzara gibi eserlerinde kullandığı karakteristik temaları, oyun kâğıdı tasarımlarında da görmek mümkündür **(Resim 7)**. Dali, bu tasarımlarda hem çizgisel hem lekesel üslubu bir arada kullanarak boşluk ve doluluk dengesini oldukça iyi bir biçimde ifade etmiştir.

Resim 7. Salvador Dali'nin tasarladığı oyun kâğıtları. Draeger Frères tarafından 1967 yılında Paris'te basılmıştır. Görseller Barney Townshend'e aittir. (https://www.wopc.co.uk/spain/salvador-dali)

Tasarım nesnesi oyun kâğıtları, bazen de bir hatıra pulu gibi önde gelen kişileri anmak ve anımsamak amacıyla da tasarlanmıştır. Çalışmanın ilk bölümünde sözü geçen Schiller anısına yapılan tasarımlar buna iyi bir örnektir. 1805 yılında vefat eden Alman filozof, şair, tarihçi ve oyun yazarı Johann Christoph Friedrich von Schiller'in 1834 yılındaki 75. doğum gününü kutlamak amacıyla, gravürcü J. Wulf tarafından tasarlanmış olan oyun kâğıtları **(Resim 8)**, 36 kart olarak yapılmıştır. Bir Shakespeare çevirmeni de olan Schiller için yapılan bu tasarımlarda, yazdığı ve çevirdiği eserlerin karakterleri resmedilmiştir (Wintle, 2021). Dörtlü sistem olarak ise Alman ve Orta Avrupa'ya özgü; kalp, çan, yaprak ve meşe palamudu sembolleri kullanılmıştır.

Resim 8. Schiller'in 75. Yaş günü anısına, 1834. Klaus-Jürgen Schultz'un koleksiyonundan. (https://www.wopc.co.uk/germany/wust/schiller)

Aynı türde bir çalışma, Shakespeare'in 300. doğum gününü kutlamak amacıyla yapılmıştır **(Resim 9)**. Goodall & Son firması tarafından 1864 yılında üretilen bu kâğıtlarda, günümüz standart tasarımlarına benzer kral, kraliçe figürleri yer alır. Ancak, kâğıtların arka yüzlerinde, illüstratör John Leighton'ın çizmiş olduğu Shakespeare'in insanın yedi çağı adlı tragedyasını canlandıran grafiksel bir tasarım bulunur (Wintle, 2012).

Resim 9. Shakespeare'in 300. doğum günü anısına, 1864. Kâğıtların arka yüzü ikinci sırada gösterilmiştir. Arka yüz tasarımının merkezinde, çerçeve içinde Shakespeare'in portresi vardır. Etrafında ise yedi adet rozet biçimi içine çizilmiş insanın yedi çağını anlatan illüstrasyonlar yer alır. (https://www.wopc.co.uk/goodall/shakespeare-300-anniversary)

Oyun kâğıdı tasarımları içinde en dikkat çekici temalardan biri de edebiyat eserleridir. Dante, Cervantes, Shakespeare, Lewis Carroll ya da Carlo Lorenzini'ye ait eserler en çok kullanılanlardır. Uyarlanan eserler, kimi zaman kitap sayfalarında yer aldığı şekliyle, kimi zaman da oyun kâğıdına özel illüstrasyonlar olarak yeniden tasarlanmıştır. İllüstratör Frederick Colin Tilney tarafından 1925 yılında yapılan Shakespearean oyun kâğıtları (Wintle, 2016) bu türe güzel bir örnektir **(Resim 10)**. Art Nouveau tarzına yakın bir anlayışla tasarlanan bu kâğıtlarda, Shakespeare'in oyun karakterleri durağan değil, rollerine bürünmüş karakterler olarak bu kez kâğıtların sahnesinde oynarlar.

Resim 10. Shakespearean oyun kâğıtları. William Shakespeare'in oyun karakterleri illüstratör Frederick Colin Tilney tarafından çizilmiştir. John Waddington Ltd. tarafından 1925 yılında basılmıştır. (https://www.wopc.co.uk/uk/waddingtons/shakespearean)

Semih Balcıoğlu ve Karikatür Hakkında

1928 yılında İstanbul'da doğan Semih Balcıoğlu, akademili bir karikatür sanatçısıdır. Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Grafik Bölümü'nden 1952 yılında mezun olmuştur. İlk karikatürü, dönemin ünlü mizah dergisi Akbaba'nın "genç fırçalar" sayfasında 1943 yılında yayımlanmıştır. Çok sayıda gazete ve dergide çalışmıştır. Bulgaristan'ın Gabrovo şehrinde bulunan Mizah ve Hiciv Müzesi'nin yaptığı oylama sonucu dünyanın 106 çizerinden biri olarak seçilmiştir (Karikatürcüler Derneği, ty). Balcıoğlu, karikatürün geleceğe aktarılabilmesi için gazete, dergi sayfalarından çıkıp bir resim gibi duvarlarda sergilenmesi ve kitaplaştırılması gerektiğini savunarak (İstanbul Şehir Üniversitesi Kütüphanesi Taha Toros Arşivi, 1993) yurt içi ve yurt dışında toplam 67 kişisel sergi açmıştır. Ulusal ve uluslararası 41 ödülün sahibidir. 2006 yılında aramızdan ayrılan Balcıoğlu, 1952 yılından itibaren karikatürlerini 19 kitapta toplamıştır. Karikatürist değil karikatürcü olarak anılmak istenen Balcıoğlu'nun eserleri Tolentino, Gabrovo, Basel, Varşova ve Almanya'daki karikatür müzelerinde yer almaktadır (Karikatürcüler Derneği, ty).

Balcıoğlu, günümüzde halen aktif olan Karikatürcüler Derneği'ni, Turhan Selçuk ve Ferit Öngören ile birlikte 1969 yılında kurmuştur (Cumhuriyet 2020: 13). 1996'da onursal başkanı olduğu dernekte, 1970-72, 1975-76, 1978-79 yılları arasında başkanlık yapmıştır. Balcıoğlu, 1973-79 yıllarında ise Türkiye Gazeteciler Sendikası'nın genel başkanlığını yürütmüştür (Karikatürcüler Derneği, ty). 2001 yılında TÜYAP ve Türkiye Yayıncılar Birliği'nin birlikte düzenledikleri 20. Uluslararası İstanbul Kitap Fuarı'nın onur konuğu olmuştur (Naci 2001: 3). Balcıoğlu, kendi alanında ilklerin sanatçısıdır. Ülkemizdeki ilk seramikli karikatür, ilk özgün baskı resim olarak sergilenen karikatür ve ilk karikatürlü oyun kâğıdı tasarımları Balcıoğlu tarafından gerçekleştirilmiştir (İstanbul Şehir Üniversitesi Kütüphanesi Taha Toros Arşivi, 1984). Bu ilklerin hepsi, karikatürün olması gereken yeri düşüncesini sorgulatarak Balcıoğlu'nun karikatür kavramını bağlamından ayrı düşünebildiğini ve dolayısıyla onun yaratıcılığını göstermektedir.

Karikatür, TDK sözlüğüne göre "insan ve toplumla ilgili her tür olayı konu alarak abartılı bir biçimde veren, düşündürücü ve güldürücü resim" olarak açıklanmaktadır. İkinci ve mecazi olarak ise "beceriksizce yapılmış şey, taslak" anlamındadır (TDK ty). Topuz, karikatür konusunda büyük bir kavram karmaşası olduğunu belirtir. Örneğin Fransızlar, karikatür sözcüğü yanında humour sözcüğünü de kullanmaktadır. "Humour sözcüğü, Fransızca iletişim sözlüğünde 'gerçeği en hoş ya da en özgür bir biçimde tasarlamaya ve sunmaya yönelik ruh durumu (Topuz 1997: 9)" olarak açıklanırken; Türkçe'de ise (tam karşılamamakla birlikte) humour'un karşılığında mizah, mizahın karşılığında da gülmece sözcüğünü kullanmak gerekmektedir. Bunun yanında humour, yazılı ya da sadece çizgi ile yapılabilmekte ve bu durumda farklı sözcüklerle (dessin d'humour, dessin humouristique ya da humour graphique) ifade edilmesi gerekmektedir. İngilizce'de bu çizgisiz humour'a humouristic drawing denilse de İngilizler karikatür ve humour ayrımı yapmayıp caricaturist ve cartoonist kavramlarını kullanmışlardır. Aynı şekilde bizim dilimizde de humour'un bir karşılığı aslında tam olarak bulunmamaktadır (Topuz 1997: 9). Topuz, farklı dillerdeki bu kavramların birbirlerini karşılayamama durumunu 1997 tarihli kitabının giriş bölümünde ayrıntılı bir şekilde tespit etmiştir.

Balcıoğlu'nun Oyun Kâğıdı Tasarımları

Genellikle siyasi içerikli karikatürler çizmiş olan Balcıoğlu, meslek yaşamının 50. yılında, farklı konulara yönelme isteği ile karikatürlerinin 7'den 70'e her kesime ulaşabileceği bir mecra arayışına girmiştir (Kayabal 1995: 37). Balcıoğlu'nun bu arayışı ilk değildir. Eczacıbaşı Vitra Seramik Sanat Atölyesi'nde 1964'te karikatürlerini seramikten yapmış (Armutçu, 2003), 1984'te ise Süleyman Saim Tekcan'ın baskı atölyesinde özgün baskı olarak hazırlamıştır (Kayabal 1995: 39). Balcıoğlu, gündelik yaşamla iç içe olabilecek bir mecra olarak, oyun kâğıtlarının karikatür çizmek için uygun olabileceğini düşünür. Avrupa ve Avustralya'da oyun kâğıtlarını inceleyen Balcıoğlu, kâğıtların ön yüzünü kullanacağı karikatürlü oyun kâğıtlarını beş ay içinde çizer. Bu tasarımları, 13x20 cm boyutunda, tam bir deste şeklinde 52 kâğıt ve 2 joker olarak toplam 54 kâğıt olarak tasarlar. Balcıoğlu, 1994[4] yılında İstanbul, Ankara ve İzmir Vakko Sanat Galerileri'nde "Karikatürlü Oyun Kâğıtları" adlı sergisini açar (Kayabal 1995: 41). Tasarımlar, oyun kâğıdı formunda ve poster olarak da sergide yer alır. Balcıoğlu, karikatürün kalıcılığını sağlamanın en iyi yolunun kitaplaştırmak olduğunu bildiğinden, 1995 yılında eserlerin kitabı yayımlanır. Bu çalışmada yararlanmak üzere Balcıoğlu'nun basılan oyun kâğıdı örnekleri ne yazık ki bulunamamıştır. Dolayısıyla bu kitap olmasaydı, Türkiye'de bir ilk olan bu tasarımlara ulaşmak mümkün olamayacaktı.

Balcıoğlu'nun tasarımlarını, önerilen 7 maddeye göre incelemek gerekirse:

1.Boyutu: Standart boyutta, yaklaşık 60x90 mm
2.Zaman periodu: 20. Yüzyıl (1995)
3.Sembol (dörtlü takım) sistemi : Fransız-İngiliz sistemi
4.Özellikleri: Standart dışı
5.Yapımcısı: Bilinmiyor[5]
6.Dağıtımcısı: Bilinmiyor

[4] Aslı Kayabal'ın Balcıoğlu hakkındaki yazısının, 1995 yılının Ocak ayında yayınlanması ve "geçen yıl karikatürde 50. yılını kutlayan ve geçen ay karikatürlü oyun kâğıtları sergisini açan" ifadesini kullanması sayesinde Balcıoğlu'nun Aralık 1994 tarihinde bu sergiyi açmış olduğunu anlayabiliyoruz.

[5] Balcıoğlu'nun oyun kâğıdı destesi bulunamadığı için yapımcısı bilinemese de söz konusu kitabının basım yeri olan İstanbul, Cem Ofset Matbaası'nın oyun kâğıtlarını da basmış olması ihtimali vardır.

7.Amacı: Oyun

Bu çalışmada, Balcıoğlu'nun 52 kâğıt ve 2 joker olarak toplam 54 kâğıtlık tasarımlarından, jokerler haricindeki kâğıtları değerlendirilmiştir. Kâğıtların arka tasarımında **(Resim 11)**; lacivert zemin üzerinde, bir palto askılığı biçiminde ayakları olan ve semboller (kupa, maça, karo, sinek) ile gösteri yapan bir palyaço yer almaktadır. Bu palyaço çiziminin üst kısmında ise Balcıoğlu'nun imzası bulunmaktadır.

Resim 11. Balcıoğlu'nun oyun kâğıtlarının arka yüzü. Mehlika Akkaya internet arşivi. (http://mehlikaakkaya.blogspot.com/2006/12/byk-bir-adam-hakknda-kk-eyler-small.html)

Karikatürün az çizgiyle çok şey anlatma özelliği, oyun kâğıdı formu için oldukça elverişli olmuştur. Balcıoğlu, tüm kâğıtlarda standart kâğıdın rakam ve sembol yerleştirmesini aynen korumuş ve böylelikle orta alanda kullandığı sade ve spontane çizgi üslubu, oyun kâğıdının geleneksel tasarım mantığı ile uyum sağlamıştır. Tarama tekniğini kullanmış olduğu az sayıda kâğıt olsa da genelde, kendine has tarzı ile tek çizgi çalışmıştır. Siyah-beyaz olan çizimlerde, kupa ve karonun kırmızı rengi çizimlere canlılık kattığı kadar, anlama da katkı sağlamıştır. Gerekli yerlerde ise siyahı lekesel olarak kullanmıştır. Örneğin kupa asında, çatlamış kalp çizimine derinlik ve boşluk duygusunu vermek, kupa 4'lüsünde zihniyeti ve kara çarşafı vurgulamak, kupa 5'lisinde ise siyah-beyaz dengesi ve mizansenin hüzünlü duygusunu yansıtmak üzere siyahı, dolgu rengi olarak kullanmıştır. Maça ve sinek kâğıtlarında ise sadece siyah-beyaz çizim kullanılmıştır. Sembollerin ve çizimin dengeli siyah-beyaz lekesel değerleri ile rengin yokluğu hissedilmemiştir. Böylece tasarımda en önemli unsurlardan olan boşluk-doluluk kavramı dengeli bir şekilde uygulanmıştır.

İllüstrasyon, tasarım ya da karikatür, hangi yaratıcı alanda olursa olsun, yaratıcı süreçte bazı yöntemlerden yararlanılır. Balcıoğlu'nun bu çalışmasında en çok çağrışım ve yerine koyma/dönüştürme yöntemlerinden yararlandığını söyleyebiliriz. Saraylı figürlerin (vale, kız, papaz) olduğu tasarımlarda ise çoklu-kare anlatı türlerinden biri olan döngüsel anlatı tekniğini kullandığı görülmektedir. Döngüsel anlatıda, aynı figür farklı karelerde tekrar eder ve kareler arasında neden-sonuç ilişkisi bariz değildir. Ancak, kareler ortak bir temada ilerler (Gönüllü 2017: 1756).

Saraylı Figürlerin Çözümlemesi

Saraylı figür sayılan vale, kız (kraliçe) ve papaz (kral) kâğıtlarında, Avrupa sistemindeki figürler kullanılmıştır. Geleneksel figür renklerine yakın olarak kırmızı, sarı, turuncu, mavi, yeşil ve siyah renkler seçilmiştir. Renkler saf halleriyle kullanılmış, tonlama ya da ışık gölge uygulanmamıştır. Saraylı figürleri karakter olarak tanımlamak gerekirse, vale figürünün kendi içinde ortak bir karakter vurgusu vardır. Vale, her kâğıtta çapkın saraylı bir genç erkek tablosu çizer. Kız kâğıtlarında belirgin bir karakter vurgusu yoktur. Papaz figürü ise vurdumduymaz ve tembel bir kral olarak karakterize edilmiştir. Papaz kâğıdında kullanılan

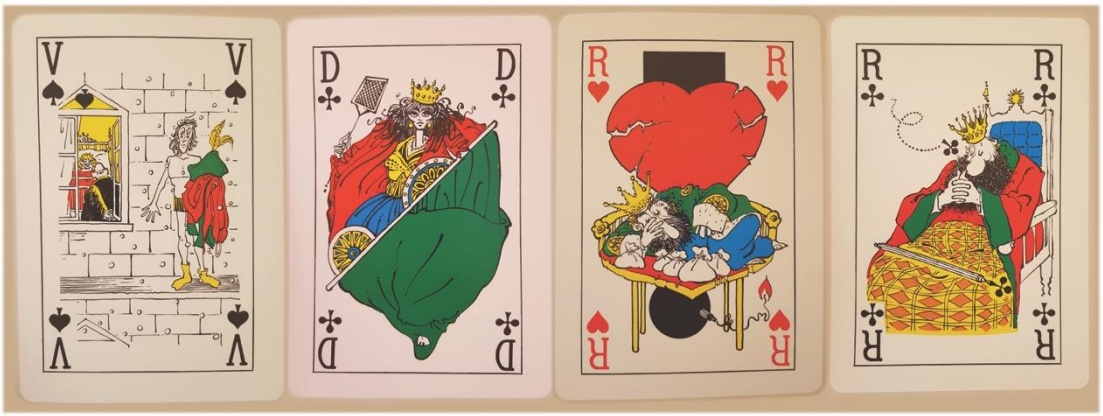
mizansenler, içerdiği siyasi anlam ile diğerlerinden farklılık göstermektedir. Her dörtlü semboldeki vale, kız ve papaz kâğıtlarını, bir tablo içinde **(Tablo 1)** karakterlerine göre özetlemek mümkündür.

Tablo 1. Saraylı figürlerin karakter özellikleri. (Yazar tarafından hazırlanan tablo)

	Saraylı figürlerin karakter özellikleri		
	VALE **Döngüsel anlatı**	**KIZ** **Döngüsel anlatı**	**PAPAZ** **Döngüsel anlatı** **Siyasi vurgu**
♥	Genç saraylı erkek, çapkın aşık karakteri.	Gözü yaşlı saraylı kadın.	Hazinesine sahip çıkarak infilak etmek üzere olan tahtında uyuyan vurdumduymaz kral.
♠	Genç saraylı erkek, çapkın aşık karakteri.	İkiz figür: Genç saraylı kadın-yaşlı kadın.	Silahların hedefi olan kral.
♦	Genç saraylı erkek, çapkın aşık karakteri.	Süslenen saraylı kadın.	Halkına kulaklarını tıkamış ve sırt çevirmiş bir kral.
♣	Genç saraylı erkek, arzu edilen erkek karakteri.	İkiz figür: Sinek savaşçısı genç saraylı kadın-çarşaflı kadın	Tahtında uyuyan tembel kral.

Tablonun ayrıntılarını açıklamak gerekirse: Valenin ortak teması ve karakter özelliği çapkınlıktır. Kupa valesi, bir saat kulesi önünde elinde solmuş bir buket çiçekle, sevgilisi tarafından haddinden fazla bekletilmiş bir genç erkeği betimler. Maça valesi, kocası tarafından basılan aşıkların vaziyetini gösterirken, kış vakti pencereden yarı çıplak kaçmış pervazda bekleyen genç bir erkek olarak betimlenir **(Resim 12)**. Karo valesi, bir barda köpüklü içkisiyle kokteyl masasında bekleyen saraylı genç bir erkektir. Sinek valesi ise elinde bir arma tutan ve etrafında peri kızlarının dolandığı saraylı genç erkektir. Kız serisindeki tematik bağ ve karakter özelliği, vale serisindeki kadar kuvvetli değildir. Kupa kızı, bir kilisenin günah çıkarma kabini olduğu izlenimini veren bir yapı içinde gözü yaşlı saraylı bir kadın olarak tasvir edilir. Maça kızında, alt-üst ikiz yansımalar farklı olarak tasarlanmıştır. Üst taraftaki figür, elinde bir gül sunan genç bir kadınken, ters taraftaki figür, eli bastonlu yaşlı bir kadın olarak betimlenir. Karo kızı, bize sırtı dönük, makyaj aynası karşısına oturmuş, tacını takmış süslenen bir kadındır. Sinek kızı, maça kızında olduğu gibi ikiz figür olarak çalışılmıştır. Üstte yer alan figür; bir elinde kalkan, bir elinde sinek avlamaya/öldürmeye yarayan sopayla sinek savaşçısı bir genç kadın olarak tasvir edilmiştir. Ters figürde ise yeşil bir çarşafa girmiş bir kadın yer alır. Çarşaflı kadının aynı kadın olup olmadığı belirsiz olsa da göz çiziminin üslubu, farklı olduğu izlenimini verir[6] **(Resim 12)**. Papaz figürü, vale figüründeki gibi ortak bir karakter özelliği gösterir. Balcıoğlu'nun, vale ve kız serisinden farklı olarak papaz kâğıtlarında, siyasi bir tutumu yansıttığı görülmektedir. Tüm papaz serisinde, yaşlı vurdumduymaz ve tembel bir kralı ve yok olmak üzere, çatırdayan bir monarşiyi tasvir eder Balcıoğlu. Kupa papazı, tahtında para keselerini kucağına almış uyurken, tahtın altında ateşlenmiş bir bomba ve arka planda da çatlamış büyük bir kalp sembolü vardır. Maça papazında, kupa papazı kâğıdındaki gibi vurdumduymaz olan kralın, bir baskınla silahların hedefi olduğu ve bir darbeye maruz kaldığı an betimlenir. Karo papazında da kralın karakteri değişmezken bu kez ikili çizim kullanılmıştır. Ancak gelenek olduğu üzere altta bulunan ikinci resim ters değil, yine düz çizilmiştir. Buradaki amaç, iki karelik bir sahne ile bu hikayedeki neden-sonuç ilişkisini göstermektir. Birinci yarıda, karo papazı sırtını bize dönmüş ve kulaklarını parmaklarıyla tıkamıştır. İkinci yarıda, kralın halkı sokaklara dökülmüş, pankartlar açmış ve hep bir ağızdan bağırmaktadır. Sinek papazında ise vurdumduymaz kral, kucağında asası tahtında uyurken, bir sinek az sonra kralın yüzüne konmak üzere uçmaktadır **(Resim 12)**.

[6] Animasyon ve karikatürde, bir karakterin göz, kaş, ağız gibi unsurlarının devam sahnelerinde farklı üslupta çizilmesi, değişen ruh durumuna göre abartılı mimikleri vurgulamak için kullanılan bir tekniktir. Dolayısıyla, Balcıoğlu'nun bu sinek kızı karakterinin her ikisi de aynı karakteri gösteriyor olabilir. Bu olasılığı kabul edersek, çarşaflı olan figürün, kendi durumu karşısında bir çeşit şaşkınlığa düşmüş olan aynı sinek savaşçısı kızı yansıttığını söyleyebiliriz.



Resim 12. Balcıoğlu'nun saraylı figürlerinden örnekler.
(Semih Balcıoğlu, *Karikatürlü Oyun Kâğıtları,*1995.)

Yaratıcı Yönteme Göre Çözümleme

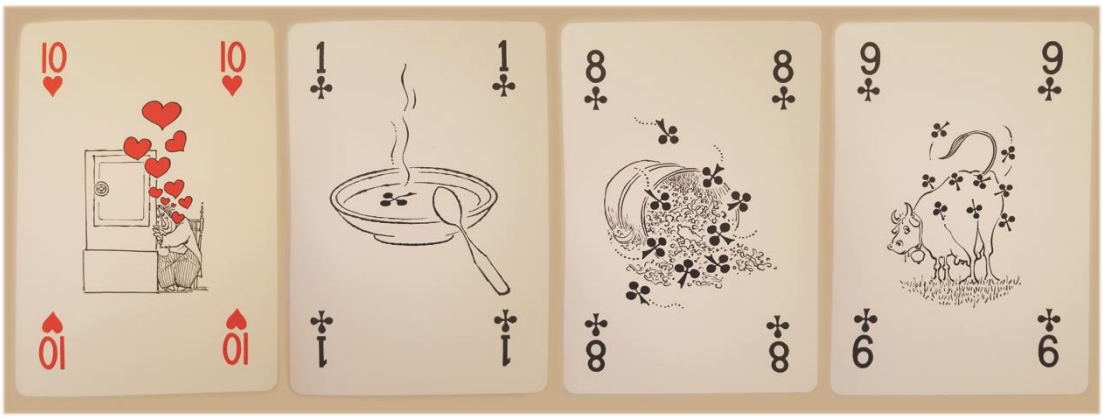
Balcıoğlu'nun tasarımlarında çağrışım ve yerine koyma/dönüştürme yöntemlerinin nasıl uygulandığı hakkında sınıflandırma yapmak mümkündür. Beş maddede sınıflandırılan kâğıtlar, aşağıdaki tabloda sıralanmaktadır **(Tablo 2)**. Kâğıtlar birden fazla sınıflandırmaya aynı anda dahil olabilmektedir. Tabloya göre, kupa kâğıtları tüm 5 sınıflandırmada, sinek kâğıtları 4 sınıflandırmada, maça ve karo kâğıtları 3 sınıflandırmada olmak üzere kimi zaman aynı, kimi zaman farklı kâğıtlarla yer almaktadır.

Tablo 2. Çağrışım ve yerine koyma/dönüştürme yöntemlerinin uygulamaya göre sınıflandırılması. (Yazar tarafından hazırlanan tablo)

Çağrışım ve yerine koyma/dönüştürme yöntemlerinin uygulamaya göre sınıflandırılması				
*Sembol: (dörtlü sistem) Kupa, Maça, Karo, Sinek	♥	♠	♦	♣
1- Sembol anlamının doğrudan kullanımı	4, 10			1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, R
2- Sembol anlamının dildeki mecazi kullanım ile eşleşmesi	1, 2, 5			
3- Sembol-sayı ilişkisi (sayı kadar sembol)	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10	1, 2, 9	1, 2, 4, 5, 9, 10	1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10
4- Sembol-biçim benzetmesi (yerine geçirme/dönüştürme)	3, 7, 8	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, V, D, R	7
5- Eşsesli rakamlara doğrudan veya mecazi, argo göndermeler	6, 7	6, 7	7	6

1- Sembol anlamının doğrudan kullanımı: Sadece kupa ve sinek kâğıtlarında sembol anlamının doğrudan kullanımını görürüz. Bu iki sembolün bu şekilde kullanılmasının nedeni, somut bir görsel (kalp) ve dilsel (sinek) imaja sahip olmalarıdır. Bu yöntemde sinek sembolünün görsel (yonca) biçimi yok sayılarak doğrudan bir böcek türü olan sinek (ve sembol adlandırması) olarak; kupa sembolü ise görsel olarak kalp biçimde temsil edildiğinden (evrensel sevgi sembolü olması nedeni) ile sevgi anlamını yansıtacak şekilde kullanılmıştır **(Resim 13):**

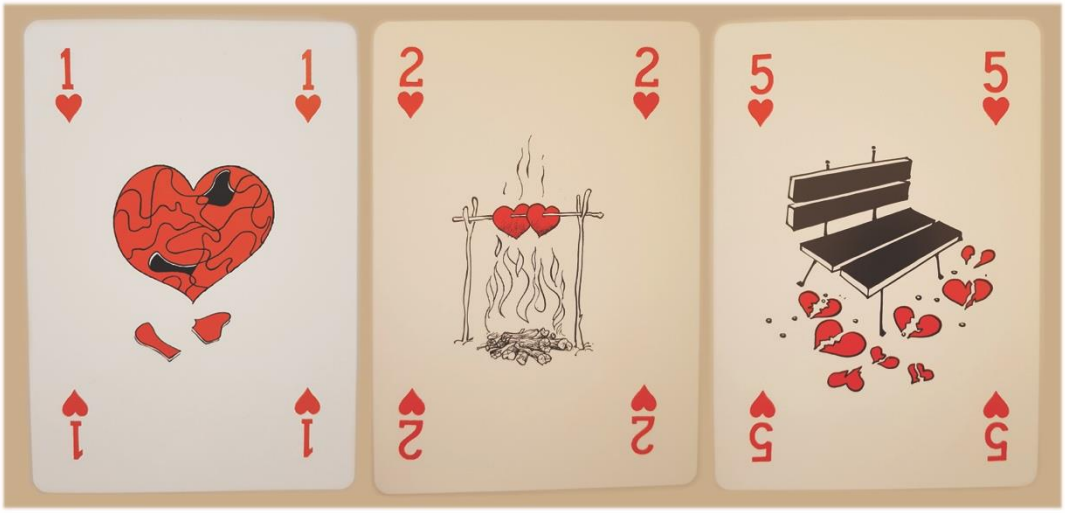
Kupa 4'ünde 4 eşli yobaz görünümlü bir adamın düşünce baloncuğunda 4 kalp vardır. Her eş için 4 kalp. Her biri için sevgisi olduğunu gösterir. Kupa 10'unda para kasasına gülümseyerek sevgiyle sarılarak yaslanmış bir adam vardır. Sevgisinin somut hali, adamdan fışkıran kalpler ile temsil edilir. Sinek astan sinek 6'lısına kadar, devamında 8'liden 10'luya ve papaz dahil olmak üzere tüm bu kâğıtlarda sinek, bir böcek türü anlamında kullanılmıştır: Sinek asında çorbada sinek, 2'lisinde uçan sinek, 3'lüsünde ilaçla ölen sinekler, 4'lüsünde içki şişesi ve bardağına konmuş sinekler, 5'lisinde balık tezgahına üşüşmüş sinekler, 6'lısında bir evsizin etrafını sarmış sinekler, 8'lisinde çöpe üşüşmüş sinekler, 9'lusunda bir ineğin etrafını sarmış sinekler, 10'lusunda sinek kâğıdına yapışmış sinekler, papaz kâğıdında ise uçan bir sinek olarak betimlenmiştir.



Resim 13. Sembol anlamının doğrudan kullanımı için örnekler.
(Semih Balcıoğlu, *Karikatürlü Oyun Kâğıtları,* 1995.)

2- Sembol anlamının dildeki mecazi kullanım ile eşleşmesi: Dildeki mecaz sadece kupa kâğıtlarında kullanılmıştır. Kupanın kalp ile temsil edilmesi ve dildeki kalp ile ilgili söyleyişler, yaratıcı fikrin oluşmasına imkân vermiştir **(Resim 14):**

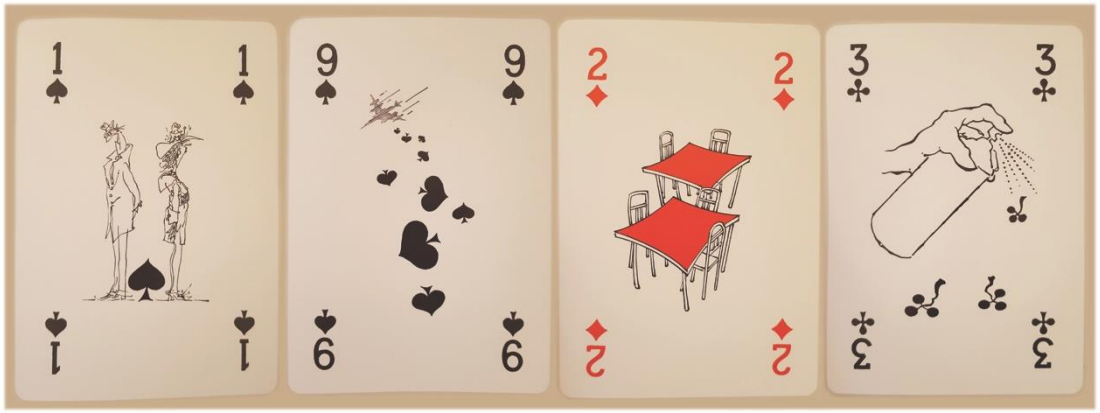
Sırçadan kalp, kırık kalp: Kupa asında, çatlayarak kırılmış bir kalp vardır. Birbirine ısınan kalpler, sıcak kalpler: Kupa 2'lisinde, bir şişe geçirilmiş 2 kalp kamp ateşinde ısınırlar. Kırık kalp: Kupa 5'lisinde, bir bankın ayakları altında kırılmış kalpler yere saçılmıştır.



Resim 14. Sembol anlamının dildeki mecazi kullanım ile eşleşmesine örnekler.
(Semih Balcıoğlu, *Karikatürlü Oyun Kâğıtları,* 1995.)

3- Sembol-sayı ilişkisi (sayı kadar sembol): Yaratıcı fikri sayı ile eşleştiren bu yöntem en çok kullanılanlardandır **(Resim 15):**

Kupa serisinden toplam 7 kâğıtta (1, 2, 3, 4, 6, 7, 10) üzerindeki sayı kadar kalp sembolü; maça serisinden toplam 3 kâğıtta (1, 2, 9) üzerindeki sayı kadar maça sembolü; karo serisinden toplam 6 kâğıtta (1, 2, 4, 5, 9, 10) üzerindeki sayı kadar karo sembolü; sinek serisinden toplam 8 kâğıtta (1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10) üzerindeki sayı kadar sinek sembolü kullanılmıştır. En çok sinek sembolünde sayısal eşleşme olmasının nedeni, sineğin karo ya da maça gibi soyut değil, aynı kupa yani kalp gibi somut bir varlığı doğrudan temsil etmesidir. Bu nedenle kalp ve sinek somut figürler olarak, resimsel kompozisyonun kolay ve bu nedenle daha fazla sayıda oluşturulmasını sağlamıştır.

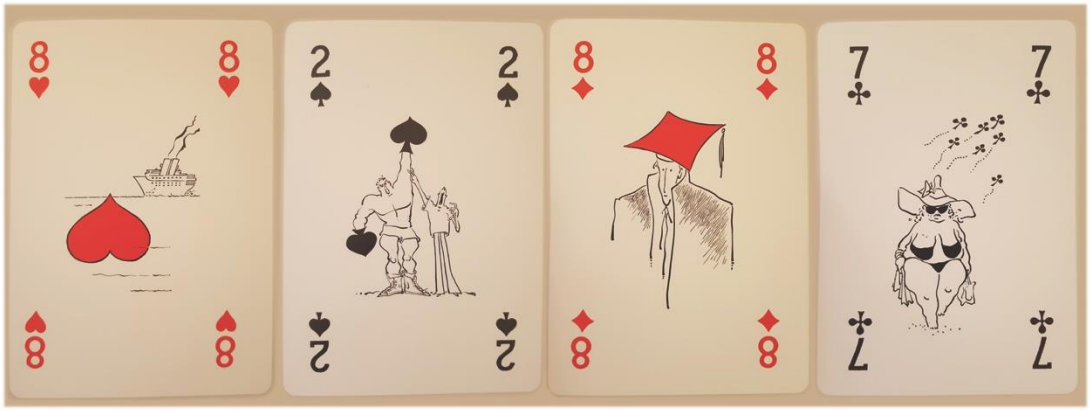


Resim 15. Sembol-sayı (sayı kadar sembol) ilişkisine örnekler.
(Semih Balcıoğlu, *Karikatürlü Oyun Kâğıtları,* 1995.)

4- Sembol-biçim benzetmesi (yerine geçirme/dönüştürme): Bu yöntemde sembollerin biçimsel özelliklerinin bir başka biçimin özelliklerine dönüşmesini, sembolün başka bir biçimin görevini üstlenmesini görürüz. Buradaki yaratıcı yöntem çağrışımdır. Çağrışım; sembolün kullanım yerine, biçimine, rengine ve daha başka birçok değişkene göre farklı sonuçlar doğurmaktadır. Tasarım mantığı olarak Transformations/Dönüştürülenler türündeki tasarımlara benzese de biçimsel olarak farklıdır. Dönüştürülenlerde çizimler, genellikle standart kâğıtların sembol düzeni üzerine bir ekleme şeklinde yapılmaktadır. Sembol-biçim benzetmesi ile dönüştürülenlerin ortak oldukları unsur, çağrışım tekniğinin kullanılmasıdır **(Resim 16):**

Kupa 3'lüsünde; 3 kalp çıplak bir genç kızın bikinisi yerine geçmiştir. Bu kendinden emin görünüşlü bir kızdır. Güçlü olduğunu göstermek için pazusunu şişirir ve pazusu da kalp şeklindedir. Kupa 7'lisinde kalpler, elmaların/meyvelerin yerine geçmiştir. İki aşık bir meyve ağacının altında sarılarak oturmakta ve meyve-kalplerden biri aşıkların kafasına düşme anında çizilmiştir. Kupa 8'lisinde ters duran bir kalp, buz dağı yerine geçmiştir. Sivri ucu hafifçe deniz yüzeyinde görülmekte ve bir gemi ona doğru yaklaşmaktadır. Maça asında maça, bir kara kedi yerine geçmiştir. Bir çift, birbirlerine sırtlarını dönmüşler araya kara kedi gibi maça sembolü girmiştir. Maça 2'lisindeki maça, kazanan bir boksörün, boks eldivenleri yerine geçmiştir. Maça 3'lüsünde maça, bir organ ya da organik bir parça yerine geçmiştir. Bu bir ameliyat sahnesidir. Cerrahlardan biri, çıkardığı maça sembolünü yukarı doğru kaldırmıştır. Maça 4'lüsünde maça, büyük bir taş yerine geçmiştir. Nehir kenarında bir adam boynuna bağladığı maça/taşı kucaklamış intiharı düşünmektedir. Maça 5'lisinde maça, futbol topu yerine geçmiştir. Maça/topun fileleri havalandırdığı ve kalecinin yere kapaklandığı anı görürüz. Maça 6'lısında maça, kaya yerine geçmiştir. Dar bir dağ yolundan gitmekte olan eşya yüklü küçük bir otomobil üstüne, büyük bir maça/kaya ve taşlar yuvarlanmaktadır. Maça 7'lisinde maça, bir giyotinin baş koyma yerine geçmiştir. Giyotindeki baş yerleştirilecek yuvarlak boşluk, maça şeklinde oyulmuştur. Maça 8'lisinde maça, değerli bir cevher ya da para yerine geçmiştir. Maça/paralar, kapağı açık bir sandıktan taşar. Maça 9'lusunda maça, uçaktan atılan bomba yerine geçmiştir. Maça 10'lusunda maça, iskeleti kalmış ancak hala sualtında yaşayan bir balığın hava baloncukları yerine geçmiştir.

Karo asında karo, bir opera sanatçısının açık ağzı yerine geçmiştir. Karo 2'lisinde karo, masa tablası yerine geçmiştir. Karo 4'lüsünde karo, gecekondulaın çatısı yerine geçmiştir. Karo 5'lisinde karo, bir kızın yakalığı yerine geçmiştir. Karo 6'lısında karo, porte üzerinde notaların yerine geçmiştir. Karo 7'lisinde karo, bir topun üzerindeki desen yerine geçmiştir. Karo 8'lisinde karo, bir üniversitelinin kepi yerine geçmiştir. Karo 9'lusunda karo, bir palyaçonun havada döndürerek gösteri yaptığı kâğıtlar yerine geçmiştir. Karo 10'lusunda karo, vazodaki çiçekler yerine geçmiştir. Karo valesinde karo, bir barda, tavandan aşağı sallanan süsler yerine geçmiştir. Karo kızında karo, bir makyaj aynası yerine geçmiştir. Karo papazında karo, protestocu halkın pankartları yerine geçmiştir. Sinek 7'lisinde sinek, kuşlar yerine geçmiştir.



Resim 16. Sembol-biçim (yerine geçirme/dönüştürme) benzetmesine örnekler.
(Semih Balcıoğlu, *Karikatürlü Oyun Kâğıtları,* 1995.)

5- Eşsesli rakamlara doğrudan veya mecazi, argo göndermeler: Eşsesli olan sadece iki rakam mevcuttur 6: bir şeyin altı ve 7: bir şey yemenin di'li geçmiş zaman hali. Karikatürde biçimsel çağrışımlar kullanıldığı gibi dilsel çağrışımlar da kullanılmaktadır. Örneğin birinci sıradaki "sembol anlamının doğrudan kullanımı" maddesindeki sinek ve kalp sembolünün kullanımı, biçimsel çağrışımdan beslendiği gibi dilsel çağrışımdan da beslenmektedir. Altı (6) rakamındaki dilsel çağrışımlar pozisyon belirtmek anlamında kullanılırken, yedi (7) rakamındaki dilsel çağrışımlar daha mecaz ve argo söyleyişleri akla getirmektedir. Karikatür, kendi doğasındaki mizah gereği argoyu ve mecazı sıklıkla kullanmaktadır. Buradaki çağrışım, izleyici ile eser arasında gerçekleşir. Bu nedenle objektif değil, sübjektiftir. Bu yöntem, anlatılmayan boş (önceki veya sonraki) bir sahnenin, izleyici tarafından olası bir hikaye ile doldurulmasını ve bir film gibi zihinde canlandırılmasını gerektirir **(Resim 17):**

Kupa 6'lısında; paltosunun "altı"nda ne olduğunu gösteren bir adam vardır. Aslında bu adam bir eski zaman seyyar satıcısıdır ve paltosu da aslında onun tezgahıdır. Paltosuna satılık 6 kalp iliştirilmiştir. Bu mizansendeki mizah, kâğıttaki hikayenin öncesini düşünmekte gizlidir. Adamın tam paltosunu açacağı o anda seyircide bir tedirginlik olur, ya adam …? Gülünç an, adamın gerçekte bir satıcı çıkması ve seyircinin kendi utandırıcı düşüncesine gülmesi ile gerçekleşir.

Kupa 7'lisinde, ağaç altına sarılarak oturmuş bir çift vardır. Figürlerin sırtı bize dönüktür. Ağacın kalp biçimli meyveleri, aşık bir çift olduklarını vurgular. Ancak başlarına kocaman bir kalp/meyve düşmek üzeredir. Tıpkı Newton'un başına düşen elma misalinde olduğu gibi, çiftlerden birinin bir aydınlanma yaşayacağı ve yanlış kişiyle birlikte olduğunu kavradığı anda "ayvayı yedi'k" diyeceği an olacaktır belki de… Buradaki mizah, 7 rakamının eşsesli çağrışımını takip edip mizanseni canlandırabilmektedir. Karikatürün argo dilini kullanma olasılığını bilen seyirci, anlatılmamış olası hikayeyi daha kolay yakalayacaktır.

Maça 6'lısında, pozisyon bildiren altı vurgusu vardır. Bu kâğıtta eşseslinin doğrudan kullanımını görürüz. Dağ yolunda gitmekte olan eşya yüklü küçük otomobil, tepeden yuvarlanan maça/kaya "altı"nda kalmak üzeredir.

Maça 7'lisinde, yine kupa 7'lisindeki "ayvayı yemek" argo deyimi akla gelmektedir. Çünkü burada bir giyotin ve kesilen başın düşmesi için bir leğen durmaktadır. Buradaki mizah, giyotine gidecek kişi yerine kendimizi koymaktır. Bu durumda kolaylıkla söyleyeceğimiz uygun argo söz şüphesiz "ayvayı yedi'k" olacaktır.

Karo 7'lisinde çim üzerinde duran bir top vardır. Burada topun çim üzerinde durması bir futbol topu olduğunu çağrıştırır. 7 Rakamını bu mizansene katarsak, birileri "golü yedi" düşüncesini çağrıştırır.

Sinek 6'lısında, üstü-başı yırtık pırtık giysiler içinde sırtı bize dönük bir figür vardır. Muhtemelen kötü kokmaktadır çünkü etrafında sinekler uçuşmaktadır ve bu figürün giysisinin "altı" deliktir.

Resim 17. Eşsesli rakamlara doğrudan veya mecazi, argo göndermeler için örnekler.
(Semih Balcıoğlu, *Karikatürlü Oyun Kâğıtları,* 1995.)

Sonuç

Çin'de en erken 7. yüzyıldan beri var olduğu düşünülen oyun kâğıtlarının, Avrupa yoluyla dünyayla dolaşıma girdiği sanılmaktaydı. Ancak, İstanbul Topkapı Müzesi'ndeki Memluk kâğıtlarının 15. yüzyıla ve benzer özellikteki diğer İslam oyun kâğıtlarının 12. ve 13. yüzyıla tarihlenmesi ile bu teori çürütülmüştür. Böylece, Avrupa kâğıtlarının İslam oyun kâğıtlarından türediği kanıtlanmıştır. Oyun kâğıtları yüzyıllar boyunca boyut, malzeme, sembol ve figür olarak sürekli bir gelişim ve değişim göstermiştir. Coğrafi bölgelere göre farklı dörtlü sembol sistemleri, farklı figürler kullanılmış olsa da standart bir görünüme sahip olmuşlardır. Ancak standardın dışında olan kâğıtlar da üretilmiştir. Oyun kâğıtlarını genel olarak standart ve standart dışı kâğıtlar olarak sınıflandırabiliriz. Standart kâğıtlar, oynanmak üzere tasarlanmış geleneksel düzendeki kâğıtlardır. Standart dışı kâğıtların ise bir kısmı oynamaya elverişli değilken, bir kısmı elverişli üretilmişlerdir. Oyun kâğıtlarının doğası gereği hem zenginin hem de yoksulun elinde var olabilecek nitelikte olması, bu basit nesnelerin, bir amaç doğrultusunda kullanıldıkları zaman aslında ne kadar güçlü olabileceklerini göstermektedir. Bu nedenle özellikle standart dışı oyun kâğıtlarının, dini ya da siyasi propaganda veya reklam ve istihbarat amaçlı kullanılmış olduğu örnekler görmek mümkündür. Standart dışı kâğıtlar, oyun kâğıtlarının bir tuval gibi sonsuz olanaklara sahip olmasının bir tezahürüdür. Bu nedenle geniş bir konu yelpazesine sahiptir. Oyun kâğıtlarının bu anlamda bir görsel iletişim aracı olma niteliği, bir koleksiyon nesnesi olarak da rağbet görmelerinin nedenidir. Dolayısıyla, sadece oyun kâğıdı ve oyun kâğıdı ile ilgili materyallerin koleksiyonlarına sahip olan, tek alanda uzmanlaşmış müzelerin varlığı bu ilginin bir kanıtıdır. Bu anlamda, Semih Balcıoğlu'nun oyun kâğıdı tasarımları, Türkiye'de yapılmış bir ilk çalışma olarak oldukça değerlidir. Balcıoğlu'nun kâğıtları, günümüzün İngiliz-Fransız dörtlü sembol sisteminde ve bu sistemin saraylı figürlerini ve renklerini içermektedir. Böylece Balcıoğlu, evrensel bir tasarımdan yola çıkarak buna kendi üslubunu katabilmiştir. Tüm kâğıtlarda, bir çerçeve olarak yer alan standart rakam düzenini korumuştur. Saraylı figürlerin (vale, kız, papaz) olduğu kâğıtlarda, çoklu-kare anlatı türlerinden biri olan döngüsel anlatı tekniğini kullanmıştır. Ayrıca papaz kâğıtlarında siyasi bir tutumla, hicivli bir tavır sergilemiştir. Diğer kâğıtlarda (as'tan 10'lulara kadar) orta alanı sade ve spontane üslubuyla resimlemiştir. Biçimsel olarak siyah-beyaz ve boşluk-doluluk dengesini gözetmiştir. Hem dilsel hem görsel çağrışımın yanında, yerine koyma/dönüştürme yöntemlerini de kullanarak zengin ve basit bir konu zemini yakalamıştır. Böylelikle kimi tasarımlarında, olası hikâyeyi zihnimizde tamamlayıp mizahi unsura ulaşmamız için bir boşluk yaratmıştır. Balcıoğlu örneğinde görüldüğü gibi, oyun kâğıtlarının sadece oynanmak için değil, bir resim gibi bakılmak üzere de var olabileceğinin bir kanıtıdır standart dışı tasarımlar. Ancak, oyun kâğıtlarının dünyadaki standart dışı örnekleri çok çeşitli olmasına rağmen, ülkemizde neredeyse yok denecek kadar azdır. Tasarım, doğası gereği arz-talep dengesi içinde gerçekleştiğinden, bunun sebepleri daha çok sosyolojinin, halk biliminin ve hatta ekonominin bir araştırma konusu olabilir. Oyun kâğıdı endüstrisinin gelişmesi için tasarımcının tek başına çabası hiçbir zaman yeterli olmayacaktır. Çünkü, tıpkı kitap basım endüstrisinde olduğu gibi, oyun kâğıdı endüstrisinde de çizer, tasarımcı, yayıncı, tedarikçi, matbaacı, dağıtımcı ve reklamcı gibi farklı alanlardaki aktörlerin bir araya gelmesi ve bir sermaye ile bir ürün ortaya çıkarması gerekmektedir. Sonuç olarak, oyun kâğıdı endüstrisinin geliştiği yurt dışı örneklerini de incelediğimiz bu çalışmada, oyun kâğıdının bir oyun aracı olmasının dışında, görsel iletişim ve tasarım nesnesi olarak çok çeşitli konularda üretildikleri görülmektedir. Oyun kâğıtlarının ucuz, gündelik, basit ve erişiminin kolay olması gibi, bir açıdan

nesneyi değersizleştiren nitelikleri, bir tasarımcı için tam tersi olarak bir güce ve çeşitli avantajlara dönüşebilmektedir. Bu avantaj sadece tasarımcıya ait değildir. Bu, tasarımcının amacına hizmet ettiği her türlü kişi, şirket veya kurumun da avantajıdır. Hatta bu avantaja geniş bir perspektiften küresel düzeyde baktığımızda, ülkelerin de avantajı olduğu görülür. Nihayetinde, bir Shakespearean tasarım yapıldığında sadece bir yazarın edebi eseri tanıtılmış değil, aynı zamanda bir ülkenin sanatı ve sanatçısı da basit, gündelik ve kolay erişilebilir bir mecrada tanıtılmış olmaktadır. Böylece o ülkenin kültürel değerlerinin görünürlüğü artmakta; sergiler, koleksiyonlar ve müzeler aracılığı ile uluslararası düzeyde farkındalık yaratılmaktadır. Bu anlamda Semih Balcıoğlu'nun karikatür ve tasarım dünyasına kazandırmış olduğu bu çalışması, ülkemiz adına bir ilk olma özelliğinin yanında, sanatsal ve tasarım özellikleriyle de önemli, değerli ve nadir bir konumda kalacaktır.

Kaynaklar

And, Metin. "İskambil Kâğıtları ve Tarih-Özellikle Memluk Kâğıtları." Tarih ve Toplum Dergisi 25 (1986): 32-37.

And, Metin. Oyun ve Bügü. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2016.

Armutçu, Emel. "Seramikten Karikatürler," Hürriyet Gazetesi, 17 Mayıs 2003. Erişim 20 Şubat 2022, https://www.hurriyet.com.tr/gundem/seramikten-karikaturler-14741

Balcıoğlu, Semih. Karikatürlü Oyun Kâğıtları. İstanbul: Cem Ofset, 1995.

Becer, Emre. İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Yayınevi, 2015.

Bevan, Becky. "Bone Playing Cards." (29 Ekim, 2021). Erişim 05 Ocak 2022, https://www.wopc.co.uk/cards/bone-card

Caillois, Roger. Man, Play and Games. Çev. Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001.

Christie, Joel. "Dead hand: Deck of 52 Most-Wanted Iraqi playing cards given to soldiers at the start of the war shows the fall of Saddam 'The Ace of Spades' Hussein's army", Mail Online, 18 Ekim 2014. Erişim 25 Aralık 2021, https://www.newzit.com/setABframe.html

Dummett, Michael. "15. Yüzyıl İtalyan Sanatında Gotik Bir Başyapıt, Visconti-Sforza Tarot Kartları." P Oyun ve Sanat 31 (2003): 100-115.

Gönüllü, Açelya Betül. "Resimsel 'Anlatı Sanatı' Yapıları Üzerine." İdil Sanat ve Dil Dergisi 34.6 (2017): 1747-1765.

Huizinga, Johan. Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006.

Husband, Timothy. The World in Play: Luxury Cards 1430–1540. The Metropolitan Museum of Art, 20 Ocak 2015-17 Nisan 2016. New York: distributed Yale University Press, 2015.

Issiyev, Kuddus. "Uighur Script." Erişim 20 Aralık 2021, http://the_uighurs.tripod.com/Scrpt.htm

İstanbul Şehir Üniversitesi Kütüphanesi, Taha Toros Arşivi (Ocak 1993), Barkod no: 001524687006.

İstanbul Şehir Üniversitesi Kütüphanesi, Taha Toros Arşivi (03 Nisan 1984), Barkod no: 001524714006.

"İyi ki Doğdun Turhan Selçuk," Cumhuriyet, 31 Temmuz 2020.

Kayabal, Aslı. "A Master of Caricature" Skylife Dergi (Ocak 1995): 36-41.

Kaynar Tanır, Ayben. "Baskıresim Eğitimine Yönelik Atölye Dışı Öğrenme Ortamları ve Öğrenme Materyalleri: Bir Eylem Araştırması Örneği," Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi 17, (2017): 111-131.

Koçak, Gülbin. "Sümer Silindir Mühür Resimleri" Sanatta yeterlik tezi, Anadolu Üniversitesi, 1996.

Lustig, İgor. "Sanatta Oyun ve Hile," P Oyun ve Sanat 31 (2003): 127-143.

Mahir, Banu. "Topkapı Sarayı Müzesi'ndeki Memluk İskambilleri", P Dünya Sanatı Dergisi 31 (2003): 116-125.

Majer, Leo Aryeh. Mamluk Playing Cards. Ed. Richard Ettinghausen ve Otto Kurz. Leiden: E. J. Brill, 1971.

Naci, Fethi. "Okumak, Okumamak Üzerine," Cumhuriyet Gazetesi Kitap Eki, 01 Kasım 2001.

Neyfakh, Leon. "An Ingenious New Way of Solving Cold Cases". Slate-The Right Level Of Detail, (01 Şubat 2016). Erişim 25 Aralık 2021, https://slate.com/news-and-politics/2016/02/cold-case-playing-cards-are-an-ingenious-new-way-of-cracking-unsolved-crimes.html

Schiller, İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup. Çev. Melahat Özgü. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1990.

Singer, Samuel Weller. Researches Into the History of Playing Cards and Printing. Londra: T. Bensley and Son, 1816.

Songür Dağ, Elif. "Oyun Kartı İllüstrasyonları," Grafik Tasarım 59 (2014): 62-64.

Tekerek, Nurhan. "Oyun Kavramı'ndan Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e," Tiyatro Araştırmaları Dergisi 22 (2006): 47-73.

Tomar, Cengiz. "İskambil Kâğıdının Tarihinde 'Made in Türkiye' Damgası," Hürriyet Tarih, 27 Kasım 2002.

Topuz, Hıfzı. Başlangıcından Bugüne Dünya Karikatürü. İstanbul: İnkılap Kitabevi, 1997.

Townshend, Barney. "Salvador Dalí, Surrealist Playing Cards, 1967." (15 Ekim, 2012). Erişim 25 Ocak 2022, https://www.wopc.co.uk/spain/salvador-dali

Wintle, Simon. "Chinese Playing Cards." (05 Nisan, 2003). Erişim 28 Aralık 2021, https://www.wopc.co.uk/china/

Wintle, Simon. "Mamluk Playing Cards." (26 Mart, 2001). Erişim 03 Ocak 2022, https://www.wopc.co.uk/egypt/mamluk

Wintle, Simon "Myriorama." (17 Şubat, 2022). Erişim 25 Şubat 2022, https://www.wopc.co.uk/games/myriorama

Wintle, Simon. "Peter Flötner, c.1545." (03 Temmuz, 1996). Erişim 02 Şubat 2022, https://www.wopc.co.uk/germany/flottner

Wintle, Simon. "Schiller deck." (27 Nisan, 2021). Erişim 15 Şubat 2022, https://www.wopc.co.uk/germany/wust/schiller

Wintle, Simon. "Shakespeare 300th Anniversary." (05 Şubat, 2012). Erişim 12 Şubat 2022, https://www.wopc.co.uk/goodall/shakespeare-300-anniversary

Wintle, Simon. "Shakespearean" (13 Ağustos 2016) Erişim 27 Şubat 2022, https://www.wopc.co.uk/uk/waddingtons/shakespearean

Yıldız Turan, Esra. "Schiller: Sanatın Oyunda Özgürlük Olarak Yansıması," Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi 23-2 (2019), 505-513.

Web Siteleri

British Library, "Printing Landmarks." Erişim 24 Aralık 2021. https://www.bl.uk/british-library-treasures/articles/printing-landmarks

Deutsches Spielkartenmuseum/ Alman Oyun Kartı Müzesi, "Stuttgarter Kartenspiel." Erişim 27 Aralık 2021. https://www.leinfelden-echterdingen.de/Startseite/Kultur/Spielkartenmuseum.html

Deutsches Spielkartenmuseum/ Alman Oyun Kartı Müzesi, "Kartenspiel des Meisters P.W." Erişim 27 Aralık 2021. https://www.leinfelden-echterdingen.de/Startseite/Kultur/Spielkartenmuseum.html

FIDE-International Chess Federation, "About Fide." Erişim 30 Aralık 2021. https://www.fide.com/fide/about-fide

Internet Encyclopedia of Philosophy, "Michael Dummett." Erişim 22 Aralık 2021. https://iep.utm.edu/dummett/

Karikatürcüler Derneği, "Semih Balcıoğlu." Erişim 15 Şubat 2022. https://www.karikaturculerdernegi.com/karikaturculerimiz/semih-balcioglu/

Lot-Art, "Bres, Jean Pierre, Le livre joujou, 1837." Erişim 10 Şubat 2022. https://www.lot-art.com/auction-lots/Bres-Jean-Pierre-Le-livre-joujou-1837/466-bre_jean-18.11.20-finarte

TDK internet sözlüğü, "Karikatür." Erişim 25 Şubat 2022. https://sozluk.gov.tr

TDK internet sözlüğü, "Oyun." Erişim 25 Aralık 2021. https://sozluk.gov.tr

The International Playing-Card Society, "An Introduction." Erişim 07 Ocak 2022. https://www.i-p-c-s.org/wp/an-introduction/

The International Playing-Card Society, "Council." Erişim 23 Aralık 2021. https://www.i-p-c-s.org/wp/council/

Victoria & Albert Museum, "Miniature Playing Cards." Erişim 05 Ocak 2022. https://collections.vam.ac.uk/item/O26813/miniature-playing-cards-card-game/

AN EVALUATION ON SEMIH BALCIOĞLU'S PLAYING CARD DESIGNS

Açelya Betül GÖNÜLLÜ

ABSTRACT

The playing cards are one of the oldest game tools which are originated in China. Over the centuries they have been produced with in a variety of sizes, materials, colors, symbols and figures. In general, it is possible to classify playing cards as standard and non-standard according to their design features. The standard playing cards are just a tool of playing games. However, the non-standard playing cards are produced to be seen rather than to be played. The fact that both sides of the playing card are in a physical structure suitable for illustration has been an opportunity for these non-standard cards to emerge. Therefore, the playing cards are a miniature canvas for a designer and the range of topics is quite wide. In this sense, the playing cards are interesting for collectors and museums as well as for designers. The aim of this study is to draw attention to the existence of playing cards which have a wide variety of illustrative content and are produced as a design object; in this context, the aim is to evaluate the playing card designs of the caricaturist Semih Balcıoğlu and to emphasize their importance. The concept of game, the geographical origin of the playing cards, the types of playing cards were determined as research questions. In the study, the literature review method was used; Balcıoğlu's designs were evaluated according to design principles and methods.

Keywords: Playing card, Semih Balcıoğlu, caricature, design, illustration