


GÖRSEL İLETİŞİM ARACI OLARAK MANGA VE İLK BÜYÜK MANGA USTASI KATSUSHİKA HOKUSAI

*Manga as a Visual Communication Tool and The First Manga Master
Katsushika Hokusai*

Banu Akgün

(Öğr. Gör.), Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, e-mail: banu.akgun@hbv.edu.tr

 ORCID 0000-0002-6211-3348

1. Giriş

Görsel iletişim tasarımı ürünleri, kültürün önemli taşıyıcılarından biridir. Görsel iletişim tarihi açısından entelektüel ifadenin en yetkin örnekleri Uzakdoğu’da gelişmiştir. Gerek Çin’de gerekse Japonya’da değişik üslup ve malzemeler görsel iletişimin parçaları olan resim ve kaligrafi sanatlarını doğrudan etkilemiştir. Resim ve kaligrafi sanatında kullanılan malzemeler “Dört Hazine” olarak nitelendirilen fırça, mürekkep çubuğu, mürekkep taşı ve kağıttır. Fırçaların yapımında keçi, at ve geyik gibi hayvanların kıllarından yararlanılıyordu. Fırça dikey bir konumda, sapın ortasından veya üstünden tutuluyordu. Böylece sanatçının eli çalışma yapılan yüzeye temas etmemiş oluyor ve fırça bilekten her yöne doğru döndürülebiliyordu. Mürekkep yapımı için kerestelerden elde edilen karbon, bir kap içinde yakıldıktan sonra dumanın bıraktığı is tortusu hayvansal ve bitkisel yağlar ile karıştırılıyordu. Sonra bu karışım ateşte kaynatılıp kalıplar içine dökülerek sertleşmeye bırakılıyordu. Bu işlem ile elde edilmiş olan mürekkep çubukları ise mürekkep taşı üzerinde suyla eritilerek kullanılıyordu. Kullanılan bu yöntem sayesinde oldukça kaliteli mürekkepler üretilebilmiştir (Becer, 2015: 87-88; Dur, 2015: 444).

Kâğıt, hem yazma eserleri oluşturan bir malzeme olarak hem de bu eserlerin korunmaları açısından çok önemli bir maddedir ve ilk kez Çin’de keşfedilmiştir.

Kağıdın ana maddesi selüloz lifleridir ve bu lifler kâğıt yapımında kullanılan başlıca materyallerdir. Doğal lifler, kendir ve paçavra suda ıslatılıyor ve hamur haline gelinceye kadar dövülüyordu. Elekten geçirilerek fazla su süzülüyor ve elek üzerinde kalan hamur düzeltilip kurumaya bırakılıyordu. Kağıt, mürekkep ve fırçanın sanatçılar tarafından

kullanımı ile resim ve kaligrafı, görsel iletişim biçimi olarak kuşaklar boyunca özellikle Uzakdoğu’da özgün bir dil oluşturabilmiştir (Adanır, 2012: 3; Becer, 2015: 88).

2. Görsel İletişim Aracı Olarak Manga

Manga kelimesinin kökeni Oxford sözlüğüne göre Japonca “gelişi güzel” anlamında “man” ve “resim” anlamında “ga” sözcüklerine dayanmaktadır. Japonya’da özellikle gençler arasında oldukça popüler olan manga; bilim kurgu, fantastik öğeler, spor, yemek pişirme politika, romantizm ve şiddet içerikli temalardan oluşan (Şekil 1) Japon çizgi roman türüdür (Arı ve ark., 2019: 261-262).

Manganın ortaya çıkış tarihi kesin olarak bilinmemektedir. Ancak yapılan araştırmalar ışığında elde edilen bulgulara göre manganın tarihçesi Japon sanatının en önemli örneklerinden olan Choju giga ya da Hayvan Çizimlerine dayanmaktadır (Şekil 2). 12. yüzyılda Toba isminde bir Budist rahip hayvanların gündelik yaşantısı üzerinden dini hiyerarşiye eleştirel bir bakış açısı getirmiştir. Günümüze geldiğinde manga kitapları 18’inci ve 19’uncu yüzyıldan iki kitap ile bağdaştırılmaktadır. Bunlar Toba-e ve Kibyoshi’dır. Kibyoshi’nin diğer adı Sarı Kapaklı Kitaptır. Bu kitaplar manga sanatçıları tarafından seri üretim yöntemi kullanılarak basılmıştır ve başta Osaka ve Edo gibi büyük şehirlerde yaşayan insanlar tarafından ilgi ile takip edilmiştir. Toba-e’lerin içeriğinde konuşma balonları içermeyen resimler vardır ve sayıları yirmi ile otuz arasında değişmektedir. Kibyoshi ise yetişkinlere göre olan hikâye kitaplarıdır. Kibyoshi, günlük yaşantıyı alaycı bir tarzda okuyucularına aktardığından dolayı sık sık yasaklanmıştır. Toba-e ve Kibyoshi, dünyanın bilinen ilk çizgi roman/karikatür türü kitaplarıdır (Alicenap, 2014: 34).



Şekil 1. Modern bir manga örneği (Norris, 2009: 247).



Şekil 2. 12. Yüzyıldan bir Choju giga örneği (Bourjaily, 2014: 28)

Birçok modern toplum, diyaloglu bir dizi illüstrasyondan oluşan görsel ve anlatı sanatı metinleri yaratır. Manga, hem estetik hem de etkileyici içerik sağlayan kültürel bir üründür. Japon kültüründeki destansı masallar, folklorik kahramanlar ve tanrılar mangaların içeriğini oluşturmaktadır. Mangalardaki tanrılar uçabilir, şekil değiştirebilir ve fırtınalar çıkarabilirler. Ayrıca bu tanrılar olağanüstü güçlerini kullanarak ölümlüleri ya ödüllendirir ya da cezalandırırlar. Japonya'nın gündelik yaşamına her alanda etki eden bu tanrılar, Shinto, Budizm ve Zen inanışlarının doğal birer yansımalarıdır. Günümüzde bu inanç sistemleri halen Japon toplumunu derinden etkilemektedir. Japon inanışları temel düzeyde bireyin iç hesaplaşmalarına ve öz denetimine büyük önem atfetmektedir. Doğayı sevmek, atalara, tanrılara ve ruhlara saygı duymak, tapınakları ziyaret etmek, içinde buldukları zor durumdan kurtulmak için dua etmek, neredeyse tüm manga karakterlerinin gerçekleştirdiği eylemlerdir. Japonya'da ortaya çıktıktan sonra manga, görsel iletişim aracı olarak günümüzde küreselleşmeyle birlikte Kuzey Amerika, Asya ve Avrupa ülkeleri de dahil olmak üzere dünyanın dört bir yanındaki genç yetişkinler arasında popüler hale gelmiştir.

Japon kültürünün bu unsuru, diğer kültürler tarafından da özümsemiştir. Mangada; hikaye odaklı anlatılar, abartılı, benzersiz illüstrasyonlar, tabii sesleri yansıyan kelimeleri kullanma (onomatopoeia) ve metin dilbilimi (text linguistics) kullanılır. Bu nedenle manga, hem dilbilimsel hem de görsel sanatları melezleyerek estetik zevk

üreten ve bilgi aktaran bir görsel iletişim aracıdır. Örnek vermek gerekirse Japon mangasında öfke, bir karakterin keskin dişleri ve ateş püsküren sivri pençeler ile, utanç veya gerginlik hissi ise ter damlalarıyla tasvir edilir. Bununla birlikte uyku, burundan horlamayı gösteren bir balonla gösterilmektedir. Bu nedenle, Japon mangası, okuyucuları tarafından kolayca anlaşılabilir çok sayıda görsel ipucu içerir. Japon mangasındaki konuşma balonları dikey olarak uzundur ve konuşma yukarıdan aşağıya doğru yazılmaktadır, oysa batı çizgi romanlarında tipik olarak yatay dikdörtgen balonlar kullanılmaktadır. Diğer dillerdeki sözcükler yatay dikdörtgen balonlara daha iyi uyarken, Japonca sözcükler dikey dikdörtgen balonlarda görsel açıdan daha iyi sonuçlar vermektedir. (Furuhata-Turner, 2013: 72-76; Alicenap, 2014: 46-47).

3. Katsushika Hokusai Ve Manga

Japon ressam, Katsushika Hokusai, 1760'ta günümüzde Tokyo olarak bilinen Edo'nun önemli bölgelerinden biri olan Katsushika'da doğar. Çocukluğunda, aynaların çevresini boyayarak resim sanatı ile ilgilenmeye başlar. İlerleyen yıllarda katiplik ve sonrasında bir ağaç ustasının yanında çıraklık yapmaya başlar. On sekiz yaşına geldiğinde tanınmış bir Ukiyo-e sanatçısı olan Katsukawa Shunshō'nun stüdyosunda çalışmaya başlar ve resimlerinde günlük olaylar üzerine odaklanır. Ukiyo-e "yüzen dünyanın resimleri" olarak tercüme edilebilir. Ukiyo-e, genellikle gündelik yaşamdaki güzel anlar, sumo güreşçileri ve geşşalar gibi konuların tercih edildiği bir Japon resim sanatı türüdür. Japonya'da 1603'ten 1868'e kadar devam eden dönem "Edo Dönemi" olarak adlandırılan dönemde Moronobu, Masanobu, Utamaro veya Sharaku gibi sanatçılar Ukiyo-e üzerine birçok eser vermişlerdir. Hokusai, ustası Shunshō'nun ölümünden sonra, Avrupalı sanatçıların bakır gravürlerinden gördüğü stilleri keşfetmiş Ukiyo-e'nin geleneksel konularından uzaklaşmıştır. Artık çalışmalarında manzaralara ve günlük yaşamındaki görüntülere odaklanmıştır. Batılı ressamlarında resimlerinde gördüğü yeni perspektif tekniğini benimser ve resimlerinde bu tekniğe uygulamaya başlar.

Hokusai, geleneksel resim anlayışından farklı olan yeni resim tekniği sayesinde dış dünyaya kapalı olan dönemin Japonya'sında devrim niteliğinde bir yeniliğe imza atmıştır.

Sanatsal bir virtüöz olan Hokusai, dönemi için sansasyonel olarak nitelendirilen resimlerini sergileyerek yenilik seven halkın dikkatini çekmiştir. 1806 – 1815 yıllarında daha çok tarihi hikayeleri konu alan betimleyici nitelikte illüstratif görsellerin kullanıldığı romanlardır. Hokusai, geleneksel Ukiyo-e dünyasından artık uzaklaşmaya başlamıştır. Samuraylar ve hikayelerde anlatılan canlılar gibi güçlü figürler jestleriyle ve korkutucu ifadeleriyle resimlerinde hayat bulur. 51 yaşındayken, sanat

yaşamında Hokusai Manga olarak adlandırılan bir döneme girer. Hokusai, artık hayatın gerçekçi tasvirine odaklanmış manga çizimleri yapmaya başlar. Başlangıçta maddi beklenti ile yapılan bu çizimler sanatçının birçok biçimsel keşfe imza atmasını sağlamıştır. Aynı zamanda bu hareketli ve illüstratif çizimler alaycı bir dile de sahiptir. Hokusai Manga, ima edilen hareketin temsili için bulanıklığı olmayan zengin çizgiler kullanarak dinamik insan eylemini canlandırmıştır. Vücudun dengesiz hareketler içinde, fakat neredeyse bir akış halinde gösterildiği bu çizimlerinde gözün hareketi takip etmesini de sağlayacak bir teknik geliştirmiştir. Hokusai'nin yapmış olduğu bu çizimler Japonya'da manganın ilk büyük ustası olarak anılmasını sağlar. Yalın çizgisel anlatımlarıyla daha çok eskiz havasındaki bu çizimler Hokusai Manga başlığı altında toplanmıştır (Şekil 3). Hokusai'nin kitabı Japonya'da tüm zamanların en çok satan kitabı haline gelir. Sonraki altmış dört yıl boyunca yaklaşık dört bin illüstrasyon ve on beş yeni Hokusai Manga cildi yayınlanır. Serinin son üç kitabı 1849 yılında Hokusai'nin ölümünden sonra basılır (“Katsushika Hokusai kimdir,” 2020; Vermeulen ve ark., 2020: 2-3; Guth, 2011: 474; Osaka ve ark., 2010: 264-265).



Şekil 3. Hokusai Manga (Osaka ve ark., 2010: 265).

4. Sonu

Bu alıřmada grsel iletiřim aracı olarak manga ve ilk byk manga ustası Katsushika Hokusai'nin Japon manga sanatına katkıları incelenmiřtir. Grsel iletiřim tasarımı alanında geleneksel kltr ve birikimlerden yola ıkararak evrensel deęerlere ulařabilecek nitelikte eserler ortaya ıkarabilmek her sanatının hayali olmuřtur. Sonu olarak, grsel iletiřim tasarımında zgn bir dil yakalamak iin en iyi ıkıř noktası yine sanatının kendi kltrnn zengin mirasıdır. Tm bunlar gz nne alındıęında Hokusai'nin olaęanst zgn ve bařarılı manga izimleri, sanatının gerekten de sanatında olduka yksek bir seviyeye ulařtıęının bir gstergesidir. Bir sanatı olarak becerilerinin yařlandıka geliřmeye devam edeceęine inan Hokusai, bitmek bilmeyen alıřma azmiyle kendisinden sonra gelen tm manga sanatılarına ilham kaynaęı olmaya devam etmektedir.

Kaynakça

- Adanır, T. (2012). Yazma Eserlerin Restorasyonunda Kullanılan Kâğıtlar ve Bir Doğal Kâğıt Yapımı. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 5(9), 1-21.
- Alicenap, Ç.T., (2014). Yerelden Evrensel Japon Anime ve Manga Sanatı. *Sanat & Tasarım Dergisi*, 7(7), 31-60.
- Arı, A.A., Demir, B., Işık, B.B. (2019). Matematik Öğretiminde Manga Çizgi Roman Kullanımının Etkilerini Araştıran Çalışmalar. *Bayburt Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 2(2), 261-265.
- Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bourjaily, M. (2014). Chōjū Giga. *HISTART* 393, 1-31.
- Duyan dur, B.İ.U. (2015). Türk Görsel İletişim Tasarımı ve Kültürel Değerlerle Bağları. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(37), 443-453.
- Furuhata-Turner, H. (2013). “Use of Comics Manga as a Learning Tool to Teach Translation of Japanese”, *The Journal of Language Teaching and Learning*, 2, 72-83.
- Guth, C. M. E. (2011). Hokusai’s Great Waves in Nineteenth-Century Japanese Visual Culture. *The Art Bulletin*, 93(4), 468-485.
- Katsushika Hokusai Kimdir? Hokusai’nin Eserleri ve Hayatı. (2020, 13 Ekim). Erişim adresi <http://www.leblebitozu.com/katsushika-hokusai-kimdir-hokusainin-eserleri-ve-hayati/>
- Norris, C. (2009). Manga, anime and visual art culture. *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, 236-260.
- Osaka, N., Matsuyoshi, D., Ikeda, T., & Osaka, M. (2010). Implied motion because of instability in Hokusai Manga activates the human motion-sensitive extrastriate visual cortex: an fMRI study of the impact of visual art. *NeuroReport*, 21(4), 264-267.
- Vermeulen, M., Burgio, L., Vandepierre, N., Driscoll, E., Viljoen, M., Woo, J., & Leona, M. (2020). Beyond the connoisseurship approach: creating a chronology in Hokusai prints using non-invasive techniques and multivariate data analysis. *Heritage Science*, 8(1), 2-13.