



MENTOR

Mart 2026, Cilt: 2, Sayı: 1
March 2026, Volume: 2, Issue: 1

e-ISSN: 3062-3022



MENTOR

Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi*

e-ISSN: 3062-3022

Yönetim Yeri ve Adresi

MENTOR
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
3. Kat, No: 335/B
Evliya Çelebi Yerleşkesi, Tavşanlı Yolu 10. Km. 43100, Kütahya-Türkiye

Telefon

+90 (507) 437 0351

E-mail

editor@mentorakademik.com

Web

<https://mentorakademik.com>

Yayımlayan

Hami Onur BİNGÖL

Yayın Türü

Ücretsiz, Açık Erişim, Süreli Yayın


Yayın Periyodu

Yılda 3 Kez Yayınlanır
(Mart, Temmuz, Kasım)

İmtiyaz Sahibi

Hami Onur BİNGÖL

Editör

Prof. Dr. Hami Onur BİNGÖL
hamionur.bingol[at]dpu.edu.tr
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
 0000-0003-1522-6419

2026 Mart sayısı kapak illüstrasyonu**

Şule KAYA



* Mentor dergisinde yayımlanan yazıların hukuki sorumluluğu yazarlarına aittir. Makalelerdeki beyanlar dergiye mal edilemez ve bu durum yazar(lar) tarafından kabul edilmiştir.

** Mentor dergisinde yer alan illüstrasyonlar çizerlerinin izni ile kullanılmıştır. Bu illüstrasyonların kullanım hakkı çizerlerine aittir. 5846 sayılı “Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu” (FSEK) uyarınca kopyalanamaz, Mentor dergisi ve Mentor web adresi dışında bir yayın organında kullanılamaz.

Editör Kurulu / Editorial Board

Doç. Dr. Elfira MALİKOVA
elfira.malikova[at]admiu.edu.az
Azerbaycan Devlet
Medeniyet ve Gzel Sanatlar niversitesi
iD 0009-0009-2375-2786

Doç. Dr. Jennifer VALENCIA
jennifer.g.valencia[at]isu.edu.ph
Isabela State niversity - PH
iD 0009-0009-4503-3977

Dr. ğr. yesi Pinky CHADHA
pinky.chadha.1981[at]gmail.com
Ministry of Cultural Heritage Tourism - IR
iD 0000-0001-8932-536X

Doç. Dr. Siddiçe Hacıyeva
sshaciyevaa[at]gmail.com
Nakhchivan State University - AZ
iD 0009-0000-7760-1005

Prof. Dr. Nazik ÇELİK YILMAZ
nazik.celik[at]dpu.edu.tr
Ktahya Dumlupınar niversitesi
iD 0000-0002-9257-0339

Prof. Dr. Hami Onur BİNGL
hamionur.bingol[at]dpu.edu.tr
Ktahya Dumlupınar niversitesi
iD 0000-0003-1522-6419

Dr. ğr. yesi Bilge Su KARACA
bilgesukaraca[at]trakya.edu.tr
Trakya niversitesi
iD 0000-0002-3928-6136

ğr. Gr. Gkhan AKCA
gokhan.akca[at]dpu.edu.tr
Ktahya Dumlupınar niversitesi
iD 0000-0003-4132-6229

Yabancı Dil Editr (İngilizce) / Foreign Language Editor (English)

ğr. Gr. Glşah MEYDAN
gulsah.meydan[at]dpu.edu.tr
Ktahya Dumlupınar niversitesi
iD 0000-0002-8664-5891

Alan Editörleri / Field Editors

Müzik

Doç. Sela Can DÖKMECİ
scandokmeci[at]trakya.edu.tr
Trakya Üniversitesi
iD 0000-0002-0783-5938

Çizgi Film ve Animasyon

Dr. Öğr. Üyesi Ali Aycan GÜRBÜZ
aliaycan.gurbuz[at]dpu.edu.tr
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
iD 0000-0001-6727-7846

Grafik Tasarım

Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
erenevin.kilickaya[at]dpu.edu.tr
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
iD 0000-0002-2856-1614

Seramik ve Cam

Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gül ÇETİN
aysegul.cetin[at]dpu.edu.tr
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
iD 0000-0001-8665-8038

Görsel İletişim Tasarımı

Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR
gyakar[at]erbakan.edu.tr
Necmettin Erbakan Üniversitesi
iD 0000-0002-1272-5012

Tasarım ve Mimarlık

Prof. Dr. Kutay GÜLER
guler[at]ksu.edu
Kansas State University
iD 0000-0002-3913-6058

Plastik Sanatlar

Doç. Dr. Uğur YILMAZ
uguryilmaz[at]aksaray.edu.tr
Aksaray Üniversitesi
iD 0000-0003-0435-5012

Alan Editörleri / Field Editors

Bale

Prof. Dr. Seda AYVAZOĞLU
seda.ayvazoglu[at]deu.edu.tr
Dokuz Eylül Üniversitesi
iD 0000-0002-6446-8521

Tiyatro

Dr. Öğr. Üyesi Nesli Meriç SANIOĞLU
nsanioglu[at]dogus.edu.tr
Doğuş Üniversitesi
iD 0000-0003-2020-8469

Bilim ve Sanat Danışma Kurulu / Art & Science Advisory Board

Prof. Dr. Cihan Şule KÜLÜK – Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Prof. Dr. Çağrı GÜMÜŞ - KTO Karatay Üniversitesi

Doç. Ayşin Pelin KİREMİTÇİ - İstanbul Üniversitesi

Doç. Dr. Nur CEMELELİOĞLU – Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Orhun TÜRKER - Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Doç. Dr. Kerim LAÇINBAY - Gazi Üniversitesi

Doç. Dr. Özlem GÖK - Kayseri Erciyes Üniversitesi

Doç. Özlem KUM - Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi

Doç. Serdar DARTAR - Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Uğur YILMAZ - Aksaray Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül GÖKLEN YILMAZ - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Bülent BİNGÖL - Başkent Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Duygu SEZGİN - İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Eda UZUN - Sivas Cumhuriyet Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Elif SABANCI POLAT - Artvin Çoruh Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ezgi UZUN - Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ezgi YÜRÜMEZ – Yıldız Teknik Üniversitesi

Dr. Öğretim Üyesi Murat GÜRBÜZ - Bayburt Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ömer Faruk ÇİFTÇİ – Kütahya Sağlık Bilimleri Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Selim DEĞİRMEN TEPE - Bingöl Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Simin ŞAY ÜNAY - Ankara Üniversitesi

Dr. Ayça YILMAZ – Tasarımcı

Öğr. Gör. Dr. Veysel ŞAYLI – Gazi Üniversitesi

Konservatör Betül KÜÇÜK - Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı

- Prof. Dr. Çiğdem KILIÇ – Haliç Üniversitesi
Prof. Dr. Ebru GÖKDAĞ – Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Fikri SALMAN – İzmir Katip Çelebi Üniversitesi
Prof. Dr. Pelin ÖZTÜRK GÖÇMEN – Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Doç. Dr. Banu ÇAKMAK DUMAN – Uludağ Üniversitesi
Doç. Dr. Bülent SEZGİN – Bahçeşehir Üniversitesi
Doç. Dr. Ceren GÜNERÖZ – Ankara Üniversitesi
Doç. Dr. Dicle YILDIRIM – Üsküdar Üniversitesi
Doç. Dr. Elfira MELİKOVA – Azerbaycan Devlet İncesanat Akademisi
Doç. Dr. Ferdi ÇETİN – İstanbul Medeniyet Üniversitesi (2 hakemlik)
Doç. Dr. Funda ÖZŞENER – Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Doç. Güneş OKTAY – İstanbul Aydın Üniversitesi
Doç. Dr. İsmail EYÜPOĞLU – Bartın Üniversitesi
Doç. Murat KARA – Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Doç. Özlem KUM – Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi
Doç. Dr. Tuğçe Mine AKTULAY ÇAKIR – İstanbul Beykent Üniversitesi
Doç. Dr. Züleyha EŞİGÜL – Ordu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Almıla YILDIRIM – Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bülent BİNGÖL – Başkent Üniversitesi (2 Hakemlik)
Dr. Öğr. Üyesi Evren GÜNEVİ USLU – Düzce Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hakan ARSLAN – Ordu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Irmak EVREN – Ankara Medipol Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kansu ÖZDEN – Mardin Artuklu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Merve MEPA – Altınbaş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Merve TINGİR – Yalova Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Muzaffer Musab YILMAZ – Kırşehir Ahi Evren Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Münire YILDIZ – Süleyman Demirel Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nesli Meriç SANIOĞLU – Doğuş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ömer Faruk ÇİFTÇİ – Kütahya Sağlık Bilimleri Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özlem AYVAZ TUNÇ – Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özlem GÜRPINAR - Ardahan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Süleyman İNCEEFE – Düzce Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Vecihe Özge ZEREN – Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi (2 Hakemlik)
Dr. Öğr. Üyesi Yelda USAL – Fırat Üniversitesi
Öğr. Gör. Dr. Aslı ÖZCAN KÖYLÜ – Necmettin Erbakan Üniversitesi
Dr. Doğuşcan GÖKER – Sakarya Üniversitesi



Mentor, bilimsel dağarcıkları ile kendisinden desteğini eksik etmeyen değerli hakemlerine minnettardır...

Araştırma Makaleleri / Research Articles

Makale Numarası / Article Number

- 1 **Merve AYDIN*, Nur CEMELELİOĞLU**
Key Requirements in Mobile Banking: Design for Sustainable Decision-Making.....1-17
- 2 **Yasin AVCI**
Dijital Aktivizmde Grafik Tasarımın Görsel Anlatıma Katkısı18-32
- 3 **Gökhan EKEN*, Burcu KAYA**
Türk Sinema ve Televizyon Yapımlarında Ressam Kimliğinin Temsil Biçimleri.....33-42
- 5 **Ece ÇELİKÇAPA ÖZİNAN**
Üç Katmanlı Dramaturji: Organik-Anlatı-Anımsatıcı Düzeylerin Performans Analizinde Kullanımı.....59-67
- 8 **Betül GÜZEL**
Hareketli Grafiklerde GIF Sanatı: Alternatif bir İfade Olarak The Simpsons.....93-109
- 9 **Orhun TÜRKER*, Abdurrahman ÖZDEMİR**
Sanal Sergi Ziyaretçilerinin Öğrenme, Erişilebilirlik ve Estetik Algıları Üzerine Uygulama Temelli bir Araştırma.....110-129
- 13 **Ezgi Bengisu BAHAR**
Görsel İletişim Tasarımında Çok Dilli Tipografi Kullanımı162-175
- 14 **Eda SEZERER ALBAYRAK*, Büşra MADEN, Çağrı GÜMÜŞ**
Tarımda Yapay Zekâ ve Akıllı Tarım: Sürdürülebilirlik Kapsamında Dijital Dönüşüm ve Afiş Tasarımları176-186

Derleme Makaleler / Review Articles

- 4 **Osman TÖRER*, Yasemin Nur ERKALIR**
Makinenin Sanat Üzerindeki Etkisine Kısa Bir Bakış43-58
- 6 **Oktay EMRE**
Henrik Ibsen'in Oyunlarında Kurucu Bir Unsurluk Olarak Yokluk Olgusu68-79

Makale Numarası / Article Number

Derleme Makaleler/ Review Articles

7

Nazmin JAFAROVA*Bilgi Toplumuna Doğru Bir Adım: Müze Yönetiminin Geliştirilmesi*.....80-92

11

Ali Noyan AYTURAN*Tiyatroda Canlılık ve Gerçekliğin Medyalaşma Sürecinde Dönüşümü*134-147

12

Ebubekir DÜZCAN*Film Eleştirmenliği Mesleğinin Tarihsel Sosyolojisi: Sinematek Derneği'nin Yayınladığı Yeni Sinema Dergisi'nde Eleştirinin Kurumsallaşması (1966-1980)*.....148-161

Kitap İncelemesi / Book Review

10

Sercan ÖZİNAN*Anlatım Öncesi Düzeyin Haritası: The Paper Canoe Üzerine bir İnceleme*130-133

Mentor'un 2.cildinin 1. sayısı ile karşınızdayız. Bundan tam 1 yıl önce kurduğumuz dergimizin 1 yaşına basmış olmasının heyecanı ile karşınızda bulunuyoruz. Geriye baktığımızda, geçen 1 yıllık sürecin bize ve Mentor'a çok şey öğrettiğini ve kattığını gözlemliyoruz. Dergi yönetmek ve dergi süreci ilerletmek hakikaten zor bir süreç. Bu süreçte bizlere destek olan tüm hakemlerimize, yazarlarımıza ve özellikle yabancı dil editörümüz Sayın Gülşah Meydan'a kalbi teşekkürleri bir borç olarak görüyorum. Onlar olmasaydı Mentor bugünlere gelemezdi.

Bir yayın organının sürekliliği; yalnızca akademik titizlikle değil, aynı zamanda görünmeyen emekle, sabırla ve kararlılıkla mümkün oluyor. Bazen süreçler planlandığı gibi ilerler, bazen de beklenmedik eksilmeler ve sessizlikler karşısında sorumluluk daha da ağırlaşır. Böyle anlar, bir işin gerçekten ne kadar sahiplenildiğini sınayan eşiklerdir. Mentor'un dördüncü sayısı, tam da bu anlamda, bizim için ayrı bir tecrübe oldu.

Bu sayımızda tasarım, sanat, tiyatro, sinema, dijital kültür ve sürdürülebilirlik ekseninde şekillenen disiplinlerarası çalışmalar yer alıyor. Özellikle tiyatro alanından gelen araştırmaların Mentor'da yer bulmuş olması mutluluk verici. Dijitalleşmenin karar alma süreçlerine etkisinden grafik tasarımın aktivizmle kurduğu ilişkiye, sahne sanatlarında dramaturjik çözümlerden sinema tarihine, müze yönetiminden yapay zekâ temelli üretim pratiklerine kadar uzanan geniş bir yelpaze okurlarımızı bekliyor. Ayrıca bu sayıda da Azerbaycan'dan katkı sunan bir yazarımızın çalışması, dergimizin sınırlarını aşan akademik etkileşimini güçlendirmesi bakımından bizler için ayrı bir anlam taşıyor.

Mentor'un her sayısı yalnızca yayımlanan makalelerin toplamı değildir. Aynı zamanda bir iradenin, bir inancın ve süreklilik kararlılığının sonucudur. Zor zamanlarda dahi niteliği koruyarak yola devam edebilmek, bir yayın için en kıymetli kazanımdır. Bizler de Mentor'un bilimsel ciddiyetini ve etik duruşunu her koşulda muhafaza etmeye gayret ediyoruz.

Dördüncü sayımızın literatüre katkı sağlamasını, yeni tartışmalara zemin hazırlamasını ve genç araştırmacılara ilham vermesini temenni ediyorum. Mentor'un yolculuğu henüz çok yeni; ancak her adımında daha da olgunlaşan bir yayın anlayışıyla ilerlediğimize inanıyorum.

Bir sonraki sayıda, aynı sorumluluk bilinci ve kararlılıkla buluşmak dileğiyle.

Saygılarımla,
03 Mart 2026
Prof. Dr. Hami Onur BİNGÖL

We are pleased to present the Vol.4th, 1st issue of Mentor. We are thrilled to celebrate the first anniversary of our journal, which we founded exactly one year ago. Looking back, we see that the past year has taught us and Mentor a great deal. Managing and advancing the journal process is truly a challenging endeavor. I owe a heartfelt thank you to all our reviewers, authors, and especially our foreign language editor, Ms. Gülşah Meydan, for their support throughout this process. Without them, Mentor could not have reached this point.

The continuity of a publication depends not only on academic rigor but also on unseen effort, patience, and determination. Sometimes processes proceed as planned, and sometimes unexpected setbacks and silences weigh even heavier on the responsibility. Such moments are thresholds that test how truly committed one is to a project. The fourth issue of Mentor, in this sense, has been a unique experience for us.

This issue features interdisciplinary studies shaped by design, art, theatre, cinema, digital culture, and sustainability. We are particularly pleased to see research from the field of theatre featured in Mentor. A wide range of topics awaits our readers, from the impact of digitalization on decision-making processes to the relationship between graphic design and activism, from dramaturgical analyses in the performing arts to film history, from museum management to AI-based production practices. Furthermore, the contribution of an author from Azerbaijan in this issue holds special significance for us, as it strengthens the academic interaction that extends beyond the journal's borders.

Each issue of Mentor is not merely the sum of published articles; it is also the result of a will, a belief, and a commitment to continuity. Maintaining quality even in difficult times is the most valuable achievement for a publication. We strive to maintain Mentor's scientific rigor and ethical stance under all circumstances.

I hope that our fourth issue will contribute to the literature, pave the way for new discussions, and inspire young researchers. Mentor's journey is still very new; However, I believe we are progressing with a publishing approach that is maturing with each step.

Looking forward to meeting you again in the next issue with the same sense of responsibility and determination.

Best regards,
March, 03. 2026
Prof. Dr. Hami Onur BİNGÖL

MENTOR

Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi

Makale Yayın Süreci

1- Yazar makalesini Mentor'a gönderir.



2- Editör makaleyi yayın kurallarına göre inceler.



3- Makale uygunsa en az 2 hakeme gönderilir.



4- Hakemlerin kararına göre makale; yayınlanabilir, revizyon alabilir ya da reddedilebilir.



5- Hakemlerin revizyon kararı var ise yazara 15 gün süre verilir.



6- Yazardan gelen düzeltilmiş makale, yabancı dil editörüne gönderilir.



7- Editör son okuma işlemini yapar.



8- Makale sıradaki sayıda yayınlanır.





Dergi Hakkında

Mentor, Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi 2025 yılında yayınlanmaya başlanmış hakemli, bilimsel, açık erişim politikasını özümseyen uluslararası bir dergidir. Güzel Sanatlar Temel Alanı'nın tüm anahtar kelimeleri ile ilgili ulusal ve uluslararası düzeyde, yetkin araştırmaları bir araya getirmeye çalışan dergimiz her yılın Mart, Temmuz ve Kasım aylarında olacak biçimde yılda üç kez yayınlanmaktadır. Mentor'da yayınlanma teşebbüsünde bulunan makalelerin Türkçe ya da İngilizce olarak bilimsel ve akademik açıklığa cevap verecek nitelikte olması gerekmektedir.

Güzel Sanatlar Temel Alanı bağlamına girebilecek her türlü özgün ve akademik araştırma türleri, makale, çeviri, derleme, editöre mektup ve kitap kritiği gibi başlıklar değerlendirmeye alınabilir.

Mentor, özellikle sanat ve tasarım disiplinlerinde ihtiyaç duyulan akademik veri tabanlarına alternatif bir kaynak olma amacı güder. Alana ilişkin alternatif oluşturabilecek her türlü özgün ve bilimsel araştırmayı, uluslararası yayıncılık ilkeleri doğrultusunda yayımlama gayreti içindedir. Mentor, web sitesinde ibraz edilen ulusal ve uluslararası indekslerde taranmaktadır. İlgili indekslere Mentor web sitesi üzerinden ulaşılabilir. Mentor, Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi, katılımcılar arasında dağıtılan bir arşivleme sistemi oluşturmak için LOCKSS sistemini kullanır ve bu şekilde kütüphanelerin ve veri tabanlarının, derginin kalıcı arşivlerini koruma ve restorasyon amacıyla oluşturulmasına izin verir.

Mentor, Güzel Sanatlar Temel alanı bağlamında, aşağıda verilen uzmanlık alanlarından araştırmalar yayınlar:

- Müzik,
- Müzikoloji,
- Resim,
- El Sanatları,
- Plastik Sanatlar,
- Sahne Sanatları,
- Sanat Yönetimi,
- Tasarım,
- Taşınabilir Kültür Varlıkları,
- Tekstil ve Moda Tasarımı,
- Çizgi Film ve Animasyon,
- Dans,
- Bale,
- Tiyatro,
- Kareografi,
- Heykel,
- Seramik,
- Grafik Sanatlar,
- Görsel İletişim Tasarımı,
- Oyun Tasarımı,
- Fotoğraf,
- Video,
- Enstalasyon,
- Sanat Tarihi,
- Estetik,
- Geleneksel Türk Sanatları,
- Çağdaş Sanat.

Mentor, hakemlik sürecini çift-kör hakemlik (double blind peer review) yaklaşımı ile yürütmektedir. Bilim ve sanattan başka bir dayanağı olmayan Mentor'un hedef kitlesi akademisyenler, üniversite öğrencileri, ilgili alanların kurumları, sanatçılar, tasarımcılar ve alana ilgi duyan tüm bireylerdir.

Amaç ve Kapsam

Mentor, Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi, ulusal ve uluslararası bağlamda bilim, kültür, sanat ve tasarım alanındaki güncel gelişmeleri içeren makaleler, alandaki araştırma, inceleme, yorum ve derleme çalışmalarının akademik bir yaklaşım ile paylaşılmasını hedeflemektedir. Bilim, kültür, sanat ve tasarım alanındaki araştırmacıların bilgi birikimi aktarımını sağlamak üzere çıkarılan süreli bir yayındır. Ayrıca okuyucunun farklı bilim, kültür, sanat ve tasarım türleri ile ilgili kültürel bilgi

Mentor

Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi
e-ISSN: 3062-3022, Mart 2026, Cilt: 2, Sayı: 1

seviyesini arttırmak, bilim, kültür, sanat ve tasarıma bakış açısında çeşitlilik kazandırmak da derginin hedefleri arasındadır.

Mentor, Akademik Sanat ve Tasarım Dergisinde ulusal veya uluslararası düzeyde, genel anlamda sosyal ve beşeri bilimler, özel anlamda ise kültür, sanat ve tasarım alanındaki makalelere yer verilir. Makalelerde araştırmaya dayalı olma, alana katkı sağlama, alanın diğer disiplinlerle ilişkisini ortaya koyma, uygulamalı çalışmaların sonuçlarını akademik bir yaklaşımla sunma, uygulamaya ilişkin öneriler ortaya koyma, yeni ve farklı gelişmeleri irdeleme, güncel olma ölçütleri dikkate alınır. Mentor'da yayımlanacak makalelerin daha önce başka yayın organında yayımlanmamış veya yayımlanmak üzere kabul edilmemiş olması gerekir. Sempozyum veya kongre gibi bilimsel toplantılarda sunulan bildirilerde, bilimsel toplantının adı, yeri ve tarihi belirtilmelidir. Bir araştırma kurumu veya kuruluşu tarafından desteklenen çalışmalarda, desteği sağlayan kuruluşun adı, projenin ismi, tarih, sayı ve numarası anılmalıdır.

Mentor, Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi hakemli, akademik, süreli ve elektronik ortamda yayımlanan açık erişimli bir dergidir.

Etik İlkeler ve Yayın Politikası

Yayın Politikası ve Etik

Mentor Dergisi etiğini en yüksek standartlarda uygulamayı ve Yayın Etiği ve Kötüye Kullanım Bildirgesinin aşağıdaki ilkelerine uymayı taahhüt eder. Mentor Dergisi, yayın hayatına Mart 2025 tarihinde başlamıştır. Güzel Sanatlar ve Tasarım alanında özgün katkılar sağlayan teorik ve uygulamalı makaleleri yayınlamakta olup, makalelerin gönderme ve yayım sürecinde herhangi bir ücret talep edilmemektedir. "Açık erişimli" olan derginin içeriği tüm kullanıcılara ücretsiz olarak sunulmaktadır. Kullanıcılar yayıncıdan ve yazardan/yazarlardan izin almaksızın, dergideki makaleleri tam metin olarak okuyabilir, indirebilir, dağıtabilir, makalelerin çıktısını alabilir ve kaynak göstererek makalelere bağlantı verebilir.

Dergimize değerlendirilmek üzere gönderilen makale çalışmaları için, herhangi bir sayı, hakem ve süre garantisi verilememekte olup, yayın koşulları tamamen hakem sürecinin tamamlanmasına ve yetkili kurul/komisyonların iznine bağlıdır.

Değerlendirme ve Yayın

Dergimize gönderilen tüm yazılar yazarlar için yönergelere uygunluk, dil, bilime katkı ve özgünlük açısından ön değerlendirmeye tabi tutulur. Yetersiz veya yazım kurallarına uymayan makaleler hakem değerlendirmesi yapılmadan reddedilebilir.

Gönderilen çalışmalar ilk aşamada ve gerekli görüldüğü takdirde ilerleyen aşamalarda "iThenticate" yazılımı aracılığıyla intihal açısından incelenmektedir. Bu amaçla intihale yönelik izinsiz alıntı ya da düzmece veriler, sahtecilik (tablo şekil ya da araştırma verilerinin uydurma ya da manipüle edilmiş olması) ve araştırmada uygunsuz insan ya da hayvan materyali kullanımına yönelik incelemelerin söz konusu olduğu ve standartlara uygun olmayan yazılar dergide yayımlanmaz. Bu kural, standart ve uyumsuzluğunun yayın sonrası aşamada saptandığı durumda da geçerlidir ve yazının yayından geri çekilmesini gerektirir. Dergimiz, yayın etiği gereği, intihal ya da çifte yayın şüphesi durumlarını rapor edebilme sorumluluğunu hatırlatır.

Alan Editörleri dergilerimize gönderilen bilimsel makaleleri değerlendirir. Değerlendirme sürecine kör bir ekran değerlendirmesi politikası uygulanır. Baş Editör gerekli gördüğü takdirde makale için bir Editör görevlendirebilir veya makalenin bilimsel değerlendirmesini kendisi yapabilir. Editörler ayrıca makalenin bilimsel değerlendirmesi için hakemler atayabilir ve hakemlerin raporlarına göre karar verebilirler. Yazının yayınlanması ile ilgili nihai kararı Yayın Kurulu verir.

Dergiye gönderilen yazılar, bir Editör ve en az iki hakem tarafından incelenmek suretiyle çift kör eş değerlendirme (double-blind peer review) sürecine alınır. Yazarlar bu bilgilere dergilerin web siteleri aracılığıyla çevrimiçi olarak erişebilirler.

Makaleler, başka bir yerde yayımlanmak üzere değerlendirilmeyeceği anlaşılacak şekilde yayımlanmak üzere kabul edilir. Yazarlar, ne makalenin ne de ana içeriğinin daha önce başka bir dergide yayımlanmadığını veya yayımlanmak üzere gönderilmediğini onaylamalıdır.

Etik İlkeler

Mentor – Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi'nde uygulanan yayın süreçleri, bilginin tarafsız ve saygın bir şekilde gelişimine

Mentor

Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi
e-ISSN: 3062-3022, Mart 2026, Cilt: 2, Sayı: 1

ve dağıtımına temel teşkil etmektedir. Bu doğrultuda uygulanan süreçler, yazarların ve yazarları destekleyen kurumların çalışmalarının kalitesine doğrudan yansımaktadır. Hakemli çalışmalar bilimsel yöntemi somutlaştıran ve destekleyen çalışmalardır. Bu noktada sürecin bütün paydaşlarının (yazarlar, okuyucular ve araştırmacılar, yayıncı, hakemler ve editörler) etik ilkelere yönelik standartlara uyması önem taşımaktadır. Mentor Sanat ve Tasarım Dergisi yayın etiği kapsamında tüm paydaşların aşağıdaki etik sorumlulukları taşıması beklenmektedir.

Aşağıda yer alan etik görev ve sorumluluklar oluşturulurken açık erişim olarak Committee on Publication Ethics (COPE) tarafından yayınlanan rehberler ve politikalar dikkate alınarak hazırlanmıştır. Yayın Etiği Akış Şemalarını temel alır. Bu konudaki ayrıntılı bilgi için lütfen tıklayınız.

Yazarın Etik Sorumlulukları

Yazar(lar) gönderdikleri yazıların özgünlüğünü teminat altına almalıdır. Yayınlanmak üzere dergiye gönderilen yazılar daha önce başka bir dergide yayınlanmamış (bilimsel toplantılarda sunulmuş ve tam metin yayımlanmış bildiriler dahil) veya yayınlanmak üzere eşzamanlı olarak herhangi bir dergiye gönderilmemiş olmalıdır. Yazar(lar); başka yazarlar, katkı sağlayıcılar ya da kaynaklara uygun bir biçimde atıf yapmalı ve ilgili kaynakları belirtmelidir.

Yazarlar, çalışma ile ilgili bilinmesi gereken ve çalışmanın bulgularını ya da bilimsel sonucunu potansiyel olarak etkileyebilecek bir mali ilişkiyi ya da çıkar çakışması (conflict of interest) veya rekabet (competing interest) alanlarını açıklamakla yükümlüdür. Çalışmaya yapılan tüm mali katkıları, sponsorlukları ya da proje desteklerini açıklıkla bildirmelidirler.

Değerlendirme süreci başlamış bir çalışmanın yazar sorumluluklarının değiştirilmesi (Yazar ekleme, yazar sırası değiştirme, yazar çıkartma gibi) teklif edilemez.

Yazar yayımlanmış yazısında anlamlı bir bilimsel hata ya da uygunsuzluk saptadığında, yazıyı geri çekme ya da hatayı düzeltme amacıyla olabildiğince hızlı bir şekilde Editör ile temasa geçme yükümlülüğünü taşır.

Hakemlerin Etik Sorumlulukları

Hakemler gelen yazıları, yazarlarının etnik köken, cinsiyet, tabiiyet, dini inanış ya da politik felsefelerini dikkate almaksızın bilimsel içerik açısından değerlendirir. Hakemler açısından; araştırma, yazarlar ya da destekleyiciler ile ilgili bir çıkar veya rekabet çakışması bulunmamalıdır. Hakem kararları nesnel olmalıdır.

Hakemler yazar tarafından atıf yapılmamış yayımlanmış ilintili yayınları belirtmelidir. Gönderilen yazı ile ilgili tüm bilgilerin gizli tutulması ve yazar tarafından yapılan telif hakkı ihlali ve intihal durumlarının farkına vardığında Editöre bildirilmesi ile yükümlüdürler.

İntihal Politikası

Mentor, Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi herhangi bir biçimde etik olmayan kopyalama veya intihal eylemine kesinlikle karşıdır. İntihal, bir eserin büyük bölümünün daha önce yayınlanmış mevcut kaynaklardan kopyalanması durumunda meydana gelmektedir. Mentor'da yayınlanmak üzere gönderilen tüm araştırmalar, iThenticate/Turnitin yazılımı kullanılarak intihal açısından çapraz kontrol edilir.

İntihal, orijinal yazar ve kaynağın açıkça belirtilmesi olmaksızın başka birinin önceki fikirlerini, süreçlerini, sonuçlarını veya sözcüklerini kopyalamanın etik olmayan eylemidir. Öz intihal, bir yazarın uygun referanslar kullanmadan kendi daha önce yayınlanmış çalışmasının büyük bir bölümünü kullanması durumunda ortaya çıkar. Bu, aynı araştırmanın birden fazla dergide yayınlanmasından, daha önce yayınlanmış bir araştırmanın bazı yeni verilerle değiştirilmesine kadar gidebilir.

İncelemenin ilk aşamalarında intihal olduğu tespit edilen araştırmalar açıkça reddedilir ve dergide yayınlanmak üzere değerlendirilmez. Bir araştırmanın yayımlandıktan sonra intihal edildiği tespit edilirse, Baş Editör, bu amaçla oluşturulmuş uygun bir komitenin yardımıyla ön soruşturma yürütecektir.

Araştırmanın kabul edilebilir sınırların ötesinde intihal edildiği tespit edilirse, dergi yazarın Enstitüsü / Üniversitesi ve varsa finansörü ile iletişime geçecektir. Uygunsuz davranış tespiti, Mentor'un orijinal makaleye ve orijinal makaleden çevrimiçi olarak çift yönlü bağlantılı bir bildiri yayınlamasına, intihalin not edilmesine ve intihal edilen materyale bir referans sağlanmasına yol açacaktır.

Mentor

Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi
e-ISSN: 3062-3022, Mart 2026, Cilt: 2, Sayı: 1

İntihal içeren makale ayrıca PDF'nin her sayfasında işaretlenecektir. İntihalin kapsamının belirlenmesi üzerine, makale resmi olarak geri çekilebilir.

İntihal Türleri

Mentor tarafından aşağıdaki intihal türleri dikkate alınır:

Tam İntihal: Metinde, fikirde ve dilbilgisinde herhangi bir değişiklik yapılmadan daha önce yayınlanmış içerik, tam intihal olarak kabul edilir. Bir kaynaktan alınan tam metni kendi metniymiş gibi sunmayı içerir.

Kısmi İntihal: İçerik, yazarın metni kapsamlı bir şekilde yeniden ifade ettiği birden fazla farklı kaynaktan gelen bir karışımsa, buna kısmi intihal denir.

Öz İntihal: Bir yazar önceden yayınlanmış araştırmasının tamamını veya bir kısmını yeniden kullandığında, buna öz intihal denir. Tam öz intihal, bir yazarın daha önce yayınlanmış kendi çalışmasını yeni bir dergide yeniden yayınlaması durumudur.

Yapay Zeka Yazarlık

Yapay Zekâ (YZ)

Mentor Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi bu alanda devam eden gelişmeleri yakından takip etmekte ve bu politikaları uygun şekilde gözden geçirmektedir. Derginin yapay zekâ ile ilgili politikası, gelecekte değişiklik gösterebilir. Konu ile ilgili hassasiyetler 2 başlık altında toplanır;

- 1- YZ yazarlık,
- 2- YZ görseller.

Yapay Zeka Yazarlık

ChatGPT gibi Geniş Dil Modelleri (LLM'ler), şu anda Mentor'un yazarlık kriterleri ve editoryal süreci ile bağdaşmamaktadır. YZ metinlerin hesap verilebilir bir yönü bulunmamaktadır. Araştırmada bir LLM kullanımı var ise, yöntem başlığında yazar tarafından beyan edilmelidir (Yöntem başlığı yok ise uygun bir bölüm bulunmalıdır). Bir LLM (ya da YZ) uygulamasının metnin okunabilirliğini artırmak, edebi iyileştirme yapmak ve dilbilgisi, noktalama işaretleri gibi kısımların düzenlenmesinde bir sakınca bulunmamaktadır. Ancak özgün bir araştırmanın YZ ya da LLM ile oluşturulabilmesi mümkün değildir. Bu şekilde oluşturulmuş araştırmaların muhatabı belli değildir, araştırma özgün olarak nitelendirilemez. Mentor, Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi'nde yayımlanacak yazıların insan(lar) tarafından alınmış bir sorumluluğu ve muhatabı olmalıdır.

Yapay Zeka Görseller

Ülkemizde yapay zeka tarafından oluşturulan görüntüler ve hareketli görüntülerle ilgili yasal süreç netlik kazanmamıştır. Mentor dergisi bu görsellerin yayınlanmasına aşağıdaki istisnalar haricinde izin vermemektedir:

- 1- Yasal olarak, YZ görüntü oluşturma yetkisine sahip ajanslardan ve sanatçılardan elde edilen görüntüler/sanat eserleri.
- 2- Etik, telif hakkı ve kullanım şartları kısıtlamalarına uyulması koşuluyla, doğruluk açısından atıf verilebilen, kontrol edilebilen ve doğrulanabilen yapay zeka araçları ile üretilmiş görüntüler (YZ tarafından oluşturulduğu, tüm detayları ile açıkça belirtilmelidir).
- 3- Yakın gelecekte YZ alanındaki hukuki yapısının hızla gelişmesini beklendiğinden, Mentor bu politikayı düzenli olarak gözden geçirecek ve gerekirse değişikliğe gidecektir.

Mentor

Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi
e-ISSN: 3062-3022, Mart 2026, Cilt: 2, Sayı: 1

Ücret Politikası

Yazar veya kurumdan herhangi bir isim altında ücret alınmaz.

Mentor, yazarlardan makalelerini göndermeleri ve yayınlamaları için herhangi bir ücret talep etmez. Yazarlara telif ücreti ödemez.

Açık Erişim Politikası

Mentor, Akademik Güzel Sanatlar ve Tasarım Dergisi tarafından yayınlanan tüm makaleler, araştırmayı kamuya serbestçe sunmanın daha fazla küresel bilgi alışverişini desteklediği ve araştırmayı hızlandırdığı ilkesine dayanarak içeriklerine anında açık erişim sağlar. Telif hakkı yazarlara aittir ve makaleler başkaları tarafından serbestçe kullanılabilir ve dağıtılabilir. Makaleler, Mentor, Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi tarafından ilk kez yayınlanan orijinal çalışmanın uygun şekilde atıfta bulunulması koşuluyla, herhangi bir ortamda sınırsız kullanım, dağıtım ve çoğaltmaya izin veren Creative Commons Atıf Lisansı şartları altında dağıtılır. Tam bibliyografik bilgiler (yazarlar, başlık, dergi, cilt/sayı ve makale kimliği), orijinal yayına bir bağlantı (URL) ve bu telif hakkı ve lisans bilgileri (Creative Commons Atıf cc-by 4.0 altında lisanslanmıştır) eklenmelidir.

Lütfen "yeniden basım izni" talepleri için editörlükle iletişime geçmeyin çünkü varsayılan olarak bu izin yazarlar tarafından zaten verilmiştir (orijinal kaynağın atıf koşuluyla) ve yayıncı yayınlanan materyalin telif hakkına sahip değildir. Aksi belirtilmediği sürece telif hakkı yazarlara aittir.

Arşiv Politikası

Mentor, Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi, katılımcılar arasında dağıtılan bir arşivleme sistemi oluşturmak için LOCKSS sistemini kullanır ve bu şekilde kütüphanelerin ve veri tabanlarının, derginin kalıcı arşivlerini koruma ve restorasyon amacıyla oluşturulmasına izin verir.

Kendi Kendine Arşivleme

Mentor, yazarların makalelerini kurumsal veya diğer uzmanlaşmış depolar, kurumsal veya kişisel web siteleri, ResearchGate, Google Scholar ve Academia.edu gibi sosyal ağ sitelerinde kendi kendilerine arşivlemelerine izin verir ve teşvik eder. Yazarlara kendi kendilerine arşivleme yapmaları için derginin web sitesinde yayınlanan son PDF sürümünü kullanmaları önerilir; ancak yazarlar tercih ettikleri sürümü kullanmakta özgürdür.

Makalelerin kendi kendilerine arşivlenmesine ilişkin bir ambargo yoktur. Yazarların, dergi web sitesinde yayınlandıktan hemen sonra makalelerini depolar, web siteleri ve sosyal ağ sitelerine koymalarına izin verilir.

Gizlilik Bildirimi

Bu dergi sitesindeki isimler ve elektronik posta adresleri bu derginin belirtilen amaçları doğrultusunda kullanılacaktır. Diğer amaçlar veya başka bir bölüm için kullanılmayacaktır.

Lisans

Dergimizde yayımlanan makaleler, Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası (CC BY 4.0) ile lisanslanmıştır.

Bunları yapmakta özgürsünüz:

Paylaş — eseri her ortam veya formatta kopyalayabilir ve yeniden dağıtabilirsiniz. her türlü amaç için, ticari amaç da dahil

Uyarla — her türlü amaç için (ticari amaç da dahil) karıştır, aktar ve mevcut eserin üzerine inşa et her türlü amaç için, ticari amaç da dahil

Lisans şartlarını yerine getirdiğiniz sürece, lisans sahibi bu özgürlükleri (belirtilen hakları) iptal edemez.

Aşağıdaki şartlar altında:

Atıf - uygun referans vermelidir, lisansa bağlantı sağlamalı ve değişiklik yapıldıysa bilgi vermelisiniz. Bunları uygun bir şekilde yerine getirebilirsiniz fakat bu, lisans sahibinin sizi ve kullanım şeklinizi onayladığını göstermez.

Ek sınırlamalar yoktur - Lisansın izin verdiği hakları başkaları üzerinde kanunlarla ya da teknolojiyi kullanarak sınırlayamazsınız.

Mentor

Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi
e-ISSN: 3062-3022, Mart 2026, Cilt: 2, Sayı: 1

Çizimler Hakkında

Mentor dergisinde yer alan illüstrasyonların tümü, Mentor dergisi için çizerleri tarafından tasarlanmıştır. Bu çizimlerin kullanım hakları çizerlerine aittir, 3. şahıs ya da kurumlar tarafından kopyalanması ve izinsiz kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK) uyarınca değerlendirilecektir.

Çok özel bir teşekkür...

Çizgi film ve animasyon medyumunu üzerine tahsil yapmak, yüksek kaliteli bir çizim yeteneği, hayal gücü kontrolü ve çelikleşmiş bir sinir sistemine sahip olmayı gerektirir. Henüz bu süreci yaşarlar iken, Mentor Dergisinin ihtiyacı olan çizimleri yaparak, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu bağlamında, kimsenin telif hakkının ihlal edilmemesini sağlayan KDPÜ, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü öğrencileri, Balıkesir, İzmir, Antalya ve Trabzon'un dostu huzur, düşmana korku veren animatörleri Sayın Şule KAYA, Sayın Ayşe Simay YAPICI, Sayın Elif APAYDIN'a teşekkür ederiz.

Mentor'un Dilleri

Türkçe - İngilizce



“Sanatkar, toplumda uzun mücadele ve gayretlerden sonra alnında ışığı ilk hissedeni insandır.”

Mustafa Kemal ATATÜRK

MENTOR

Academic Fine Arts and Design Journal

Publication Process

1. The author sends the article to the Mentor.



2. The editor reviews the article accordance to the publication rules.



3. If the article is seen fit, it is sent at least two referees.



4. Depending on the conclusion of the referees, the article can be published, revised or rejected.



5. If the referees decide on a revision, the author is given 15 days.



6. The corrected article from the author is sent to the foreign language editor.



7. The editor does the final reading



8. The article is published in the next issue of Mentor.





About the Journal

Mentor, Academic Journal of Art and Design is an international journal that has been published in 2025 and is refereed, scientific and adopts an open access policy. Our journal, which aims to bring together competent research on national and international levels regarding all the key words of the Fine Arts Basic Field, is published three times a year in March, July and November of each year. Articles attempting to be published in Mentor must be of a quality that meets scientific and academic originality in Turkish or English.

All types of original and academic research that can fall within the context of the Fine Arts Core Field can be evaluated under titles such as articles, translations, compilations, letters to the editor, and book critiques.

Mentor aims to be an alternative source to academic databases, especially needed in art and design disciplines. It strives to publish any original and scientific research that can create an alternative in the field, in line with international publishing principles. Mentor is cited in national and international indexes presented on its website. The relevant indexes can be accessed via the Mentor website. Mentor, the Academic Journal of Art and Design, uses the LOCKSS system to create a distributed archiving system among its participants, allowing libraries and databases to create permanent archives of the journal for preservation and restoration purposes.

Mentor publishes research in the following areas of expertise within the context of the basic field of fine arts:

- Music,
- Musicology,
- Painting,
- Handicrafts,
- Plastic Arts,
- Performing Arts,
- Art Management,
- Design,
- Portable Cultural Assets,
- Textile and Fashion Design,
- Cartoons and Animation,
- Dance,
- Ballet,
- Theater,
- Choreography,
- Sculpture,
- Ceramics,
- Graphic Arts,
- Visual Communication Design,
- Game Design,
- Photography,
- Video,
- Installation,
- Art History,
- Aesthetics,
- Traditional Turkish Arts,
- Contemporary Art.

Mentor carries out the peer review process with a double-blind peer review approach. Mentor Journal, which has no basis other than science and art, targets academicians, students, institutions of related fields, artists, designers and all individuals interested in the area.

Aims & Scope

Mentor, Academic Art and Design Journal, aims to share articles covering current developments in the fields of science, culture, art and design in national and international contexts, research, review, commentary and compilation studies in the field with an academic approach. It is a periodical publication published to ensure the transfer of knowledge of researchers in the fields of science, culture, art and design. In addition, increasing the cultural knowledge level of the reader regarding

different types of science, culture, art and design, and providing diversity in perspectives on science, culture, art and design are among the goals of the journal.

Mentor, Academic Art and Design Journal includes articles on social and human sciences in general and culture, art and design in particular at national or international level. The criteria for articles are to be research-based, contribute to the field, reveal the relationship of the field with other disciplines, present the results of applied studies with an academic approach, put forward suggestions regarding application, examine new and different developments and be up-to-date. Articles to be published in Mentor must not have been previously published or accepted for publication in another publication. In papers presented at scientific meetings such as symposiums or congresses, the name, place and date of the scientific meeting should be stated. In studies supported by a research institution or organization, the name of the supporting institution, the name of the project, date, number and number should be mentioned.

Mentor, Academic Art and Design Journal is a refereed, academic, periodical and open access journal published electronically.

Ethical Principles and Publication Policy

Editorial Policy and Ethics

Mentor Journal is committed to applying the highest standards of publication ethics and to adhering to the following principles of the Statement on Publication Ethics and Misconduct. Mentor Journal started its publication life in March 2025. It publishes theoretical and practical articles that provide original contributions to the field of Fine Arts and Design, and no fee is charged during the submission and publication process of the articles. The content of the "open access" journal is offered to all users free of charge. Users can read, download, distribute, print and link to articles in the journal in full text without obtaining permission from the publisher and author(s).

No guarantee of number, referee or time can be given for articles sent to our journal for evaluation, and publication conditions are completely dependent on the completion of the referee process and the permission of the authorized boards/commissions.

Evaluation and Publication

All articles sent to our journal are subject to preliminary evaluation in terms of compliance with the guidelines for authors, language, contribution to science and originality. Articles that are insufficient or do not comply with the spelling rules may be rejected without peer review.

The submitted studies are examined for plagiarism at the first stage and, if deemed necessary, at later stages using the "iThenticate" software. For this purpose, articles that involve plagiarism, unauthorized citations or fabricated data, forgery (fabrication or manipulation of tables, figures or research data), and inappropriate use of human or animal material in the research and that do not comply with the standards will not be published in the journal. This rule also applies in cases where the non-compliance with the standards is detected at the post-publication stage and requires the withdrawal of the article from publication. Our journal reminds us of its responsibility to report cases of suspected plagiarism or double publication, as required by publication ethics.

Field Editors evaluate scientific articles sent to our journals. A blind peer review policy is applied to the evaluation process. The Editor-in-Chief may assign an Editor for the article or conduct the scientific evaluation of the article himself if he deems necessary. Editors may also assign referees for the scientific evaluation of the article and make decisions based on the referees' reports. The Editorial Board makes the final decision regarding the publication of the article.

Manuscripts submitted to the journal are subject to a double-blind peer review process, where they are reviewed by an Editor and at least two referees. Authors can access this information online through the journal's websites. Manuscripts are accepted for publication with the understanding that they will not be considered for publication elsewhere. Authors must confirm that neither the manuscript nor its main content has been previously published or submitted for publication in another journal.

Ethical Principles

The publication processes implemented in Mentor – Academic Art and Design Journal are fundamental to the development and distribution of knowledge in an impartial and respectful manner. The processes implemented in this direction directly reflect on the quality of the work of the authors and the institutions that support the authors. Peer-reviewed studies are studies that embody and support the scientific method. At this point, it is important for all stakeholders of the process (authors, readers and researchers, publisher, referees and editors) to comply with the standards regarding ethical principles. Within the scope of the publication ethics of Mentor Art and Design Journal, all stakeholders are expected to carry the following ethical responsibilities.

The ethical duties and responsibilities below have been prepared by taking into account the guidelines and policies published by the Committee on Publication Ethics (COPE) as open access. It is based on Publication Ethics Flowcharts. For detailed information on this subject, please click.

Author's Ethical Responsibilities

Authors must ensure the originality of the articles they submit. Articles submitted to the journal for publication must not have been previously published in another journal (including abstracts presented at scientific meetings and published in full text) or must not have been simultaneously submitted to any journal for publication. Authors must appropriately cite other authors, contributors or sources and indicate relevant sources.

Authors are responsible for disclosing any financial relationships or conflicts of interest or competing interests that need to be known about the study and that could potentially affect the findings or scientific results of the study. They must clearly declare all financial contributions, sponsorships or project support made to the study.

A change in author responsibilities (such as adding an author, changing the order of authors, removing an author) cannot be proposed for a study whose evaluation process has started.

When an author identifies a significant scientific error or inappropriateness in their published article, they are obliged to contact the Editor as quickly as possible to withdraw the article or correct the error.

Ethical Responsibilities of Referees

Referees evaluate the submitted articles in terms of scientific content, regardless of the ethnicity, gender, nationality, religious belief or political philosophy of the authors. There should be no conflict of interest or competition regarding the research, authors or sponsors for the referees. Referee decisions should be objective.

Referees should indicate relevant published publications that have not been cited by the author. They are obliged to keep all information regarding the submitted article confidential and to notify the Editor of any copyright infringement or plagiarism that the author becomes aware of.

Plagiarism Policy

Mentor, the Journal of Academic Art and Design, is strictly against any form of unethical copying or plagiarism. Plagiarism occurs when a large portion of a work is copied from previously published existing sources. All research submitted for publication on Mentor is cross-checked for plagiarism using iThenticate/Turnitin software.

Plagiarism is the unethical act of copying someone else's previous ideas, processes, results or words without clear credit to the original author and source. Self-plagiarism occurs when an author uses a large portion of their own previously published work without proper references. This can range from publishing the same research in multiple journals to replacing previously published research with some new data.

Research identified as plagiarism at the early stages of review will be rejected outright and will not be considered for publication in the journal. If a research is found to have been plagiarised after publication, the Editor-in-Chief will conduct a preliminary investigation with the assistance of an appropriate committee established for this purpose.

If the research is found to have been plagiarised beyond acceptable limits, the journal will contact the author's

Institute/University and funder, if any. Detection of inappropriate behavior will lead to Mentor publishing a bidirectional link to and from the original article online, noting the plagiarism and providing a reference to the plagiarised material.

The plagiarized article will also be flagged on each page of the PDF. Once the extent of plagiarism is determined, the article may be formally retracted.

Types of Plagiarism

The following types of plagiarism are considered by Mentor:

Full Plagiarism: Content that has been previously published without any changes to the text, ideas and grammar is considered full plagiarism. It involves presenting the full text from a source as one's own.

Partial Plagiarism: If the content is a mixture of multiple different sources where the author has extensively rephrased the text, it is called partial plagiarism.

Self-Plagiarism: When an author reuses all or part of their previously published research, it is called self-plagiarism. Self-plagiarism is when an author republishes their own previously published work in a new journal.

AI Authorship Artificial Intelligence (AI)

Mentor Academic Art and Design Journal closely follows ongoing developments in this field and reviews these policies as appropriate. The journal's policy on artificial intelligence may change in the future. Sensitivities on the subject are grouped under 2 headings;

- 1- AI authorship,
- 2- AI visuals.

AI Authorship

Extended Language Models (LLMs) such as ChatGPT are not currently compatible with Mentor's authorship criteria and editorial process. There is no accountability for AI texts. If an LLM is used in the research, it should be declared by the author in the method title (if there is no method title, there should be an appropriate section). There are no restrictions in using an LLM (or AI) to increase the readability of the text, make literary improvements, and edit parts such as grammar and punctuation. However, it is not possible to create original research with AI or LLM. The addressee of research created in this way is not clear, and the research cannot be considered original. Articles to be published in Mentor Academic Journal of Art and Design must have a responsibility and addressee taken by human(s).

AI Images

In our country, the legal process regarding images and moving images created by artificial intelligence has not been clarified. Mentor journal does not allow the publication of these images with the following exceptions:

- 1- Images/artworks obtained from agencies and artists who are legally authorized to create AI images.
- 2- Images produced with artificial intelligence tools that can be cited, checked and verified for accuracy, provided that ethical, copyright and terms of use restrictions are adhered to (it should be clearly stated with all the details that it was created by AI).
- 3- Since the legal structure in the field of AI is expected to develop rapidly in the near future, Mentor will regularly review this policy and make changes if necessary.

Price Policy

No fee is charged from the author or institution under any name.

Mentor, do not charge authors any fee for submitting and publishing their articles. Authors are not paid royalties.

Open Access Policy

All articles published by Mentor, Academic Fine Arts and Design Journal provide immediate open access to their content on the principle that making research freely available to the public supports a greater global exchange of knowledge and accelerates research. Copyright is retained by the authors, and articles can be freely used and distributed by others. Articles are distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work, first published by Mentor, Academic Art and Design Journal, is properly cited. The complete bibliographic information (authors, title, journal, volume/issue, and article ID), a link to the original publication (URL), and this copyright and license information (Licensed under Creative Commons Attribution cc-by 4.0) must be included.

Please do not contact the editorial for “reprint permission” requests because, by default, this permission has already been given by authors (under the condition of attribution of the original source), and the publisher does not own the copyright for the material published. The authors retain the copyright, unless stated otherwise.

Archiving Policy

Mentor, the Academic Journal of Art and Design, uses the LOCKSS system to create a distributed archiving system among its participants, allowing libraries and databases to create permanent archives of the journal for preservation and restoration purposes.

Self-Archiving

Mentor allows and encourages authors to self-archive their articles in institutional or other specialized repositories, institutional or personal websites, ResearchGate, Google Scholar, and social networking sites such as Academia.edu. Authors are encouraged to use the latest PDF version published on the journal website for self-archiving; however, authors are free to use whichever version they prefer.

There is no embargo on self-archiving articles. Authors are permitted to post their articles on repositories, websites, and social networking sites immediately after they are published on the journal website.

Privacy Statement

The names and email addresses entered in this journal site will be used exclusively for the stated purposes of this journal and will not be made available for any other purpose or to any other party.

License

The journal is licensed under a Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially.

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution - You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

No additional restrictions - You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

Mentor

Academic Fine Arts & Design Journal
e-ISSN: 3062-3022, March 2026, Volume: 2, Issue: 1

About Illustrations

All illustrations in Mentor, were designed by their illustrators for Mentor Journal. The copyrights of these drawings belong to their artists; copying and unauthorized use by third parties or institutions will be evaluated in accordance with the Law on Intellectual and Artistic Works (FSEK) No. 5846.

A heartfelt thanks...

Studying on cartoons and animation requires high-quality drawing skills, imagination control and a steeled nervous system. While they were still going through this process, we would like to cordial thank KDPÜ, Cartoons and Animation Department pupils, Balıkesir, İzmir, Antalya and Trabzon's animators who bring peace to friends and fear to enemies, Miss Şule KAYA, Miss Ayşe Simay YAPICI and Miss Elif APAYDIN, who made the drawings Mentor Journal needed and ensured that no one's copyright was violated within the scope of Law No. 5846 on Intellectual and Artistic Works.

Languages of Mentor

Turkish - English



“The artist is the first person in society to feel the light on their forehead after a long struggle and effort.”

Mustafa Kemal ATATÜRK



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 1-17, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.39



RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

KEY REQUIREMENTS IN MOBILE BANKING: DESIGN FOR SUSTAINABLE DECISION-MAKING

Merve AYDIN¹
Nur CEMELELİOĞLU²

Abstract

Sustainability has become a practical necessity rather than a theoretical ideal because of increasing environmental challenges and consumption-driven lifestyles. In this context, user experience (UX) design offers significant potential to support sustainable habit formation through digital behavior-change interventions. Mobile banking applications, which are widely adopted tools embedded in everyday financial routines, provide a suitable environment for integrating sustainability-oriented interaction mechanisms. This study aims to identify key design requirements that support sustainable decision-making in mobile banking applications and propose a user-centered conceptual model grounded in behavioral change theories. Adopting a Research through Design (RtD) and Design Thinking approach, the study combines a literature review of behavioural change models with a needs analysis based on a user survey and case study evaluations. As a synthesis of these stages, the Deneko prototype was developed to enhance users' financial and environmental awareness, encourage positive habit formation through small and incremental actions, and strengthen motivation through community-based interaction. The conceptual framework of Deneko is structured around three dimensions: Balance, Experimentation, and Community. Interaction mechanisms, such as personalized goals, progress tracking, gamification, micro-rewards, and social interaction, were implemented in alignment with established behavioral change models. The findings indicate that behavior change-oriented interaction mechanisms can enhance user motivation and support sustainable decision-making processes in mobile banking experiences.

Keywords: Sustainability, Mobile Banking, User-Centered Design, Behavioral Change, Digital Intervention

SÜRDÜRÜLEBİLİR KARAR ALMA: MOBİL BANKACILIK TASARIMINDAKİ TEMEL GEREKSİNİMLER

Öz

Artan çevresel zorluklar ve tüketim odaklı yaşam tarzları nedeniyle sürdürülebilirlik, teorik bir ideal olmaktan ziyade pratik bir gereklilik haline gelmiştir. Bu bağlamda, kullanıcı deneyimi (UX) tasarımı, dijital davranış değişikliği müdahaleleri yoluyla sürdürülebilir alışkanlık oluşumunu desteklemek açısından önemli bir potansiyel sunmaktadır. Günlük finansal rutinelere entegre edilmiş yaygın olarak benimsenen araçlar olan mobil bankacılık uygulamaları, sürdürülebilirlik odaklı etkileşim mekanizmalarını entegre etmek için uygun bir ortam sağlamaktadır. Bu çalışma, mobil bankacılık uygulamalarında sürdürülebilir karar almayı destekleyen temel tasarım gereksinimlerini belirlemeyi ve davranış değişikliği teorilerine dayalı kullanıcı merkezli bir kavramsal model önermeyi amaçlamaktadır. Tasarım Yoluyla Araştırma ve Tasarım Odaklı Düşünme yaklaşımını benimseyen çalışma, davranış değişikliği modellerinin literatür incelemesini, kullanıcı anketine ve vaka çalışması değerlendirmelerine dayalı bir ihtiyaç analiziyle birleştirmektedir. Bu aşamaların bir sentezi olarak, kullanıcıların finansal ve çevresel farkındalığını artırmak, küçük ve kademeli eylemler yoluyla olumlu alışkanlık oluşumunu teşvik etmek ve topluluk tabanlı etkileşim yoluyla motivasyonu güçlendirmek için Deneko prototipi geliştirilmiştir. Deneko'nun kavramsal çerçevesi üç boyut etrafında yapılandırılmıştır: Denge, Deneyimleme ve Topluluk. Kişiselleştirilmiş hedefler, ilerleme takibi, oyunlaştırma, mikro ödüller ve sosyal etkileşim gibi etkileşim mekanizmaları, yerleşik davranış değişikliği modelleriyle uyumlu olarak uygulanmıştır. Bulgular, davranış değişikliğine yönelik etkileşim mekanizmalarının, mobil bankacılık deneyimlerinde kullanıcı motivasyonunu artırabileceğini ve sürdürülebilir karar alma süreçlerini destekleyebileceğini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Mobil Bankacılık, Kullanıcı Odaklı Tasarım, Davranış Değişikliği, Dijital Müdahale

¹ YL Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, merve.aydin5@std.yildiz.edu.tr, ORCID: 0009-0002-2055-5559

² Doçent, Yıldız Teknik Üniversitesi, nur.cemelelioglu@yildiz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3482-138X

Başvuru/Received: 01/11/2025 **Kabul/Acceptance:** 19/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Introduction

The ongoing climate crisis, driven by excessive and unreflective consumption patterns, has intensified the need for individuals and societies to adopt sustainable lifestyles. Sustainability-oriented habits not only reduce environmental impact but also contribute to long-term societal wellbeing (Corral Verdugo, 2012). Within this context, the design of interactions between users and digital systems plays a critical role in shaping, supporting, and sustaining behavioral change. Digital behavior change interventions (DBCIs)(Zhu et al., 2024) employ interaction mechanisms that encourage users to adopt and maintain environmentally responsible behaviors over time. As mobile banking applications have become deeply embedded in everyday life and have extensive user bases (Suluk, 2023), they present a promising platform for promoting sustainable decision-making. Even minor behavioral adjustments facilitated through such applications can accumulate into meaningful environmental and social impacts. To realize this potential, it is essential to integrate human–computer interaction (HCI) and UX design principles into mobile banking systems in a manner that goes beyond transaction-oriented functionality. Interaction design strategies, such as gamification, feedback, and personalization, can simultaneously support financial awareness, intrinsic motivation, and sustainability-oriented behavior (Wu et al., 2021). Therefore, embedding behavior change–driven interaction mechanisms into mobile banking applications represents a significant opportunity to foster sustainable decision-making.

Aim

This study aims to examine the interaction design mechanisms that support sustainable behavior change in mobile banking applications and to derive design recommendations grounded in behavioral theory and empirical findings. Accordingly, this study addresses the following research questions:

1. Which behavioral and psychological theories can inform the design of interaction mechanisms that support sustainable behavioral change in mobile banking applications?
2. Which interaction design mechanisms (e.g., gamification, personalization, digital nudges) may users perceive as effective in encouraging sustainable financial and environmental decisions?
3. How can sustainability-oriented interaction mechanisms be integrated into mobile banking applications, and what are their potential effects on user experience and behavior change?

Methodology

This study employs a mixed-method approach by integrating Research through Design (RtD)(Zimmerman, Forlizzi, & Evenson, 2007; Koskinen et al., 2011) and Design Thinking (Zamakhsyari & Fatwanto, 2023) methodologies to explore interaction mechanisms for sustainable behavior change in mobile banking. The study follows a "theory–design–reflection" cycle, utilizing established behavioral frameworks such as the COM-B Model (Michie et al., 2011), the Fogg Behavior Model (Fogg, 2009), and Self-Determination Theory (SDT)(Deci & Ryan, 1987) alongside the App Behavior Change Scale (ABACUS)(McKay et al., 2019) to establish foundational design requirements. During the initial empathy and definition phase, a needs analysis (Norman, 2013) was conducted through a Likert-scale online survey with 30 active mobile banking users. Participants were selected through random sampling (Creswell & Creswell, 2018), and the collected data were evaluated using percentage and frequency analyses. In addition, a case study–based evaluation (Yin, 2018) of six existing banking applications was conducted. These findings informed the ideation stage, during which three distinct personas and user journey maps were created, followed by concept mapping to link behavioral theories to the development of the "Deneko" prototype, which is structured around the dimensions of Balance, Experimentation, and Community. The reflection phase involved testing the prototype with 12 participants using the Think-Aloud Protocol and a Likert-type evaluation questionnaire to assess its impact on the user experience and ecological awareness.

Significance of the Study

The financial sector is one of the most critical domains in which sustainability awareness must be strengthened, and mobile banking applications have emerged as a key touchpoint with the potential

to promote sustainable behavioral change. However, this potential remains underutilized in most existing applications, where interaction design tends to be transaction-oriented rather than experience-oriented. Because guidance and support elements for helping users develop sustainable habits are limited, achieving long-term behavioral changes remains challenging.

1. Theoretical Framework: Behavioral Change and Digital Interventions

This study adopts a holistic perspective on the concepts informing the design of digital behavior change interventions (DBCIs) for sustainable living. The literature identifies four key dimensions: habit formation, goal-directed behavior, interaction mechanisms and digital behavior change strategies (Table 1). Habits are learned behaviors that become automatic through repeated performances within specific contexts (Pinder et al., 2018). Two complementary perspectives on habit formation can be identified. Habit formation is conceptualized as a process of initiation, learning, and stabilization (Gardner et al., 2012), whereas contextual cues, repetition, and self-monitoring are emphasized as central mechanisms (Lally et al., 2011).

Advancements in Human–Computer Interaction (HCI) have transformed technology from a purely functional tool into an environment that supports behavioral transformation (Mankoff et al., 2007). DBCIs operate at the intersection of conscious decision-making and automatic behavior (Evans 2009), with motivation playing a central role in sustaining long-term change. While hedonic design emphasizes short-term pleasure and rewards, eudaimonic design focuses on long-term meaningful growth aligned with intrinsic goals (Waterman, 1993). Balancing these motivational approaches provides a foundation for a sustainable digital experience.

Behavioral change models further inform this framework. The COM-B Model proposes that behavior emerges from the interaction of capability, opportunity, and motivation (Michie et al., 2011), whereas the Fogg Behavior Model emphasizes the alignment of motivation, ability, and triggers (Fogg, 2009). Self-Determination Theory (SDT) highlights autonomy, competence, and relatedness as essential for intrinsic motivation and lasting change (Deci and Ryan, 1987). Together, these models suggest that DBCIs should move beyond information provision toward interactive systems that foster intrinsic motivation, support habit formation, and expand environmental opportunities for sustainable living.

Digital strategies such as gamification, eco-feedback, digital nudges, and learning loops operationalize these theoretical principles. Gamification enhances engagement through points, badges, levels, and social interaction (Hamari et al., 2014; Piccolo et al., 2012). Eco-feedback increases awareness by visualizing resource consumption, as demonstrated by systems such as What-a-Watt (Quintal et al., 2015; Zapico et al., 2016). Digital nudges shape choice environments through reminders and defaults (Thaler & Sunstein, 2008; Van Dessel et al., 2022), whereas learning loops enable reflection and behavioral adjustment through feedback and experience (Kolb, 1984). Collectively, these strategies support the transition from short-term actions to long-term, sustainable habits.

Model / Strategy	Definition	Impact on Digital Design
COM-B Model	The emergence of a behavior requires the integration of capability, opportunity, and motivation. Michie <i>et al.</i> , 2011	Enhancing users' financial literacy, providing automated savings tools, and supporting sustainable goals in a motivating manner.
Fogg Behavior Model	Behavior requires motivation, capability, and triggers, where triggers serve as cues that initiate the action. Fogg, 2009	Guiding users toward desired behaviors through real-time notifications, reminders, and recommendation systems, facilitating behavior change.
Self Determination Theory	Meeting individuals' needs for autonomy, competence, and relatedness enhances intrinsic motivation and supports the maintenance of long-term behavior change. Deci <i>et al.</i> , 1987	Enabling users to select their own goals and engage in context-based planning.
Gamification	The application of game design elements to non-game contexts. Hamari <i>et al.</i> , 2014	Increasing user motivation and fostering long-term habits through points, badges, levels, rewards, and social interaction.
Eco-feedback	Visualizes the outcomes of users' environmental behaviors to facilitate informed decision-making. Froehlich <i>et al.</i> , 2010	Energy and water consumption tracking systems make environmental impact visible and encourage sustainable choices.
Digital Nudging	Guiding user behavior through the design of choice architecture, influencing actions without restricting autonomy. Thaler <i>et al.</i> , 2008	Guiding users toward desired behaviors through default options, reminders, and suggestions, supporting long-term habit formation.
Learning Loops	A cyclical learning process involving active experimentation, reflection, and abstraction. Kolb, 1984	Step-by-step evaluation of financial decisions and sustainable behaviors, with personalized feedback, progress tracking, and user-appropriate challenge levels.

Table 1. Behaviour Change Models and Strategies

2. Design Process

2.1. Empathize

This study aims to identify user requirements for the prototypical design of a mobile banking application that promotes sustainable behavior. User requirements were examined using quantitative and qualitative methods, including an online survey and case study analysis. Survey questions were developed based on the principles of measurement in social sciences, motivational assessment frameworks, and theoretical studies measuring sustainability awareness. Additionally, the App Behavior Change Scale (ABACUS; McKay *et al.*, 2019), which assesses the behavior-change potential of mobile applications, was used as a reference.

The online survey included 30 adult participants and provided a quantitative basis for understanding user needs and motivations for sustainable banking. Regarding demographics, approximately 60% of participants were aged 25–34, indicating a predominance of young adults, while 56.7% were male and 43.3% were female. The group demonstrated high digital literacy, with 63.3% holding a bachelor's degree and 10% a master's degree, and the majority (83.3%) belonged to the middle-income group. All participants (100%) used mobile banking daily and rated the applications positively, with 96.7% stating that they found them easy to learn, beneficial in daily life, and a formed habit. Participants demonstrated high awareness of environmental responsibility: 86.7% considered environmental factors in their daily behaviors, and 90% emphasized the importance of preserving the quality of life for future generations. Furthermore, 96.7% believed that taking measures against climate change is critical, and that everyone should acquire the skills necessary for sustainable living. Personal responsibility was strong, as 86.7% of the respondents felt a duty to make the world a better place, and 80% felt guilty when wasting energy. Their commitment was evident in their habits; the participants regularly engaged in energy and water conservation, waste reduction, recycling, and selecting eco-friendly products. In terms of motivation and habit formation, 80% of users reported that long-term goals provided daily motivation, and 83.3% felt capable of focusing on daily tasks. External factors were also significant, as 66.7% were motivated by external influences, and 76.7% found reminders helpful for task completion. Interaction mechanisms were perceived as highly

effective, with 93.3% of participants valuing feedback on their actions and 90% found rewards and incentives attractive. Additionally, 80% stated that personalized goals increased their motivation, and 86.7% expressed a desire to track their progress. Finally, 93.3% were motivated by seeing the tangible results of their sustainable behaviors, and 86.7% felt more motivated when acting with their social circle.

The case study analysis examined Bunq, Tomorrow Bank, Acorns, Türkiye İş Bankası, Garanti, and Yapı Kredi applications. Evaluated according to the ABACUS categories, these applications provided informational tools that increased awareness of environmental and societal impacts, planning mechanisms that enabled users to set sustainable goals, feedback systems for monitoring and reinforcing behaviors, and reminders and reward systems that supported the implementation of actions.

The findings (Table 2) indicate that users are highly receptive to digital features that support sustainable behavior. Personalized goals, regular feedback, social interactions, and reward mechanisms enhance user motivation. These results provide a robust foundation for determining user-centered design decisions and integrating features into a mobile banking prototype that effectively promotes sustainable behavioral change.

ABACUS Category	User Observation	Example Mechanisms	Design Requirement
Knowledge and Awareness	High environmental responsibility and sustainability awareness	Carbon footprint visualization, sustainable investment information, and social impact awareness	Visualization of environmental impacts and transparent presentation to the user
Goal Setting and Planning	Motivation through long-term goals and progress tracking	Personalized goals, savings plans, and task-based progress tracking	Ensuring goal-setting and planning processes are user-friendly and guided
Feedback and Monitoring	Finding feedback and rewards motivating	Micro-rewards, badges, and real-time environmental scoring	Visual and clear feedback that allows users to track their progress
Action and Motivation	Social interactions and reminders encourage behavior formation	Reminders, recommendation systems, social interaction mechanisms, and sustainable habit guidance	Step-by-step guidance supporting daily habits and options for social motivation

Table 2. *ABACUS-Based Behavior and Design Relationship*

2.2. Definition and Ideation

In this study, a sustainable digital banking prototype was developed through a user-centered design process informed by the Definition and Ideation phases of the Design Thinking methodology. Insights from user survey data, literature reviews, and case analyses indicate that, although users demonstrate high awareness of sustainability issues, they often lack sufficient guidance, feedback, and motivational support to translate this awareness into consistent financial behavior. This finding identified the core problem as the predominantly transaction- and efficiency-oriented nature of existing mobile banking applications, in which mechanisms that support long-term, sustainable behavior are secondary.

Based on these insights, the design challenge was defined as creating a mobile banking experience that not only informs users about sustainability but also actively supports goal-setting, progress visibility, feedback, personalization, and motivation to facilitate habit formation. To systematically connect user behaviors with design components, opportunity areas were identified by mapping empirical findings onto behavior-change principles and interaction design requirements.

The ideation process was grounded in three representative personas derived from survey data, reflecting users aged 24–44 years and characterized as hedonic, eudaimonic (Figure 1), and pragmatic profiles. These personas were constructed to represent distinct motivational patterns, behavioral tendencies, and interaction needs. User journeys were developed for each persona to demonstrate how different user types might engage with sustainability-oriented banking features across everyday

financial scenarios. This approach ensured that the design decisions were informed by user representations rather than abstract assumptions.



Figure 1. User Journey for Eudaimonic Persona

Several design strategies emerged within the identified opportunity areas. Users' preference for simplicity and ease of use highlights the importance of intuitive interfaces, onboarding guidance, and micro-interactions. The need for motivation and continuity in sustainable behaviors emphasizes personalized goal setting, progress indicators, reminders, and feedback mechanisms to support habit formation. Additionally, visual representations of environmental impact, such as carbon footprint feedback, were identified as critical for enhancing sustainability awareness, whereas micro-rewards, badges, and community-based activities addressed users' desire for social motivation and engagement.

Following the evaluation of these opportunity areas through the Design Thinking approach, the prototype was further conceptualized using the "theory–design–reflection" cycle of the Research through Design methodology. Concept mapping grounded in behavior change theories, including the COM-B Model, the Fogg Behavior Model, and Self-Determination Theory, was employed to visualize design priorities and user-centered solution spaces (Figure 2).

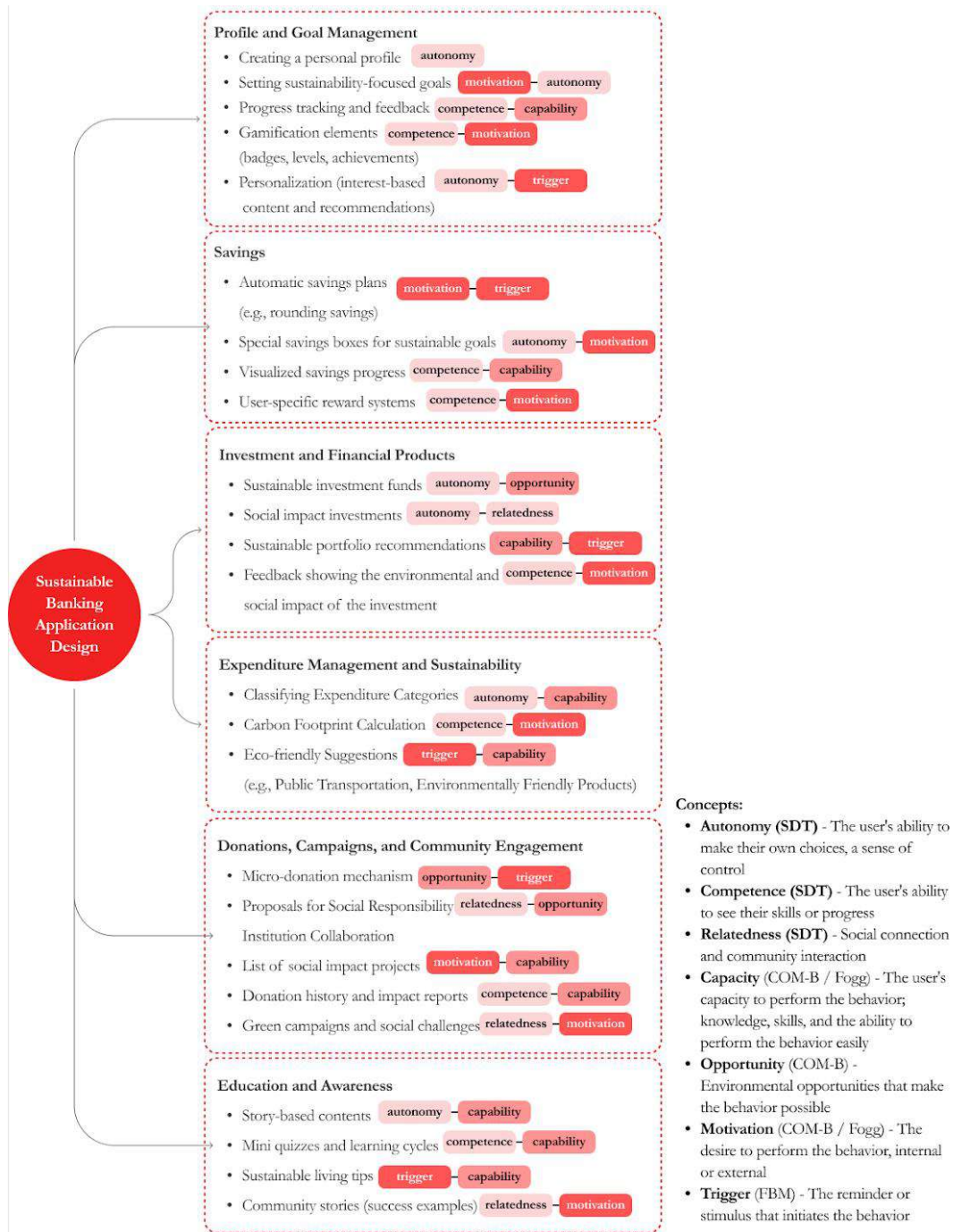


Figure 2. Concept Mapping

This mapping process enabled the translation of theoretical constructs, such as motivation, capability, autonomy, competence, and relatedness, into concrete interaction mechanisms.

The resulting Deneko concept represents a behavior change-oriented mobile banking approach that supports users in maintaining financial balance while strengthening ecological responsibility. By embedding behavior change principles into everyday banking interactions, the prototype translates abstract sustainability goals into actionable, user-centered design mechanisms that address users' motivation, capability, and opportunity for adopting sustainable behavior.

2.3. Prototype

Based on insights derived from the empathize and define stages, a sustainability-oriented mobile banking prototype was developed to investigate how interaction design can support the formation of positive, sustainable behavior. Rather than proposing a finalized product, the prototype functioned as an exploratory design artifact, enabling the examination of how sustainability principles, behavior change strategies, and everyday banking interactions can be meaningfully integrated within a single digital environment.

Before defining the interface structure and functional components, a mood board was created as an initial design exploration tool (Figure 3). The moodboard aimed to establish the visual, emotional, and experiential direction of the prototype by translating abstract sustainability values into tangible design attributes. Themes such as transparency, trust, calmness, balance, and environmental responsibility guided the visual exploration of the project. Therefore, sustainability was approached not only as a functional objective but also as an experiential quality embedded in routine financial interactions.

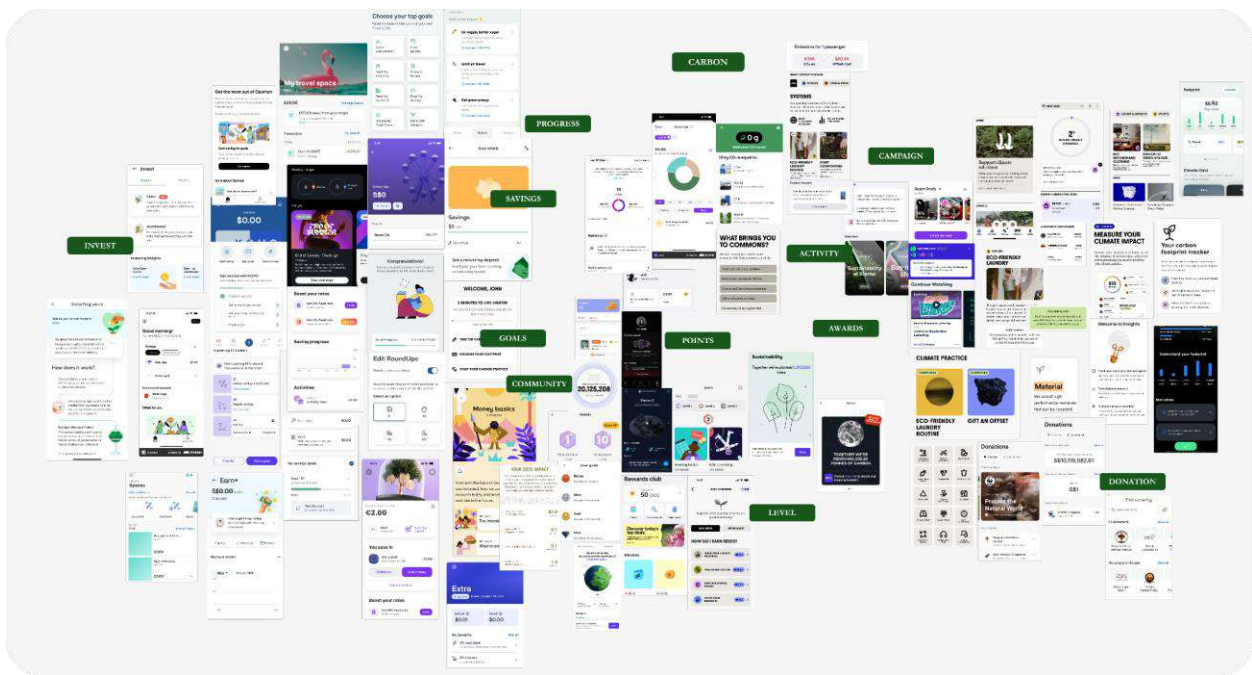


Figure 3. Moodboard for Interface Design Inspiration

The moodboard informed several key design decisions, including color palette selection, visual hierarchy, iconography, typography, and the tone of communication. Soft color transitions, natural textures, and minimal visual noise were prioritized to reduce cognitive load and foster a sense of calm and reliability. Instead of persuasive or alarming visual cues, the design language emphasizes clarity, positive reinforcement, and subtle guidance. This approach aligns with the principles of Sustainable Human–Computer Interaction (S-HCI), which emphasize long-term engagement, reflective interaction, and the seamless integration of sustainable practices into daily life (Blevins, 2007).

Following the visual and experiential framing, the prototype’s interface structure and core functions were designed in alignment with behavior change theories and the App Behavior Change Scale (ABACUS). Features supporting knowledge and awareness were integrated through contextual sustainability information and educational content embedded in financial flows. Goal setting and planning were enabled by allowing users to define personalized sustainability goals related to saving, spending, and investment behavior. Feedback and monitoring mechanisms visualize progress over time, making behavioral outcomes visible and comprehensible. Additionally, motivational elements

such as reminders, symbolic rewards, and progress indicators were incorporated to sustain engagement without overwhelming the user.

The prototype, named Deneko, was conceptualized as a digital banking ecosystem in which sustainability is embedded in everyday financial routines rather than presented as a separate or optional feature. Financial interactions, such as payments, savings, and investments, were deliberately used as entry points for reflecting on environmental and societal impacts. This framing positions the banking application as an active facilitator of sustainable behavior, rather than solely as a transactional tool.

As a result of this conceptual approach, a structured set of design ideas was developed, including personalized goal management, progress tracking, visualized feedback, micro-rewards, automated savings mechanisms, and Environment, Social, and Governance (ESG)-oriented investment options. These components were organized within the prototype’s information architecture according to three core dimensions: Balance, Experimentation, and Community (Figure 4). Each dimension integrates financial tools, educational content, and interaction mechanisms to support the different stages of sustainable behavioral change.

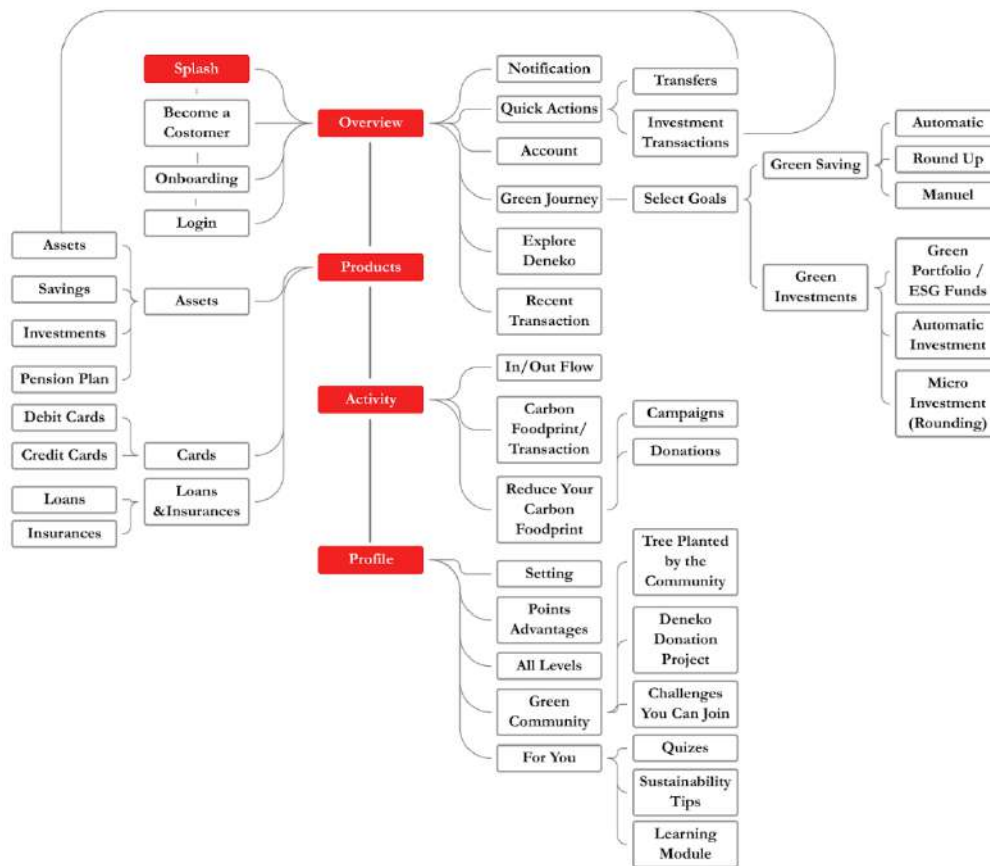


Figure 4. *Deneko Application Information Architecture*

The Balance dimension focuses on helping users understand the environmental consequences of their financial actions while maintaining personal financial stability. Experimentation dimension encourages users to experiment with sustainable behaviors through small, low-effort actions embedded in daily banking activities. The Community dimension extends individual action to collective participation by connecting users through shared sustainability goals, social challenges, and donation mechanisms. Together, these dimensions establish a progressive sustainability experience that evolves from individual awareness to collective engagement.

To support personalization within the Balance and Experimentation dimensions, the “Become a Customer” flow includes a brief set of questions that allow users to specify their motivations and sustainability interests (Figure 5). This information is later used to tailor goals, recommendations, and feedback mechanisms, reinforcing user autonomy and relevance, which are key components of sustained behavior change.

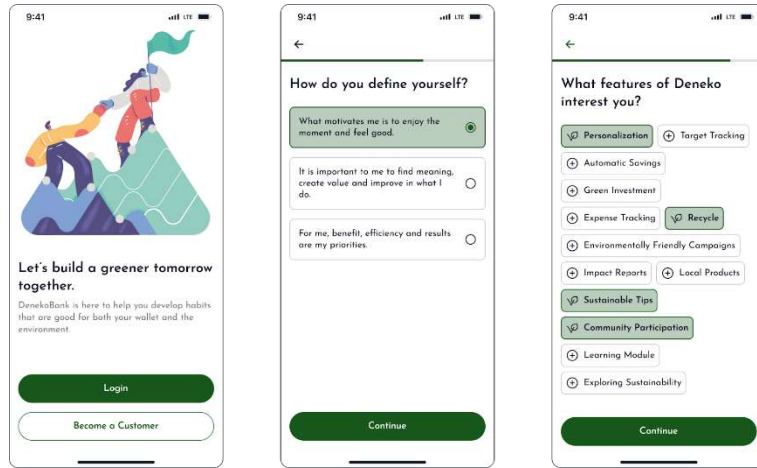


Figure 5. Personalization During the Customer Onboarding Process

After onboarding, Deneko's gamified “Green Journey” mechanism promotes sustainable behavior and supports positive habit formation (Figure 6). Users earn points, badges, and level progressions by completing their financial and environmental goals. Gamification elements were intentionally designed to remain symbolic rather than competitive, reinforcing intrinsic motivation over extrinsic pressure.

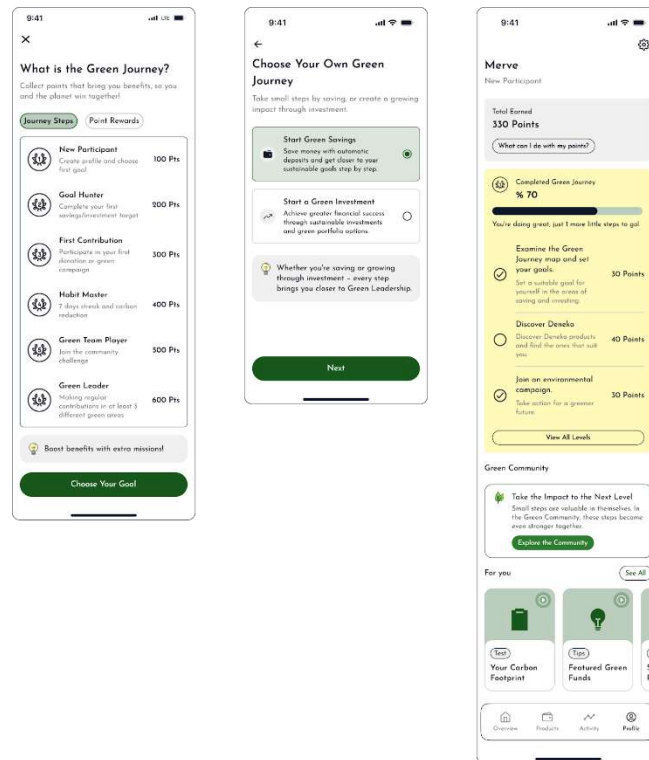


Figure 6. Green Journey Goal Setting and Levels

Sustainability is consistently prioritized across the application’s modules and embedded within core banking interactions. Rather than being confined to a single feature or section, sustainability-related elements are distributed across multiple modules to ensure continuous exposure during daily use. For instance, the “Round-Up” mechanism integrated into transfer and payment processes (Figure 7) allows users to contribute to sustainability initiatives seamlessly as part of their routine financial activities.

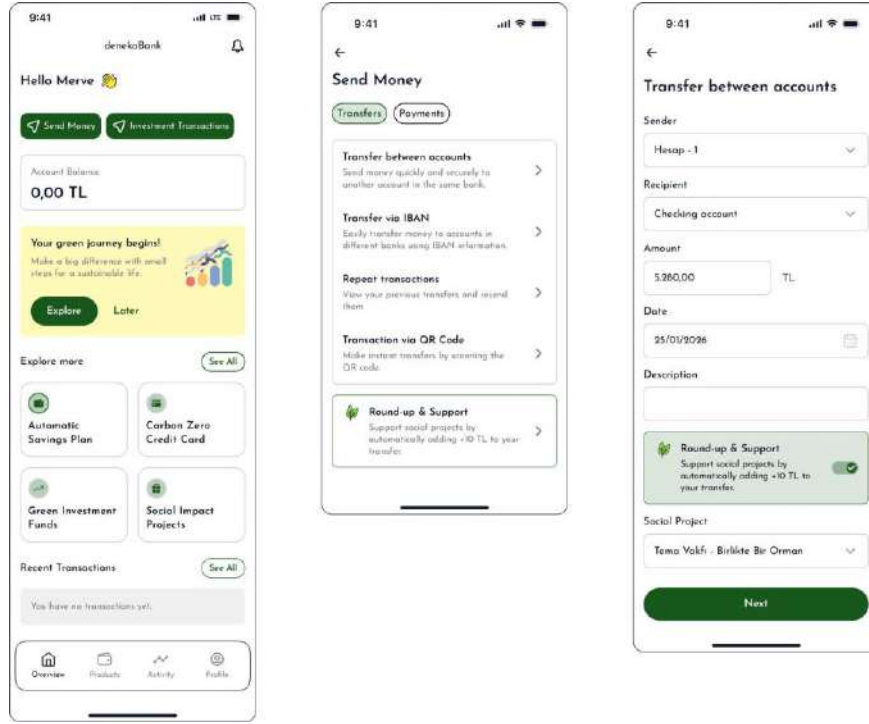


Figure 7. *Round-Up*

Within the **Products** section, savings and investment plans are designed according to sustainability-oriented criteria, including environmental and societal implications. Users are encouraged to consider the environmental and societal implications of their financial choices through ESG-focused investment options and green savings mechanisms. These features aim to integrate sustainable decision-making into routine financial planning, rather than presenting it as an additional task.

Environmental impact awareness is further supported by **carbon footprint visualization** based on users’ completed financial and sustainability-related activities. By making the estimated impact visible, the application provides immediate feedback and opportunities for further reflection. In response to this feedback, users are presented with **green campaigns and donation options**, allowing them to actively reduce or offset their footprints through low-effort actions.

The **Profile** section functions as a personal sustainability dashboard, where users can view their Green Journey status, accumulated points, earned badges and available reward-related actions. This space reinforces a sense of progress and continuity, supporting long-term engagement by making achievements both visible and meaningful over time. To maintain motivation and prevent disengagement, the application incorporates **microtasks, visualized progress indicators, and community-based challenges**. These mechanisms are designed to support gradual behavior change by breaking sustainability goals into manageable steps and providing regular, positive feedback. Finally, sustainability is reinforced by social and educational components. The **Green Community** module enables social interaction, collective challenges, and shared sustainability goals, emphasizing the social dimension of behavior change. In parallel, the **learning** module provides accessible, contextual

information to strengthen users' sustainability awareness and understanding, supporting informed decision-making and action (Figure 8).

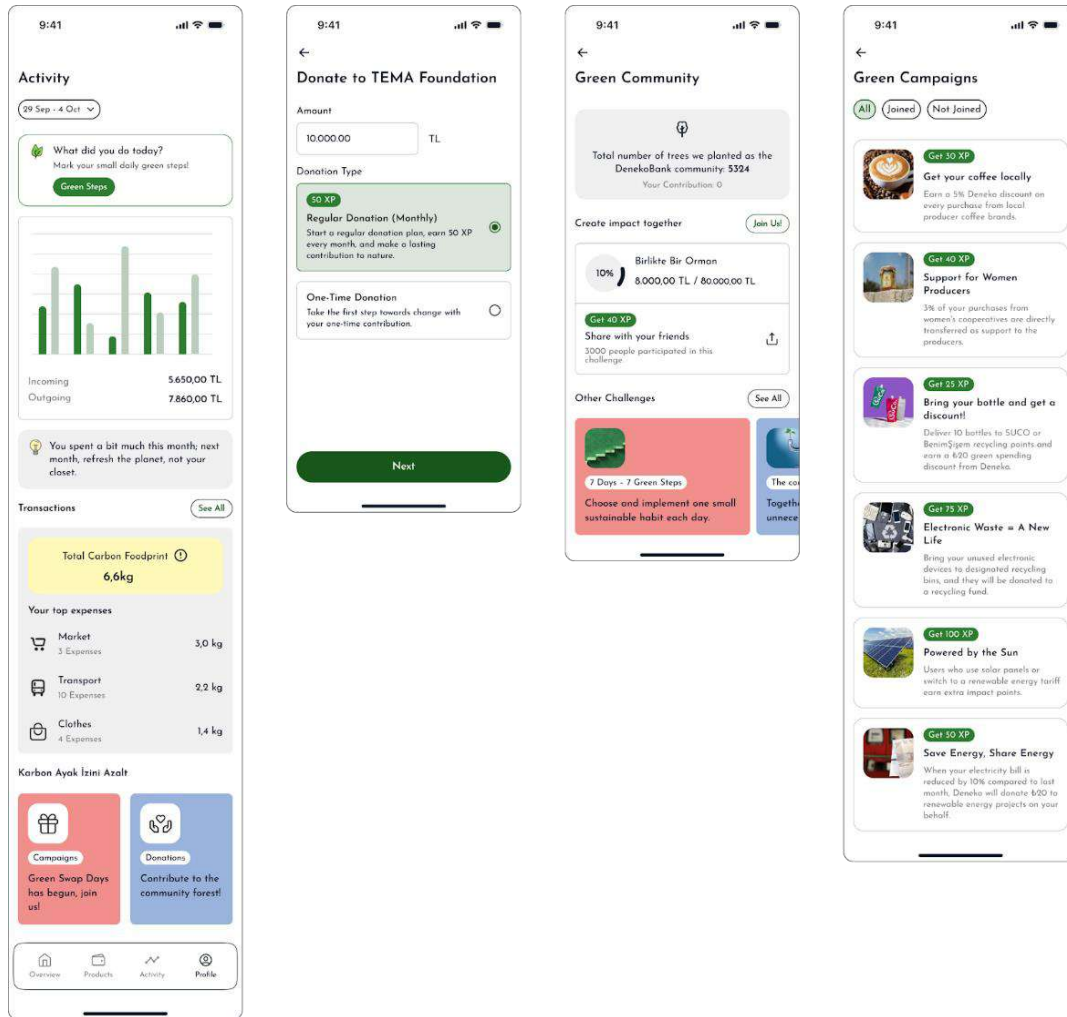


Figure 8. Modules Promoting Sustainability: Activity Page, Donations, Green Campaigns and Green Community

Table 3 summarizes the relationship between Deneko's screen modules, their behavior-change functions, and the corresponding ABACUS dimensions. The onboarding and account creation processes provide initial guidance and motivational framing, whereas personalized goal-setting features enhance sustained engagement. Core banking interactions contribute to increasing users' awareness of their financial and environmental behaviors, whereas sustainability-focused modules reinforce both individual and community-oriented action. Profile, community, and learning features support motivation, belongingness, and reflective engagement. In addition, the settings module enables self-regulation and personal control, thereby strengthening the application's overall sustainability-oriented interaction framework.

Tab / Main Screen	Subscreen / Module	Function / Feature	ABACUS Item	Behavior Change Potential
Onboarding	Welcome Page	App introduction, general information, user guidance	1.3, 1.4	Familiarization with the app, initial motivation provision
	Become a Customer	Account creation process, basic information collection	1.3, 1.4	Learning the app, initiating behavior change
	Define Yourself	Hedonic / Eudaimonic / Pragmatist selection	1.1	Personalized motivation
	Interests	Learning which features are engaging in Deneko	1.1	Interest-driven behavior
Overview	Green Journey	Goal selection and method choice (e.g., green savings, investment, etc.)	1.1, 2.1, 2.2	Personalized goal-oriented motivation
	Account Balance	Current balance display	1.3, 3.2	Raising awareness
	Send Money / Investment Transfer	Money transfer and payment transactions	1.3, 4.2	Quick and accurate action, behavioral motivation
	Recent Transactions	Transaction history	3.2	Awareness and behavior tracking
	Explore more	Green products, mini tasks, tips	3.7	Behavior reinforcement, reminder
	Notifications	Viewing notifications via the navigation bar	3.1, 3.4, 3.7	Behavior trigger
	Products	Assets	Accounts, Investments, Pension, Savings Plan, Popular in Deneko	2.3, 3.2, 4.4
Cards		Debit and credit cards	3.2	Spending awareness
Loans & Insurances		Viewing loans and insurances	3.2	Financial decision support
Activity	Week Range Filter	Weekly filtering, adjustable	3.2	Behavior monitoring
	In/Out Flow	Visualization of expenses and savings	3.2	Awareness and behavior tracking
	Carbon Footprint	Displaying the environmental impact of expenses	3.2, 3.3, 4.6	Reducing undesired behavior
	Green Campaigns	Participation in campaigns	3.6, 3.7, 4.2	Social motivation and engagement
	Donations	Make a donation	3.6, 3.7, 4.2	Social responsibility and motivation
	Sustainability Checklist	Marking your sustainable actions in daily life	3.4, 4.1, 4.3	Inquiry, awareness gathering, behavior reinforcement.
Profile	My Points Card	View total points and redcem rewards	2.1, 3.2, 3.7	Motivation and reward management
	Green Journey Card	Progress bar and tasks	1.4, 2.3, 3.1, 3.2, 3.7	Goal-oriented behavior
	Green Community	Challenges, community tree count	3.3, 3.5, 3.6, 4.5	Social motivation and sense of belonging
	For you	Quizzes, tips, learning module	3.7, 4.2, 4.3	Education and awareness
	Settings	Personal goal, reminder, notification management	1.1, 1.2, 4.4	Self-regulation and personalization

Table 3. *Evaluation of Deneko Screen Modules According to ABACUS Scale*

3. Prototype Testing and Evaluation

The Deneko prototype was evaluated with 12 participants to examine its usability, motivational qualities, and perceived capacity to support sustainable behaviour through digital interaction mechanisms. A mixed-method evaluation approach was adopted, combining qualitative insights obtained through the Think-Aloud Protocol with quantitative data collected via a Likert-type questionnaire. The evaluation framework was informed by the App Behavior Change Scale (ABACUS), enabling interpretation of the findings across the dimensions of Knowledge and Information, Goals and Planning, Monitoring and Feedback, Actions.

ABACUS Dimension	Qualitative Insights (Key Observations)	Quantitative Data (Agreement Rate)
Knowledge and Information	Carbon footprint visualization was found critical for making sustainability tangible. Users valued comparing their impact with the "Deneko average" and utilized info icons to learn technical terms like ESG. The "What Did You Do Today?" checklist encouraged reflection on daily choices.	100% find the app interesting. 91.6% reported increased ecological awareness. 91.6% agree the app provides practical sustainability info.
Goals and Planning	Users felt a sense of "ownership" due to the step-based goal structure. Personalization during onboarding allowed users to align the app with their motivation types (e.g., efficiency vs. meaning). Goal tracking was the most preferred feature among participants.	91.6% feel autonomous in setting their own goals. 100% agree the app defines clear habits and offers strong guidance.
Monitoring and Feedback	Progress bars and points in the "Green Journey" triggered a sense of achievement and a "game-like" experience. Real-time notifications like "2 steps left to finish" acted as strong psychological prompts for task completion.	100% effectively tracked their sustainability movements. 91.6% found gamification elements (badges, rewards) highly intriguing.
Actions	The "Round-Up and Support" feature was identified as the strongest behavioral trigger, perceived as "effortless goodness". The "Green Community" module fostered a sense of belonging by showing collective social impact (e.g., total trees planted)	100% motivated to improve daily actions. 91.6% motivated by social interaction and community-based movement. 100% would recommend the app to conscious peers.

Table 4. Summary of Prototype Evaluation Findings Based on ABACUS Dimensions

As summarized in Table 4, the findings indicate strong user engagement and a coherent alignment between interaction design mechanisms and behaviour change principles. Within the **Knowledge and Information** dimension, carbon footprint visualizations and contextual eco-feedback rendered sustainability more concrete and personally meaningful. Participants’ engagement with comparative indicators and explanatory elements suggests that information was cognitively processed, supporting reflective awareness as a basis for behavioural intention.

Regarding **Goals and Planning**, onboarding-based personalization and the staged goal architecture fostered a sense of autonomy and ownership. Sustainable actions were perceived as structured yet attainable, reducing behavioural burden and positioning goal-setting as self-directed rather than externally imposed.

In the **Monitoring and Feedback** dimension, visible progress markers and gamified feedback loops reinforced motivation by making advancement explicit. Participants associated these mechanisms with sustained focus and a sense of achievement, indicating their role in supporting behavioural maintenance.

Finally, within the **Actions** dimension, embedding low-effort sustainable interventions into routine banking flows reduced friction and lowered participation thresholds. Community-based impact displays further strengthened motivation by linking individual financial actions to collective environmental outcomes, enhancing perceived relevance and relatedness.

Taken together, the findings suggest that the Deneko prototype effectively operationalizes behaviour change principles within a mobile banking context. By combining personalization, eco-feedback, gamification, and social interaction, the prototype demonstrates potential to support awareness, motivation, and sustained engagement with sustainable financial behaviours.

Conclusion

This study explored how user-centered interaction design principles can support sustainable behaviour change within mobile banking applications and proposed the Deneko prototype as a conceptual design response. By integrating behavioural theories with empirical user insights and design practice, the research demonstrates how digital banking environments can move beyond transactional functionality to foster long-term, sustainable habits.

In response to the first research question, the findings confirm that behaviour change theories such as the COM-B Model, Fogg Behaviour Model, and Self-Determination Theory provide a robust and complementary theoretical foundation for sustainability-oriented digital interventions. The study highlights that sustainable behaviour is not driven by motivation alone but emerges through the alignment of users' capabilities, contextual opportunities, and meaningful triggers. Furthermore, user findings indicate that sustainable behaviours are more readily adopted when supported by both personal motivation and community-oriented interaction, underscoring the importance of intrinsic motivation and social relatedness in the design of digital behaviour change.

Addressing the second research question, the needs analysis and case study evaluation reveal a strong alignment between theoretical models and practical interaction mechanisms. Users identified long-term goals, personalised progress tracking, feedback mechanisms, reminders, and social interaction as particularly effective in supporting habit formation. The analysis of existing banking applications demonstrated that sustainability-oriented interaction strategies are primarily implemented through gamification, personalisation, eco-feedback, and digital nudges. Visualised progress indicators, micro-rewards, and low-effort nudging mechanisms—such as rounding features—were perceived as reducing cognitive and behavioural effort, thereby strengthening motivation and engagement. These findings underline the importance of embedding sustainability mechanisms seamlessly into everyday financial routines rather than isolating them as separate informational features.

In response to the third research question, the Deneko prototype translates these insights into a coherent interaction design framework structured around the dimensions of Balance, Experimentation, and Community. The prototype integrates behaviour change mechanisms that support knowledge and awareness, goal setting and planning, feedback and monitoring, and motivation, in alignment with the ABACUS framework. Features such as personalised goal tracking, sustainability-focused feedback, carbon footprint visualisation, donation mechanisms, and community-based impact indicators exemplify how sustainable behaviour change can be operationalised within a mobile banking context. Rather than positioning sustainability as an abstract

value, the prototype embeds it into daily financial decision-making, supporting both individual and collective behavioural awareness.

Overall, the findings suggest that sustainable mobile banking design can be effectively realised through the integration of behavioural theory, user-centred personalisation, gamification elements, and social interaction mechanisms. The study contributes to the field of Human–Computer Interaction by demonstrating how behaviour change theories can be systematically translated into interaction design decisions for financial technologies. While the prototype evaluation focused on perceived usability and behavioural potential rather than long-term behavioural outcomes, the results indicate a strong design foundation for future development.

Future research may involve longitudinal user testing and real-world deployment to further evaluate the impact of such prototypes on sustained behaviour change and to refine interaction strategies that support environmentally responsible financial practices over time.

Author Contributions

This study was conducted as part of Merve Aydın’s master’s thesis. Merve Aydın was responsible for 80% of the research execution, data analyses, and manuscript writing processes. Nur Cemelelioğlu, as the thesis advisor, contributed 20% through methodological guidance and content review.

References

- Blevis, E. (2007). Sustainable interaction design. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240705>
- Corral Verdugo, V. (2012). The positive psychology of Sustainability. *Environment, Development and Sustainability*, 14(5), 651–666. <https://doi.org/10.1007/s10668-012-9346-8>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications, Inc.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1987). The support of autonomy and the control of behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53(6), 1024–1037. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.53.6.1024>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*. 18. 75-88.
- Evans, J., & Frankish, K. (2009). *In two minds: Dual processes and beyond*. Oxford University Press. <http://oro.open.ac.uk/22096/>
- Fogg, B. (2009). A behavior model for persuasive design. *Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology*. <https://doi.org/10.1145/1541948.1541999>
- Gardner, B., Lally, P., & Wardle, J. (2012). Making health habitual: The psychology of ‘habit-formation’ and general practice. *British Journal of General Practice*, 62(605), 664–666. <https://doi.org/10.3399/bjgp12x659466>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Lally, P., Wardle, J., & Gardner, B. (2011). Experiences of habit formation: A qualitative study. *Psychology, Health & Medicine*, 16(4), 484–489. <https://doi.org/10.1080/13548506.2011.555774>
- Ly, A. M., & Cope, M. R. (2023). New Conceptual Model of Social Sustainability: Review from past concepts and ideas. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(7), 5350. <https://doi.org/10.3390/ijerph20075350>

- Mankoff, J. C., Blevis, E., Borning, A., Friedman, B., Fussell, S. R., Hasbrouck, J., Woodruff, A. & Sengers, P. (2007). Environmental sustainability and interaction. *CHI '07 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/1240866.1240963>
- McKay, F. H., Slykerman, S. & Dunn, M. (2019). The app behavior change scale: Creation of a scale to assess the potential of apps to promote behavior change. *JMIR mHealth and uHealth*, 7(1). <https://doi.org/10.2196/11130>
- Michie, S., van Stralen, M.M., & West, R. (2011). The behaviour change wheel: A new method for characterising and designing behaviour change interventions. *Implementation Sci* 6, 42. <https://doi.org/10.1186/1748-5908-6-42>
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things*. MIT Press.
- Piccolo, L., Scharl, A., & Baranauskas, C. (2012). Design of Eco-Feedback Technology to Motivate Sustainable Behavior: Cultural Aspects in a Brazilian Context. *Proceedings of the 11th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia*.
- Pinder, C., Vermeulen, J., Cowan, B. R., & Beale, R. (2018). Digital behaviour change interventions to break and form habits. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 25(3), 1–66. <https://doi.org/10.1145/3196830>
- Quintal, F., Pereira, L., Nunes, N. J., & Nisi, V. (2015). What-a-watt: Exploring electricity production literacy through a long term eco-feedback study. *2015 Sustainable Internet and ICT for Sustainability (SustainIT)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/sustainit.2015.7101365>
- Suluk, S. (2023). *The stages of digital banking and digital banking in the light of current developments*.
- Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2008). *Nudge: Improving decisions about health, wealth, and happiness*. Yale University Press.
- Waterman, A. S. (1993). Two conceptions of happiness: Contrasts of personal expressiveness (eudaimonia) and hedonic enjoyment. *Journal of Personality and Social Psychology*, 64(4), 678–691.
- Wu, C., Liu, Z., & Xu, H. (2021). The approaches of positive experience design on IOT Intelligent Products. *KSII Transactions on Internet and Information Systems*, 15(5). <https://doi.org/10.3837/tiis.2021.05.012>
- Van Dessel, P., Boddez, Y., & Hughes, S. (2022). Nudging societally relevant behavior by promoting cognitive inferences. *Scientific Reports*, 12(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-022-12964-1>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications design and methods*. SAGE Publications.
- Zamakhsyari, F., & Fatwanto, A. (2023). A systematic literature review of Design Thinking Approach for user interface design. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 7(4), 2313. <https://doi.org/10.30630/joiv.7.4.01615>
- Zapico, J. L., Katzeff, C., Bohné, U., & Milestad, R. (2016). Eco-feedback visualization for closing the gap of organic food consumption. *Proceedings of the 9th Nordic Conference on Human-Computer Interaction*, 1–9. <https://doi.org/10.1145/2971485.2971507>
- Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 493-502. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240704>
- Zhu, Y., Long, Y., Wang, H., Lee, K. P., Zhang, L., & Wang, S. J. (2024). Digital Behavior Change Intervention Designs for Habit Formation: Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research*, 26. <https://doi.org/10.2196/54375>

Ethics Approval

The study was conducted following ethical approval obtained from the Yıldız Technical University Graduate School of Social Sciences Ethics Committee on April 14, 2025 (Meeting No: 2025.04)



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 18-32, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.46



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

DİJİTAL AKTİVİZMDE GRAFİK TASARIMIN GÖRSEL ANLATIMA KATKISI

Yasin AVCI¹

Öz

Grafik tasarım, toplumsal sorunların görünür kılınmasında etkili bir iletişim aracı olarak dijital platformlarda sosyal ve politik taleplerin ifade edilmesinde ve dijital aktivizm uygulamalarında yoğun biçimde kullanılmaktadır. Dijital iletişim ortamlarının yaygınlaşması ile birlikte bu mecraların kullanım biçimleri de dönüşmekte, grafik tasarım ise dijital aktivizmin görsel iletişim aracı olarak kullanılmaktadır. Günümüzde iklim krizi, eşitsizlik, demokratik haklar ve göç gibi küresel sorunların görünür kılınmasında dijital aktivizm önemli bir rol oynamaktadır. Bu araştırma, dijital aktivizm kapsamında kullanılan grafik tasarım ürünlerinin görsel anlatım dilini sembol, metafor ve renk kullanımı üzerinden bu tasarımların anlam üretme, mesajı evrenselleştirme ve izleyiciyle hızlı iletişim kurma stratejilerini açığa çıkararak ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında görsel içerikler sunan TheGreats.co platformunda yer alan ve iklim, eşitlik, özgürlük ve demokrasi ve göç temaları incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemi çerçevesinde tasarlanan çalışmada görsel içerik analizi yöntemi kullanılmış ve amaçlı örnekleme yoluyla seçilen toplam yirmi dört görsel tema, renk kullanımı, sembol ve görsel metaforlar açısından analiz edilmiştir. Analiz edilen görsellerde kullanılan sembollerin büyük ölçüde uluslararası düzeyde tanınan ve farklı kültürel bağlamlarda benzer anlamlar üretebilen göstergelerden seçildiği görülmektedir. Bu durum, dijital aktivizm kapsamında üretilen grafik tasarım ürünlerinin daha geniş kitlelere ulaşmasını kolaylaştırmakta ve mesajın hızlı bir biçimde algılanmasını desteklemektedir. Evrensel sembol kullanımının, dijital aktivist söylemin görünürlüğünü ve etkisini artıran önemli bir unsur olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Aktivizm, Grafik Tasarım, Afiş, Görsel Dil

THE CONTRIBUTION OF GRAPHIC DESIGN TO VISUAL NARRATIVES IN DIGITAL ACTIVISM

Abstract

Graphic design is used extensively on digital platforms as an effective communication tool for making social issues visible, expressing social and political demands, and in digital activism practices. With the widespread use of digital communication environments, the ways in which these channels are used are also transforming, and graphic design is being used as a visual communication tool in digital activism. Today, digital activism plays an important role in making global issues such as climate crisis, inequality, democratic rights, and migration visible. This research aims to reveal the visual narrative language of graphic design products used within the scope of digital activism by examining the use of symbols, metaphors, and colors, and by uncovering the strategies of these designs in generating meaning, universalizing the message, and establishing rapid communication with the audience. This study examines visual content from TheGreats.co, a platform that offers visual content related to climate, equality, freedom and democracy, and migration. Designed within the framework of qualitative research, the study utilized visual content analysis and analyzed a total of twenty-four visual themes selected through purposive sampling, focusing on color usage, symbolism, and visual metaphors. The analysis revealed that the symbols used in the visuals are largely internationally recognized signs that can produce similar meanings across different cultural contexts. This facilitates the reach of graphic design products produced within the scope of digital activism to wider audiences and supports the rapid perception of the message. It can be argued that the use of universal symbols is a significant element that increases the visibility and impact of digital activist discourse.

Keywords: Digital Activism, Graphic Design, Poster, Visual Language

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Bandırma Onyedü Eylül Üniversitesi, yavci@bandirma.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0589-6921

Başvuru/Received: 10/01/2026 **Kabul/Acceptance:** 20/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Giriş

Küresel problemler dijital teknolojilerin sunduğu olanaklardan faydalanarak sanat alanındaki üretimlerin konusu olabilmektedir. Sanat aracılığıyla bu problemlere yönelik toplumsal farkındalık oluşturulabilmektedir (Güner & Gülaçtı, 2019, s. 259). Sanatsal üretimin sunduğu bu görünürlük ve bilinç oluşturma potansiyeli, yalnızca temsil etmekle sınırlı kalmayıp izleyiciyi düşünmeye, tutum almaya ve kamusal alanda harekete geçmeye davet eden daha doğrudan müdahaleci pratiklerin gelişmesine zemin hazırlamaktadır. Bu bağlamda sanat ile toplumsal talep arasındaki ilişkinin güçlenmesi, ifade biçimlerinin aktivist eylemlere dönüşmesini mümkün kılan önemli bir eşik olarak değerlendirilebilir. Aktivizm, toplumsal, politik ve çevresel sorunlara dikkat çekmek, farkındalık oluşturmak ve değişim talep etmek amacıyla gerçekleştirilen bireysel ve kolektif eylemler bütünü olarak tanımlanmaktadır. Tarihsel süreç içerisinde aktivist pratikler, kamusal alanlarda gerçekleştirilen fiziksel eylemlerden yazılı ve görsel propaganda araçlarına kadar farklı biçimlerde ortaya çıkmıştır. Bu süreçte iletişim araçlarının gelişimi, aktivizmin ifade biçimlerini ve etki alanını doğrudan etkilemiştir. Özellikle kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması, aktivist söylemlerin daha geniş kitlelere ulaşmasını mümkün kılmaktadır.

Turhan (2017, s. 27) aktivizmi toplumsal dönüşüm süreçlerini desteklemek ya da bu süreçlere karşı durmak amacıyla bireyler veya gruplar tarafından ortaya konulan planlı ve sürekli çabaların bütünü olarak ele almaktadır. Dijital teknolojilerin gelişmesi ve internet tabanlı iletişim ortamlarının gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası hâline gelmesiyle birlikte aktivizm de yeni bir boyut kazanmıştır. Aktivizm kavramının temel çerçevesinden hareketle dijital aktivizm, dijital platformlar aracılığıyla gerçekleştirilen ve çevrim içi ortamı bir eylem alanı olarak kullanan tüm aktivist pratikleri kapsayan bir olgu olarak tanımlanabilir (Shah, Sivitanides, & Mehta, 2013, s. 296). Sosyal medya, dijital kampanyalar ve çevrim içi içerik paylaşım ağları, aktivist söylemlerin hızla dolaşıma girmesine olanak tanımaktadır. Bu durum, dijital aktivizmi günümüz dünyasında toplumsal farkındalık oluşturmanın etkili araçlarından biri hâline getirmektedir.

Brodock (2010, s. 2)'a göre dijital aktivizmin ortaya çıkması ve etkili biçimde sürdürülebilmesi, teknolojik altyapı, sosyal ve siyasal dinamikler ile ekonomik koşulların bir arada bulunmasına bağlıdır. Bu temel unsurlar, dijital aktivist pratiklerin uygulanabilirliğini ve başarısını belirleyen başlıca etkenler olarak öne çıkmaktadır.

Savaş (2026)'a göre günümüzde dijital ortamda geliştirilen tepkiler, sokak eylemleriyle benzer düzeyde kamusal yankı uyandırabilmektedir. Sosyal medyada tartışılan konuların, haber üretim süreçlerini etkileyerek geleneksel medya gündemine taşınması, dijital aktivizmin görünürlüğünü artırmaktadır. Bu bağlamda dijital platformlar, karar verici mekanizmalar üzerinde güçlü bir etki alanı oluşturarak aktivist söylemin yayılmasında önemli bir rol üstlenmektedir. Diğer taraftan Karagöz ise "Dijital aktivizm" kavramı, aktivist pratikleri yalnızca dijital ortama indirgediği yönündeki eleştirilerle birlikte değerlendirildiğini ifade etmektedir. Her ne kadar terim, çevrim içi mecralarda yürütülen aktivist faaliyetleri tanımlamak için nötr bir çerçeve sunsa da bu sınırlı kullanım aktivizmin etkisini daraltma riskini barındırdığını belirtmiştir (Karagöz, 2013, s. 141).

Dijital aktivizmin bu yaygınlaşma sürecinde sanatçılar önemli bir rol üstlenmektedir. Sanatçılar, zamanla yalnızca estetik haz üretmenin ötesine geçerek toplumsal ve bireysel sorunlara dikkat çeken, bu sorunları görünür kılan ve kamusal alanda tartışmaya açan eserler üretmeye yönelmiştir. Bu üretimler aracılığıyla farkındalık oluşturmayı ve toplumsal bilinç geliştirmeyi amaçlayan sanat pratiği, aktivist bir boyut kazanarak sanat ile aktivizmin kesişim noktasını oluşturmaktadır (Ganiz & Gülaçtı, 2024, s. 718).

Grafik tasarımda aktivizmin gelişimi, 1860'lı yıllarda ortaya çıkan Süfraj² (Suffragette) Hareketi'nden enformasyon teknolojilerinin hızla yükseldiği günümüze kadar güçlü bir biçimde devam etmektedir

² Kadınların siyasal haklarını elde etmeyi amaçlayan eylemlilik süreci ve bu doğrultuda ortaya çıkan örgütlü yapılar, Süfraj Hareketi olarak adlandırılmaktadır.

(Luke, 2009, akt. Oduncu, 2021, s. 95). Dijital ortamda üretilen içeriklerin büyük ölçüde görsellik üzerinden tüketilmesi, mesajların etkili biçimde aktarılmasında grafik tasarımın önemini artırmaktadır. Grafik tasarım mesleği, yalnızca estetik nitelikli görseller üretmek ya da mesaj iletmekle sınırlı değildir. Toplumsal ve kültürel konularla ilişki kuran bu disiplin, markaların kimlik inşasında, ürün ve ambalaj tasarımlarında bilinç oluşturmada ve yürütülen kampanyalar aracılığıyla çevresel ve toplumsal farkındalık yaratmada etkin bir rol üstlenmektedir (Benson & Perullo, 2017, s. 15). Grafik tasarım, karmaşık toplumsal ve politik meseleleri sadeleştirerek anlaşılır hâle getirme, dikkat çekme ve duygusal etki oluşturma potansiyeline sahip bir iletişim alanı olarak öne çıkmaktadır. Poynor'ın da vurguladığı üzere grafik tasarımın temel hedeflerinden biri, izleyicide davranışsal değişimi teşvik edecek bir etki yaratmaktır (Poynor, 2008, s. 33). Dougherty de grafik tasarımcıların dönüşen sorumluluk alanlarına işaret ederek bu yaklaşımı somutlaştırmaktadır. Ona göre grafik tasarımcının konumu yalnızca görsel üretimle sınırlı değildir; tasarımcı kimi zaman mesajın yönünü belirleyen bir manipülatör, kimi zaman anlamı yapılandıran bir üretici, kimi zaman ise toplumsal değişimin görünürlük kazanmasını sağlayan bir aktör olarak rol almaktadır (Dougherty, 2008, s. 14). Uçar'a göre sözlü ve yazılı iletişim biçimlerinden çok daha önce kullanılan görsel iletişim, günümüzde de etkili algı oluşturma araçları arasında öncelikli bir konumunu sürdürmektedir (Uçar, 2019, s. 13). Bu yönüyle grafik tasarım, dijital aktivizmin görsel anlatım dilini şekillendiren temel unsurlardan biri olarak değerlendirilmektedir.

Grafik tasarımın dijital aktivizm bağlamındaki işlevi yalnızca estetik düzenlemelerle sınırlı değildir. Tasarım, iletilmek istenen mesajın nasıl algılanacağını yönlendiren, anlam üretimini yapılandıran ve izleyici ile içerik arasında bir bağ kuran stratejik bir araç olarak görülmektedir. Renk, biçim, sembol ve kompozisyon gibi tasarım öğeleri, aktivist söylemin güçlendirilmesinde ve mesajın hedef kitleye aktarılmasında belirleyici rol oynamaktadır. Bu bağlamda grafik tasarım, dijital aktivizmde yalnızca destekleyici bir unsur olmak yerine söylemi biçimlendiren ve yönlendiren bir iletişim aracı olarak konumlanmaktadır.

Grafik tasarımın evrensel niteliği, yalnızca görsel çeşitliliği ve ulaştığı kitle genişliği üzerinden değil, toplumsal yararlar kurduğu ilişki üzerinden de değerlendirilmelidir. Bu doğrultuda bir tasarım ürününün politik boyutu, tasarımcının söylemlerinden ziyade üretim koşulları ve kamusal alanda üstlendiği toplumsal işlev temelinde ele alınmalıdır (Aslan, 2022, s. 314). Grafik tasarım, sürekli dönüşüm içinde olan dinamik bir disiplin olup tasarımcıların kendilerini sürekli öğrenmeye ve geliştirmeye açık olmalarını gerektirmektedir. Bu sürece uyum sağlayamayan tasarımcılar ise çağın gerekliliklerine yanıt vermekte zorlanarak güncel sorunlara karşı yetersiz kalan tasarım üretimleri ortaya koyma riskiyle karşı karşıya kalmaktadır (Köylü & Akman, 2024, s. 86). Grafik tasarımın toplumsal dönüşüme katkısı bağlamında geniş kitleleri etkisi altına alabilme kapasitesi ile değerlendirilebilir. Bu minvalde tasarım bir katalizör etkisiyle kitleleri etkileyerek çeşitli aktüel oluşumların görünürlüğüne katkı sağlamaktadır (Tanrıku, 2025, s. 386).

Günümüzde iklim krizi, toplumsal eşitsizlikler, demokratik haklar ve göç gibi küresel sorunların dijital ortamlarda giderek daha görünür hâle gelmesi, grafik tasarımın bu alandaki işlevinin incelenmesini gerekli kılmaktadır. Dijital platformlarda üretilen grafik tasarım ürünlerinin hangi görsel anlatım unsurları üzerinden anlam ürettiğinin ortaya konulması hem görsel iletişim alanına hem de dijital aktivizm çalışmalarına katkı sağlayabilecek bir araştırma alanı sunmaktadır. Bu çalışma, dijital aktivizm bağlamında grafik tasarımın görsel anlatım dilini kapsamlı biçimde incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma, dijital ortamlarda dolaşıma giren tasarımların yalnızca estetik tercihler değil, aynı zamanda politik ve toplumsal anlamların kurulmasında etkin rol oynayan iletişim araçları olduğu varsayımından hareket etmektedir. Bu doğrultuda sembol, metafor, renk ve kompozisyon stratejileri üzerinden tasarımların anlam üretme mekanizmaları, mesajın geniş kitlelere ulaştırılmasını mümkün kılan görsel düzenlemeler ve kamusal farkındalık yaratma kapasiteleri değerlendirilmektedir. Böylece grafik tasarımın dijital aktivizm içindeki işlevi daha görünür hale getirilerek tasarım ile toplumsal etki arasındaki ilişkiye dair bütüncül bir çerçeve sunulması hedeflenmektedir.

Yöntem

Araştırma, dijital aktivizm kapsamında kullanılan grafik tasarım ürünlerinin görsel anlatım dilini incelemektir. Bununla birlikte dijital platformlarda üretilen grafik tasarım görsellerinin toplumsal ve politik sorunlara dikkat çekme sürecinde hangi görsel anlatım unsurları üzerinden yapılandığını ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda araştırma, açık lisanslı görsel içerikler sunan <https://thegreats.co> platformunda yer alan ve iklim, eşitlik, özgürlük ve demokrasi ve göç temalarını temsil eden afişlere odaklanmaktadır. Çalışmada, bu dört tema kapsamında üretilen görsellerde kullanılan tema, renk, sembol ve görsel metaforların dijital aktivist söylemin oluşumundaki rolü ele alınmaktadır.

Araştırma, nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde tasarlanmıştır. Dijital aktivizm bağlamında üretilen grafik tasarım ürünlerinin görsel özelliklerini incelemek amacıyla görsel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Görsel içerik analizi, görsellerin estetik özelliklerinin yanı sıra taşıdıkları anlamları ve bağlamsal ilişkileri çözümlenmeye olanak tanıyan, görsel anlatımın toplumsal boyutlarını ortaya koyan bir yöntemdir (Rose, 2016). Bu çalışmada görsel içerik analizi, görsellerde yer alan anlam katmanlarını ortaya çıkarmaya yönelik yorumlayıcı bir çerçeve içinde ele alınmıştır. Analiz sürecinde görseller yalnızca biçimsel özellikleri bakımından değil, aynı zamanda kültürel göstergeler, temsil pratikleri ve ideolojik göndermeler bağlamında değerlendirilmiştir. Bu yaklaşım, görsel materyalin üretildiği toplumsal koşulları ve dolaşıma girdiği dijital ortamı dikkate alarak anlamın nasıl kurulduğunu incelemeyi mümkün kılmaktadır. Dolayısıyla çalışma, görsellerdeki sembolik düzenlemelerin izleyicide nasıl bir farkındalık ve tutum üretmeyi hedeflediğini sorgulayan eleştirel bir okuma pratiğine dayanmaktadır.

Araştırmanın evrenini TheGreats.co dijital platformunda yer alan afişler oluşturmaktadır. Bu çalışmada incelenen afişler, araştırmanın amacı doğrultusunda amaçlı örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenmiştir. Görsel materyallerin seçiminde, ele alınan temalarla doğrudan ilişkili olması, toplumsal ve çevresel farkındalık oluşturmayı hedeflemesi ve grafik tasarım unsurlarını açık biçimde yansıtması temel ölçütler olarak kabul edilmiştir. Afişlerin güncel görsel iletişim dilini temsil etmesi, dijital ve basılı mecralarda dolaşıma girmiş olması ve farklı tasarım yaklaşımlarını ortaya koyabilecek nitelikte olması seçim sürecinde dikkate alınmıştır. Seçilen toplam 16 afiş, belirlenen dört tema altında gruplandırılmış ve her tema kapsamında görsel analiz ile tablo temelli çözümlenme birlikte ele alınarak değerlendirilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak, çalışma kapsamında geliştirilen görsel inceleme formu kullanılmıştır. Bu form, incelenen illüstrasyonların tema, renk kullanımı, sembol, görsel metafor ve görsel anlatım biçimi açısından sistematik biçimde değerlendirilmesine yönelik ölçütleri içermektedir. Elde edilen veriler, betimsel analiz ve tematik kodlama yöntemiyle çözümlenmiş ve görseller belirlenen kategoriler doğrultusunda analiz edilmiştir.

Bulgular

Bu bölümde, araştırma kapsamında incelenen afişlerde öne çıkan görsel düzenlemeler belirlenen kategoriler doğrultusunda sistematik biçimde ele alınmaktadır. Yapılan çözümlenmeler, görsellerin taşıdığı anlamların tek ve değişmez olduğu varsayımına dayanmamakta, aksine görsel öğelerin belirli bağlamlarda nasıl işlev kazandığını ortaya koymayı hedefleyen yorumlayıcı bir okuma pratiğine dayanmaktadır. Bu doğrultuda tema, renk kullanımı, sembol/nesne tercihleri, görsel metaforlar ve anlatım biçimleri, dijital aktivist söylemin hangi temsil stratejileri üzerinden kurulduğunu görünür kılan analitik araçlar olarak değerlendirilmiştir.

Bu yaklaşım, aynı toplumsal problemin farklı tasarım kararları aracılığıyla nasıl çeşitlenen anlam katmanları üretebildiğini tartışmaya olanak tanımaktadır. Dolayısıyla burada sunulan kategoriler, zorunlu ve evrensel sonuçlar üretmekten ziyade, görsellerin olası anlamlandırma biçimlerini sistematikleştirmeyi ve karşılaştırmalı bir değerlendirme zemini oluşturmayı amaçlamaktadır.

İklim krizi afişleri

İklim çeşitliliği alanlarındaki bilim insanlarının verilerine göre iklim değişikliğinin devam ettiği ve gelecek açısından bir tehdit unsuru taşıdığı belirtilmektedir (Sansón, Hoorn, & Burke, 2019, s. 201). Bu konuda alınan tedbirlerin iklim değişikliğine karşı yetersiz kaldığı değerlendirilmektedir (Kayaardı & Bozyiğit, 2024, s. 86). İklim krizi, günümüzün en acil ve küresel ölçekte etkiler yaratan sorunlarından biri olarak dijital aktivist söylemin önemli temaları arasında yer almaktadır. Bu bağlamda üretilen afişler, çevresel tahribatın boyutlarını görünür kılmayı, insan faaliyetlerinin doğa üzerindeki etkilerine dikkat çekmeyi ve toplumsal sorumluluk bilincini artırmayı amaçlayan görsel anlatım stratejileriyle öne çıkmaktadır. İklim temalı afişlerde kullanılan imgeler, renk paletleri ve sembolik anlatım biçimleri, kriz algısını güçlendiren ve izleyiciyi harekete geçirmeyi hedefleyen bir görsel dilin oluşmasına katkı sağlamaktadır.



Görsel 1: *İklim Krizi Afiş Tasarımları (1a - Ruchita Bait-India, 1b - Vanessa Pesarini-Italy, 1c - Pepe Serra-Spain, 1d - Edgar Ludert - Mexico)*

Kaynak: <https://thegreats.co/artworks?theme=the-climate-collection&search=> Erişim tarihi: 05.01.2026

İklim krizi teması altında incelenen afişler, çevresel sorunları yalnızca bilgilendirici bir düzlemde ele almakla kalmayıp, izleyiciyi etik ve politik bir özne olarak konumlandıran güçlü görsel anlatım stratejileri sunmaktadır. Bu afişlerde görsel metaforlar, semboller ve renk kullanımı, dijital aktivist söylemin duygusal ve düşünsel boyutlarını eş zamanlı olarak harekete geçirmektedir.

Görsel 1a, iklim krizine yönelik bireysel sorumluluk söylemini merkezine alan bir anlatı kurmaktadır. “Be the change, not the problem” ifadesi, yalnızca tipografik bir slogan olmanın ötesine geçerek görsel kompozisyonun tamamına yayılan bir çağrı niteliği taşımaktadır. Bitkiyi onaran insan figürü, bireyin doğayla kurduğu ilişkiyi dönüştürülebilir bir süreç olarak sunarken, figürün küçük ölçekli ve sade biçimde betimlenmesi, büyük çevresel sorunlara karşı bireysel eylemin sembolik gücünü vurgulamaktadır. Yeşil tonların canlılığı, ekolojik iyileşme fikrini desteklerken, pembe zemin tasarıma iyimser ve motive edici bir atmosfer kazandırmaktadır. Bu yönüyle afiş, izleyiciyi suçlayıcı değil, dönüştürücü bir dil üzerinden eyleme davet etmektedir.

Görsel 1b, küresel ısınma ve buzulların erimesi olgusunu son derece yalın ancak etkili bir görsel metaforla ifade etmektedir. Dondurma formunda betimlenen buz kütlesi, gündelik ve masum bir nesnenin, geri dönülmez bir çevresel tehdidin temsiline dönüşmesini sağlamaktadır. Elde tutulan nesnenin eriyor olması, insanın doğa üzerindeki etkisini doğrudan ve kaçınılmaz bir sorumluluk ilişkisi içinde sunmaktadır. Minimal kompozisyon ve sınırlı renk kullanımı, görsel karmaşayı ortadan kaldırarak mesajın tek bir imge üzerinden yoğunlaşmasına olanak tanımaktadır. Bu afiş, iklim krizini

soyut bir problem olmaktan çıkarıp bireyin gündelik deneyimine dahil eden güçlü bir görsel anlatım örneği sunmaktadır.

Görsel 1c, iklim krizini kolektif mücadele bağlamında ele alan bir anlatı geliştirmektedir. Deniz içine yerleştirilmiş termometre, küresel sıcaklık artışını hem bilimsel hem de simgesel bir araç olarak temsil etmektedir. Termometreyi aşağı çekmeye çalışan figürler, bireysel eylemlerin yetersizliğine işaret ederken, birlikte hareket etmenin gerekliliğini vurgulamaktadır. Görselde kullanılan açık ve pastel tonlar, dramatik bir sorunun anlatımında panik yaratmak yerine bilinçlendirme ve dayanışma fikrini öne çıkarmaktadır. Bu yönüyle afiş, iklim krizini yalnızca bir felaket anlatısı olarak değil, toplumsal dayanışma yoluyla müdahale edilebilir bir süreç olarak konumlandırmaktadır.

Görsel 1d, iklim krizinin yıkıcı ve tehditkâr boyutunu karanlık bir görsel dil üzerinden aktarmaktadır. Endüstriyel yapıların bir canavar formu içinde birleşmesi, insan eliyle üretilen sistemlerin doğaya karşı yönelmiş bir tehlide dönüştüğünü simgesel bir düzlemde ifade etmektedir. Siyah ve gri tonların baskın kullanımı, umutsuzluk ve kaos duygusunu güçlendirirken, dokusal yoğunluk ve düzensiz formlar, çevresel yıkımın kontrol edilemezliğine işaret etmektedir. Bu afiş, izleyiciyi rahatsız etmeyi ve tehdit algısını bilinçli biçimde yükseltmeyi hedefleyen bir dijital aktivizm dili üretmektedir.

Kod	Tema	Renk Kullanımı	Sembol / Nesne	Görsel Metafor	Anlatım Biçimi
1a	İklim	Yeşil, pembe, pastel tonlar	Bitki, insan figürü	Doğayı onarma eylemi	Umut verici, motive edici
1b	İklim	Soğuk mavi ve beyaz tonlar	Dondurma	Eriyen buzullar	Minimal, çarpıcı
1c	İklim	Açık mavi, turuncu, pastel	Termometre, İnsan figürleri	Artan sıcaklık	İş birliğine dayalı
1d	İklim	Siyah, gri, koyu tonlar	Endüstriyel yapılar	Canavarlaşan doğa	Distopik, tehditkâr

Tablo 1: *İklim Krizi Teması Kapsamında İncelenen Afişlerin Görsel Anlatım Unsurları*

Tablo 1’de yer alan bulgular, iklim krizi temasının dijital aktivizm bağlamında tekil bir anlatım biçimiyle sınırlandırılmadığını, aksine çok yönlü ve katmanlı bir görsel dil aracılığıyla ele alındığını göstermektedir. İncelenen afişlerde renk, sembol ve görsel metaforların temaya göre bilinçli biçimde çeşitlendirildiği görülmektedir.

Tabloda dikkat çeken ilk unsur, renk kullanımının anlatım stratejisiyle doğrudan ilişkili olmasıdır. Görsel 1a ve 1c’de tercih edilen açık ve sıcak renk paletleri, izleyicide umut, çözüm ve eylem duygusu uyandırmayı amaçlayan yapıcı bir söylem üretirken; Görsel 1d’de kullanılan koyu ve baskın tonlar, iklim krizinin yıkıcı ve tehditkâr boyutunu vurgulayan eleştirel bir atmosfer oluşturmaktadır. Bu durum, rengin yalnızca estetik bir tercih değil, söylemsel bir araç olarak kullanıldığını ortaya koymaktadır.

Semboller ve görsel metaforlar açısından değerlendirildiğinde, afişlerin soyut çevresel sorunları gündelik nesnelere ve insan bedeni üzerinden somutlaştırdığı görülmektedir. Dondurma (Görsel 1b) ve termometre (Görsel 1c) gibi evrensel olarak tanınan nesnelere, iklim krizinin karmaşık yapısını sadeleştirerek izleyicinin hızlı algısına uygun hale getirmektedir. Bu yaklaşım, dijital ortamda dolaşıma giren görsellerin kısa sürede etkili bir mesaj iletme gerekliliğiyle örtüşmektedir.

Tabloda yer alan anlatım stratejileri incelendiğinde, afişlerin yalnızca felaket söylemine dayalı bir korku dili üretmediği, aksine bireysel sorumluluk, kolektif hareket ve sistem eleştirisi gibi farklı eylem çağrılarını aynı tema altında bir arada sunduğu görülmektedir. Bu çeşitlilik, dijital aktivist grafik

tasarımın tek yönlü bir propaganda aracı olmaktan ziyade, izleyiciyi düşünmeye ve konum almaya davet eden çok sesli bir iletişim biçimi sunduğunu göstermektedir.

Eşitlik afişleri

Dijital aktivizm bağlamında en sık başvurulan söylem alanlarından biri olarak toplumsal adalet, insan hakları ve ayrımcılık karşıtı mücadelelerle doğrudan ilişkilidir. Eşitlik, herkese aynı şekilde davranmak değil farklı grupların fırsat eşitliğine erişimini engelleyen engelleri ortadan kaldırmaktır (Ayhan, 2009, s. 46). Bu tema kapsamında üretilen afişler, farklı kimlikler, bedenler ve toplumsal konumlar arasındaki eşitsizlikleri görünür kılmayı amaçlayan bir görsel anlatım dili geliştirmektedir. İncelenen eşitlik temalı afişlerde, güç ilişkileri, temsil sorunları ve hak talebi gibi kavramların semboller ve metaforlar aracılığıyla sadeleştirilerek izleyiciye aktarıldığı görülmektedir. Dijital ortamda dolaşıma giren bu görseller, eşitlik kavramını soyut bir ideal olmaktan çıkararak gündelik yaşam deneyimleriyle ilişkilendiren bir anlatı kurmakta ve izleyiciyi toplumsal farkındalık geliştirmeye davet eden bir iletişim zemini oluşturmaktadır.



Görsel 2: *Eşitlik Temalı Afiş Tasarımları (2a - Tsveta Pesheva -Bulgaria, 2b - Nanda Menteshava -Bulgaria, 2c - Nebojša Cvetković - Serbia, 2d - Olga Mrozek – Poland)*

Kaynak: <https://thegreats.co/artworks?theme=equality&search=> Erişim tarihi: 05.01.2026

Eşitlik teması kapsamında incelenen afişler, toplumsal farklılıkları ve ayrımcılık biçimlerini görünür kılarken birliktelik ve kapsayıcılık fikrini merkeze alan bir görsel anlatım dili kurmaktadır. Afişlerde bireyler arası fiziksel, kültürel ve sosyal farklılıklar, hiyerarşik bir karşıtlık yaratmadan aynı kompozisyon içinde dengeli biçimde konumlandırılmıştır. Bu yaklaşım, eşitlik kavramının yalnızca hukuksal bir talep değil, birlikte var olma pratiği olarak ele alındığını göstermektedir.

Görsel 2a'da farklı beden tiplerine ve fiziksel özelliklere sahip figürlerin aynı yapı altında bir araya getirilmesi, eşitliğin ortak yaşam alanları üzerinden temsil edildiğini ortaya koymaktadır. Figürlerin benzer ölçekte ve aynı mekânsal düzlemde konumlandırılması, bireyler arasındaki güç farklarının görsel olarak nötralize edilmesine hizmet etmektedir. Kullanılan sınırlı renk paleti ve yumuşak geçişler, çatışmacı bir söylemden ziyade kapsayıcı ve sakin bir anlatım üretmektedir.

Görsel 2b'de yer alan çok parçalı zekâ küpü formu, farklı kimliklerin bir araya gelerek anlamlı bir bütün oluşturduğunu simgeleyen güçlü bir görsel metafor sunmaktadır. Her yüzeyde farklı yüz ifadeleri ve renklerin kullanılması, çeşitliliğin eşitlik söyleminin temel unsuru olarak ele alındığını göstermektedir. Küpün düzenli ve dengeli yapısı, farklılıkların bir araya geldiğinde uyumlu bir toplumsal yapı oluşturabileceği fikrini desteklemektedir. Zekâ küplerinde genellikle aynı renkler yan yana getirilmektedir. Bu metafor seçimi oldukça ironik olarak değerlendirilebilir.

Görsel 2c’de eşitlik kavramı, ölçüm aracı metaforu üzerinden aktarılmaktadır. Terazi benzeri yatay bir düzlem üzerinde karşılıklı konumlandırılan figürler, toplumsal denge ve adalet arayışını simgelemektedir. Figürlerin birbirine eşit mesafede ve aynı zeminde yer alması, görsel anlatımda tarafsızlık ve adil temsil fikrini güçlendirmektedir. Arka plandaki açık renkli gökyüzü, eşitliğin ulaşılabilir ve evrensel bir ideal olduğuna işaret eden umut verici bir atmosfer oluşturmaktadır.

Görsel 2d’de ise tipografik vurgu ön plana çıkmakta ve eşitlik mesajı doğrudan sözel ifade ile desteklenmektedir. “We are one” ifadesi, farklı bireyleri temsil eden parmak figürleriyle birlikte kullanılarak birlik ve ortak kimlik söylemini güçlendirmektedir. El figürünün bütüncül yapısı, bireysel farklılıkların kolektif bir kimlik içinde anlam kazandığını vurgulayan sembolik bir anlatım sunmaktadır.

Kod	Tema	Renk Kullanımı	Sembol / Nesne	Görsel Metafor	Anlatım Biçimi
2a	Eşitlik	Mor tonları, pastel geçişler	Farklı beden tipleri	Ortak yaşam alanı	Birliktelik ve denge
2b	Eşitlik	Sarı, çok renkli yüzeyler	Zekâ Küpü, farklı yüzler	Farklılıkların bütün oluşturması	Pozitif ve çoğulcu
2c	Eşitlik	Açık mavi, toprak tonları	Su Terazisi benzeri düzlem	Toplumsal eşitlik ölçütü	Simgesel ve düşünsel
2d	Eşitlik	Turuncu, pembe	El, parmak figürleri ve farklı suratlar	Bireylerin kolektif bütünlüğü	Doğrudan ve çağrıcı

Tablo 2: *Eşitlik Teması Kapsamında İncelenen Afişlerin Görsel Anlatım Unsurları*

Tablo 2’de yer alan veriler, eşitlik temalı afişlerin görsel anlatımında çatışma ve karşıtlık yerine kapsayıcılık ve birliktelik söyleminin önceliklendirildiğini göstermektedir. Afişlerde eşitlik, yalnızca hukuksal ya da politik bir talep olarak değil, farklılıkların bir arada var olabileceği toplumsal bir ideal olarak temsil edilmektedir.

Tablodaki renk kullanımı incelendiğinde, pastel ve sıcak tonların ağırlıklı olarak tercih edildiği görülmektedir. Bu durum, eşitlik temasının sert ve baskıcı bir dil yerine izleyiciyle duygusal bağ kurmayı hedefleyen yumuşak bir görsel anlatım üzerinden aktarıldığını ortaya koymaktadır. Özellikle 2a ve 2b kodlu afişlerde renk çeşitliliği, temsil edilen kimlik çeşitliliğiyle paralel biçimde kurgulanmıştır.

Sembol ve görsel metaforlar açısından değerlendirildiğinde, eşitlik temasının soyut bir kavram olmaktan çıkarılarak gündelik ve evrensel imgeler aracılığıyla somutlaştırıldığı görülmektedir. Küp, el ve terazi benzeri formlar, farklı kültürel bağlamlarda benzer anlamlar üretebilen evrensel semboller olarak işlev görmektedir. Bu sembollerin kullanımı, dijital ortamda hızlı algılanabilirlik ve mesajın geniş kitlelere ulaşması açısından stratejik bir tercih olarak değerlendirilebilir.

Anlatım stratejileri bakımından tablo, eşitlik temalı afişlerin tek tip bir söylem üretmediğini, aksine farklı görsel yaklaşımlar aracılığıyla ortak bir mesaj etrafında çeşitlilik sunduğunu göstermektedir. Bazı afişler doğrudan tipografik mesajlarla izleyiciye seslenirken, bazıları görsel metaforlar yoluyla düşünsel bir okuma süreci önermektedir. Bu durum, dijital aktivist grafik tasarımın eşitlik temasını hem sezgisel hem de bilinçli algı düzeylerinde ele aldığını desteklemektedir. Tablo bulguları, eşitlik temalı afişlerde görsel anlatım unsurlarının bilinçli bir bütünlük içinde kurgulandığını ve grafik tasarımın kapsayıcı bir toplumsal söylem üretme potansiyelini güçlü biçimde yansıttığını göstermektedir. Bu sonuçlar, dijital aktivizm bağlamında grafik tasarımın eşitlik söylemini yaygınlaştıran ve görünür kılan etkili bir iletişim aracı olduğunu desteklemektedir.

Özgürlük ve demokrasi afişleri

Dijital aktivizm bağlamında en sık başvurulan söylem alanlarından biri olarak toplumsal adalet, insan hakları ve ayrımcılık karşıtı mücadelelerle doğrudan ilişkilidir. Bu konuda üretilen afişler, farklı kimlikler, bedenler ve toplumsal konumlar arasındaki eşitsizlikleri görünür kılmayı amaçlayan bir görsel anlatım dili geliştirmektedir. İncelenen eşitlik temalı afişlerde, güç ilişkileri, temsil sorunları ve hak talebi gibi kavramların semboller ve metaforlar aracılığıyla sadeleştirilerek izleyiciye aktarıldığı görülmektedir. Dijital ortamda dolaşıma giren bu görseller, eşitlik kavramını soyut bir ideal olmaktan çıkararak gündelik yaşam deneyimleriyle ilişkilendiren bir anlatı kurmakta ve izleyiciyi toplumsal farkındalık geliştirmeye davet eden bir iletişim zemini oluşturmaktadır.

Sembolik imgelerin toplumsal meselelerde bir mesaj aracı olarak kullanımı, siyasi iletişim alanında yapılan çalışmalarla paralellik göstermektedir. Görsel mesajın sadeleştirilmesi ve yoğunlaştırılması, afişlerin etkili iletişim kurma kapasitesini artırmaktadır. Nitekim siyasi kampanya süreçlerinde afişlerin seçmene en kısa ve en net mesajı iletme işlevi üstlendiği belirtilmektedir (Topuz, 1997, s. 5). Bu çerçevede, görsel materyallerin politik mesajların aktarımında üstlendiği belirleyici rolü göstermesi bakımından dijital aktivizm kapsamında üretilen tasarımların işlevini anlamlandırmak için önemli bir zemin sunmaktadır. Aynı zamanda görsel iletişim araçlarının farklı dönemlerde değişen teknolojik koşullara rağmen kamusal algıyı yönlendirme ve izleyiciyi belirli tutumlara davet etme kapasitesinin sürekliliğine işaret etmektedir.



Görsel 3: *Özgürlük ve Demokrasi Temalı Afiş Tasarımları (3a - Ilian Iliev-Bulgaria, 3b - Liž Kummer - Luxembourg, 3c - Daniela Yankova - Bulgaria, 3d - Tom Pritchard - United Kingdom)*

Kaynak: <https://thegreats.co/artworks?theme=freedom-democracy&search=> Erişim tarihi: 05.01.2026

Demokrasi teması kapsamında incelenen afişler, katılım, temsil, oy verme ve kolektif irade kavramlarını merkeze alan bir görsel anlatım dili oluşturmaktadır. Afişlerde demokrasi, soyut bir yönetim biçimi olarak değil, bireyin aktif rol üstlendiği bir toplumsal süreç olarak ele alınmaktadır. Görsel anlatımda kullanılan semboller ve metaforlar, izleyiciyi edilgen bir konumdan çıkararak sürece dahil olma fikrini güçlendirmektedir.

Görsel 3a'da insan başı ve parmak figürü üzerinden kurgulanan kompozisyon, bireysel bilinç ve karar verme mekanizmalarına yönelik eleştirel bir anlatım sunmaktadır. "Activate Change" ifadesiyle desteklenen görsel metafor, demokrasinin ancak bilinçli ve aktif bireylerin katılımıyla işlevsel olabileceği düşüncesini vurgulamaktadır. Başın üst kısmında yer alan küçük figür, düşüncenin

yönlendirilebilirliğine ve pasif kabullenme riskine işaret eden sembolik bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

Görsel 3b’de güvercin figürü, barış ve özgürlük kavramlarıyla ilişkilendirilen evrensel bir sembol olarak kullanılmıştır. Kanat yapısındaki çizgisel düzen ve zeytin dalı metaforu, demokratik süreçlerin barışçıl yollarla sürdürülebileceği fikrini desteklemektedir. “Hope is a verb. Vote.” ifadesi, demokrasinin soyut bir beklenti değil, somut bir eylem alanı olduğunu vurgulayan doğrudan bir çağrı niteliği taşımaktadır.

Görsel 3c’de farklı renklere sahip el figürlerinin birlikte hareket etmesi, çoğulculuk ve ortak sorumluluk kavramlarını ön plana çıkarmaktadır. “Our future is in our hands” ifadesiyle desteklenen bu görsel anlatım, demokratik geleceğin bireylerin kolektif katılımı ile şekilleneceğini açık biçimde ifade etmektedir. Renk çeşitliliği, farklı toplumsal grupların eşit temsiline gönderme yapan kapsayıcı bir görsel dil oluşturmaktadır.

Görsel 3d’de yükselen yumruk figürleri, tarihsel olarak direniş, dayanışma ve hak mücadelesiyle ilişkilendirilen güçlü bir sembolik anlatım sunmaktadır. Farklı ten renklerine sahip yumrukların birlikte yükselmesi, demokrasinin ancak ortak mücadele ve dayanışma ile güçlenebileceği fikrini pekiştirmektedir. “Solidarity” ifadesi, görsel anlatımı destekleyen ve kolektif iradeyi öne çıkaran tipografik bir vurgu oluşturmaktadır. Demokrasi temalı afişlerin, izleyiciyi bilgilendirmenin ötesinde, eyleme çağırarak bir görsel dil benimsediği görülmektedir. Evrensel semboller, güçlü metaforlar ve doğrudan mesajlar aracılığıyla oluşturulan bu anlatım, dijital aktivizm bağlamında demokrasinin katılımcı ve dinamik doğasını görünür kılmaktadır. Bu afişler, grafik tasarımın demokratik söylemi yaygınlaştırma ve toplumsal farkındalık oluşturma potansiyelini açık biçimde ortaya koymaktadır.

Kod	Tema	Renk Kullanımı	Sembol / Nesne	Görsel Metafor	Anlatım Biçimi
3a	Özgürlük ve Demokrasi	Mavi zemin üzerinde sarı vurgu renkleri; yüksek kontrast	İnsan başı, parmak	Zihinsel yönlendirme ve bireysel farkındalığın tetiklenmesi	Minimal, eleştirel ve doğrudan anlatım
3b	Özgürlük ve Demokrasi	Soğuk mavi tonlar ve beyaz ağırlıklı renkler	Güvercin, zeytin dalı	Barışın demokratik katılım ve oy verme eylemiyle ilişkilendirilmesi	Simgesel ve sade anlatım
3c	Özgürlük ve Demokrasi	Canlı sarı, mavi ve beyaz renkler	Eller	Kolektif irade ve çoğulcu katılım vurgusu	Dinamik ve katılımcı anlatım
3d	Özgürlük ve Demokrasi	Sıcak ve doygun renk geçişleri	Yumruklar	Dayanışma ve ortak mücadele yoluyla özgürlük kazanımı	Güçlü, simgesel ve protest anlatım

Tablo 3: *Özgürlük ve Demokrasi Teması Kapsamında İncelenen Afişlerin Görsel Anlatım Unsurları*

Tabloda yer alan bulgular, özgürlük ve demokrasi temalı afişlerin görsel anlatımında bireysel bilinç ile kolektif eylem arasındaki ilişkinin bilinçli biçimde kurgulandığını göstermektedir. İncelenen afişlerde demokrasi, soyut bir yönetim kavramı olarak değil, bireyin düşünme, karar alma ve katılım süreçleri üzerinden yapılandırılan dinamik bir toplumsal pratik olarak ele alınmaktadır. Bu yaklaşım, dijital aktivizm bağlamında grafik tasarımın izleyiciyi pasif bir konumdan çıkararak eyleme yönlendiren bir iletişim dili geliştirdiğini ortaya koymaktadır.

Renk kullanımı incelendiğinde, yüksek kontrastlı ve sınırlı paletlerin tercih edilmesiyle mesajın hızlı ve güçlü biçimde algılanmasının hedeflendiği görülmektedir. Özellikle mavi ve sarı gibi evrensel algıya sahip renklerin kullanımı, özgürlük ve demokrasi kavramlarının güven, umut ve farkındalıkla

ilişkilendirilmesini sağlamaktadır. Bu renk stratejisi, dijital mecralarda görsel yoğunluk içinde dikkat çekme gerekliliğiyle örtüşmektedir. Renklerin belirli duygusal ve düşünsel çağrışımlar üreterek anlamın kurulmasında işlev görmesi, temsil süreçlerinin kültürel kodlar aracılığıyla üretildiğini vurgulayan yaklaşımlarla da uyumludur (Hall, 1997, s. 13-15).

Sembol ve nesne kullanımında, insan bedeni ve onun parçalarının merkezde yer aldığı dikkat çekmektedir. Baş, el, parmak ve yumruk gibi imgeler, demokrasinin insan iradesi ve katılımı olmadan var olamayacağına yönelik güçlü bir söylem üretmektedir. Bu sembollerin farklı kültürel bağlamlarda benzer anlamlar üretebilmesi, afişlerin evrensel bir anlatım diline sahip olduğunu ve mesajın geniş kitlelere aktarılmasını kolaylaştırdığını göstermektedir.

Görsel metaforlar, özgürlük ve demokrasi temasını doğrudan betimlemek yerine izleyiciyi düşünsel bir okuma sürecine davet eden bir yapı sunmaktadır. Zihinsel yönlendirme, barışçıl katılım, kolektif irade ve dayanışma gibi kavramlar, tekil imgeler üzerinden sadeleştirilerek aktarılmıştır. Bu durum, karmaşık politik süreçlerin görsel metaforlar aracılığıyla anlaşılır kılındığını ve dijital aktivist söylemin etkisinin artırıldığını ortaya koymaktadır.

Anlatım biçimleri açısından değerlendirildiğinde, afişlerin eleştirel, çağrıcı ve protest söylemleri bir arada kullandığı görülmektedir. Bazı afişler minimal ve doğrudan mesajlarla bireysel farkındalığı hedeflerken, bazıları simgesel ve kolektif imgelerle toplumsal dayanışmayı vurgulamaktadır. Bu çeşitlilik, özgürlük ve demokrasi temasının tek boyutlu bir anlatımla sınırlandırılmadığını, grafik tasarımın bu alanda çok katmanlı bir söylem üretebildiğini göstermektedir.

Göç afişleri

Göç teması, çağdaş grafik tasarımda küresel eşitsizliklerin, siyasal çatışmaların ve insani krizlerin görünür kılındığı temel anlatı alanlarından biridir. Göç, bireylerin ya da toplulukların çeşitli nedenlerle yeni bir yaşam umuduyla yer değiştirmesidir (Çilingir, 2022, s. 1927). Göç ile alakalı afişler, göç olgusunu yalnızca coğrafi bir hareketlilik, zorunluluk, belirsizlik ve aidiyet kaybı üzerinden şekillenen çok katmanlı bir deneyim olarak ele alınmaktadır. İncelenen görsellerde sınırlar, yollar ve insan bedeni gibi öğeler aracılığıyla kurulan görsel dil, göçmen bireyin maruz kaldığı yapısal baskıları ve kırılgan yaşam koşullarını güçlü biçimde yansıtmaktadır. Renk kullanımı, sembolik nesnelere ve görsel metaforlar yoluyla göç, küresel politikaların ve toplumsal dışlanma pratiklerinin doğrudan bir sonucu olarak konumlandırılmaktadır. Bu afişler, izleyiciyi bilgi aktarılan bir konumda bırakmamaktadır. Etik bir farkındalık ve toplumsal sorumluluk geliştirmeye yönlendirmektedir. Dijital aktivizm bağlamında dolaşıma giren bu görsel üretimler, grafik tasarımın insani krizler karşısında eleştirel, sorgulayıcı ve dönüştürücü bir anlatım gücüne sahip olduğunu açık biçimde ortaya koymaktadır.



Görsel 4: *Göç Temalı Afiş Tasarımları (4a - Ūla Šveikauskaitė - Austria, 4b - Ojas Parkhi - India, 4c - Luis Leiva - Guatemala, 4d - Michi González - Guatemala)*

Kaynak: <https://thegreats.co/artworks?theme=migration&search=> Erişim tarihi: 05.01.2026

4a kodlu afiş, göç deneyimini bireysel hafıza ve zorunlu yer değiştirme üzerinden ele almaktadır. Figürün sırt çantası içine yerleştirilen mimari silüetler, göçmenin fiziksel olarak bulunduğu mekân ile zihinsel olarak taşıdığı geçmiş arasındaki kopmaz bağı temsil etmektedir. Arka plandaki tel örgü ve silah silüeti, göçün gönüllü bir hareketten ziyade baskı ve tehdit koşulları altında gerçekleştiğine işaret etmektedir. Mor ve toprak tonlarının birlikte kullanımı, melankoli ve kayıp duygusunu güçlendirirken, figürün izleyiciye sırtını dönmüş olması belirsizlik ve yönsüzlük hissini pekiştirmektedir.

4b kodlu afişte göç, kolektif bir insanlık meselesi olarak sunulmaktadır. Bir teknenin, üst üste yığılmış insan elleri üzerinde ilerlemesi, göçmenlerin hayatta kalma mücadelesinin başkalarının insafına bırakıldığını açık biçimde ortaya koymaktadır. Eller hem destek hem de tehdit anlamı taşımakta ve bu ikili yapı göçmenlerin kırılgan konumunu görselleştirmektedir. Mavi tonların hâkimiyeti, deniz yoluyla gerçekleşen tehlikeli göç rotalarını çağrıştırmakta ve afişin dramatik etkisini artırmaktadır.

4c kodlu afiş, göç olgusunu çocukluk ve travma bağlamında ele almaktadır. Çocuğun sırtındaki çanta içerisine saplanmış kesici nesnelere, savaşın ve şiddetin birey üzerindeki kalıcı izlerini simgelemektedir. Canlı sarı arka plan ile figürün taşıdığı ağır ve karanlık yük arasındaki tezat, göçün çocuklar için taşıdığı telafisi zor sonuçları görünür kılmaktadır. Figürün başındaki taç formu, çocukların istemeden üstlendikleri yetişkin sorumluluklarına ve kaybolan masumiyete göndermede bulunmaktadır.

4d kodlu afişte göç, umut ve doğallık söylemi üzerinden ele alınmaktadır. Göçmen figürlerin kuşlar üzerinde taşınması, göç olgusunu insanlık tarihinin doğal bir parçası olarak konumlandırmaktadır. Açık renk paleti ve yumuşak formlar, önceki afişlerdeki dramatik anlatıdan bilinçli olarak ayrılmakta ve göçe yönelik olumsuz bir bakış açısı sunmaktadır. “Migration is natural” ifadesi, göçün kriminalize edilmesine karşı güçlü bir görsel ve metinsel karşı duruş oluşturmaktadır.

Bu dört afiş, göç temasının mekânsal bir hareketlilik olmasından ziyade travma, bellek, kolektif sorumluluk ve umut ekseninde çok katmanlı bir anlatı ile ele alındığı göstermektedir. Görsel metaforlar aracılığıyla kurulan bu anlatım dili, dijital aktivizm kapsamında grafik tasarımın etik, politik ve insani bir söylem üretme gücünü açık biçimde ortaya koymaktadır.

Kod	Tema	Renk Kullanımı	Sembol / Nesne	Görsel Metafor	Anlatım Biçimi
4a	Göç	Mor, toprak tonları, pastel arka plan	Sırt çantası, mimari silüetler, tel örgü, silah	Göçmenin geçmişini fiziksel olarak taşınması	Figüratif, duygusal, sembolik anlatım
4b	Göç	Mavi ve tonları	Tekne, insan elleri	Göçmenlerin hayatta kalmasının başkalarına bağlı olması	Metaforik, kolektif anlatım
4c	Göç	Sarı zemin, koyu kontrast renkler	Çanta, kesici nesnelere, taç	Çocuk bedeninde taşınan savaş ve şiddet yükü	Çarpıcı, eleştirel, dramatik anlatım
4d	Göç	Açık mavi, pastel tonlar	Kuşlar, insan figürleri, gökyüzü	Göçün insanlık tarihinin doğal bir parçası olması	İllüstratif, umut temelli anlatım

Tablo 4: *Göç Teması Kapsamında İncelenen Afişlerin Görsel Anlatım Unsurları*

Tablo verileri incelendiğinde, göç temasının tek yönlü bir anlatı üzerinden ele alınmadığı, aksine farklı toplumsal kırılma noktaları etrafında çeşitlendirildiği açık biçimde görülmektedir. 4a ve 4c kodlu afişler bireysel deneyim ve travma odaklı bir anlatım kurarken, 4b kodlu afiş kolektif kırılganlığı, 4d kodlu afiş ise göçe dair normatif algıları dönüştürmeye yönelik bir söylem üretmektedir.

Renk kullanımı, tematik yönelimi destekleyen temel görsel unsurlardan biri olarak öne çıkmaktadır. Koyu ve bastırılmış renklerin kullanıldığı 4a ve 4c kodlu afişlerde göç, kayıp ve zorunluluk duygusu üzerinden yapılandırılırken; 4b kodlu afişte mavi tonlar, belirsizlik ve tehlike çağrışımlarını güçlendirmektedir. Buna karşılık 4d kodlu afişte tercih edilen açık ve yumuşak renk paleti, göç olgusuna dair daha kapsayıcı ve insani bir yaklaşımı görünür kılmaktadır.

Sembol ve nesne kullanımı açısından değerlendirildiğinde, sırt çantası, tekne, eller ve kuş figürleri gibi evrensel imgelerin seçildiği görülmektedir. Bu semboller, göç temasının kültürler arası okunabilirliğini artırmakta ve afişlerin dijital dolaşımında daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşmasını mümkün kılmaktadır. Özellikle çanta metaforu, göçmenin fiziksel hareketi ile zihinsel yükü arasındaki ilişkiyi doğrudan görselleştirerek güçlü bir anlatı kurmaktadır.

Görsel metaforlar, afişlerin aktivist söylemini taşıyan temel yapı taşlarıdır. Göçün bir yük, bir belirsizlik ya da doğal bir hareket olarak sunulması, izleyiciyi düşünmeye ve tutum almaya yönlendirmektedir. Bu durum, grafik tasarımın dijital aktivizm bağlamında yalnızca estetik bir üretim alanı olmadığını, aynı zamanda güçlü bir ideolojik ve etik söylem aracı olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır.

Anlatım biçimleri incelendiğinde ise figüratif ve illüstratif yaklaşımların ağırlık kazandığı görülmektedir. Bu tercihler, soyut kavramların somut ve duygusal olarak algılanmasını kolaylaştırmakta, izleyici ile afiş arasında empati temelli bir ilişki kurulmasına olanak tanımaktadır. Sonuç olarak tablo verileri, göç temalı afişlerin dijital aktivizm kapsamında çok katmanlı, eleştirel ve dönüştürücü bir görsel anlatım dili ürettiğini açık biçimde göstermektedir.

Sonuç

Enformasyon çağında dijital mecralarda dolaşıma giren görsel üretimler, bilginin hızla çoğaldığı ve dolaşıma girdiği bir ortamda toplumsal sorunların nasıl temsil edildiği ve hangi görsel anlatım stratejileriyle görünür kılındığı sorusunu daha da önemli hale getirmektedir. Bu bağlamda grafik tasarım, dijital aktivizmin söylemsel yapısında belirleyici bir rol üstlenmekte ve kamusal tartışmaların görsel düzlemde şekillenmesine katkı sağlamaktadır. Afiş tasarımları üzerinden yürütülen bu araştırma, güncel toplumsal temaların (iklim, eşitlik, demokrasi ve göç) görsel anlatım yoluyla nasıl yapılandırıldığını ortaya koymayı amaçlamış ve dijital aktivizm ile grafik tasarım arasındaki ilişkinin somut örnekler üzerinden değerlendirilmesine olanak tanımıştır.

Çalışma kapsamında incelenen iklim krizi, eşitlik, özgürlük ve demokrasi ile göç temalı afişler, grafik tasarımın dijital aktivizm bağlamında nasıl yapılandırılmış bir görsel anlatım dili kurduğunu açık biçimde ortaya koymaktadır. Afişlerin tamamı, güncel toplumsal sorunları doğrudan görünür kılan, izleyiciyi edilgen bir konumda bırakmayan ve anlamı imgeler üzerinden kuran bir tasarım yaklaşımına işaret etmektedir. Bu yaklaşım, grafik tasarımın dijital kamusal alandaki işlevini estetik üretimin ötesinde bir sorumluluk alanı olarak konumlandırmaktadır. Temalar arasında yapılan karşılaştırmalı değerlendirme, her bir konunun kendine özgü bir anlatı kurmasına karşın ortak bir görsel mantık etrafında birleştiğini göstermektedir. İklim krizi temalı afişlerde küresel tehdit algısı, dünya formu, doğa öğeleri ve parçalanma metaforlarıyla inşa edilmektedir. Eşitlik temalı afişlerde insan figürü, renk çeşitliliği ve simetrik düzenlemeler aracılığıyla toplumsal denge ve adalet fikri öne çıkmaktadır. Özgürlük ve demokrasi teması, baskı ve ifade arasındaki gerilimi zincir, megafon, oy pusulası ve kapalı alan imgeleri üzerinden kurmaktadır. Göç temalı afişlerde ise yol, sınır, bavul ve figür silüetleri üzerinden zorunlu hareketlilik ve belirsizlik deneyimi görselleştirilmektedir.

Bu tematik çeşitliliğe rağmen, afişlerde kullanılan anlam üretim stratejilerinin büyük ölçüde örtüştüğü görülmektedir. Dört temada da evrensel olarak tanınan semboller aracılığıyla iletişim kurulmakta ve bu semboller kültürel farklılıklardan bağımsız biçimde benzer çağrışımlar üretmektedir. Dünya küresi, zincir, terazi, sınır çizgisi ve yol metaforu, küresel ölçekte ortak bir görsel hafızaya seslenmektedir. Bu durum, dijital aktivizm kapsamında üretilen grafik tasarım afişlerinin dil ve kültür sınırlarını aşabilen bir anlatım gücüne sahip olduğunu göstermektedir. Renk kullanımı ve kompozisyon düzeni, temalar arasında anlamı pekiştiren temel araçlar olarak öne çıkmaktadır. Yüksek kontrastlı renkler, kriz ve çatışma duygusunu güçlendirirken sade arka planlar mesajın doğrudan algılanmasını sağlamaktadır.

Tipografik tercihlerin kısa, vurucu ve net olması, görsellerin dijital dolaşım hızına uyum sağladığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda afişler, hızlı tüketilen dijital ortamda dikkat çekme ve mesajı kısa sürede aktarma amacına hizmet eden bilinçli bir tasarım anlayışıyla üretilmiştir.

Elde edilen bulgular, grafik tasarımın dijital aktivizmde soyut toplumsal sorunları somut görsel göstergeler aracılığıyla okunabilir kıldığını ortaya koymaktadır. İklim krizi, eşitlik, özgürlük ve demokrasi ile göç temaları, evrensel semboller ve görsel metaforlar üzerinden anlam kazanmakta ve izleyicide ortak bir farkındalık alanı oluşturmaktadır. Bu sonuçlar, grafik tasarımın dijital kamusal alanda eleştirel bir söylem kurabildiğini ve toplumsal meselelerin görünürlük kazanmasında etkili bir araç olduğunu açık biçimde göstermektedir.

Bununla birlikte çalışma, söz konusu görsel stratejilerin rastlantısal tercihler olmadığını, dijital iletişim ortamının hız, yoğunluk ve dikkat ekonomisi tarafından şekillenen koşullarıyla uyumlu biçimde üretildiğini düşündürmektedir. Ortaya çıkan tekrarlar ve benzerlikler, dijital aktivist tasarım pratiğinde paylaşılan bir görsel repertuarın varlığına işaret etmektedir. Bu repertuar, izleyicinin mevcut kültürel bilgisini harekete geçirerek anlamın hızlı biçimde kurulmasına katkı sağlamaktadır. Böylece grafik tasarım, dijital kamusal alanda yalnızca temsili bir rol üstlenmemekte, aynı zamanda yorumlama sürecinin sınırlarını da belirleyen bir çerçeve üretmektedir. Araştırma belirli bir platformda yer alan örneklerle sınırlıdır. Farklı üretim ağlarının ve kültürel bağlamların dahil edileceği karşılaştırmalı çalışmalar, görsel stratejilerin değişkenliklerini ve sürekliliklerini daha ayrıntılı biçimde ortaya koyabilir. Bunun yanı sıra izleyici alımlamasına odaklanan araştırmalar, bu tasarım tercihlerinin pratik etkilerini değerlendirme açısından önemli katkılar sunacaktır.

Kaynakça

- Alkan, M. Ö. (2015). Seçim afişleri ve parti amblemleri. *Birikim Dergisi*, 313, 101-113.
- Aslan, M. (2022). Grafik tasarımda evrensellik sorunu. *Sanat Yazıları*, 47, 311-333.
- Ayhan, A. (2009). Eşitlik ilkesi ve tarihçesi Türkiye'de kadın erkek eşitliği ve eşitsizliği. *Hukuk Gündemi*, 3, 45-51.
- Benson, E., & Perullo, Y. (2017). *Design to renourish: Sustainable graphic design in practise*. CRC Press.
- Brodock, K. (2010). *Digital activism decoded the new mechanics of change*. (D. M. Joyce, Dü.) International Debate Education Association.
- Çilingir, A. (2022). Gurbet kuşları film afişinin göç olgusu bağlamında göstergebilimsel çözümlenmesi. *Erciyes Akademi*, 1926-1939.
- Doughtery, B. (2008). *Green graphic design*. Allworth Press.
- Güner, A., & Gülaçtı, İ. E. (2019). Küreselleşme ve çağdaş sanat. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 14(1), 245-274.
- Ganiz, E., & Gülaçtı, İ. E. (2024). Afiş tasarımındaki görsel tasarım öğelerinin sanat ve aktivizm ilişkisi bağlamında incelenmesi. *International Social Sciences Studies Journal*, 10(5), 717-731.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications.
- Köylü, A. Ö., & Akman, M. (2024). Gelenekselden dijitale basılı grafik ürünlerinyolculuğu: Afiş, broşür, bilet ve kitap örneği. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 15(1), 83-103.
- Karagöz, K. (2013). Yeni medya çağında dönüşen toplumsal hareketler ve dijital aktivizm hareketleri. *Communication and Diplomacy*, 1, 131-156.
- Kayaardı, F., & Bozyiğit, R. (2024). Afişlerin diliyle küresel ısınma. *International Journal of Geography and Geography Education*, 85-102.
- Oduncu, S. (2021). Tasarım aktivizmi bağlamında konu odaklı tasarımcılığın dijital platformlarının incelenmesi. *Yedi Sanat, Tasarım ve Blim Dergisi*, 26, 91-107.
- Poynor, R. (2008). *Warm regards*. Print.
- Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials* (4. Baskı b.). Sage Publications.
- Sanson, A. V., Hoorn, J. V., & Burke, S. E. (2019). Responding to the impacts of the climate crisis on children and youth. *Child Development Perspectives*, 201-207.

- Savaş, A. (2026, 01 08). *Klavye delikanlılığı mı, devrimin anahtarı mı?*
<https://www.sabah.com.tr/pazar/2013/01/06/klavye-delikanliligi-mi-devrimin-anahtari-mi>
adresinden alındı
- Shah, V., Sivitanides, M., & Mehta, M. (2013). The era of digital activism. *International Journal of Information Technology Communications and Convergence*, 2(4), 295-307.
- Tanrıkulu, M. (2025). Çevresel ve sosyal adaletin sağlanmasında grafik tasarımın rolü. *Uluslararası Kültür Sanat ve İletişim Sempozyumu* (s. 383-398). Uksanil.
- Topuz, H. (1997). *Televizyon, radyo, basın ve afişle seçim savaşları*. Milliyet Yayınları.
- Turhan, D. G. (2017). Dijital aktivizm. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 26-44.
- Uçar, T. F. (2019). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İstanbul: İnkılap Yayınları.



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 33-42, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.48



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

TÜRK SİNEMA VE TELEVİZYON YAPIMLARINDA RESSAM KİMLİĞİNİN TEMSİL BİÇİMLERİ

Gökhan EKEN¹
Burcu KAYA²

Öz

Sinema, tarihsel gelişimi boyunca diğer sanat dallarıyla etkileşim kurarak çok katmanlı bir anlatım dili inşa etmiştir. Bu çalışma, Türk sinemasında ressam figürünün sanat ve yaşam arasındaki diyalektiği nasıl temsil ettiğini, 1950'lerden günümüze uzanan sosyo-politik dönüşümler bağlamında çözümlenmeyi amaçlamaktadır. Nitel araştırma deseninin benimsendiği çalışmada; toplumsal ve bireysel kırılmaları yansıtan örneklem yapımlar üzerinden ressam karakterlerinin toplumsal yapılar, ekonomik sınırlılıklar ve sanatçı kimliğiyle kurduğu etkileşim detaylı bir şekilde irdelenmiştir. Örnek eserlerde sanatçı figürü, toplumsal gerçekliği kendi estetik süzgecinden geçiren entelektüel bir tanık olarak konumlanır. 1960'ların toplumsal gerçekçi atmosferinde sanatçı, sınıf bilinciyle hareket eden ve toplumsal dönüşümün estetik vicdanı olan muhalif bir aydın portresi çizerken; 1980 sonrası dönemde bu kimlik, kolektif idealizmden koparak varoluşsal bir yabancılaşmaya ve mekânsal bir izolasyona evrilmiştir. Sanatçının sığındığı ada, kasaba veya doğa gibi mekânlar; neoliberalleşen ve siyasallaşan dünyaya karşı kurulan ontolojik savunma alanları olarak öne çıkmaktadır. İnceleme, ressam figürünün Türk sinemasında toplumsal değişimlerin ve ideolojik dönüşümlerin taşıyıcısı olan metaforik bir imge olarak konumlandığını ortaya koymaktadır. Sonuç olarak sanatçı temsillerinin, Yeşilçam'ın melodramatik kalıplarından modern sinemanın minimalist ve varoluşsal sancularına uzanan süreçte, Türkiye'nin modernleşme serüveninin görsel bir izdüşümü olduğu saptanmıştır. Bu bağlamda çalışma, sanatçı imgesinin toplumsal bir öznen bireysel bir anlatıcıya evrilme sürecini tartışmaya açmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Türk Sineması, Ressam, Kimlik, Sanat

REPRESENTATION FORMS OF PAINTER IDENTITY IN TÜRKİYE CINEMA AND TELEVISION PRODUCTIONS

Abstract

Cinema has constructed a multi-layered narrative language through its interaction with other branches of art throughout its historical development. This study aims to analyze how the figure of the painter in Türkiye cinema represents the dialectic between art and life within the context of socio-political transformations from the 1950s to the present. Adopting a qualitative research design, the study examines painter characters' interactions with social structures, economic limitations, and artistic identity through a purposive sample of films representing social and individual turning points. In the selected works, the artist figure is positioned as an intellectual witness who processes social reality through an aesthetic lens. While the artist portrays a dissident intellectual acting as the aesthetic conscience of social transformation during the socially realist atmosphere of the 1960s, this identity shifted toward existential alienation and spatial isolation after 1980. Spaces such as islands, towns, or nature emerge as ontological defense areas against a neoliberalizing world. The study reveals that the figure of the painter in Türkiye cinema is positioned as a metaphorical image that conveys social changes and ideological transformations. Consequently, artist representations are identified as a visual reflection of Türkiye's modernization journey, spanning from the melodramatic patterns of Yeşilçam to the minimalist anxieties of modern cinema. This study highlights the evolution of the artist image from a social subject to an individual narrator.

Keywords: Türkiye, Cinema, Painter, Identity, Art

¹ Profesör, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, geken@cumhuriyet.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8614-204X

² Uzman, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, burcukaraduman76@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3662-7078

Başvuru/Received: 12/01/2026 **Kabul/Acceptance:** 21/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Sinema ve televizyon, görsel anlatı gücüyle toplumsal hafızayı inşa eden ve dönüştüren dinamik mekanizmalardır. 20. yüzyılın ikinci yarısında televizyonun gündelik hayatın ritmine dahil olması, kolektif anlam üretim süreçlerini de kökten değiştirmiştir. Güner'in (2016: 69) isabetle belirttiği üzere televizyon, gerçekliği izleyicinin beklentileri doğrultusunda yeniden kurgulayan bir platform işlevi görür. Bu noktada Guy Debord'un (1996: 13) *Gösteri Toplumu Kuramı*, modern yaşamın doğrudan deneyimlenmek yerine temsiller aracılığıyla yapılandırıldığını hatırlatır. Kitle iletişim araçları tarafından üretilen imgeler, Platon'un (2017) idealar kuramındaki kopyaların kopyasını üreterek simülatif bir gerçeklik yaratır. Abisel'in (2014) vurguladığı gibi sinema, toplumsal değişimin ideolojik olarak yeniden üretildiği bir hegemonya alanıdır. Bu kuramsal çerçeveden bakıldığında sinema, resim gibi diğer görsel sanatlarla kurduğu estetik ve ideolojik ortaklık sayesinde, toplumsal gerçekliği yansıtmakla kalmaz, onu yeniden kurgular. Türk sineması da 1950'li yıllardan günümüze değin toplumsal, ekonomik ve siyasi dinamiklerin etkisiyle biçimlenirken, bu dönüşümü en iyi simgeleyen unsurlardan biri gören ve kaydeden bir özne olarak kurgulanan sanatçı figürüdür. Kırsaldan kente göç, liberal politikalar ve özel yapım şirketlerinin artışıyla birlikte Yeşilçam sineması, melodramlar ve geleneksel değerleri merkezine alan hikâyelerle geniş bir izleyici kitlesine ulaşmıştır (Dinçer, 1996). 1960'larla birlikte özgürlükçü ortamın da etkisiyle toplumsal meseleler sinemada daha fazla yer bulmuş, Metin Erksan ve Yılmaz Güney gibi isimler sosyal eleştirel bakış açısını benimsemiştir. Kentleşme, işçi hareketleri ve sınıfsal farkların derinleşmesi, sinemada gerçekçi anlatıları güçlendirmiştir. Ekonomik ve politik istikrarsızlık, sinemanın bir yandan arabesk kültüre, diğer yandan ise angaje (politik) sinemaya yönelmesine yol açarken, 1980 askeri darbesinin yarattığı baskı ortamı, doğrudan anlatım yerine metaforik ve sembolik bir sinema dilinin gelişmesine yol açmıştır (Tokgöz, 2005: 339). 1990'lardan itibaren bağımsız sinemanın (Yeni Türk Sineması) yükselişiyle birlikte, toplumsal anlatılardan ziyade bireyin iç dünyasına, varoluşsal sancularına ve minimalist estetiğe odaklanılmıştır.

Söz konusu dönüşüm, beraberinde köklü bir karakter arayışını da getirmiş; sinema, toplumsal yapının geçirdiği değişimlere paralel olarak son derece zengin bir tipoloji galerisi inşa etmiştir. Kendi özgün kimliğini arayan bu anlatı yapısı; sınıf çatışmasının odağındaki fabrikatörlerden ve zengin çocuklarından, yoksul mahallelerin dayanışma kültürüne, feodal yapıyı temsil eden ağalardan ve köylülerden, modernleşme idealinin taşıyıcısı olan öğretmenlere kadar geniş bir toplumsal yelpazeden beslenmiştir. Bu figürler; kimi zaman kente göçmüş kasabalının uyum sancısını, kimi zaman mafya babaları ve kabadayılar üzerinden sokağın sert adaletini, kimi zaman da din adamları ve fahişeler aracılığıyla ahlaki kutuplaşmaları temsil eden birer metafordur. Ancak bu karakter arayışı zamanla kabuk değiştirerek daha entelektüel bir derinlik kazanmış; yazarlar, şairler, oyuncular ve özellikle ressam gibi sanatçı rolleri bu süreçte daha görünür hale gelmiştir. Sanatçı figürü, mevcut gerçekliği estetik bir süzgeçten geçiren, hem tanık hem de eleştirmen kimliğiyle hikâyenin merkezine yerleşen ve toplumu temsil etmenin ötesinde onu anlamlandıran yeni bir özneyi simgeler.

Araştırmanın Amacı ve Kapsamı

Bu çalışma, Türk sinemasındaki ressam karakterlerini sanat ve yaşam arasındaki diyalektik etkileşim üzerinden ele almayı amaçlamaktadır. Sanatçının toplumsal konumu, ekonomik koşulları ve bireysel kimlik inşasının sinemadaki temsil biçimleri araştırmanın temel sorunsalını oluşturmaktadır. Bu doğrultuda, farklı dönemlerdeki ressam karakterleri; sanatsal yaratım süreçlerinin toplumsal çatışmalarla kesiştiği noktalar üzerinden nitel bir analize tabi tutulmaktadır.

Yöntem

Çalışma, Türk ekran sanatlarında (sinema ve televizyon) ressam karakterinin sosyo-politik dönüşümlerle olan bağımlı ortaya koymak amacıyla nitel araştırma desenine uygun olarak tasarlanmıştır. Verilerin çözümlenmesinde, örneklem olarak seçilen yapımların görsel ve anlatsal yapısını toplumsal bağlamla ilişkilendiren betimsel analiz yöntemi benimsenmiştir. Bu yöntemle, elde edilen veriler belirlenen analiz birimleri çerçevesinde tanımlanmış ve yorumlanmıştır.

Araştırmanın örnekleme; Türk sinema ve televizyon yapımlarında ressam karakterinin merkezde yer aldığı örneklerin sınırlı sayıda olması gerçeğinden hareketle, bu figürün temsil edildiği yapımlar arasından amaçlı örneklem tekniğiyle belirlenmiştir. Bu bağlamda incelenmek üzere; *Karanlıkta Uyananlar* (1965), *Enayi* (1974), *Kırık Bir Aşk Hikâyesi* (1981), *Mavi Yolculuk* (1986), *Ada* (1988), *Bizimkiler* (1989-2002), *Şellale* (2001) ve *Kuru Otlar Üstüne* (2023) yapımları seçilmiştir. Analiz sürecinde; karakterlerin sosyo-ekonomik durumları, mekânla kurdukları ilişki ve sanatsal üretimlerinin toplumsal olaylarla kesişimi temel analiz birimleri olarak belirlenmiştir.

Türk Sinemasında Ressam Karakterlerin Yansımaları

Sinemada ressam figürü; toplumsal çatışmaları, yabancılaşmayı ve yaratıcı sürecin ontolojik sancılarını simgeleyen bir metafor olarak konumlandırılmıştır. Bu karakterler, kimi zaman bohem bir kaçışı temsil ederken kimi zaman da toplumsal değişimlerin ve ideolojik dönüşümlerin taşıyıcısı olmuştur. Özellikle sanatçı kimliğinin toplumla kurduğu gerilimli ilişki, sinemanın anlatsal gücünü pekiştiren temel unsurlardan biridir.

Tüm bu toplumsal ve kültürel dinamikler ışığında Türk sineması, sanatın ve bireysel dünyaların kesişim noktasında ressam karakterlerini merkezi bir konuma yerleştirir. Berger'in (1972: 11) vurguladığı 'görmenin tarihsel ve ideolojik bir tercih olduğu' gerçeği, bu karakterler aracılığıyla somutlaşarak sanat ile yaşam arasındaki diyalektik ilişkiyi sinematografik bir düzlemde görünür kılar. Bu bağlamda, *Karanlıkta Uyananlar* (1965) önemli bir örnek olarak karşımıza çıkar. Ertem Göreç'in yönetmenliğinde ve Vedat Türkali'nin senaryosuyla çekilen film, Türk sinemasında toplumsal gerçekçi anlayışın önde gelen yapımlarından biri olarak değerlendirilir. Scognomillo'nun (1998) ifadesiyle, *Karanlıkta Uyananlar* gibi bir yapının temel değeri, sinemamızda ilk kez büyük bir dürüstlikle emekçi-işveren ilişkilerini, grev ve sendika davalarını, ayrıca sömürücü yabancı sermayenin komplolarını ele almasıdır. Film, bu meseleleri didaktizme kaçmadan, toplumun genel dramından bireysel drama uzanan anlatımı ve önemli bir dönemi yansıtmasıyla dikkat çekmektedir (Görsel 1).

1961 Anayasası'nda ilk kez yer alan işçi haklarını sinema perdesine taşıyan film, bir boya fabrikasında çalışan işçilerin düşük ücretler, sağlıksız çalışma koşulları ve örgütsüzlük nedeniyle yaşadığı sorunları merkeze alır. İşçilerin kolektif bir hareketle haklarını arama çabası, fabrika sahiplerinin sert ve baskıcı tutumlarıyla karşılaşır. Filmde patronlar, işçileri bölmek, sendikalaşmayı engellemek ve mücadeleyi bastırmak için çeşitli manipülatif yöntemler kullanmaktadır (Özön, 1995).

Film, sanayileşme sürecindeki sınıf bilincinin oluşumu bağlamında önemli bir sinematografik belgedir. İşçilerin karşılaştığı zorlukların yanı sıra, toplumsal olaylara tanıklık eden entelektüel figürler de filme dâhil edilir. Bu bağlamda ressam karakteri, sanatın toplumsal olaylarla ilişkisini ve aydınların işçi sınıfıyla kurduğu bağları sorgulayan önemli bir figürdür. Ressam (Nevin), ekonomik açıdan işçilerle kıyaslandığında daha iyi bir durumda olsa da bu onun mücadeleden uzak durduğu anlamına gelmez. Orta sınıf bir figür olarak, sanatıyla toplumsal olaylara duyarlılıkla yaklaşır. Filmin sanatçının toplum karşısındaki sorumluluğunu sorgulayan yapısı, izleyiciye önemli bir soru yönelir: Sanat yalnızca bir gözlemci mi olmalıdır, yoksa toplumsal dönüşüm için aktif bir araç mı? Nevin karakteri, bu sorunun yanıtını arayan bir figür olarak *Karanlıkta Uyananlar*'ın toplumsal gerçekçi bakış açısını taşıyan dünyasında kendine anlamlı bir yer edinir. Burada ressam, pasif bir gözlemci sayılmaz bilakis toplumsal dönüşümün estetik vicdanıdır.



Görsel 1. *Karanlıkta Uyananlar* (1965), (Filmden Detay)

Türk sinemasında ressam figürünün ekonomik ve sınıfsal bir düzlemde tartışmaya açıldığı en dikkat çekici örneklerden biri olan Feyzi Tuna'nın *Enayi* (1974) filmi; toplumsal yozlaşmayı bireysel etik değerler üzerinden eleştiren bir yapıttır (Görsel 2). Filmdeki Metin (Kadir İnanır), idealist ve haksızlığa boyun eğmeyen karakteri nedeniyle girdiği işlerden kovulan, İstanbul'un kurtlar sofrasında dürüstlüğü yüzünden enayi olarak yaftalanan bir gençtir. *Büker'in* (1987) *Yeşilçam'daki* masumiyet ve dürüstlük temsillerine dair vurguladığı üzere, Metin karakteri yozlaşmış kent düzenine karşı ahlaki bir direnç noktasını simgeler. Geçimini sağlamak için resme yöneldiği süreçte zengin bir ailenin kızı olan Filiz ile tanışması, sınıfsal bir zıtlığı da beraberinde getirir. Filiz'in ihtişamlı köşkü ile Metin'in mütevazı atölyesi arasındaki karşıtlık, klasik zengin-fakir çatışmasını sanatçı-sermaye eksenine taşıırken; bu mütevazı atölye aynı zamanda dürüstlüğün korunduğu son kaledir.

1970'li yılların ağırlaşan ekonomik koşulları ve sanatın henüz kurumsallaşamamış olması, sanatçıyı üretken olmayan marjinal bir tip olarak kodlayan toplumsal yargıyla birleşince, Metin için geçim derdi aşılması güç bir engele dönüşür. Ressamın trajedisini tam bu noktada; yaratıcı özgürlük tutkusunu ile piyasanın dayattığı maddi zorunluluklar arasındaki derin uçurumda şekillenir. Bu noktada karakterin trajedisini Jean-Paul Sartre'ın (2003: 100) varoluşçu felsefesiyle okumak mümkündür. İnsan, her türlü dışsal olumsuzluğa ve absürtlüğe rağmen kendi varlığını eylemleriyle anlamlandırma çabasındadır. Metin, tam olarak bu varoluşsal çıkmazın ortasında, bir yanda sanatın özgürlükçü doğası, diğer yanda hayatta kalma güdüsü arasında sıkışmış durumdadır. Bu yönüyle film, sanatçının etik ve ekonomik tercihlerinin ontolojik bir sorgulamasıdır.

İlk bakışta klasik *Yeşilçam* melodramatik kalıplarına sadık görünse de *Enayi*, sanatçının toplumsal yapı içindeki gerçekçi yaşam mücadelesini merkeze almasıyla dramatik bir derinlik kazanır. Ressam figürünü romantize etmek yerine onu toplumsal gerçekliğin sert çarkları arasında yerleştiren film; 1980 sonrası Türk sinemasında daha sık göreceğimiz yabancılaşmış ve varoluşsal kriz içindeki sanatçı portrelerinin ilk ve en güçlü öncüllerinden biri olarak kabul edilmelidir.



Görsel 2. *Enayi* (1975), (Filmden Detay)

Sanat ile yaşamın iç içe geçtiği, ressam figürünün anlatının düşünsel zeminini hazırladığı en yetkin örneklerden biri Ömer Kavur'un 1981 yapımı *Kırık Bir Aşk Hikâyesi* filmidir (Görsel 3). Yapım, sanatın insan ruhu, toplumsal baskı ve bireysel dönüşümle olan karmaşık ilişkisini inceleyen bir sosyolojik metin niteliğindedir. Filmin 1980 askeri darbesinin hemen ardından çekilmiş olması, anlatıyı kişisel bir düzlemden çıkararak dönemin kasvetli sosyo-kültürel atmosferiyle doğrudan ilişkilendirir. Sansürün ve siyasi baskının en yoğun olduğu bu dönemde Ömer Kavur, doğrudan bir politik söylem yerine, kasaba yaşamının durağanlığı ve muhafazakârlığı üzerinden dolaylı bir sistem eleştirisi niteliğindedir.

Film, kasabaya yeni atanan edebiyat öğretmeni Aysel'in (Hümeysra) gözünden, taşranın dingin görünen ama aslında sınıfsal çatışmalarla örülü dünyasını betimler. Aysel'in bu küçük evrende kurduğu ilişkiler, onu toplumsal yapıyı sorgulamaya iterken; resim öğretmeni Bedri (Kamran Usluer) ile kurduğu entelektüel bağ, filmin felsefi derinliğini oluşturur. Kasabanın köklü ailelerinden birinin kızıyla evlenmeye zorlanan Fuat (Kadir İnanır) karakteri ise sınıfsal zorunlulukların bireysel arzuları nasıl ezdiğinin bir temsilidir. Fuat'ın filmde geçen "Bu sadeliğin altında neler yatıyor, bir bilseniz!" ifadesi, yüzeydeki dinginliğin altındaki çürümeye işaret eden anahtar bir tespittir. Bu anlatı yapısı içerisinde ressam Bedri karakteri, toplumsal bağları zayıflamış, varoluşsal bir yabancılaşma yaşayan aydın sanatçı tipolojisinin karşılığıdır. Bedri'nin resimleri, sadece estetik birer obje değil; kasabanın boğucu atmosferine karşı geliştirilmiş bir içsel hesaplaşma ve yalnızlık dışavurumudur. Ekonomik olarak dezavantajlı olan ve kasaba burjuvazisi tarafından aykırı görülerek izole edilen Bedri, sanatçının toplumdaki marjinal konumunu simgeler.

Filmin en çarpıcı metaforlarından biri, Bedri'nin tamamladığı resmini hiç tanımadığı bir yabancıya emanet etmesidir. Bu eylem, sanatçının hem toplumsal çevresiyle hem de kendi üretimiyle kurduğu bağın kopma noktasını; sanatın, anlaşılma kaygısından uzaklaşıp saf bir varoluş kanıtına dönüşmesini temsil eder. Kavur, Bedri üzerinden sanatçıyı taşra muhafazakârlığına karşı sessiz ama derin bir direnişin öznesi olarak konumlandırır.



Görsel 3. *Kırık Bir Aşk Hikâyesi* (1984), (Filmden Detay)

Benzer bir izleği takip eden ve sanatçı figürünü toplumsal yapının kısıyında konumlandıran bir diğer önemli yapım, Zafer Par'ın yönettiği 1986 tarihli *Mavi Yolculuk* filmidir (Görsel 4). Başrollerini İsmail Hakkı Şen ve genç kuşak oyuncuların paylaştığı bu dramatik yapı, üniversite eğitimini tamamlamış bir çiftin evlilik öncesi çıktıkları balayı seyahatini temel alır. Ancak film, basit bir yol hikâyesi olmanın ötesine geçerek, tesadüfler zinciriyle karşılaşılan sanatçı figürü üzerinden bir yaşam felsefesi sorgulamasına dönüşür.

Filmde karşılaşılan sanatçı karakteri, kent yaşamının katı hiyerarşisinden ve neoliberalleşen Türkiye'nin materyalist değer yargılarından uzaklaşmış bir portre çizer. Kendi iç dünyasını ve sanatsal üretimini doğanın sunduğu özgürlük alanı içinde yeniden inşa etmeye çalışan bu figür, toplumsal normların dayattığı başarı ve statü kavramlarının ötesinde bir duruş sergilemektedir. Bu karakter üzerinden

kurulan anlatı, izleyiciye sanatın sadece galeri salonlarına veya atölyelere hapsedilmiş bir pratik değil; aynı zamanda bir yaşam biçimi ve çevresiyle kurduğu alternatif bir iletişim dili olduğunu gösterir.

Mavi Yolculuk, 1980'li yılların Türk sinemasında sıkça rastlanan kente ve düzene yabancılaşma temasını, sanatsal bir bakış açısıyla harmanlar. Sanatçı figürü, ana karakterlerin ve dolayısıyla izleyicinin yerleşik hayat düzenini sorgulamasına neden olan katalizör bir öge olarak var olur. Bu bağlamda yapıt, sanatçıyı toplumun onayına ihtiyaç duymayan, kendi hakikatini doğa ve estetik üzerinden kurgulayan bağımsız bir özne olarak izleyiciye sunmaktadır.



Görsel 4. *Mavi Yolculuk* (1986), (Filmden Detay)

1980 sonrası Türk sinemasında sanatçı figürü daha çok içsel bir sürgün ve mekânsal bir kopuş hikâyesi olarak karşımıza çıkar. Bu izleğin en yetkin duraklarından biri, yönetmenliğini Süreyya Duru'nun üstlendiği, senaryosu ise Macit Koper tarafından kaleme alınan 1988 yapımı *Ada*, Türk sinemasında sanatçı figürünün mekânsal ve ruhsal izolasyonunu ele alan yapıtlardan biridir (Görsel 5). Başrollerini Türkan Şoray (Eser) ve Rutkay Aziz'in (ressam) paylaştığı film, on yıl önce yolları ayrılmış bir çiftin mecburi yüzleşmesini konu edinse de; asıl dramatik aks, Eser'in temsil ettiği toplumsal normlar ile ressamın sığındığı seçilmiş yalnızlık arasındaki ontolojik gerilim üzerine kuruludur.

Filmde Rutkay Aziz tarafından canlandırılan ressam karakteri, toplumdan ve kent yaşamından tamamen soyutlanmış, adanın kısıtlı ama özgür coğrafyasına sığınmış bir figürdür. Ressamın doğayla kurduğu uyumlu ilişki, dışarıdan bakıldığında bir fiziksel huzur arayışı veya bir pastoral kaçış gibi görünse de, sanatındaki karanlık tonlar ve ifade biçimindeki parçalanmışlık, bu huzurun altındaki melankoliyi ve aidiyetsizlik hissini ele verir. *Ada*, sanatçının kasaba yaşamından, toplumsal beklentilerden ve rasyonel dünyadan koptuğu bir içsel sürgün mekânıdır. Atam'ın (2011) belirttiği üzere, bu tür mekânsal tercihler karakterin dış dünyayla kuramadığı bağı kendi içsel coğrafyasında yeniden inşa etme çabasının bir tezahürüdür.

Ressamın ekonomik durumuna dair net verilerin sunulmaması, karakterin materyalist dünyadan ne denli uzaklaştığını vurgulayan bilinçli bir anlatı tercihidir. Kasaba hiyerarşisinin dışındaki bu izole yaşam, onun toplumsal onay mekanizmalarını reddeden bir öteki olarak konumlandığını gösterir. Dolayısıyla *Ada*, ressam figürünü 1980'li yılların Türk sinemasına hâkim olan bireyin iç dünyasına dönüş izleğinin merkezine yerleştirirken sanatçıyı, toplumsal onaydan bağımsız, kendi yarattığı estetik evrenin içinde hem mahkûm hem de hür bir özne olarak tasvir etmektedir.



Görsel 5. *Ada* (1988), (Filmden Detay)

Semir Aslanyürek'in yazıp yönettiği 2001 yapımı Şellale, 27 Mayıs 1960 darbesi öncesindeki Türkiye'nin kaotik sosyo-politik atmosferini, Hatay'da yaşayan bir ailenin mikro-kozmosu üzerinden ele alan çok katmanlı bir anlatıdır. Film, toplumsal bir kırılma eşiğindeki bireyin konumunu sorgularken; gelenek ile modernleşme, yerel ile evrensel arasındaki gerilimi hem mizahi hem de dramatik bir dille harmanlar. Tuncel Kurtiz ve Fikret Kuşkan'ın performanslarıyla derinleşen bu yapı, sanatın bir direniş ve kimlik inşası aracı olarak rolünü vurgular (Görsel 6).

Filmde Fikret Kuşkan tarafından canlandırılan Ali karakteri, taşra kökenli olup kent yaşamının ve modernitenin talepleriyle yüzleşen bir sanatçı adayıdır. Ali'nin dönüşümü, sadece bireysel bir gelişim hikâyesi değil; aynı zamanda toplumsal yapının sanatçı üzerindeki etkisinin de bir yansımasıdır. Bu noktada Ali'nin karakter inşası, Aslanyürek'in kendi kuramsal çalışmasında belirttiği gibi, dramatik yapının karakterin toplumsal ve psikolojik motivasyonlarıyla örüldüğü bir süreci somutlaştırır (Aslanyürek, 2001). Ressamın ekonomik durumu veya toplumsal statüsü metinde doğrudan bir sorun olarak kodlanmasa da karakterin sanatsal eylemi metaforik bir dille bu unsurları kapsar.

Anlatının en özgün damarlarından biri, kasabadaki rüyaları akan suya anlatma geleneği ile sanatçının yaratım süreci arasında kurulan bağıdır. Rüyaların yorumlanmasının metafizik bir otoriteye (Yusuf Peygamber) bırakılması ve suyun bir arındırıcı/taşıyıcı olarak kullanılması, geçmişin ritüellerini güncel bir ifade biçimine dönüştürür. Fischer-Lichte'nin (2016: 158) performatif estetik kuramı bağlamında ele alındığında; akan suya emanet edilen rüyalar, bireyi gündelik gerçeklikten koparıp geçici bir süre için eşiksel (liminal) bir duruma taşıyan ritüelistik bir eylemdir. Ali'nin sanatsal mücadelesi, bu geleneksel doku ile modern sanatın bireysel tavrı arasında bir köprü kurma çabasıdır. Ricoeur'un (2012: 145) hafıza ve anlatı üzerine vurguladığı gibi, bu sanatsal süreç geçmişin izlerini şimdiki zamanda yeniden anlamlandırma işlevi görür. Şellale, sanatçıyı toplumsal bir rüya anlatıcısı olarak konumlandırarak, sanat ile toplum arasındaki dinamikleri tarihsel bir bağlamda sorgulayan özgün bir yapıt niteliği taşımaktadır.



Görsel 6. *Şellale* (2001), (Filmden Detay)

Türk sinemasındaki derinlikli ressam temsillerinin yanı sıra, 1989-2002 yılları arasında Türk televizyon tarihine damgasını vuran Bizimkiler dizisi, sanatçı figürünün toplumsal algıdaki yerini incelemek adına nev-i şahsına münhasır bir örnektir (Görsel 7). Türkiye'nin kentleşme sancılarını ve neoliberalleşmenin getirdiği dönüşümleri bir apartman mikrokozmosu üzerinden okuyan dizi, sanatçıyı gündelik hayatın kaotik ilişkileri içerisine yerleştirir. Kuşkusuz bu temsili, 1980 askeri darbesi sonrasında şekillenen yeni kültürel iklimden bağımsız düşünmek mümkün değildir. Yılmaz (2005: 42), 1980 sonrası Türkiye'de sanat ve siyaset arasındaki ilişkiyi irdelediği çalışmasında, darbe sonrası baskıcı ortamın sanatı kamusal alandan daha bireysel ve içsel bir alana ittiğini, sanatçının ise toplumsal muhalefetten ziyade kendi özel dünyasına çekilmek zorunda kaldığını vurgulamaktadır. Bu dönüşüm, Gürbilek'in (2014) ifadesiyle 80'li yıllar bir yandan siyasi bir sessizlik dönemi olsa da, diğer yandan arzuların kışkırtıldığı ve her şeyin bir vitrin nesnesine dönüştüğü bir söz patlaması evresidir. Bu süreçte toplumsal yapı kolektif ideallerden koparak kısa yoldan köşeyi dönme hırsına, etik sınırların esnediği bir pragmatizme ve karakterlerin gündelik hayatına sızan küçük kurnazlıklara evrilmiştir. Bu durum Kozanoğlu'nun (1992) vurguladığı, her şeyin piyasa değerine indirildiği imaj devri karakterleriyle örtüşmektedir.

Cezmi Baskın'ın hayat verdiği İbrikçi karakteri, tam da bu vitrinleşen dünyanın ressamıdır. İbrikçi artık ulaşılamaz bir bohemden ziyade, Dellaloğlu'nun (2021) işaret ettiği kültürel yozlaşma ile pratik ihtiyaçlar (kira, aidat, karın tokluğu) arasına sıkışmış bir zanaatçı-sanatçı tipolojisidir. Sanatçının isminin 'İbrikçi' gibi alaycı bir lakaba evrilmesi, yüksek sanatın mahalle kültürünün pragmatizmiyle nasıl eridiğini gösterir. O da tıpkı diğer apartman sakinleri gibi, piyasa koşullarında ayakta kalabilmek için sanatını pazarlanabilir bir hammaddeye dönüştürmekten çekinmez. Nihayetinde Bizimkiler, ressam figürünü kutsal bir özne olmaktan çıkarıp, 80 sonrası Türkiye'sinin o 'köşeyi dönme' dokusuna başarıyla eklemeler. Bu durum, sanatçının mistik aurasının yıkılarak hayatın sıradan bir parçası haline gelişini belgelemesi bakımından sosyolojik bir kıymete sahiptir.



Görsel 7. *Bizimkiler* (1989-2002), (Filmden Detay)

Güncel Türk sinemasında ressam/sanatçı figürünün taşra ve bireysel sıkışmışlık ekseninde yeniden üretildiği en önemli örneklerden biri Nuri Bilge Ceylan'ın *Kuru Otlar Üstüne* filmidir. Filmde zorunlu hizmetini yapan resim öğretmeni Samet, 1980'lerin Ömer Kavur sinemasındaki (*Kırık Bir Aşk Hikâyesi*) taşra boğuntusunu güncel bir perspektifle yeniden üretir. Ancak buradaki ressam temsili artık anlaşılmayı bekleyen romantik bir sürgün değil; hırsları, hayal kırıklıkları ve etik zaaflarıyla daha insani ve gri bir alanda konumlanır.

Ceylan'ın sinematografisinde merkezî bir yer edinen bu anlatı, Doğu Anadolu'nun ücra bir kasabasında mecburi hizmet yükümlülüğünü yerine getiren resim öğretmeni Samet'in köy hayatına alışma güçlüğü ve resim öğretmeni olmasına rağmen resim yapmak yerine daha pratik bir araç olan fotoğrafa yönelmesi, karakterin taşra ile kurduğu mesafeli ilişkinin temel göstergesidir. Resmin talep ettiği tinsel yatırım ve derinlikli bakıştan kaçınarak anlık ve pragmatik bir araç olan fotoğrafı seçmesi, Samet'in içindeki yabancılaşmayı derinleştirirken; Nuray'ın yaşadığı ağır travmanın ardından yaşama tutunmak

için resme bir direnç alanı olarak yönelmesi, sanatın onarıcı gücünü karakterler arasındaki diyalektik çatışmanın merkezine yerleştirir. Bu noktada anlatı, öğrencilerin resim derslerindeki yaşantılarından ziyade, bu iki figürün sanatsal motivasyonları üzerinden şekillenen bir mikro-iktidar ve yabancılaşma portresi çizer. Samet, İstanbul'un kültürel sermayesine eklemlenme arzusu ile taşranın dondurucu statükosu arasında sıkışmış bir kentli aydın prototipidir. Karakterin Nuray ile girdiği diyalektik tartışmalar; bireyin bencilliğini ve adalet duygusunun göreceliliğini açığa çıkarır.

Bu ontolojik sıkışmışlık içerisinde Samet için resim ve dijital imge üretimi, çevresindeki gerçeklikle hemhal olmanın aksine o gerçekliği bir antropolojik veri seviyesine indirgeyerek nesnelleştirmenin ve ona mesafelenmenin aracıdır (Eken, Kaya, 2024: 75-89). Samet, portresini çizdiği veya fotoğrafladığı yerel halkla insani bir bağ kurmak yerine, onlara estetik bir mesafeden, hiyerarşik bir yukarıdan bakışla yaklaşır. Bu durum, sanatçı öznesinin toplumsal kurtuluş idealinden (bkz: Karanlıkta Uyananlar) tamamen koparak, kendi narsisistik koza yapısına hapsedildiğini belgelemektedir.

Film, Enayi gibi yapımlardaki saf ve ahlaki üstünlüğe sahip sanatçı imgesini radikal bir biçimde yıkar. Nihayetinde bu karakter, Türkiye'nin darbe sonrası geçirdiği toplumsal dönüşümün ve neoliberal aydın tipolojisinin bir çıktısıdır; sanatçı özneyi kutsiyetinden arındırarak Türk sinemasında temsilin ulaştığı en sofistike noktadır.



Görsel 8. *Kuru Otlar Üstüne* (2023), (Filmden Detay)

Sonuç

Bu çalışma kapsamında incelenen yapıtlar ve karakterler ışığında, Türk sinemasındaki ressam figürünün Türkiye'nin modernleşme serüvenindeki toplumsal ve bireysel kırılmaları yansıtan bir metafor olduğu görülmektedir. Sinemada sanatçının temsili; dönemin sosyo-politik konjonktürü, hâkim ideolojik yönelimleri ve değişen bireysel kimlik kurguları doğrultusunda dinamik bir evrim geçirmiştir. Araştırılan tüm örneklerin temelinde, Türkiye'nin darbelerle kesintiye uğrayan siyasi tarihi ve bu darbelerin yarattığı köklü dönüşüm süreçleri yer almaktadır.

1960'lı yılların toplumsal gerçekçi sinema anlayışında ressam; 27 Mayıs darbesi sonrası oluşan özgürlükçü ortamın etkisiyle sosyal sorunlara duyarlı, sınıf bilinciyle hareket eden ve sanatını toplumsal dönüşümün bir kaldırıcı olarak gören muhalif bir aydın portresiyle karşımıza çıkar. Ancak 1980 askeri darbesinin yarattığı baskı ve apolitikleşme süreci, siyasi iklimi kökten değiştirmiştir. Bu siyasi kırılmayla birlikte ressam figürü; kolektif idealizmden koparak bireysel çatışmaların, yabancılaşmanın ve varoluşsal sorgulamaların öznesi haline gelmiştir. Ada ve Kırık Bir Aşk Hikâyesi gibi yapımlarda görülen bu içsel sürgün hali, sanatçının toplumsal merkezden çevreye, yani marjinalleşmeye doğru itildiğini belgelemektedir.

Günümüz sinemasında ise sanatçı temsili, postmodern bir düzlemde bireysel yalnızlık ve belleğin parçalanmışlığı ekseninde ele alınmaktadır. Şellale gibi örneklerde görüldüğü üzere ressam, geçmişle gelecek arasında bağ kuran melankolik bir anlatıcıyken; Kuru Otlar Üstüne ile zirveye ulaşan Ceylan sinemasının narsisistik aydınında bu durum, yerini taşra boğuntusu içinde etik olarak grilemiş bir yabancılaşmaya bırakır. Televizyonun Bizimkiler örneğinde sunduğu sıradanlaşmış sanatçı imgesi ise,

yüksek sanatın popüler kültürle girdiği etkileşimi göstermesi bakımından kritiktir. Nihayetinde, Türk sinemasında ressam karakteri; kimi zaman romantik bir idealist, kimi zaman sistem karşıtı bir aktivist, kimi zaman ise toplumun kıyasına çekilmiş melankolik bir gözlemci olarak kurgulanmıştır. Hangi temsil biçimi seçilirse seçilsin, sinema perdesi sanatçının toplumsal statüsü, yaratıcılığın sancuları ve sanatın ontolojik anlamı üzerine derinlemesine düşünme olanağı sunan entelektüel bir laboratuvar işlevi görmeye devam etmektedir.

Kaynakça

- Abisel, N. (2014). *Türk Sineması Üzerine Notlar*. İstanbul: Hayalbaz Kitap.
- Aslanyürek, S. (2001). *Senaryo Kuramı*. İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Atam, Z. (2011). *Yakın Plan Yeni Türk Sineması*. İstanbul: Cadde Yayınları
- Berger, J. (1972). *Görme Biçimleri* (Çev. Yurdanur Salman). İstanbul: Metis Yayınları.
- Büker, S. (1987). *Sinemada Anlam Yaratma*. Ankara: Bilsat Yayınları.
- Debord, G. (1996). *Gösteri Toplumu ve Yorumlar* (Çev. A. Ekmekçi & Okutan). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Diğer, M. (1996). *Türk Sineması Üzerine Düşünceler*. İstanbul: Doruk Yayınları.
- Dellaloğlu, B. F. (2021). *Modernleşmenin Zihniyet Dünyası: Bir Tanpınar Fetişizmi*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Fischer-Lichte, E. (2016). *Performatif Estetik*. (Çev. T. Acil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gürbilek, N. (2014). *Vitrinde Yaşamak: 1980'lerin Kültürel İklimi*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Hauser, A. (1984). *Sanatın Toplumsal Tarihi* (Çev. Yıldız Gölönü). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Özön, N. (1995). *Karagözden Sinemaya: Türk Sineması Tarihi*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Sartre, J.-P. (2003). *Varlık ve Hiçlik* (Çev. T. Yosun). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Scognomillo, G. (1998). *Türk Sinema Tarihi*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Tokgöz, E. (2005). *Cumhuriyet Döneminde Ekonomik Gelişmeler*. Ankara: AKDITYK Atatürk Araştırma Merkezi Yayınları.
- Platon (2017). *Devlet* (Çev. Furkan Akderin). İstanbul: Say Yayınları.
- Ricoeur, P. (2012). *Hafıza, Tarih, Unutuş*. (Çev. M. Özkan). İstanbul: Metis Yayınları.
- Eken, G., Kaya, B. (2024). *Kuru Otlar Üstüne Filminin Resimsel Analizi*. Myrina Yayınları.
- Kozanoğlu, C. (1992). *Cülah İmaj Devri 1980'lerden 90'lara Türkiye ve Starları*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Yılmaz, A. N. (2005). *1980 Sonrası Türkiye'de Sanat ve Siyaset*. İstanbul: Ütopya Yayınevi.

İncelenen Filmografi

- Görsel 1. Karanlıkta Uyananlar. (1965). Yönetmen: Ertem Göreç; Senaryo: Vedat Türkali. Türkiye: Lale Film.
- Görsel 2. Enayi. (1975). Yönetmen: Orhan Aksoy. Türkiye: Erman Film.
- Görsel 3. Kırık Bir Aşk Hikâyesi. (1981). Yönetmen: Ömer Kavur; Senaryo: Selim İleri. Türkiye: Yeşilçam Film.
- Görsel 4. Mavi Yolculuk. (1986). Yönetmen: Zafer Par. Türkiye: Varlık Film.
- Görsel 5. Ada. (1988). Yönetmen: Süreyya Duru; Senaryo: Macit Koper. Türkiye: Murat Film.
- Görsel 6. Şellale. (2001). Yönetmen ve Senaryo: Semir Aslanyürek. Türkiye: Aslanyürek Film.
- Görsel 7. Bizimkiler. (1989-2002). [TV Dizisi]. Yönetmen: Yalçın Yelence; Senaryo: Umur Bugay. Türkiye: TRT & Show TV.
- Görsel 8. Kuru Otlar Üstüne. (2023). Yönetmen: Ceylan, N. B. Türkiye: NBC Film.

Çatışma Beyanı: Yazarlar bu araştırma ile ilgili taraf olabilecek herhangi bir kişi ya da kurum ile finansal ilişkilerinin bulunmadığını, dolayısıyla herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan etmektedirler.

Destek ve Teşekkür: Çalışmada herhangi bir kurum ya da kuruluştan destek alınmamıştır.

Katkı Oranı Beyanı: Yazarların çalışmaya katkı oranları eşittir (Gökhan Eken %50, Burcu Kaya %50).



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 43-58, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.49



DERLEME MAKALE / REVIEW ARTICLE

MAKİNEİN SANAT ÜZERİNDEKİ ETKİSİNE KISA BİR BAKIŞ¹

Osman TÖRER²
Yasemin Nur ERKALIR³

Öz

Makine ve sanat arasındaki ilişki insanlık tarihinin Antik Çağ dönemlerinden günümüze kadar kesintisiz bir biçimde sürmüştür. Mağara resimleri, insanın hem sanatsal hem de teknolojik üretiminin ilk örneklerini oluştururken, Antik Yunan'da "tekhne" kavramı sanat ile teknik beceriyi aynı potada birleştirmiştir. Tekhne, teknolojinin tarihsel-felsefi kökeni olup, insanın yaratıcı ve üretici becerisini vurgular. 19. yüzyılda romantizmin etkisiyle yavaşlayan tekno-sanat, 20. yüzyılda fütürizm ve konstrüktivizmle yeniden ivme kazanmış; modernizm ve postmodernizm süreçlerinde teknolojik gelişmeler sanatın yönünü belirlemiştir. Çağın öncüsü olmuş bilim insanları ve sanatçılar El Cezeri, Leonardo da Vinci, Ben Laposky, Nam June Paik ve Stelarc gibi teknoloji ve makine ile kurdukları ilişkiler incelenmiş, örneklerle desteklenmiştir. Fotoğraf makinesinin icadı, sanatçılar için yeni bir rekabet alanı yaratmış; hiperrealizm doğmuştur. 1950'lerden itibaren bilgisayar ve elektronik sanat örnekleri, Ben Laposky'nin osiloskop deneyleriyle başlamış, Max Bense'nin estetik kuramlarıyla teorik bir çerçeveye kavuşmuştur. 1980'lerde Fluxus ve yeni medya deneyleri, 2000'lerde dijitalleşme ve yapay zekâ ile birleşerek sanatın sınırlarını genişletmiştir. Günümüzde transhümanist düşünceler, Stelarc gibi sanatçılar aracılığıyla insan-makine birlikteliğini performans sanatına taşımış; Karl Sims'in yapay yaşam deneyleri ise evrimsel algoritmalarla sanal canlılar üretmiştir. 21. yüzyılda yapay zekâ ile insan zekâsı arasındaki etkileşim, sanatın geleceğini şekillendiren en önemli tartışma alanı haline gelmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Teknoloji, Makine

A BRIEF OVERVIEW OF THE MACHINE'S IMPACT ON ART

Abstract

The relationship between the machine and art has continued uninterrupted from the ancient times of human history to the present day. Cave paintings represent the first examples of humanity's dual capacity for artistic and technological production, while in Ancient Greece the concept of tekhne unified art and technical skill within a single framework. Tekhne is the historical-philosophical origin of technology, emphasizing human creative and productive abilities. In the nineteenth century, under the influence of Romanticism, techno-art experienced a relative decline, yet in the twentieth century it regained momentum through Futurism and Constructivism. Throughout the processes of modernism and postmodernism, technological developments decisively shaped the trajectory of artistic practice. The relationships established with technology and machines by pioneering scientists and artists of their time, such as El Cezeri, Leonardo da Vinci, Ben Laposky, Nam June Paik, and Stelarc, have been examined and reinforced with examples. The invention of the camera introduced a new arena of competition for artists, ultimately leading to hyperrealism. From the 1950s onward, computer-based and electronic art emerged, beginning with Laposky's oscilloscope experiments and later gaining a theoretical framework through Max Bense's aesthetic theories. The 1980s witnessed Fluxus-inspired and new media experiments, while the 2000s marked the expansion of artistic boundaries through digitalization and artificial intelligence. Today, transhumanist ideas have brought human-machine collaboration into performance art through artists such as Stelarc, while Karl Sims' artificial life experiments have produced virtual creatures using evolutionary algorithms. In the twenty-first century, the interaction between artificial intelligence and human cognition has become the most important subject of debate shaping the future of art.

Keywords: Art, Technology, Machine

¹ Bu araştırma, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı'nda tamamlanmış "Günümüz Sanatında Makine Estetiği" adlı Sanatta Yeterlik tezinden üretilmiştir.

² Dr. Öğr. Üyesi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, osman.torer@gop.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4588-8704

³ Profesör, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, yasemin.nur.erkalir@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0371-2479

Başvuru/Received: 13/01/2026 **Kabul/Acceptance:** 21/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Bu çalışma, teknoloji tarihinin sanatçı perspektifinden yorumlanmasına yönelik nitel bir araştırma yaklaşımı benimsemektedir. Araştırmanın yöntemi üç temel aşamadan oluşmaktadır. Bunlar; tarihsel analiz, kavramsal çerçeve ve sanat-teknoloji ilişkisidir. 18. yüzyıldan günümüze kadar uzanan teknolojik gelişmeler kronolojik olarak incelenmiş, buhar gücü, elektrik, iletişim araçları ve dijitalleşme süreçleri tarihsel bağlamda değerlendirilmiştir. Amerikalı sanat tarihçisi Shanken'in sanatçı ve teknoloji ilişkisine dair görüşleri belirtilmiş ve sanatçının teknoloji karşısındaki konumu "yaratıcı özne" olarak kavramsallaştırılmıştır. Elektriğin ve elektronik medyanın sanatçıların hayal gücüne etkisi, kültürel ve estetik boyutlarıyla ele alınmıştır. Sanatçıların elektronik medya ve teknolojik araçları yorumlama biçimleri, duygusal ve şiirsel anlam üretme süreçleri üzerinden tartışılmıştır. Sanatın, toplumu yeni icatlara ve buluşlara yönlendiren bir araç olarak işlevi vurgulanmıştır. Araştırma, tarihsel göstergelerin betimsel analizi ile sanatçıların teknolojiye yönelik estetik ve kültürel yaklaşımlarını birlikte düşünmektedir. Böylece hem teknolojinin toplumsal dönüşümdeki rolü hem de sanatın bu dönüşüme verdiği yanıt bütüncül bir şekilde ortaya konulmuştur. İncelenen sanatçılar ve eserleri, dönemin yenilikçi teknolojilerini kullanmalarıyla çağdaşlarının öncüsü olarak değerlendirilmektedir.

Amerikalı sanat tarihçisi Shanken, "Gerçek sanatçı, saf duygusal zihindeki değişimlerin farkında olan ve deneyim birikimi sayesinde teknolojiyle herhangi bir zarar görmeden baş edebilecek yegâne özne olarak değerlendirilmektedir" (Shanken, 2009: 15). Shanken'in tanımına göre "gerçek sanatçı", sıradan bir üretici ya da teknik uzman değil; duygusal zihindeki değişimleri fark eden, bu farkındalığı deneyim birikimiyle birleştiren ve teknolojiyi zarar görmeden yönetebilen özne olarak görmektedir. 18. yüzyılda Sanayi Devrimi ile başlayan makineleşme süreci, buhar gücüyle çalışan makinelerin icadı ile başlamıştır. Bu süreç, geniş alanlar kaplayan fabrikalar ve devasa motorlara sahip lokomotiflerle sınırlı bir üretim dönemi olarak tanımlanmıştır. Elektrik pilinin icadı, 19. yüzyıl ortalarında telgrafın geliştirilmesine ve dolayısıyla telefonun öncüsü olarak kabul edilen iletişim teknolojilerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır (Beauchamp, 2001: 22).

1880'lerde alternatif akım üretiminin başlamasıyla birlikte elektrik enerjisi her konuta dağıtılmış, bu gelişme modern şehir yaşamına geçiş sürecini hızlandırmıştır. 1910'lardan itibaren elektrikli süpürge, buzdolabı ve çamaşır makinesi gibi ev aletlerinin üretimi, gündelik yaşamın temel ihtiyaçları arasında öncelikli bir yer edinmiştir. 1930'larda radyo, kitle iletişim araçlarının başlangıcı olarak kabul görmüş; II. Dünya Savaşı sırasında geliştirilen teknolojiler ise savaş sonrası dönemde farklı elektrikli aygıtlarla sivil hayata uyum sağlamıştır.

1950'lerde televizyon, kitlesel iletişimde en etkili araçlardan biri haline gelmiş; 1960'lar ve 1970'lerde Hi-Fi müzik sistemleri ile ses teknolojisini tek kanaldan iki kanala taşıyarak önemli bir yenilik sunmuştur. 1980'lerde kişisel bilgisayarlar, oyun konsolları ve bilgisayar destekli animasyon ürünleri sinema sektöründe gerçekliğin yeniden üretimi için kullanılmaya başlanmıştır. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte ağ iletişimi, insan ile dünya arasındaki mesafeyi bir tuş süresi kadar kısaltmıştır. Günümüzde ise bulut teknolojileri, verilerin fiziksel cihazlarda (örneğin sabit disk, USB bellek) tutulması yerine sanal ortamda yani yazılım tabanlı sistemler veya bulut altyapıları üzerinden saklanması imkânı sayesinde bireylerin her anını kayıt altına almaktadır.

Bu kısa tarihsel özet, teknolojinin gelişim sürecinde kat edilen mesafenin en basit göstergesidir. Sanatçılar, radyo ve televizyon gibi geleneksel elektronik araçlarla duygulara dokunan ve teknoloji karşısında "nasıl?" sorusuna yanıt arayan bir yorumlama biçimi olarak kullanılmaktadır. Elektrik enerjisi makinenin gücünü sağlayan bir kaynak olarak çeşitli aygıtlar aracılığıyla her yere dağıtılmış durumdadır. Sanatçı ise bu gücün şiirsel anlamını keşfetmeye devam etmektedir. Sanatçının hayal dünyası, sınırları zorlayarak diğer bireyleri yeni icatlara ve buluşlara yönlendirmekte, bunu da sanat aracılığıyla gerçekleştirmektedir.

1. Makine

Makine, enerjiyi dönüştürerek iş yapan, en az bir hareketli parçası olan ve belirli bir işlevi yerine getirmek için tasarlanmış sistemdir (Paz, Ceccarelli, Otero ve Sanz, 2010: 1). İnsanlık tarihi boyunca birey, kendini keşfettiği ilk andan itibaren temel ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla bir düzen arayışına girmiştir. Bu arayış, gereksinimlerden hareketle çeşitli araç ve gereçlerin icadını beraberinde getirmiştir. Kullanılan ekipmanlar, ilerleyen dönemlerde daha etkin biçimde kullanılabilir ve insan ihtiyaçlarını daha kapsamlı şekilde karşılayabilmek amacıyla sürekli olarak geliştirilmiştir. Makine, insanın ihtiyaçlarını karşılamak için geliştirdiği araçların en ileri formu olarak hem üretim süreçlerini hem de sanatın tanımını dönüştürmüştür. Tarihsel süreçte araçtan makineye geçiş, insanın doğa ile kurduğu ilişkinin yeniden tanımlanmasına yol açmıştır. Sanat ve teknoloji arasındaki etkileşimin temelini oluşturmuştur.

MÖ 3. yüzyılda Antik Yunan döneminde, insan kas gücüne ihtiyaç duymaksızın çalışan su değirmeni, tarihteki ilk makinelerden biri olarak kabul edilmektedir. Su değirmeni, dönemin insanlarını derinden etkilemiştir. MÖ 2. yüzyılda yaşamış olan Yunan şair ve yazar Antipater, basit bir su çarkına ithafen bir şiir kaleme almıştır. Antipater, söz konusu makineyi çağının ötesinde bir buluş olarak değerlendirmiş ve dönemin koşulları içerisinde adeta bir mucize olarak nitelendirmiştir. Antipater, icatları şiirsel bir dille öven epigramlarıyla bilinir. Su değirmeni üzerine yazdığı bu şiir, insan kas gücüne ihtiyaç duymadan çalışan ilk makinelerden biri olan değirmenin dönemin insanları üzerindeki etkisini ve “Altın Çağ”a dönüş özlemini dile getirmektedir. Epigramlar kısa, yoğun ve genellikle bir nesne, icat ya da olay üzerine yazılmış şiirlerdir. Şair Antipater’in şu epigram şiiri yazdığı söylenir (Kiaulehn, 1972: 14).

“Elleriniz dinlensin değirmen çeviren kızlar!

Uyuyun Uzun uzun; sabahın horozu uykunuzda sizi rahatsız etmesin.

Ceres sizin didinmenizi bundan sonra Nempho'lara yükledi.

Dönen çarkların üzerine sıçraya sıçraya atılıyor onlar,

Çark parmaklarla bağlandığı ekseni,

O da ezen, öğüten dört taşı döndürüyor,

Şimdi artık eski Altın Çağın keyfini sürüyor;

Tarıncanın ürününü yorulmadan yiyoruz.”

Antik çağda su değirmenine yazılan şiir, yalnızca bir teknolojik yeniliğe duyulan hayranlığı değil, aynı zamanda insan ruhunu görsel ve estetik açıdan etkileyen bir ateşin yakılışını simgelemektedir. İnsanlık tarihindeki en önemli gelişmelerden biri olan ateş, Yunan mitolojisinde tanrılar tarafından insanlığa armağan edilen bir unsur olarak betimlenmektedir. Ancak burada söz konusu olan ateş, yalnızca fiziksel bir olgu değildir. İnsan zekâsını ve yaratıcılığını temsil eden metaforik bir zekâ ateşidir. Bu armağan, yeni fikirlerin fitilini ateşleyerek teknolojik ilerlemenin temelini oluşturmuştur. İhtiyaçlardan doğan araç ve gereçler, bu ateşin beşiğinde olgunlaşmış; demirin eritilmesi ve şekillendirilmesi, çamurun pişirilerek sağlamlaştırılması gibi teknolojinin ilkel örnekleri insanlığın gelişim sürecinde belirleyici rol oynamıştır. Her yeni buluş, bu ateşi daha da harlamış ve üretilen aletlerin işlevselliğini artırmaya yönelik bir çabanın ürünü olmuştur. Su çarkına ithaf edilen şiir, bu sürecin erken dönemdeki en önemli göstergelerinden biridir. Makineye övgü niteliği taşıyan bu şiir, insan zekâsının teknolojik yenilikle birleşerek sanatsal bir estetik formda sunulmasının örneğini teşkil etmektedir. Prometheus'un insanlığa armağan ettiği ateş, yalnızca fiziksel bir enerji kaynağı değildir. Aynı zamanda zekâ, yaratıcılık ve gelişim ateşi olarak yorumlanabilir.

MÖ 3. yüzyıldan MS 13. yüzyıla kadar geçen süreçte zaman ve teknoloji kültürü önemli bir gelişim göstermiştir. Ancak bu değişimlere rağmen makinelerin temel işlevi olan insana hizmet etme özelliği sabit kalmıştır. İşlevselliğin yanı sıra estetik değerlerin de bu gelişime dâhil edilmesi, teknolojik

ürünlerin yalnızca mekanik parçalardan ibaret görülmediğini, aynı zamanda görsel açıdan da insanlara hitap eden bir anlayışın hâkim olduğunu göstermektedir.13. yüzyılda Artuklu döneminde yaşamış olan fizikçi ve matematikçi mucit Cizreli El Cezeri, makinelerin işlevselliğini estetik unsurlarla zenginleştiren öncü bir isim olarak öne çıkmaktadır. El Cezeri, hazırladığı çizimlerde ve taslaklarda makine estetiğini de düşünerek renk ve malzeme kullanımına ilişkin araştırmalar yapmış, kâğıt hamuru gibi malzemelerle hem kolay şekillendirme hem de tasarladığı ürünlerin ağırlığını azaltma konusunda örnekler sunmuştur (Görsel 1). Bu çalışmalarını mekanik hareketlerin mühendislikteki kullanımını açıklayan Kitab'ül Hiyele adlı eserinde sistematik bir biçimde ortaya koymuştur (Çalışkan, 2019: 13).



Görsel 1. *El Cezeri 13.yy fil saat çizimi.*

Kaynak: <http://www.tarihhaber.net/el-cezerinin-saati-islam-tarihinde-saatler-ii/>

Erişim tarihi: 03.11.2025

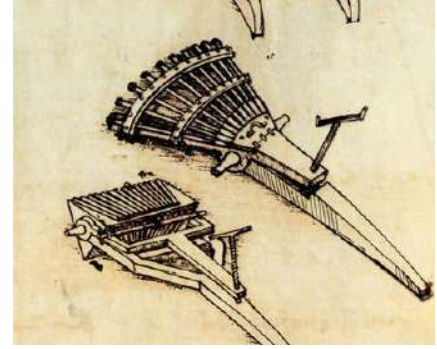
El Cezeri, çağının ilk robot sistemlerini tasarlamış ve bu yönüyle sibernetik alanında çığır açacak yöntemler geliştirmiştir. Her ne kadar döneminde bu alanın adı tam olarak bilinmese de sibernetiğin ilk örnekleri onun yaptığı işlerde somut biçimde kendini göstermektedir. Dolayısıyla El Cezeri'nin çalışmaları yalnızca teknik bir yenilik değil, aynı zamanda estetik ve kültürel bir yaklaşımın da ürünü olarak değerlendirilmektedir.

Makinelerin insanlık için kullanımı barışçıl amaçlara hizmet edebildiği gibi, savaş teknolojilerinde de işlev görmüştür (Black, 2013: 4). 15. yüzyıl teknolojileri, hem tiyatro sahnelerinde kullanılan mekanik düzeneklerin hem de savaş makinelerinin üretildiği bir dönemi temsil etmektedir. Bu durum, bir şehrin fethedilmesi ve kitlesel dağıtma işlevi ile aynı zamanda bir şehirdeki insanları bir araya getirme, yani kitlesel toplanma işlevi arasındaki zıtlığı ortaya koymaktadır. Makine, özünde düşman değildir; düşmanlık, onu üreten ve yönlendiren insanın politik iradesinden kaynaklanmaktadır (Winner, 1978: 3). Makinelerin işlevi, insanın belirlediği amaç doğrultusunda şekillenmektedir. Masum bir su çarkı, insanın yönlendirmesiyle ateş saçan bir ejderhaya dönüşebilmektedir. Antik Yunan tiyatrosunda “mekhane” olarak adlandırılan sahne düzenekleri, dramatik anlatının görsel ve işitsel etkisini artırmak amacıyla geliştirilmiştir. Bu mekanizmalar, tanrıların gökyüzünden inişini, kahramanların yükselişini ya da beklenmedik sahne geçişlerini mümkün kılarak seyircide güçlü bir dramatik etki yaratmıştır. En dikkat çekici örnek, literatürde “deus ex machina” olarak bilinen vinçtir. Söz konusu düzenek, tanrı figürlerinin sahneye gökten indirilmesini sağlayarak, dramatik çatışmaların çözümünde ilahi müdahalenin görsel bir temsildir. Böylece, tragedya metinlerinde sıklıkla karşılaşılan tanrısal müdahale sahneleri, seyirciye somut bir biçimde aktarılmıştır. Antik Yunan teknolojisi olan bu sistem Rönesans döneminde de kullanılmıştır. Hiç şüphesiz en dikkat çekici isimlerden biri çok yönlü İtalyan sanatçı Leonardo da Vinci'dir. Da Vinci hem sanat hem de mühendislik alanında geliştirdiği çizimler ve tasarımlar ile makinelerin işlevselliğini estetik bir bakış açısıyla birleştirmiş, savaş teknolojilerinden sahne düzeneklerine kadar geniş bir yelpazede yenilikçi çözümler üretmiştir (Moon, 2007: 146).

Leonardo'nun hem savaş makineleri hem de tiyatro makineleri mevcuttur. Tiyatro oyunun konusuna göre sahneyi tasarlayan da Vinci, izleyenleri hayrete düşüren adeta oyunun içinde hissettiren bir mekanik sistem geliştirmiştir (Görsel 2). Salt makine olarak tiyatro sahnesi oyuncularla birleşerek bir bütün halinde seyirciye sunulmaktadır. Leonardo'nun savaş makineleri, icatları arasında kitlesel saldırılar için geliştirilmiş bir kurguya sahiptir. Savaş meydanlarında kendini gösteren bu makineler zamanla gelişerek kıtalar arası tehdit unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır (Görsel 2).



Görsel 2. *Leonardo da Vinci'nin sahne tasarımı*
(Yeniden üretim) 15.yy



Görsel 3. *Leonardo da Vinci'nin silah tasarımı*

Kaynak:

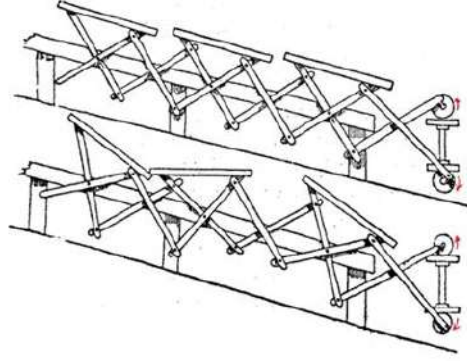
<http://www.estherlederberg.com/EImages/Extracurricular/Renaissance+Baroque/Perspective%20Theatres/Stage%20Machinery%20Leonardo%20da%20Vinci.html> Erişim tarihi: 10.12.2025

Bir başka mucit, mühendis ve matematikçi İtalyan- İspanyol Juanelo Turriano, tasarladığı su taşıma sistemiyle performans sanatı adına yeni bakış açısı getirecektir. 1569'da "Tajo nehri" nin sularını yatağından doksan metre yukarıya Alkazar'a ve Toledo demirhanelerine kadar götürmektedir. Juanelo'nun su makinesinin işleyiş temposu o kadar hoştu ki, İspanyol bale ustaları bunu yeni bir dans için örnek almışlardır. 1645'te Madrid'de "El mago" adında bir bale yapılmıştır. İspanyolcada büyücü anlamına gelen El mago, pek çok sahnede sergilenmiştir. Dans edenler kollarını aynı bu su tesisatı aksanı gibi kaldırıp indiriyorlar ve şu şarkıyı söylemekteydiler (Kiaulehn, 1971: 92).

Su kuvvetle gelir
Su çarkını döndürür,
Makineyi işletmek için;
Kaşıklarından ve kovalarından
Biri yükseldiği zaman
Öteki aşağı iner.
Ve böylece en alttaki noktadan
En üstteki yere kadar gider.
Birtakımı alır,
Ötekilerinin döktüklerini
Ta su çıkıncaya kadar,
Yüksek Alkazar'a

Juanelo Turriano'nun geliştirdiği mekanik düzenek, işlevsel olarak su taşımaya yönelik bir mühendislik ürünü olmasına rağmen, estetik açıdan performans sanatına ilham vermiştir. Söz konusu düzeneğin asıl sahiplenicileri su tesisatçıları değil, bale sanatçıları olmuştur (Kiaulehn, 1971: 91). Turriano'nun su

makinesinin ritmik işleyişi, dans hareketlerine uyarlanarak sahne sanatlarında yeni bir ifade biçimi yaratmıştır (Görsel 4).



Görsel 4. Toledo su tesisatı manivelalarının teknik çizimi.

Kaynak: Kiaulehn,1971: 92

Makineleşmenin asıl atılımı, 18. yüzyılda gerçekleşen Sanayi Devrimi ile başlamıştır. Bu döneme kadar su, rüzgâr ve hayvan gücüyle çalıştırılan mekanik düzenekler, fizik, kimya ve mühendislik alanlarındaki gelişmeler sayesinde kendi gücünü üreten sistemlere dönüşmüştür. Bu yeni gücün kaynağı buhar enerjisidir. İngiliz mucit Thomas Newcomen 1712 yılında ilk atmosferik buhar makinesini yapmış ve madenlerde su pompalamak için kullanılmıştır. İngiliz mucit James Watt ise 1760'lı yıllarda geliştirdiği Newcomen'nin buhar makinesi insanlık tarihinde yeni bir dönemin başlangıcı olmuştur (Carnegie, 2007: 57). Doğanın sunduğu güç, insan tarafından işlenerek makineye aktarılmıştır. Böylece insan, doğa enerjisini kontrol ederek üretim süreçlerini yönlendirme imkânı bulmuştur. Fizik kanunlarıyla beslenen yeni zekâ, makinelerin yeniden tasarlanmasına ve üretim süreçlerinde daha etkin kullanılmasına yol açmıştır. Dokuma tezgâhı, insan elinden çıkıp makine gücüne devredilmiş; böylece on kişinin yapabileceği işi tek bir makine gerçekleştirebilir hale gelmiştir. Sanayi Devrimi'nin en önemli sonuçlarından biri de hızlı üretimin hızlı tüketimi tetikleme olmuştur. Ürünlerin ucuzlaması ve maliyetlerin düşmesi, insanın makine aracılığıyla kolaylığa alışmasına neden olmuştur. Bununla birlikte kömür ve petrol gibi fosil yakıtların kullanımının artması, hammadde gereksinimlerini ve kaynak yönetimi sorunlarını beraberinde getirmiştir.

Şehirleşme ve modern yaşamın cazibesi, insanı makinelerle daha sıkı bir bağ kurmaya yöneltmiştir. Tarım topraklarının terk edilmesi ve sanayi alanlarının çoğalması, insan ile makine arasındaki bağı güçlendirmiştir. Bu bağ, mecazi olarak “titanyum zincirlerle” tanımlanabilecek kadar sağlam bir ilişkiye dönüşmüş; insan, üretim süreçlerinde makinenin hem kullanıcısı hem de bağımlısı haline gelmiştir.

Şehirleşme süreci, insanın doğal çevreyle olan bağını zayıflatmış ve bireyi yapay yaşam alanlarına yönlendirmiştir. Bu dönüşüm, teknolojinin insan ihtiyaçlarına göre şekillenmesine yol açarken hava kirliliği, içme suyu yetersizlikleri ve konut sorunları gibi çevresel ve toplumsal problemler birey üzerinde baskı oluşturmuş, dolayısıyla yeni çözüm arayışlarını tetiklemiştir. 1879 yılında Amerikalı mucit Thomas Alva Edison, daha önce farklı araştırmacılar tarafından geliştirilen elektrikli ışık denemelerini geliştirmiş ve akkor flamanlı ampülü uzun süre yanabilen, ekonomik ve seri üretime uygun bir biçimde tasarlamıştır (Israel, 1998: 167). Böylece elektrik ışığı, gaz lambalarının yerini almaya başlamış ve modern yaşamın gündelik pratiklerine hızla entegre olmuştur. Edison'un çalışması, ampulün icadı değil; mevcut teknolojiyi yaygın kullanım için uygun hale getirme süreci olarak değerlendirilir. Elektriğin yaygınlaşması, daha önce icat edilmiş makinelerin yeniden tasarlanmasını ve elektrik gücüyle uyumlu hale getirilmesini beraberinde getirmiştir. Elektrik pili, lamba, dinamo, anot-katot, amper ve volt gibi kavramlarla tanışan toplum, kısa sürede elektrik enerjisini benimsemiş; düşük maliyet ve kolay erişim sayesinde elektrik her haneye girmiş ve kömür enerjisinin yerini kısmen almıştır. Rönesans'ın mekanik dişlilerinden, sanayi devriminin buhar türbinlerine sıkışan insanlık, elektrik sayesinde yeni bir soluk kazanmıştır. Elektriğin keşfi, ilerleyen süreçte sanat alanında da dönüşümlere yol açmış; özellikle kinetik sanatın ışık ve ses ile bütünleşmesine imkân tanımıştır.

2. Sanat

Antik Yunan'da sanatın kendisi bir "tekhne" biçimi olarak tanımlanmıştır. Latince karşılığı Ars olan bu kavram, Aristoteles'in çevirilerinde sanat veya teknik beceri anlamına gelmekte ve yaratma süreciyle doğrudan ilişkilendirilmektedir. Aristoteles'e göre ruhun hakikate ulaşmasının beş yolu vardır: tekhne, ilmi bilgi, basiret, bilgelik ve akıl (Aydoğan, 2017: 59). Sanat, ars yani tekhne, doğrudan bir teknoloji kazanımı olarak değerlendirilmektedir. Sanat, her dönemde olduğu gibi teknolojik gelişmelerle paralel bir biçimde ilerlemiştir. Sanatçılar, çağın getirdiği yenilikleri eserlerine uyarlama çabası içerisinde pratiklik ve teknoloji kullanımına yönelik yeni arayışlara yönelmişlerdir. Boya malzemelerinin taşınabilir sistemlere aktarılması ve tüp boya formunun yaygınlaşması, sanatçılara hareket özgürlüğü sağlamış; atölye dışına çıkarak farklı mekânlarda çalışma olanağı sunmuştur. 1920 yılında Fransız sanatçı Marcel Duchamp'ın cam plakaları elektrik motoru ile birleştirerek oluşturduğu kinetik heykel, elektriğin sanatsal üretime yansımalarının erken örneklerinden biri olmuştur. "Dönen Cam Plakalar" adlı bu çalışma, optik oyunları hareket aracılığıyla görünür kılmış ve elektriğin kinetik sanatın gelişimindeki rolünü ortaya koymuştur (Görsel 5).



Resim 5. *Marcel Duchamp, Dönen Cam Plakalar, 1920*

Kaynak: <https://www.wikiart.org/en/marcel-duchamp/rotary-glass-plates-precision-optics-1920>
Erişim tarihi: 10.01.2026

Teknoloji ile sanat arasındaki ilişki, sanatçılar için önemli bir ilham kaynağı olmuştur. Sanat tarihinde öne çıkan birçok akım, teknolojiden ve makinelerin dünyasından etkilenecek biçimlenmiştir. Fütürizmden Konstrüktivizme, Kübizmden Pop Art'a kadar pek çok sanat hareketi, teknolojinin toplumsal yaşamda güçlü bir şekilde hissedilmeye başladığı dönemde ortaya çıkmış ve sanatı dönüştürücü bir etki yaratmıştır (Foster, 1996: 218). Sanat ve teknoloji, aynı kökten beslenen iki alan olarak insan zekâsı tarafından yönlendirilmiş, makineleşmenin sunduğu olanaklarla gelişmiş ve bu birliktelikten sanat eserleri doğmuştur. Günümüzde sanat, teknoloji ve insan zekâsı birbirini tamamlayan üç temel unsur olarak değerlendirilmektedir. Bu üçlü yapı içerisinde teknoloji hem sanatın üretim süreçlerinde hem de estetik anlayışında belirleyici bir rol üstlenmektedir.

Elektriğin üretimi ve gelişiminden sonraki önemli aşama, transistörün icadı olmuştur. Transistör, 1947 yılında Bell Araştırma Laboratuvarları'nda William Shockley'in başkanlığında John Bardeen ve Walter Brattain'den oluşan ekip tarafından geliştirilmiştir (Basalla, 2008: 57). Bu buluş, elektronik sistemlerin dönüşümünde kritik bir dönüm noktası olarak değerlendirilmekte; devasa boyutlardaki makinelerin giderek küçülmesini, hızlanmasını ve taşınabilir hale gelmesini sağlamıştır. Bu sürecin öncesinde, 1945 yılında Amerikan ordusu için geliştirilen ENIAC isimli bilgisayar, yaklaşık 30 ton ağırlığında olup top atışlarının hesaplanmasında kullanılmıştır (Mac Cartney, 1999: 44). Yeni teknolojilerin ilk örneklerinin çoğunlukla savaş alanlarında denenmesi dikkat çekicidir. Nitekim ABS fren sistemleri, emniyet kemeri ve tank paletleri gibi pek çok teknolojik yenilik, öncelikle askeri kullanımda ortaya çıkmış; daha sonra sivil yaşama uyarlanmıştır.

Elektronik sistemlerin küçülmesi, bilgisayar teknolojisinin evriminde belirleyici bir rol oynamıştır. ENIAC gibi devasa boyutlardaki bilgisayarlardan, uzay mekiği için tasarlanan dizüstü bilgisayarlara kadar uzanan süreç, teknolojinin hem fonksiyonel hem de portatif bir gelişim çizgisi izlediğini göstermektedir. Bu gelişim, modern toplumlarda bilgi işlem kapasitesinin artması ve teknolojinin gündelik yaşama entegrasyonu açısından temel bir aşama olarak değerlendirilebilir. Sanat alanında elektronik medyanın kullanımının yaygınlaşması, bilgisayar sistemlerinin gelişimiyle doğrudan paralellik göstermektedir. Sibernetik düşüncenin ilk örnekleri yaklaşık olarak 13. yüzyılda El Cezeri gibi bilim insanlarının icatlarıyla çeşitli mekanik düzeneklerde görülmekle birlikte, sayısal kodlama ve yapay zekâ uygulamaları bilgisayar teknolojisinin ilerlemesiyle mümkün olmuştur.

Sibernetik kavramı, 1948 yılında Norbert Wiener tarafından sistematik biçimde ortaya konmuştur. İngilizce “governor” (yöneten) sözcüğü, kökenini Yunanca “kubernetes” (gemi kaptanı) teriminden almaktadır (Wiener, 1982: 28). Wiener, modern sibernetiğin kurucusudur ve bu alanı canlı ve cansız tüm karmaşık sistemlerin denetlenmesi ve yönetilmesini inceleyen bir bilim dalı olarak tanımlamaktadır. Sibernetik, düzenli sistemlerin işleyişini, bu sistemlerin yapısal özelliklerini, sınırlarını ve işlevsel imkânlarını araştıran disiplinler arası bir yaklaşımı içermektedir. Sibernetik yalnızca mühendislik ve bilgisayar bilimleri için değil, aynı zamanda sanat, iletişim ve sosyal bilimler açısından da dönüştürücü bir etki yaratmıştır. Sanat alanında elektronik medyanın kullanımının yaygınlaşması, bilgisayar sistemlerinin gelişimiyle doğrudan paralellik göstermektedir. Sibernetik, sanat bağlamında makinelerin çevresel koşullara verdikleri tepkilerin incelenmesi ve bu tepkilerin estetik bir üretim sürecine dönüştürülmesi olarak değerlendirilmiştir. Örneğin ışık, ses veya ısı gibi dış etkenler, makinenin yönelimini ve işlevini belirleyen unsurlar olarak kullanılmıştır. Yapay zekâ ise bu sistemlerin çevresel uyarılara karşı çözüm üretmesini, olası sorunları gidermesini ve kodlanmış algoritmalar aracılığıyla yeni davranış biçimleri geliştirmesini mümkün kılmıştır. Böylece sanat, yalnızca dışsal etkilere tepki veren mekanik düzeneklerden, kendi iç işleyişini düzenleyebilen ve alternatif çözümler üretebilen sistemlere doğru evrilmiştir.

1956 yılında Fransız sanatçı Nicolas Schöffer'in gerçekleştirdiği çalışmalar, sibernetik sanatın öncü örnekleri arasında yer almaktadır (Hosale, 2018: xi). Schöffer, dokunuş, hava akımı veya izleyicinin nefesi gibi etkenlerle hareket eden kinetik eserler üretmiş; bu eserlerde çevresel değişkenlere duyarlı mekanizmalar kullanmıştır. Sanatçının CYSP 1 adlı çalışması, sibernetik sanatın erken örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir (Görsel 6). Basit bir kaide üzerine yerleştirilen robotik heykel, çevresindeki ışık, ses ve ısı gibi uyarılara tepki vererek hareket etmekte; böylece sanat ile teknoloji arasındaki etkileşimin somut bir örneğini ortaya koymaktadır. Sanatçılar, tarih boyunca teknolojiyi dönemin imkânları doğrultusunda kullanmışlardır. Mağara resimlerinde kullanılan araç ve gereçler, dönemin teknolojik seviyesini yansıtırken; bilgisayar çağında da aynı yaklaşım sürmektedir. Çağın sunduğu teknolojik ürünler, sanat üretiminin temel araçları haline gelmiştir.



Görsel 6. *Nicolas Schöffer, CYSP 1, karışık malzeme, elektronik parçalar, 1956*

Kaynak: <https://www.usinenouvelle.com/editorial/muses-industrielles-artistes-robots-jouer-avec-la-technologie-pour-faire-de-l-art.N678814> Erişim tarihi: 12.03.2025

Bilgisayar destekli tasarım (CAD) anlayışı, sanatın teknolojiyle kesiştiği önemli basamaklardan biridir. Bu anlayış, Hızlı Prototipleme (HP) kavramını ortaya çıkarmış ve sanatçılara zaman ve mekân sınırlaması olmaksızın eserlerini sanal ortamda tasarlama olanağı sunmuştur. HP sistemleri, farklı dijital ortamlarda çalışabilmekte; akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarlar dahi sanatçının üretim atölyesi işlevi görebilmektedir.

Sanatçılar, kodlar ve algoritmalar aracılığıyla üretim süreçlerini yönlendirmekte; düşünce gücüyle teknolojik sınırlılıkları aşmaktadır. Sanatçılar, birer mühendis gibi düşünerek eserlerini üretmeye başlamıştır. Zekâ, makineye ne yapması gerektiğini ve nasıl davranması gerektiğini aktaran bir unsur haline gelmiştir. Geleneksel malzemeler olan çamur, ahşap ve metalin yanı sıra, sanatçılar artık 1'ler ve 0'lerden oluşan dijital dünyada üretim gerçekleştirmektedir.

Tarihsel olarak Juanelo Turriano'nun mekanik düzeneklerine duyulan hayranlık, sanatçıların mühendislik teknolojilerine ilgisinin erken örneklerinden biridir. Günümüzde ise bu ilgi, dijital medya araçlarıyla somutlaşmaktadır. İngiliz ressam David Hockney, çalışmalarını elektronik tablet, Cep telefonu ve bilgisayar gibi dijital ortamlarda üretmektedir. Fotokopi, faks ve inkjet baskı makineleri gibi yeni medya teknolojilerini kullanarak eserlerini sunmaktadır (Görsel 7).



Görsel 7. *David Hockney, Bilgisayar Çizimi, Kâğıt Üzeri Mürekkep Baskı Yazıcı Çıktısı, 2008*

Kaynak: <http://www.hockney.com/works/digital/computer-drawings> Erişim Tarihi: 25.12.2025

Hockney'in dijital araçları tercih etmesinin temel nedeni, üretim sürecinin hızlanması ve boya ya da geleneksel araç-gereçlere ihtiyaç duymamasıdır (Hockney, 2008: 9). Sanatçı için hız, yaratım sürecinde belirleyici bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

Teknolojinin sanat ile kurduğu bağ, zamanla makinenin sanat üretip üretemeyeceği sorusunu gündeme getirmiştir. 2018 yılında Christie's müzayede evinde yapay zekâ tarafından üretilen bir tablo satışa sunulmuş ve 432.500 Amerikan dolarına alıcı bulmuştur (Görsel 8). Açık artırmayla satılan ilk yapay zekâ ürünü olan bu tablo, sanat dünyasında tartışmalara yol açmış; ancak sanatçıların geleceğe dair kaygılarını derinleştirmekten ziyade, yeni bir sorgulama alanı açmıştır. “Bir makine sanat yapabilir mi?” ve “Bir makine sanatçının yerini alabilir mi?” soruları, günümüzde hâlâ yanıtlanmayı beklemektedir. Söz konusu yapay zekâ tablosu, 14. ve 20. yüzyıllar arasında üretilmiş yaklaşık 15 bin portrenin tarandığı bir veri kütüphanesinden elde edilmiştir. Bu durum, yapay zekâ üretiminin belirli bir veri seti ve sınırlı eşleşmelerle kısıtlı olduğunu göstermektedir.



Görsel 8. *Edmond de Belamy*, T.Ü.Y.B, 70cm x 70cm, 2018

Kaynak: <https://qz.com/quartzzy/1437876/ai-generated-portrait-of-edmond-de-belamy-sold-for-432500/>
Erişim tarihi: 18.10.2025

Buna karşın insan düşüncesi ve hayal gücü sınırsızdır; insan zihni kendisine sınır koyma imkânına sahip değildir. Dolayısıyla makine ile insan arasındaki temel fark, üretim kapasitesinin sınırlarıyla ilgilidir. Yaratıcı kendisine yüklenen verilerle sınırlı kalırken; insan zihni, bu sınırların ötesine geçerek özgün ve yaratıcı üretimler gerçekleştirebilmektedir. Kodlu sistemler, sanat pratiğinde ilk bakışta karmaşık görünmekle birlikte, sanatçıyı hızlı düşünmeye ve zaman tasarrufu sağlamaya yönlendirmektedir. HP anlayışı, sanatçının üretim sürecini güçlendirmekte; malzeme kullanımında kolaylık sağlamakta ve eserin gerçek dünyaya aktarılmadan önce sanal ortamda konum, biçim ve düzen açısından izlenmesine olanak tanımaktadır. Üç boyutlu tarayıcılar ve yazıcılar, sanatçıların üretim süreçlerinde önemli teknolojik yardımcılar haline gelmiştir. Bu araçlar, üretim mantığını somutlaştırmada geleneksel yöntemlere kıyasla daha pratik çözümler sunmaktadır. Üç boyutlu yazıcılar, sanat üretiminde filamentleri eriterek biçimlendirme sürecini kolaylaştırmakta ve sanatçının iş yükünü hafifletmektedir. HP sürecinden sergileme aşamasına kadar geçen zaman diliminde sanatçı, diğer çalışmalarına odaklanma fırsatı bulmaktadır. Dijital ekranlar aracılığıyla tasarımın farklı aşamalarını gözlemleyebilmek, sanatçının hangi malzemeyi nerede ve nasıl kullanacağını hızlıca çözmesine imkân tanımaktadır. Sonuç olarak, yeniçağın sanatçıları, yeni medya teknolojilerini üretim süreçlerine entegre ederek sanat ile teknolojiyi eş zamanlı ve uyumlu bir biçimde yürütmektedirler. Bu birliktelik, çağdaş sanatın hem üretim yöntemlerini hem de estetik anlayışını dönüştüren temel bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Alman filozof Walter Benjamin'in 1935'te kaleme aldığı *Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Yapıtı* adlı metninde belirttiği gibi bir sanat eserinin günün koşulları ve teknik olanaklarıyla yeniden üretilebilmesi, dönemin şartlarına göre değişim göstermektedir. Walter Benjamin'in fotoğraf makinesinin sanat yapıtı üzerindeki etkisini tartışırken kullandığı "mekanik yeniden üretim" kavramı, günümüzün üç boyutlu yazıcı teknolojileriyle karşılaştırılabilir. O dönemde fotoğraf makinesi, sanat eserinin tekil ve özgün varlığını çoğaltarak "aurasını" zayıflatmıştır. Bugün ise üç boyutlu yazıcılar, müzede sergilenen Nefertiti heykelinin ev ortamında birebir kopyasının üretilmesine imkân tanımaktadır. Fotoğraf makinesiyle ilk karşılaşıldığında, onun yalnızca "anı yakalama" işlevi olduğu düşünülmüştür. Ancak fotoğraf, anı kaydetmenin ötesinde, bir görüntünün çoğaltılabilirliğini ve farklı bağlamlarda yeniden üretilebileceğini göstermiştir. Gerçeklik algısı ise bu noktada ayrı bir tartışma alanı açmaktadır. Bir manzara fotoğrafı artık yalnızca belirli bir bölgenin anlık görüntüsü değil; aynı zamanda dünyanın farklı yerlerinde o mekânın temsili olarak algılanan bir görsel haline gelmiştir. Fotoğraf makinesinin icadı, başlangıçta sanatçılar tarafından kuşku ile karşılanmış; resim sanatının işlevini yitireceği endişesi doğmuştur. Zamanla bu endişe, makineye karşı bir direnç biçiminde ortaya çıkmış; sanatçılar daha gerçekçi resimler üretebilmekle düşüncesiyle hiperrealizm akımını geliştirmişlerdir. Böylece sanat ile makine arasında bir rekabet ortamı doğmuş, her iki alan da gerçekliği temsil etme konusunda birbirine meydan okur hale gelmiştir (Freund, 1980: 35).

Teknoloji, tarihsel süreç içerisinde su gücüyle çalışan değirmenlerden buharlı makinelere, elektrik motorlarından sayısal devrelere, robotlardan yapay zekâya doğru evrilmiştir. Günümüzde yapay zekâ

teknolojisi, sanatın gelecekteki yönelimlerini belirleyen temel faktörlerden biri olarak değerlendirilmektedir. Sanatçılar, teknolojinin sunduğu ürünleri kullanarak üretim gerçekleştirilmekte; fotokopi makineleri, bilgisayarlar ve benzeri araçlar sanatın yeni ifade biçimlerine aracılık etmektedir. 1950'li yıllarda pek çok sanatçı ve tasarımcı, mekanik araçlar ve analog bilgisayarlarla deneysel çalışmalar yürütmüştür. Elektronik sanatın erken örneklerinden biri, Amerikalı sanatçı Ben Laposky tarafından ortaya konmuştur. Laposky'nin Oscillon 40 adlı çalışması, elektronik sanatın öncü üretimleri arasında yer almaktadır (Görsel 9). Sanatçı, bir osiloskop aracılığıyla elektrik sinyallerini ekranda görselleştirmiş ve uzun pozlama tekniğiyle bu görüntüleri fotoğraflamıştır. Böylece elektronik sinyallerin estetik bir forma dönüştürülmesi, sanat tarihinde yeni bir dönemin başlangıcı olarak kabul edilmiştir. Sanatçının bu üretimleri, bilgisayar sanatının öncüsü olarak kabul edilmektedir. İlerleyen dönemlerde ise Oscillon 520 adlı çalışmasında renk filtreleri kullanarak eserlerini çeşitlendirmiş ve görsel açıdan zenginleştirmiştir (Görsel 10).



Görsel 9. *Ben Laposky, Oscillon 40, Fotoğraf, 28x36 cm 1952*

Kaynak: <https://history.siggraph.org/artwork/ben-f-laposky-oscillon-40/> Erişim tarihi: 12.01.2026



Görsel 10. *Ben Laposky, Oscillon 520, Fotoğraf, 25.5 × 20.4 cm 1960*

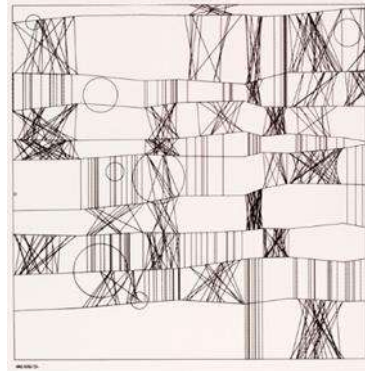
Kaynak: <http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/534> Erişim tarihi: 11.01.2026

Gündelik yaşamda kullanılan teknolojik araçlar, sanatçının üretim sürecinde birer malzeme olarak değerlendirilebilmektedir. 1960'lı yıllarda modern toplumun ve popüler kültürün bir yansıması olarak öne çıkan kitle iletişim teknolojileri, aynı zamanda bireyi pasifleştiren ve bağımlı kılan araçlar olarak da eleştirilmiştir. Televizyon, sanatçılar tarafından yalnızca bir iletişim aracı değil, aynı zamanda sanatsal üretimin bir parçası olarak kullanılmıştır.

Özellikle katot ışınlu tüplü televizyonlar (CRT), video sanatının ortaya çıkışında belirleyici bir rol oynamıştır. Video art akımı, televizyonun teknik özelliklerini ve görsel dilini dönüştürerek sanatın yeni ifade biçimlerine kapı aralamış; böylece teknoloji, sanatın hem konusu hem de üretim aracı haline

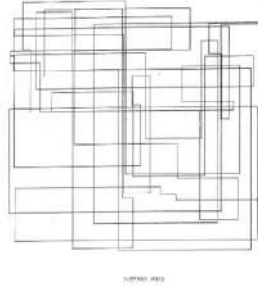
gelmiştir. 1950'lerin sonu ve 1960'ların başında ortaya çıkan Fluxus hareketi, Latince “akmak, değişmek” anlamına gelen sözcükten türetilmiş olup, deneysel kompozisyonlarla kendini göstermiştir. Bu deneysel çalışmalar, farklı yeni medya türlerinin birlikte kullanılmasına olanak sağlamış; bilgisayar teknolojisi de bu sürecin en önemli bileşenlerinden biri olmuştur.

1960'larda bilgisayar sistemleri sanatçılar için oldukça sınırlı bir kullanım alanına sahipti. Hem yüksek maliyetleri hem de teknik kısıtlılıkları nedeniyle bilgisayar, sanat pratiği açısından dar bir zeminde değerlendirilebilmekteydi. Bilgisayar sanatında salt estetik amaçlarla makinenin kullanımı ve sanatsal sürece katılımı, bir sanat eserinin üretiminde kişisel yaratıcılığın rolü ile nesnel değerlendirme ilkeleri bakımından çeşitli tartışmaları gündeme getirmiştir. Her bilgisayar aracılığıyla üretilen eserin “bilgisayar sanatı” olarak kabul edilemeyeceği görüşü öne çıkmıştır. Bilgisayar sanatının sınırları üzerine tartışmalar, Alman filozof ve matematikçi Max Bense tarafından dile getirilmiştir. Estetik değerlerin en önemli savunucularından biri olan Bense, yazılım ve kod sistemlerinin bilgisayar sanatında ilerleyen dönemlerde belirleyici bir ilke olarak kullanılabilceğini savunmuş; “Ölçü = Düzen” düşüncesini ortaya koymuştur. Ona göre ölçü, değerler düzeni ve karmaşıklığın nasıl sağlanacağına ilişkin bir değerlendirme sürecine bağlıdır (Shanken, 2012: 205). Bilgisayarla üretilmiş eserlerde sanatsal niteliğin tanınıp tanınmaması, Bense'ye göre gerekli bir tartışma değildir. Sibernetik açıdan sanat biliminin bir model aracılığıyla uygulanması mümkündür; bu durumda bilgisayarla üretilmiş şekiller, simüle edilmiş sanat nesnelere olarak değerlendirilmektedir. Max Bense, 1958–1960 ve 1966–1967 yılları arasında Hamburg Görsel Sanatlar Okulu'nda profesörlük yapmıştır. Öğrencileri arasında A. Michael Noll ve Frieder Nake gibi isimler yer almakta olup, bu sanatçılar programlama üzerine denemeler gerçekleştirmişlerdir. Frieder Nake, çalışmalarında Paul Klee ve Hans Hartung'un eserlerini simüle etmiştir (Görsel 11). Noll'un Piet Mondrian'ın resimleri üzerine yaptığı deney ise diğer çalışmalarına kıyasla daha dikkat çekici bulunmuştur (Görsel 12). 1960'lardan 70'lere geçerken dijital medyanın hâkimiyeti artarak ilerlemektedir.



Görsel 11. *Frieder Nake: 13/9/65 Nr. 2, 1965*

Kaynak: https://www.researchgate.net/figure/Frieder-Nake-tarafından-Paul-Kleeye-ovgue-Frieder-Nake-Hommage-a-Paul-Klee-Source_fig3_328672925 Erişim tarihi: 02.01.2026



Görsel 12, *A. Michael Noll, A. Michael: Şekil 4, Foto-baskı, 1962*

Kaynak: <http://noll.uscannenberg.org/Art%20Papers/BTL%201962%20Memo.pdf>

Video çalışmaları yaygınlaşarak sanatın farklı bir dalı haline gelmiştir. Görüntü kayıt cihazları zamanı kaydederek adeta bir zaman makinesi gibi geçmişle bağ kurmamıza, gelecekte kurgu da olsa bahsetmeye başlamıştır. Uzay çalışmaları, hızlı ve uzağa seyahat sanatının belirleyicisi olmuştur. Dünya sınırları genişleyerek küreselleşme denilen dünya şehri kavramının ilk adımları atılmaya başlanmıştır. Bunun yanında nükleer tehditler, soğuk savaş, ekonomik buhranlar, makineleşmenin getirdiği güç gösterileri de yadsınamamıştır. Böyle bir zıt ortamda sanatçılar da bu çelişkileri yansıtmaya kaçınılmaz olmuştur. Aslında makineyle makineyi eleştirmek ve toplumun bulunduğu ruh halini yine kendi duygu gücüyle eleştirmek sanatçının düşüncesidir. Güney Koreli sanatçı Nam June Paik, video sanatının öncüleridir. 1960'lar ve sonrasında televizyonun toplum üzerindeki hâkimiyetini gören sanatçı televizyon ekranını bir elektronik tuval haline getirmiş, günlük hayatın içinde yerleşik bulunan eşya ve araçlara farklı biçimde bakılmasını sağlayarak üretildiği amacı sorgulamıştır. Paik, 20. yy'da otomobilin egemen olduğunu fakat 21.yy'ın ise televizyonun bu durumu ortadan kaldıracağını savunmuştur (Görsel 13). Sanatçı, tüketim, açgözlülük, makam hırsı gibi toplumsal olaylara değinmiştir. 1960'lardan 70'lere geçerken dijital medyanın hâkimiyeti artarak ilerlemekteydi. Video çalışmaları yaygınlaşarak sanatın farklı bir dalı haline gelmiştir.



Görsel 13. *Nam June Paik, Beuys Voice, iki kanal video oynatıcı, lazer diskler, antika televizyon sehpası (265 x 188 x 95 cm) 1990*

Kaynak: <https://www.jamescohan.com/exhibitions/nam-june-paik3> Erişim tarihi: 12.12.2025

Görüntü kayıt cihazları zamanı kaydederek adeta bir zaman makinesi gibi geçmişle bağ kurmamıza, gelecekte kurgu da olsa bahsetmeye başlamıştır. Uzay çalışmaları, hızlı ve uzağa seyahat sanatının belirleyicisi olmuştur.

Dünya sınırları genişleyerek küreselleşme denilen dünya şehri kavramının ilk adımları atılmaya başlanmıştır. Bunun yanında nükleer tehditler, soğuk savaş, ekonomik buhranlar, makineleşmenin getirdiği güç gösterileri de yadsınamamıştır. Böyle bir zıt ortamda sanatçılar da bu çelişkileri yansıtmaya kaçınılmaz olmuştur. Aslında makineyle makineyi eleştirmek ve toplumun bulunduğu ruh halini yine kendi duygu gücüyle eleştirmek sanatçının düşüncesidir. Karl Sims, bilgisayar animasyonu alanında parçacık sistemleri ve yapay yaşam uygulamalarıyla tanınan bir bilgisayar grafik sanatçısı ve araştırmacıdır. En bilinen çalışmaları arasında Evrimleşmiş Sanal Yaratıklar, Liquid Selves ve Primordial Dance yer almaktadır (Görsel 14). Sims, 1984 yılında gerçekleştirdiği Evrimleşmiş Sanal Yaratıklar projesinde, canlıların sanal ortamda Darwinci evrim sürecine benzer bir biçimde oluşumunu modellemiştir. Bu çalışmada bir süper bilgisayar aracılığıyla yüzlerce sanal canlı popülasyonu üretilmiş ve belirli görevler verilerek bu canlıların yetenekleri test edilmiştir. Örneğin, yüzme becerisi sulu bir ortamda sınanmıştır. Yeni popülasyonların oluşumunda ise hayatta kalmada en başarılı olan bireylerin sanal genleri kopyalanmış, birleştirilmiş ve böylece sonraki nesillerin gelişiminde kullanılmıştır. Bu süreç, biyolojik evrimdeki doğal seçim mekanizmasının dijital bir simülasyonu olarak değerlendirilmektedir.



Görsel 14. *Karl Sims, Evrimleşmiş Sanal Yaratıklar, Bilgisayar animasyonu, 1984*

Kaynak: https://www.researchgate.net/figure/View-of-Karl-Sims-original-evolving-block-creatures-in-competition_fig1_235302746

Erişim tarihi: 15.10.2025

2000’li yıllardan itibaren elektronik medya kullanımının yerini dijital medya almaya başlamıştır. Milenyum dönemiyle birlikte “uzay çağı” etkisi, bireyleri psikolojik olarak çağın ilerisine daha fazla adım atmaya yönlendirmiştir. Her yıl tanıtılan dijital ürünler, geniş çaplı etkinliklerle topluma sunulmakta ve teknolojik gelişmelerin kültürel yaşamda güçlü bir şekilde hissedilmesine aracılık etmektedir. Sanatçının teknolojik gelişmelerin gerisinde kalması, ürettiği eserlerin de çağın gerisinde kalmış izlenimi yaratmaktadır. Bu nedenle, sanat eserinin içeriği geleneksel olsa dahi kullanılan teknikler, sunum biçimleri ve üretim süreçlerindeki detaylar, sanatçıyı teknolojiyi takip etmeye yönlendirmektedir. Dolayısıyla çağdaş sanat, yalnızca estetik içerik bakımından değil, aynı zamanda üretim ve sunum yöntemleri açısından da teknolojik dönüşümle doğrudan ilişkilidir. 1980’lerde ortaya çıkan ve günümüzde daha ileri bir düzeye ulaşan akımlardan biri Transhümanizmdir. Transhümanizm, insanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerinin geliştirilmesi, yaşlanma ve hastalanma gibi arzu edilmeyen veya gereksiz görülen yönlerinin ortadan kaldırılması amacıyla teknoloji ve bilimden yararlanılması gerektiğini savunan uluslararası bir entelektüel ve kültürel harekettir. Bu yaklaşım, “süper insan” modelini öne çıkaran bir düşünce sistemi olarak değerlendirilmektedir.

Transhümanist sanat pratiklerinin önemli örneklerinden biri, Kıbrıs doğumlu performans sanatçısı Stelarc tarafından ortaya konmuştur. Stelarc, bedenini makine ile bütünleştirerek üstün insan modeli yaratma düşüncesiyle çalışmalarını sürdürmüştür; insan vücudunun yeteneklerini artırmaya odaklanmıştır. Sanatçı, bedenine taktığı aparatlarla “makine-beden” formunu deneyimlemiş ve insan-makine birleşimini performanslarının merkezine yerleştirmiştir. Transhümanist düşünceye göre, insan-makine birleşimi yani “cyborg” olarak adlandırılan yarı insan yarı robot bedenler, insanlık için faydalı olabilecek yeni bir varlık formunu temsil etmektedir. Bu yaklaşım, teknolojinin yalnızca bir araç değil, aynı zamanda insanın biyolojik sınırlarını aşmasına imkân tanıyan bir dönüşüm aracı olarak görülmesini sağlamaktadır. Yuri Suzuki, geleneksel sanat ile çağdaş sanatı bir araya getiren çalışmalarıyla dikkat çeken bir sanatçıdır. Sanatçı, piyano, gitar ve davuldan oluşan mekanik bir orkestra düzenleyerek teknolojiyi sanatsal üretimin merkezine yerleştirmiştir. Suzuki, yeni medya sanatının sunduğu imkânları kullanarak mekanik bileşenleri dijital dünyayla bütünleştirmiştir (Görsel 15).



Görsel 15. *Stelarc, Exoskeleton / Walked Head (06:47), GB/DE/AU, renkli, stereo, DVD, 2007*

Kaynak: <http://stelarc.org/?catID=20227> Erişim tarihi: 05.01.2026

Sanatçının “The Piramidi” adlı çalışması, üç boyutlu görsellerle desteklenmiş olup, kullanılan MIDI altyapısı sayesinde modern ve klasik öğeleri bir arada sunmaktadır. Bu eser hem işitsel hem de görsel açıdan izleyiciye çok boyutlu bir deneyim yaşatmaktadır.



Görsel 16. *The Piramidi, Yuri Suzuki, 2014*

Kaynak: <http://yurisuzuki.com/artist/> Erişim tarihi: 12.01.2026

Teknolojinin sunduğu kaynaklar, çağdaş sanatı besleyerek yeni ve güncel bir sanat algısının oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Suzuki'nin çalışmaları, teknolojinin yalnızca bir araç değil, aynı zamanda çağdaş sanatın ifade biçimlerini dönüştüren bir unsur olduğunu göstermektedir. Bir başka dikkat çekici gerçek, mağara döneminden günümüze insanlığın yeniden “primitif” bir döneme dönüş arzusudur. Dizel yakıt ve kömür gibi kimyasal enerji kaynaklarının yerine, ilk enerji kaynakları arasında yer alan su ve rüzgâr gücüne dönülmesi gerektiğini savunan görüşler bulunmaktadır. Bu yaklaşım, modern toplumların enerji politikalarında sürdürülebilirlik ve çevresel duyarlılık arayışının bir yansıması olarak değerlendirilmektedir.

Sonuç

İnsanlık tarihinin yaklaşık 40 bin yıl öncesine uzanan mağara resimleri, sanat ile teknolojinin birlikte doğduğunu göstermektedir. İnsan, ellerini kullanarak kendi kaderini çizmeye başlamış; sanat ve teknolojiyi eşzamanlı olarak geliştirerek kültürel ilerlemenin temelini atmıştır. Burada teknoloji kavramı yalnızca modern dönemde kullanılan makineler ve elektronik aygıtlarla sınırlı değildir. 19. yüzyılda romantizmin etkisiyle yavaşlayan tekno-sanat ürünleri, 20. yüzyılın başlarında yeniden ivme kazanmıştır. Sanatın teknoloji kültürü, Fütürizm ile ateşlenmiş ve Konstrüktivizm ile devam etmiştir. Sanat tarihi akımlarının büyük çoğunluğu, az ya da çok teknolojiyle etkileşim içinde olmuştur. 20. yüzyıl, icatların ve teknik gelişmelerin en yoğun yaşandığı dönem olarak öne çıkmış; birbirini takip eden teknolojik yenilikler elektronik dünyanın sorgulama biçimlerini ve bilinç yapısını kökten değiştirmiştir. Bu gelişmeler modernizmin temellerini atarken, 1980'lerdeki ilerlemeler postmodern dünyanın oluşumuna zemin hazırlamıştır. Gündelik yaşamın bir parçası haline gelen teknolojik ürünler, sanatçının üretim sürecinde birleştirici bir öğe olarak yer almıştır. 21. yüzyıl ise yapay zekâ sistemlerinin

yarıştığı, zeki ve becerikli makine sistemlerinin tasarlandığı bir çağ olarak başlamıştır. Yapay zekâ ile insan zekâsı arasındaki etkileşim ve rekabet, sanatın yeni yönelimlerini belirlemektedir. Sanatın uçsuz bucaksız esin kaynağı olan teknoloji, her çağda insan eliyle şekillendirilmiş ve geçmişe izler bırakmıştır; tıpkı mağara dönemi resimlerinde olduğu gibi. Bu araştırma, sanatın teknolojiyle kurduğu tarihsel ilişkiyi sanatçı perspektifinden inceleyerek, teknolojik gelişmelerin sanat tanımını nasıl dönüştürdüğünü ortaya koymuştur. Bulgular göstermektedir ki, her teknolojik yenilik sanatın üretim biçimlerini ve toplumsal işlevini yeniden tanımlamıştır. Buhar gücüyle çalışan makineler, sanatın el emeğine dayalı üretim anlayışını dönüştürmüştür; makineleşme, sanatın özgünlüğünü sorgulatan ilk kırılma noktası olmuştur. Elektriğin yaygınlaşmasıyla birlikte sanatçılar, ışık ve ses gibi yeni ifade araçlarını kullanmaya başlamış; telgraf ve telefon, sanatın iletişim boyutunu genişletmiştir. Bu gelişmeler, sanatın yalnızca estetik bir uğraş değil, aynı zamanda toplumsal iletişim aracı olduğunu göstermiştir. Radyo ve televizyon, sanatın kitlesel dolaşımını mümkün kılmış; sanatçının üretimi bireysel deneyimden çıkararak kolektif bir kültürel deneyime dönüştürmüştür. Bu durum, Benjamin'in "auranın kaybı" kavramıyla doğrudan ilişkilidir: sanat eseri, özgün bağlamından koparak kitlesel tüketim nesnesi hâline gelmiştir. 1980'lerden itibaren bilgisayar destekli üretim, sanatın gerçekliği yeniden üretme kapasitesini artırmış; internet ise sanatın küresel dolaşımını sağlamıştır. Bu süreçte sanat, mekân ve zaman sınırlarını aşarak dijital bir varlık kazanmıştır. Yapay zekâ sistemleri, sanatçının yaratıcı özne olarak konumunu yeniden tartışmaya açmıştır. Sanatçının hayal gücü ile makinenin hesaplama gücü arasındaki etkileşim, sanatın tanımını kökten değiştirmekte; sanat artık yalnızca insanın üretimi değil, insan-makine ortaklığının ürünü olarak görülmektedir.

Kaynakça

- Basalla, G. (2008). *Teknolojinin evrimi*, (Çev. Cem Soydemir), Ankara: Tübitak.
- Black M. J. (2013). *War and technology*, Indiana University Press.
- Çalışkan, D. (2019). *Cezari'nin olağanüstü makineleri*, İstanbul: Babil Kitap.
- Foster, H. (1996). *The return of the real*, MIT Press.
- Freund, G. (1980). *Photography and society*, David R. Godine, Publisher.
- Freyer, H. (2014). *Sanayi çağı*, (Çev. Bedia Akarsu- Hüseyin Batuhan), İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Hockney, D. (2008). *Drawing in a printing machine sergi kataloğu*, Annelly Juda Fine Art.
- Hosale, M. D. (2018). *Worldmaking as techné: participatory art, music, and architecture*, Library and Archives Canada Cataloging.
- Israel, P. (1998). *Edison: a life of invention*, John Wiley & Sons Press
- Ken Beauchamp, (2001). *A history of telegraphy: Its history and technology*, The Institution of Engineering and Technology Publishing.
- Kiaulehn, W. (1971). *Demir melekler*, (Çev. Hayrullah Örs), İstanbul: Remzi Kitapevi.
- MacCartney, S. (1999). *ENIAC: the triumphs and tragedies of the world's first computer*, Walker & Company Press.
- Moon, F. C. (2007). *The machines of Leonardo Da Vinci and Franz Reuleaux: Kinematics of machines from the Renaissance to the 20th century*, Springer Press.
- Paz, E. B.- Ceccarelli, M.- Otero J. E.- Sanz J. L. M. (2010). *A brief illustrated history of machines and mechanisms*. Springer.
- Shanken, E. A. (2012). *Sanat ve elektronik medya*, (Çev. Osman Akınhay), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Tuğal, S.A. (2018). *Oluşum sürecinde dijital sanat*, İstanbul: Hayalpererest Yayınevi.
- Wiener, N. (1982). *Sibernetik*, (Çev. İbrahim Keskin), İstanbul: Say Yayınları.
- Winner, L. (1978). *Autonomous technology: Technics-out-of-control as a theme in political thought*, MIT Press.

Katkı Oranı Beyanı: Yazarların çalışmaya katkı oranları eşittir (Osman TÖRER %50, Yasemin Nur ERKALIR %50).



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 59-67, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.57



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

ÜÇ KATMANLI DRAMATURJİ: ORGANİK-ANLATI-ANIMSATICI DÜZEYLERİN PERFORMANS ANALİZİNDE KULLANIMI

Ece ÇELİKÇAPA ÖZİNAN¹

Öz

Bu makale, Eugenio Barba'nın performansı organizasyon düzeyleri olarak, organik/dinamik, anlatı ve animsaticı dramaturji şeklinde tanımladığı üç katmanlı dramaturji yaklaşımını, performans araştırmaları için yöntemsel bir çerçeveye dönüştürmeyi amaçlar. Üç katmanlı dramaturji yaklaşımına ilişkin kavramsal bilgi sunularak performans alımlayıcısı ve icracısı için bir yol haritası oluşturmak hedeflenir. Bu yol haritası, performansın alımlayıcısı açısından performansın sağlıklı takibini sağlaması ve icracısı açısından da kişisel performans düşüncesini inşa etme yolunda aracı olması için açıklanmaktadır. Performans çalışmaları, birlikte çalışılan ekibin özerk düşüncesini, kimi zaman görünmez anlam ve bağlam içeriklerini barındırdığından dolayı dramaturji analizine ilişkin örnek bir performans incelemesi sunulmamıştır. Özetlemek gerekirse Eugenio Barba, organik dramaturjiyi seyircinin duyularını uyarmaya dönük ritim, dinamizm ve fiziksel/vokal eylem örgütlenmesi; anlatı dramaturjisini olayların iç içe geçmesiyle seyircinin anlamlara yönlendirilmesi; animsaticı dramaturjiyi ise her seyircide farklı yankılanan, bilinçli olarak programlanamayan samimi rezonans düzeyi olarak tanımlar. Bu modelin, Odin Teatret pratiğinde dramaturjinin montaj (eylemleri dokuma ve yön/gerilim değişimi), pre-ekspresif ilkeler ve anlamın üç düzeyi (oyuncu-yönetmen-seyirci) bağlamında nasıl genişlediği gösterilir. Üç Katmanlı Dramaturji adlı performans analizine ilişkin performans kuramcılarının paralel görüşleri de eklenerek analiz düşüncesini güçlendirmek hedeflenmiştir. Sonuç olarak makale, üç katmanlı dramaturjinin sabit bir şema değil; provada katmanları izole edip yeniden eklemleyen ve tek anlamlılık yerine ilişkisel çoğulluk üreten bir kompozisyon prosedürü olduğunu savunarak, performans analizi için örnek bir model geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Eugenio Barba, Organik Dramaturji, Anlatı Dramaturjisi, Animsaticı Dramaturji, Performans

THREE-LAYERED DRAMATURGY: THE USE OF ORGANIC-NARRATIVE-EVOCATIVE LEVELS IN PERFORMANCE ANALYSIS

Abstract

This article aims to transform Eugenio Barba's three-layered dramaturgy approach, which he defines as organic/dynamic, narrative, and evocative dramaturgy, into a methodological framework for performance research. The aim is to create a roadmap for both the performance spectator and performer by presenting conceptual information on the three-layered dramaturgy approach. This roadmap is explained to enable the audience to follow the performance effectively and to help the performer construct their own personal understanding of the performance. Since performance studies contain the autonomous thinking of the team working together, and sometimes invisible meanings and contextual content, an example performance analysis related to dramaturgy analysis is not presented. In summary, Eugenio Barba defines organic dramaturgy as the organization of rhythm, dynamism, and physical/vocal action intended to stimulating the audience's senses; narrative dramaturgy as guiding the audience towards meaning through the intertwining of events; and evocative dramaturgy as an intimate level of resonance that echoes uniquely in each viewer and cannot be consciously programmed. The article demonstrates how this model expands within the Odin Teatret practice in the context of montage (weaving actions and changing direction/tension), pre-expressive principles, and the three levels of meaning (actor-director-audience). It also aims to strengthen the analytical thinking by including parallel views of performance theorists regarding the Three-Layered Dramaturgy performance analysis. Ultimately, this study aims to develop an exemplary model for performance analysis by arguing that three-layered dramaturgy is not a fixed schema but a compositional procedure that isolates and re-assembles layers during rehearsal, producing relational plurality rather than singular meaning.

Keywords: Eugenio Barba, Organic Dramaturgy, Narrative Dramaturgy, Evocative Dramaturgy, Performance

¹Dr. Öğr. Üyesi, Haliç Üniversitesi, eeozinan@halic.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3911-7148

Başvuru/Received: 30/01/2026 **Kabul/Acceptance:** 21/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Dramaturji kavramı, tiyatro düşüncesinde uzun süre metnin analizi ve olay örgüsünün düzenlenmesiyle özdeşleştirilmiştir. “Başlangıçta salt masa başı çalışmasından sorumlu tutulan dramaturg sahnelenecek metni seçecek, metnin izlediği yolu belirleyecek, günümüz seyircisine etkisini araştırarak, yönetmene malzeme toplayacak” (Nutku, 2001: s. 77). Oysa performans pratikleri, “dramaturjik olan”ın yalnızca anlatı dizgesinde değil; oyuncunun bedensel/vokal örgütlenmesinde, oyuncu mevcudiyetinin yoğunlaştırılmasında ve seyirci algısında oluşan çağrışım alanlarında eşzamanlı nasıl çalıştığını gösterir. Odin Teatret’in kurucusu Eugenio Barba’nın dramaturji yaklaşımı, dramaturjiyi metne indirgemeyen bu eşzamanlılığa “katmanlar/organizasyon düzeyleri” fikriyle yanıt vermektedir: performansı canlı bir organizma gibi düşünmek, yalnız parçaları değil, organizasyon düzeylerini ayırmayı gerektirir. Eugenio Barba’nın dramaturjiyi yatay bir tema evrimi olarak değil, dikey bir katman ilişkisi olarak düşünmesi, performans analizinde “ne anlatılıyor?” sorusunu “nasıl örgütleniyor?” sorusuna kaydırır. Katmanlar “birbirinden bağımsızmış gibi” ayrıştırılarak ayrı ayrı geliştirilebilir; bu ayrıştırma, temsil sırasında katmanların iç içe geçmesini inkâr etmez, tam tersine iç içeliği analitik olarak görünür kılar. Organik, anlatı ve anımsatıcı dramaturji katmanlarının her birinin “kendi mantığı, talepleri ve hedefleri” vardır; katmanları izole ederek düşünmek Barba’nın temel çalışma disiplini.

Bu makale, Barba’nın üç katmanlı dramaturji modelini iki yönden geliştirmeyi hedeflemektedir: ilki, modeli performans analizi için bir okuma ve izleme alışkanlığına dönüştürmektir. Barba’nın performansın anlam katmanlarını “yapay olarak izole edip ayrı ayrı düşünme” çağrısını yönetsel bir ilkeye, performans metnini okurken veya izlerken nasıl çevirdiğini aktarmaktır. İkincisi ise, modeli Odin Teatret pratiğine ilişkin örnekler vererek literatürle genişletmektir: “montaj” (eylemleri dokuma), pre-ekspresif ilkeler ve anlamın üç düzeyi tartışması üzerinden, katmanların yalnız analitik değil kompozisyonel bir mantıkla da işlediğini göstermektedir.

Amaç

Bu çalışma, Eugenio Barba’nın performansı organik/dinamik–anlatı–anımsatıcı olmak üzere üç “organizasyon düzeyi” üzerinden kavramsallaştıran yaklaşımını, performans araştırmaları ve analiz yazımı için uygulanabilir bir yöntem çerçevesine dönüştürmeyi amaçlar. Bu amaç doğrultusunda üç katmanlı dramaturjinin; dramaturjiyi metin/öykü merkezinden çıkararak yönü, Odin Teatret pratiğinde montaj (dokuma), pre-ekspresif ilkeler ve anlamın üç düzeyi üzerinden genişlemesi, performans analizi için tekil anlam yerine ilişkisel çoğulluk üreten bir okuma disiplini olarak işleyişi tartışılır.

Organik Dramaturji: Mevcudiyet ve Pre-ekspresif İlkeler

Barba’nın dramaturji yaklaşımı, dramatik metni merkeze alan geleneksel hiyerarşiyi tersyüz ederek dramaturjiyi öncelikle “eylemlerin çalışması” olarak konumlandırır: “Dramaturji, sahnedeki eylemlerin çalışmasıdır” (Barba, 2009: s. 22). Bu tanım, dramaturjiyi yalnızca anlam üretimi ya da öykü kurma (logosun bir ürünü) düzlemine değil, performansın işleyen/örgütlenen enerjisine (ergon) bağlar. Barba’nın ayrımı açık biçimde etimoloji üzerinden kurulur: “Drama-ergon... eylem çalışması anlamına gelir...” (Barba, 2009: s. 22). Çağdaş dramaturji yaklaşımı ile, dramaturji çalışmasının yalnızca metin çözümlenmesinden ibaret olmadığı ortaya konulmaktadır. “Önceleri yalnızca yazılı metinle ilgilenen ve dramatik yazım kurallarının üstünde duran dramaturgi, sahneleme olgusunun öne çıkmasıyla birlikte sahneyi de gözetir olmuştur” (Çamurdan, 1996: s. 58).

Barba’nın üç katmanlı dramaturji modelinde organik (ya da dinamik) dramaturji “temel seviye” olarak tanımlanır: seyircinin dikkatini duyuşal olarak uyarmak amacıyla oyuncuların dinamizmi, ritimleri ve fiziksel/vokal eylemlerini kurma ve iç içe geçirme biçimidir (Barba, 2009: s. 31). Bu tanım, organik dramaturjiyi “anlamın kuruluşundan önce” çalışan bir organizasyon düzeyine yerleştirir. Oyuncunun mevcudiyetini belirleyen pre-ekspresif ilkeler, oyuncunun herhangi bir sahne davranışı içinde bulunmadan önce sahip olduğu saf enerjisidir. (sahne bios’u) Oyuncunun canlılığını ifade eden pre-ekspresif ilkeler, onun izleyici tarafından hemen fark edilen bir varlık olmasını sağlamaktadır. Tiyatro antropolojisinin araştırma konusu budur (Barba, Savarese, 2017: s. 47). Barba’nın metaforu bu anlatım

öncesi düzeyi netleştirir: “organik dramaturji performansın “sinir sistemi”dir; anlatı dramaturjisi “korteks”, anımsatıcı dramaturji ise ‘içimizde sürgün yaşayan parça’dır” (Barba, 2009: s. 21).

Organik dramaturjinin ayırt edici yanı, anlamdan önce bedensel algıyı hedeflemesidir. Barba bunu seyircinin bedeninde oluşan tepki üzerinden tarif eder: “Organik dramaturji, seyircilerin koltuklarında kinestetik olarak dans etmesini sağlar” (Barba, 2009: s. 22). Kinestetik dans, Barba’nın metaforik bir anlatımı değildir; performansın, seyircide ritim, gerilim/gevşeme, ivme, duraklama gibi dinamikler aracılığıyla bedensel bir eşlik üretmesi anlamına gelmektedir. Bu nedenle organik dramaturji, metinsel bir anlam okumasından ziyade, seyircinin algısında işleyen kinetik sinyallerin orkestrasyonu olarak kavranmaktadır. Barba’nın “dans eden tiyatro” ifadesi, organik düzeyin hedefini daha da somutlaştırır: “Amaç dans eden bir tiyatro yaratmaktır... Performans... öncelikle dinamik ve kinestetik sinyaller... ile iletişim kurar” (Barba, 2009: s. 84).

İletişim, göstergebilimsel çözümlemenin “işaret-anlam” çizgisinden önce, algısal düzeyde etki-tepki mantığıyla işler. Dolayısıyla organik dramaturji, performansta ritmik yoğunluk, tempo değişimleri, enerji ekonomisi, beden-vokal aksiyonların dizilimi ve seyirci dikkatinin yönlendirilmesi gibi öğeleri dramaturjik karar alanına taşır. Erika Fischer-Lichte bu durumu, dramaturji zemininin oyuncunun fenomenal bedeninde köklendiği ve metnin sembolik bir anlatımında değil, oyuncunun oluş sürecinde meydana geldiğinden bahsederek açıklamaktadır (Fischer-Lichte, 2005: ss. 17–18). Fischer-Lichte, oyuncu bedeninin dinamik yapısının, konvansiyonel bir oyun çalışmasında olduğu gibi önceden tamamlanmış bir dramaturji yaklaşımıyla sürdürülemeyeceğini vurgulamaktadır. “Bu, bir nesne olarak “beden” değil, başlangıç aşamasındaki bir etkinlik olarak bedenleşmedir. Bedenleşme, sürekli olarak ortaya çıkan ve aktif bir ilişkidir. Bedenleşme, hareket etmek, düşünmek ve hissetmektir” (Stern, 2013: s.18).

Organik düzeyin, seyircinin algısını genişleten bir canlılık olduğunu Barba’nın “body-in-life” tanımı ile sunar: “Yaşam-içindeki beden, sadece yaşayan beden değildir; oyuncunun mevcudiyetini ve seyircinin algısını genişletir.” (Barba, 1985: s. 13). Bu durum, organik okumanın neden “anlamdan önce” işlediğini açıklar: seyirci, eylemleri çözmeden önce bile “ilksel bir enerji, aracı olmadan baştan çıkarır” türünden bir çekim alanına girebilir (Barba, 1985: s. 13). Bu sayede, herhangi bir mesaj iletilmeden önce, sanatçının “mevcudiyeti” veya sahne bios’u seyircinin dikkatini çekebilir (Barba, 1995: s. 9). Poirier de performansı yalnızca bir anlam iletimi olarak değil; olayın kendisini kuran, seyirci algısını yöneten bir biçimlendirme gücü olarak tarif eder. Ona göre icracı (ya da yazar), her durumu bir sahne gibi ele alır; katılımını anlama çabasıyla değil, icra ediş/yeniden üretim gücüyle ölçer. Çünkü olay, ancak ona verilen biçim kadar vardır. Bu çerçevede belirleyici olan; ritim (*pacino*), ekonomi, yan yana getirmeler, ton birikimleri ve bütün bunların toplamı olarak “şekillenen bir mevcudiyet”tir (Poirier, 2001: s. 3). Mevcudiyeti köklendiren şey de icracının sürekli prova alması ve yılmadan denemeye açık olmasıdır. Odin Teatret oyuncularından Roberta Carreri, bu durumu şu şekilde ifade etmektedir: “Eğitimin temel işlevlerinden biri de öğrenme kapasitesini korumaktır” (Carreri, 2014: s. 84).

Organik dramaturjinin nasıl kurulduğu konusunda Barba’nın ana kavramlarından biri skordur. Konstantin Stanislavski’ye göre skorlar, oyun anlatımının kesintisiz bir çizgi biçiminde, doğru bir yol üzerinde ilerlediğini hatırlatmak amacıyla vardır (Stanislavski, 2006: s. 343). Thomas Richards ise Jerzy Grotowski ile çalışmasında skoru, içten gelen akışı ortaya çıkaran dürtülerin düzenlenişi olarak ifade eder (Richards, 2008: s. 26). Skor, oyuncunun eylemlerini tekrar üretilebilir biçimde örgütleyen bir yapı olarak düşünülür; ancak Barba bunu mekanik bir sabitleme değil, etkisi sabit kalan bir canlılık mantığı olarak tarif eder: Eylemde skorun mükemmelliği, her tekrarlanışında aynı etkiyi uyandırmasına bağlıdır (Barba, 2009: s. 22). Barba’ya göre skorun içinde yer alan alt-skorlar ise, bu etkiyi besleyen mikrodüzye düzenlemelerdir (Barba, 2009: s 22). Bu yaklaşım, organik dramaturjiyi doğaçlama ve kesinlik ikiliğine sıkıştırmak yerine, disiplinli bir varyasyon alanı olarak konumlandırır: dışarıdan bakıldığında aynı etki akarken içeride oyuncunun performansının biricik olmasını sağlayan, performansının öznel uyarlamaları olan mikro ayarlar sürekli olarak yeniden dağıtılır.

Organik dramaturjinin dramaturjik ölçütü, neyin gerekli/neyin gereksiz olduğu sorusunda da belirir. Barba, performansta önceden düşünülmüş olan her şeyin işe yaramayabileceğini, bazı öğelerin bedende iz bırakarak fazlalık üretebileceğini söyler: “Alakasız bir şey... oyuncunun sinir sisteminde kalabilir... eni bir alışkanlık gibi davranır” (Barba, 2009: s. 15). Bu, organik dramaturjinin bir eksiltme ilkesiyle de çalıştığını gösterir: skor/alt-skor inşası, yalnızca ekleme değil, çıkarma ve rafine etme süreçlerini de içerir. Böylece organik düzey, performansın fazlalıklarını budayarak etkideki keskinliği artırır. Poirier, performansı büyük anlam blokları yerine, binlerce küçük hareketin hesaplı birikimi olarak tarif eder: her mikro-hareketin “ahlaki bir tarafı yoktur” (*moral neutrality*); esas işlevi, diğer hareketlere hizmet edecek şekilde örgütlenmektir (Poirier, 2001: s. 4).

Son olarak organik dramaturji, yalnızca oyuncunun düzeyiyle sınırlı değildir; yönetmen/dış göz de bu dinamik örgütlenmenin bir parçasıdır. Barba bunu çok doğrudan bir imgeyle ortaya koyar: “Yönetmen... bir performansın sinir sistemi ve korteksi haline gelmelidir” (Barba, 2009: s. 21). Sinir sistemi metaforu, yönetmenin sahne eylemlerini yalnızca anlam açısından değil, uyarıların dağılımı, ritmik örgü, enerji akışı ve seyirci algısının yönlendirilmesi açısından da okumakla yükümlü olduğunu ima eder. Bu nedenle organik dramaturji, üç katmanlı model içinde bir “alt katman” değil; tam tersine diğer katmanların üzerinde çalışabileceği işlevsel bir taşıyıcı zemin olarak ele alınmalıdır.

Anlatı Dramaturjisi: Metin İçin Değil, Metinle Çalışmak

Üç katmanlı dramaturji düşüncesinde anlatı dramaturjisi, organik katmanda üretilen eylem ve dinamiklerin anlamsal bir örgü içinde ilişkilendirilmesi ve seyircinin okuma/yorumlama süreçlerinin yönlendirilmesiyle belirginleşir. Barba bu katmanı, “seyircileri performansın anlamı veya çeşitli anlamları hakkında yönlendiren olayların iç içe geçmesi” olarak tanımlar. Bu tanım, anlatıyı yalnızca olay örgüsüne indirgemek yerine, sahnede kurulan ilişkiler ağının (olaylar, çağrışımlar, ikonografik referanslar, karakter/motif kümeleri vb.) seyircide ürettiği anlam çoğulluğuna işaret eder.

Dramaturji, metin merkezli bir anlatı aktarma tekniğinden çok, performansın bütün bileşenleri arasındaki bağlanma biçimleriyle ilgilidir. Bağlantılı olaylar dizisi, anlatı dramaturjisinin temel işlevini, yani bağlantı üretme ve bu bağlantılar üzerinden gerilim/yön değişimleri (peripetie) kurma kapasitesini, öne çıkarır. Klasik dramaturji analizinin metnin iyi anlaşılması ve aktarılması kuralından uzaklaşmıştır. “Klasik bir tanıma göre, metin çözümlemesi temelini, ‘yazar ne söylüyor, yazarın iletisi ne’ sorusunda bulur. Ancak metni sadece yazarın iletisi doğrultusunda çözmeye çalışan bir dramaturgi çalışması, tek yönlü ve kısıtlı kalacak, metnin içerdiği ya da içerebileceği anlamlar yükünü göremeyecektir” (İpşiroğlu, 1995: s. 18).

Barba’nın kendi anlatı dramaturjisini tarif ederken ısrarla altını çizdiği nokta ise, anlatı katmanının tekil ve herkes için eşit bir hikâye üretmek zorunda olmadığıdır. Barba için anlatı düzeyindeki çalışma, seyircinin performans sırasında anlayacağı bir olay örgüsü kurmak üzerine şekillenmektedir. Her seyircinin kendi kişisel hikâyesini performanstan okuyabileceği koşullar yaratma eğilimiyle hareket etmektedir (Barba, 2009: s. 81). Anlatı dramaturjisi bir mesaj iletimi olmaktan çıkarılıp, seyircinin kendi deneyim/çağrışım ağını devreye sokabildiği bir okuma alanı olarak konumlandırılır. Barba, bu tür anlatısallığın çıkış ve varış noktalarını da netleştirir: “Hareket noktası olarak... bir metnim yoktu ve varış noktasında da tek bir hikâye yoktu... Eylemler aracılığıyla bir anlatımdı... eylemlerin arkasına bilerek gizlediğim ya da açığa çıkardığım anlamlar... bütünüydü” (Barba, 2009, s.81). Eylemler aracılığıyla anlatım, anlatı dramaturjisinin doğrudan eylem örgütlenmesi üzerinden çalıştığını; anlamın, önceden sabitlenmiş bir metnin temsili olmaktan çok, eylemler arasındaki ilişkisellikten türediğini gösterir. Seyirci açısından eylemleri alımlamak her zaman doğrusal bir zamanlama ile ilerlemez, Barba bu farkındalıkla performans düzenlemesini şekillendirmektedir. “Seyir her zaman şu şekilde işler; eylemlerimizin geçmişini, bugününü ve olası geleceklerini içine katar. Seyir, bir bütün olarak duyumun bir parçasıdır” (Stern, 2013: s. 35).

Bu çalışma biçimi, Barba’nın “metin için çalışmak” ile “metinle çalışmak” ayrımını da ortaya koymaktadır. “Metinle çalışmak... yeni bir organizmayı beslemesi gereken bir maddeyi çıkarmak anlamına gelir: performans” (Barba, 2009: s. 107). Dolayısıyla anlatı dramaturjisi; metni (varsa) otorite

olarak değil, yeni organizmayı besleyen bir kaynak/madde olarak ele alır; anlatıyı da metnin açıklanması değil, performansın ilişki ağının kurulması olarak planlar. Bu noktada, metnin performans için araçsallaştığı düşünülebilir. Performans icracıları bir çalışma kaynağı olarak metinle yola çıkarlar ancak süreç içinde kendi performanslarını şekillendirebilecekleri düzeyde eklemeler ve eksiltmeler yapabilirler. Metnin anlatımı, performans için birincil hedef sayılmamaktadır.

Anlatı dramaturjisini üç katmanlı model içinde özgün kılan bir başka boyut, seyircide tetiklediği zihinsel etkinliklerle ilişkilendirilmesidir. Barba, organik/anlatı/anımsatıcı ayrımında anlatı dramaturjisinin varsayımları, düşünceleri, şüpheleri, değerlendirmeleri ve soruları serbest bıraktığını iletmiştir. Bu durum, anlatı dramaturjisinin seyircinin algısını yalnızca bilgi düzeyinde değil, bilişsel bir süreç olarak kurguladığını; anlamın, izleme eylemi sırasında kurulduğunu düşündürür. “Hedef, seyircinin anlaması değil; sunulan deneyimler aralığıdır. Seyircinin dramaturjisi, performans deneyimi içinde kurulur” (Turner, 2004: ss. 43-44).

Barba'nın deyişimiyle kritik düğüm, organik katmanla kurulan ilişkidir. Barba'nın dramaturji düşüncesinin merkezinde organik dramaturji yer almaktadır ve anlatı dramaturjisi ise organik dramaturji olmadan bir anlam ifade etmeyecektir. Barba bu ilişkiyi, “iki organizasyon düzeyi arasındaki ilişkinin araştırılması” olarak tarif eder: organik düzey ile anlatısal düzey arasında bağ kurmanın “açık olmayan” yolunu yoklamak (Barba, 2009: s. 88). Bu açıklamayla Barba, anlatı dramaturjisinin dayatılan bir anlamlandırma değil, organik süreçte üretilen malzemenin iç mantığından ve örgütlenmesinden beslenen bir yapı olduğunu ima eder. Başka bir deyişle: anlatı dramaturjisi, organik olanın enerjisini ve yönelimlerini belli bir mantığa çevirmekten çok, organik akışın ürettiği çağrışım potansiyellerini ilişkilendirerek çoğaltır.

Watson'ın Barba dramaturjisi okumaları da bu ilişkiselliği “ağ” metaforuyla somutlaştırır. Barba'nın dramaturjiyi “eylemlerin birikimi” olarak gördüğünü, fakat bu eylemlerin ancak “bir metin içine dokunarak” dramaturjik olarak anlamlılaştığını aktarır; bu ağın seyircinin “dikkati, anlama süreçleri, duyguları ve kinestezisi” üzerinde doğrudan çalıştığını belirtir (Watson, 1993: s. 98). Dokuma (*weaving*) fikri, anlatı dramaturjisini lineer bir hikâye anlatımından ayırıp, çoklu bileşenlerin eşzamanlı/ardışık bağlanma biçimleri üzerinden seyirci deneyimini yöneten bir kompozisyon alanı olarak kavramaya imkân verir.

Anımsatıcı Dramaturji: Durum Değişikliği ve Yankı Hedefi

Üç katmanlı dramaturji modelinde anımsatıcı dramaturji, Barba'nın tarif ettiği üzere, performansın seyircide “samimi bir rezonans” yaratabilme kapasitesiyle belirginleşir (Barba, 2009: s. 21). Bu düzey, anlatı dramaturjisi gibi seyirciyi anlamlara yönlendirmekten ziyade, anlamın daha içsel bir eşliğini hedefler: Barba anımsatıcı dramaturjinin “her seyirci için özel olan kasıtsız ve gizli anlamını” damıttığını ya da yakaladığını söyler (Barba, 2009: s. 21). Anımsatıcı dramaturjinin hedefi performansın, her seyircinin kendi deneyim örgüsü içinde özel bir yankı üretmesidir.

Bu nedenle anımsatıcı dramaturji, diğer katmanlardan farklı olarak garanti edilebilir bir üretim alanı değil, daha çok bir hedef alanı gibi kavranır. Barba bu düzeyin “bilinçli olarak programlanamayan” bir seviye olduğunu açıkça belirtir (Barba, 2009: s. 21). Yani anımsatıcı dramaturjinin varlığı, sahne üzerinde “ne yapıldığı” kadar, seyircinin kendi bellek, çağrışım ve duyarlılık alanında “neye dönüştüğü” ile ölçülür; bu yüzden başarı doğrudan sahne üstünde doğrulanamaz, ancak etkilerinden sezilebilir. “Tiyatro gösterilerinde salon, oyuncular ve seyirciler arasındaki enerji alışverişini incelemek için adeta bir deney kabı olarak bile görülebilir” (McCutcheon, 2008: s. 145). Barba anımsatıcı katman ile, seyirciyi performansı sonuç odaklı değerlendirme tuzağından uzaklaştırır.

‘Sonuç mantığı’na göre izleyici, duygular, düşünceler ve eylemler anlatan bir oyuncu izler, yani izleyici bir istek ve bir anlam bildirgesi izler. Bu anlatım, izleyiciye bütünlüğü içinde sunulur. Böylece izleyiciler oyuncuların ne anlattıklarıyla nasıl anlattıklarını özdeş görmeye yönlendirilir. Oyuncunun yaptığı işi kuşkusuz bu mantıkla çözümlenmek mümkündür. Ancak bu, genelleme içeren bir değerlendirmeye yol açar. Böyle bir değerlendirme ise işin teknik açıdan nasıl yapıldığı üzerine bir fikir vermez (Barba, Savarese, 2017: s. 47).

Anımsatıcı düzeyin etkisini Barba, eşik atlama metaforlarıyla tarif eder. Anımsatıcı dramaturji, anlamı açıklığa kavuşturmak yerine, seyircinin algısında eşik anı üreten bir kırılma/dönüşüm koşulu tasarlar; dolayısıyla “durum değişikliği” bir mesajın iletilmesi değil, algının yeniden ayarlanması olarak düşünülmelidir (Barba, 1985: s. 25). Performans, seyirciye yalnızca “bir sır, bir önsezi ya da bir soru fısıldamakla” kalmadığında; “başka bir gerçekliği” de çağrıştırabildiğinde, bu deneyim seyircide “bir bilinç sıçraması”na, yani “bir durum değişikliği”ne dönüşebilir (Barba, 2009: s. 150). Barba aynı zamanda anımsatıcı boyutu, “performansın ve seyircilerin kendi sınırlarının ötesine geçmesini sağlayan düzey” olarak konumlandırır (Barba, 2009: s. 150). Böylelikle anımsatıcı dramaturji, performansın yalnız estetik bir düzenlemesi olmaktan çıkıp, seyirci açısından bir “yeniden-konumlanma” (*state change*) potansiyeli taşıyan bir alan haline gelir. Aslında anımsatıcı düzey, seyircinin durum değişikliği ile kendi dramaturjisini üretmesine imkân tanımaktadır.

Bu etki, Barba'nın başka bir pasajında organik/anlatı/anımsatıcı üçlüsünü karşıt uçlar gibi düşünmesiyle daha da netleşir: onu “en çok büyüleyen” bir uç, “organik dramaturjinin anlatım öncesi örgütlenme düzeyi” iken; diğer uçta “bir durum değişikliğine neden olan, anımsatıcı olarak adlandırdığım dramaturji düzeyi” yer alır (Barba, 2009: s. 171). Yönetmen bu düzeyde, oyuncu eylemlerini seyircinin dikkatini çekmek üzere yeniden düzenlemektedir. Anımsatıcı düzeyde, oyuncunun eylemleri üzerinde yapılan çalışmalar, lüks denge arayışı, karşıtlık ve enerji tasarrufu ile ilişkilenebilir. Karşıt yönlere yönlendirilen eylemler, oyuncunun dengesini zorlayan ve onu enerji tasarrufu yapmaktan alıkoyan gündelik-dışı postürler denemektedir (Barba, 1985: ss. 14-15). Bu sayede yönetmen, seyircinin oyuncu eylemlerine yönelik verebileceği olası tepkileri tahmin ederek onu durum değişikliğine sürüklemek istemektedir. Barba anımsatıcı dramaturjinin hayaletleri kovalamak gibi olduğunu, bu düzeyde çoğu zaman bilinçle bir şekilde hareket etmediğini aktarmaktadır (2009: s. 153).

Anımsatıcı dramaturjinin bu seyirci üzerindeki “etkilerden tanınan” doğası, anlamın özneleri arasındaki dağılımla da ilişkilidir. Watson, Barba dramaturjisinde “üç anlam düzeyi” bulunduğunu belirtir: “aktörün anlamı, yönetmenin anlamı ve seyircinin anlamı” (Watson, 1993: s. 101). Organik dramaturji oyuncunun, anlatı dramaturjisi yönetmenin ve anımsatıcı dramaturji ise yönetmenin seyircinin tahmini dramaturjisi üzerinden ilerlemektedir. Bu ayırım, anımsatıcı dramaturjinin neden programlanamaz olduğunu teorik olarak destekler: seyircinin anlamı, oyuncu ve yönetmenin niyet/kurgu düzeyleriyle temas etse bile onlarla özdeş değildir; anımsatıcı düzeyin belirleyici ölçütü, seyircinin kendi anlamlandırma ve çağrışım ağında ortaya çıkan sonuçlardır.

Bu noktada yönetmenin rolü, anımsatıcı dramaturjiyi üreten değil, onun ortaya çıkabileceği koşulları araştıran/deneyen bir pozisyona kayar. Yönetmenin görevi, seyirci ile oyuncu arasındaki geleneksel bağlantıları yok etme düşüncesi üzerinden ilerlemektedir. Buradaki bağlantıları yok etme düşüncesi, anımsatıcı dramaturjinin tek anlamlılığa karşı işleyen doğasıyla uyumludur: yönetmen, anlamı kapatmak yerine, anlamın seyircide yankıya dönüşebileceği açıklıkları ve gerilimleri örgütler. Böylece anımsatıcı dramaturji, üç katmanlı model içinde bir katman olmanın ötesinde, performansın nihai etkisini belirleyen fakat doğrudan kontrol edilemeyen bir sonuç olarak anlaşılır.

Yöntem Önerisi: Üç Katmanlı Dramaturji ve Performans Analizi

Araştırma, örnek-olay çözümlemesine dayalı uygulamalı bir çalışma olarak değil, kuramsal/literatür temelli bir inceleme olarak tasarlanmıştır. Bu makalede önerilen yöntem, üç katmanlı dramaturjiyi (organik–anlatı–anımsatıcı) bir sınıflandırma olmaktan çıkarıp, performans analizinde uygulanabilir bir okuma disiplinine dönüştürmeyi amaçlar. Barba'nın performansı “organizasyon düzeyleri” olarak düşünme önerisi, temsil sırasında katmanların doğal olarak örtüşmesini veri kabul eder; fakat analitik çalışma için bu düzeyleri geçici olarak ayırıp görünür kılmayı ve ardından yeniden üst üste bindirmeyi yöntemsel bir ilke haline getirir.

Yöntemin çıkış noktası, dramaturjiyi “olay örgüsünü açıklama” pratiği olarak değil, eylemlerin nasıl örgütlendiğini izleyen bir dikkat rejimi olarak ele almaktır. Bu nedenle analiz, performansın malzemelerini (metin, oyuncu, ışık, ses vb.) tek tek kategorize etmekten çok, her katmanın kendi mantığını duyulur kılmaya çalışır. Bu noktada vurgulanan iki kavram “peripetie” (eylemin içindeki yön/gerilim değişimleri) ve sahne bios’u (en küçük eylem birimlerine inen gözlem ölçeği) okumanın “mikro” düzeyde sıkışmasını sağlar.

Üç katmanlı dramaturji, pratikte performansı üç farklı geçişte izlemeyi/okumayı önerir; ancak bu, adım adım bir kontrol listesi değil, aynı malzemeyi her seferinde başka bir öncelikte yeniden düzenleyen bir yazma/okuma stratejisidir. İlk geçişte odak organik düzlemedir: ritim, dinamizm, tempo kırılmaları, enerji ekonomisi ve fiziksel–vokal eylemlerin “duyusal çekicilik” üretme biçimi. Bu düzlemde soru, “anlam nedir?” değil; performansın seyirci algısında nasıl bir kinestetik eşlik kurduğudur.

İkinci geçişte odak anlatı düzlemedir: olayların ve işaretlerin birbirine nasıl bağlandığı, hangi ilişkilerin anlam yolları açtığı, hangi bağlantıların bilerek askıya alındığı ya da kırıldığı önemlidir. Burada yöntemin kritik tercihi, anlatıyı “tekil bir olay örgüsü”ne indirgememek; seyircinin kişisel okumasına alan açan bir bağlamı, eylemler üzerinden kurulan bir ilişki ağı olarak düşündürmektir. Aynı nedenle metin (varsa) açıklanacak bir otorite değil, performans organizmasını besleyen bir madde gibi ele alınır; yani metnin işlevi, organik akışın içinde üstlendiği dramaturjik rol üzerinden tartışılır.

Üçüncü geçişte odak anımsatıcı düzlemedir. Bu katman, doğası gereği üretilecek bir sonuç gibi değil, ancak etkilerinden tanınan bir hedef alanı gibi ele alınır: seyircide yankı uyandırabilecek açıklıkların nerede belirdiği; hangi eşiklerde algının “dönüşme” ihtimali doğduğu; yorumun kapanmak yerine genişlediği anlar. Bu düzeyde yönetmen/kompozisyon, anlamı kesinleştirmekten çok, “belirgin bağlantıları” kırıp yeniden kurmaya yarayan düzenekler aracılığıyla yankının ortaya çıkabileceği koşulları yoklayan bir pozisyona kayar.

Üç katmanlı dramaturji çalışmasının asıl çıktısı, bu üç geçişin sonunda katmanların yeniden üst üste bindirilmesiyle oluşur. Çünkü üç katmanlı dramaturjiyi yöntem olarak verimli kılan şey, katmanları ayrı ayrı betimlemekten çok, organik akış ile anlatı örgüsü arasındaki bağın hangi eşiklerde kurulduğunu (ya da açık olmayan biçimde kaydığını) gösterebilmesidir. Bu aşamada analiz, “organik güçlendiğinde anlatı nasıl çoğalıyor?”, “anlatı kapandığında anımsatıcı etki daralıyor mu?”, “hangi montaj kararları gerilimi çoğaltıyor?” gibi sorularla katmanlar arası eklemlemeyi tartışmaya açar. Aslında oyuncu ve yönetmenin birlikte kurguladığı performans sürecinin sinema sanatındaki kurgucunun görevinden farksız olduğu söylenebilir (Altun, 2019: s. 35).

Üç katmanlı dramaturji analizi, performansı tek bir bütüncül yorumla kapatmayı değil; performansın işbirliği ve çatışma bölgelerini (ritim/anlam/yankı düzlemlerinin birbirini taşıdığı ya da bozduğu yerleri) görünür kılmayı amaçlayan bir yazım mantığı önerir. Üç katmanlı dramaturji böylece, “şematik bir sınıflandırma” değil; katmanları geçici olarak ayırıp yeniden eklemleyen, tek-anlamlılık yerine ilişkişel çoğulluğu tartışılabilir kılan bir analiz prosedürü olarak işler.

Bulgular

Organik dramaturji, anlamdan önce işleyen bir “etki örgütlenmesi” olarak; ritim/dinamizm, fiziksel-vokal eylem dizimi ve enerji ekonomisi üzerinden seyircide kinestetik bir eşlik üretir. Bu katman, modelin taşıyıcı zemindir. Anlatı dramaturjisi, organik düzeyde üretilen malzemeyi “tekil olay örgüsü”ne indirgmeden, olaylar/işaretler/motifler arasında ilişkiler kurarak seyircinin anlam üretimini yönlendiren ama kapatmayan bir ağ mantığıyla çalışır; “metin için değil, metinle çalışma” ilkesi burada belirleyicidir. Anımsatıcı dramaturji, programlanabilir bir sonuç değil; her seyircide farklı yankılanan, durum değişikliği eşliği yaratabilen bir rezonans hedefi olarak tanımlanır. Bu katman, analitik olarak anlamdan çok etki izleri üzerinden tartışılabilir. Barba, üç farklı katmanın özerk olarak çalışıldığını ifade etmektedir. Birbirini besleyen içeriklere sahip oldukları düşünülse bile, birbirleriyle çatışmalarına izin vererek performansı şekillendirdiğinden bahsetmektedir (Barba, 2009: s. 152). Bu açıklama ile

dramaturji yaklaşımının uygulanmasının ve bu bağlamda performans incelemesi yapmanın zorluğu ortaya koyulmaktadır.

Modelin en kritik katkısı, dramaturjiyi katmanlı bir biçimde algılanabilir ve uygulanabilir bir sürece taşımaktır. Performans analizi, organik dramaturji aracılığıyla oyuncu bedenine odaklanan, anlatı dramaturjisi ile yönetmen ve yaratıcı ekibin tasarım fikirlerini içeren eylemlerin aktarımını sağlayan ve anımsatıcı dramaturji ile performans çalışılırken detaylandırılan tüm sürecin sürprizli çıktılarını barındıran bir çalışma haline gelmektedir.

Organik ve anlatı katmanı aşamaları, anımsatıcı katmana kıyasla daha detaylı ve kavramsal bir çerçevede aktarılmaktadır. Çünkü performans alımlayıcısı veya icracısı için, ilk iki katman daha üzerine çalışılabilir bir alan açarken anımsatıcı katman, performans çalışma sürecinde yönetmen tarafından performansa daha gizli bir şekilde yerleştirilmiş sembolik anlatım düzlemini oluşturur. Bu sembolik katman, seyirci tarafından tepkisel bir davranış ürettiğinde ise performans ekibi açısından beklenmedik bir sonuç doğurur.

Bu modelin yönetsel sağlamlığı, iki teknik kavramla güçlenir: “peripetie”, yani her eyleme yön ve gerilim değişimi kazandırmayı ifade etmektedir; böylelikle klasik dramaturji analizinde özellikle Antik Yunan tragedyaları incelenirken ana karakterin baht dönüşü olarak tanımlanan kullanılan bu kavram, artık sadece sözcükler ya da olay örgüsüne ilişkin bir içeriğe sahip değildir. Bir diğeri sahne bios’u, eylem skorlaması ve dürtüdür. Oyuncunun çalışmasında dramaturjik bakışın temel malzemesi olan fiziksel eylemler, gözlemlenebilir en küçük eylem birimleri (sahne bios’u), görünür skor ve görünmeyen dürtülerin ortaklığı üzerine şekillenmektedir.

Eugenio Barba’nın dramaturjik yaklaşımı, çalışma biçimini “Üçüncü Tiyatro” bağlamına taşır: Dramaturjinin yalnız sahnede değil, provaları mümkün kılan motivasyonlar, ilişkiler ve örtük normlar içinde de örgütlendiğini; ayrıca kompozisyonun temel mantığının da montaj olduğunu vurgular. Bu noktada Odin Teatret dramaturji çalışmalarının, oyun ekibinin sosyal ve toplumsal sorumlulukları ile ve bir nevi yaşama entegre edilmiş sanatsal bir çalışma ekseninde gerçekleştiği anlaşılmaktadır. Ian Watson’ın ifadesiyle Üçüncü Tiyatro tanımı, ana akım kurumsal tiyatrolardan farklı bir şekilde üretmeyi seçen öncü topluluklar için kullanılmaktadır (1993: s. 18).

Sonuç

Makale, Barba’nın üç katmanlı dramaturji yaklaşımının performans analizi için güçlü bir yönetsel omurga sunduğunu; özellikle organik–anlatı ilişkisini ve anımsatıcı düzeyin “yankı hedefi” oluşunu görünür kılarak, dramaturjik çözümlenmeyi açıklama üretmeye zorlamadan derinleştirdiğini savunur. Önerilen çerçeve, araştırmacıya performansı hem mikro düzeyde (sahne bios’u, peripetie, skor/dürtü) hem de makro düzeyde (montaj, ilişki ağları, anlam düzeyleri) birlikte düşünebileceği bir okuma disiplini sağlar. Bununla birlikte yaklaşımın bir sonraki adımı, yöntemin farklı temsil türleri ve farklı estetik üsluplar üzerinde uygulanarak sınanması; böylece üç geçişli okumanın hangi koşullarda daha üretken, hangi koşullarda daha sınırlı kaldığının örnekli biçimde gösterilmesidir.

Bu çalışma kapsamında somut bir örnek sunulmamasının sebebi, tiyatro ekiplerinin performans üretim sürecinde belirlenen üç katmanlı dramaturji yaklaşımının, hem son derece iç içe geçen bir nitelikte olması ve dolayısıyla incelemeyi güçleştirmesi, hem de performansı bu bağlamda yorumlama girişiminde bulunanları, metnin aktarımı ve alımlanması konusunda analitik çerçeveden yoksun bırakması, sadece yüzeysel bilgiye odaklanılmasına neden olmasıdır. Herhangi bir performans incelemesi, sonuçtan ziyade sürece odaklanan performans teorisinin doğasına aykırı bir girişim olabilir. Bu çalışma, üç katmanlı dramaturji düşüncesiyle ilgilenenler için, bir performans alımlayıcısı olarak kolaylaştırıcı performans takibi veya icracısı için kendi özel çalışmasında uygulama olanağı sunmayı hedeflemiştir.

Bu yöntem, performans analizcilerine üç temel kazanım sağlar. Birincisi, analizi metne/öyküye indirgmeden, temsili “eylemlerin çalışması” olarak okuyabilecekleri somut bir dikkat sınavı sunar;

böylece “anlam nedir?” sorusunu dışlamadan, onu organik örgütlenmenin ürettiği etki zeminiyle birlikte düşünmeye zorlar. İkincisi, katmanları geçici olarak izole edip yeniden ekleme mantığı sayesinde, temsilin çoğu zaman sezgisel bırakılan kararlarını tartışılabilir ve yazılabilir nesnelere dönüştürür; performansın nerede “taşındığı”, nerede “bastırıldığı” ya da nerede “yankı” ürettiği daha net tariflenebilir hale gelir. Üçüncüsü ise, anımsatıcı düzeyi kanıtlanabilir anlama indirgemeden ele almayı mümkün kılar: analizci, seyirci deneyimini tekil bir yoruma kapatmak yerine, rezonans ve durum değişikliği eşiklerini etki izleri üzerinden betimleyebilir. Bu üç kazanım birlikte düşünüldüğünde, üç katmanlı dramaturji, performans analizini hem daha teknik (mikro düzeyde izlenebilir), hem daha çoğul (tek anlamı dayatmayan), hem de daha aktarılabilir (yazılaştırılabilir) bir zemine taşır.

Kaynakça

- Altun, H. (2019). Bir montaj ve düzenleme pratiği olarak oyuncu dramaturjisi. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 28, 31–54.
- Barba, E. (1985). *The dilated body: followed by the gospel according to oxryhincus*. Zeami Libri.
- Barba, E. (1995). *The paper canoe: A guide to theatre anthropology* (R. Fowler, Çev.). London and New York: Routledge.
- Barba, E. (2009). *On directing and dramaturgy: Burning the house*. London and New York: Routledge.
- Barba, E., Savarese, N. (2017). *Oyuncunun gizli sanatı: Tiyatro antropolojisi sözlüğü* (A. Candan, Çev.). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Carreri, R. (2014). *On training and performance: Traces of an Odin Teatret actress* (F. Camilleri, Çev.). London and New York: Routledge.
- Çamurdan, E. (1996). *Çağdaş tiyatro ve dramaturji*. İstanbul: Mitos Boyut.
- Fischer-Lichte, E. (2005). *Theatre, sacrifice, ritual: exploring forms of political theatre*. London and New York: Routledge.
- İpşiroğlu, Z. (1995). *Tiyatroda düşünsellik: Dramaturji'ye giriş*. İstanbul: Mitos Boyut.
- McCutcheon, J. R. (2008). *Awakening the performing body*. Editions Rodopi.
- Nutku, H. (2001). *Oyun sanatbilimi: dramaturji*. İstanbul: Mitos Boyut.
- Poirier, R. (2001). *The performing self*. P. Auslander (Ed.), *Performance: Critical concepts in literary and cultural studies* (Sayı: 4, 3–21). London and New York: Routledge.
- Richards, T. (2008). *Heart of practice: Within the workcenter of Jerzy Grotowski and Thomas Richards*. London and New York: Routledge.
- Stanislavski, K. (2006). *Bir aktör hazırlanıyor* (S. Taşer, Çev.). İstanbul: Papirüs.
- Stern, N. (2013). *Interactive art and embodiment: The implicit body as performance*. Gylphi Limited.
- Turner, J. (2004). *Eugenio Barba*. London and New York: Routledge.
- Watson, I. (1993). *Towards a third theatre: Eugenio Barba and the odin teatret*. London and New York: Routledge.



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 68-79, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.52



DERLEME MAKALE / REVIEW ARTICLE

HENRIK IBSEN'İN OYUNLARINDA KURUCU BİR UNSUR OLARAK YOKLUK OLGUSU

Oktay EMRE¹

Öz

Dünya dram tarihi içerisinde mimetik tiyatronun en önemli temsilcilerinden biri olarak kabul edilen Henrik İbsen, kimi teorisyenlerce Shakespeare'den sonraki en büyük oyun yazarı olarak kabul edilmektedir. Farklı biçimlerde özgün oyunlar kaleme almış olan yazarın oyunları her ne kadar farklı yöntem ve tekniklerle ele alınıyor olsa da ilk oyunu Catilina'dan başlayarak ekonomik mekân kullanımı, geçmiş zamanın şimdiki zamanda temsili, eylemlerinin sonuçlarıyla yüzleşip yıkıma uğrayan karakterler onun dramatik çizgisinde sıklıkla karşımıza çıkan özelliklerden bazılarıdır. Bu çalışma ise İbsen'in Catilina, Yapı Ustası Solness ve Peer Gynt adlı üç oyununu yokluk olgusu bağlamında felsefi hermeneutik ve dramaturjik analizin olanaklarından yararlanarak çözümlenmeye odaklanmıştır. Varlığı dolayımlayan ve onu harekete geçiren yokluğun bu oyunlardaki ontolojik mahiyeti, onları çevreleyen yapı içerisinde araştırılmış ve yıkımla sonuçlanan eylemlerinin nedenselliği üzerinde durulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Henrik Ibsen, Yokluk Olgusu, Catilina, Yapı Ustası Solness, Peer Gynt

ABSENCE AS A CONSTITUTIVE PHENOMENON IN THE DRAMATIC WORKS OF HENRIK IBSEN

Abstract

Henrik Ibsen, widely regarded as one of the preeminent representatives of mimetic theater in the history of world drama, is considered by certain theorists to be the greatest playwright since Shakespeare. While the author's plays, written in distinct styles, have been examined through various methodologies and techniques, certain recurring features define his dramatic trajectory starting from his debut play. Catiline, onwards: the economical use of space, the representation of the past within the present, and characters who face inevitable catastrophe upon confronting the consequences of their actions. This study focuses on analyzing Ibsen's plays Catiline, The Master Builder, and Peer Gynt within the framework of the phenomenon of absence, utilizing the tool of possibilities of philosophical hermeneutics and dramaturgical analysis. The ontological nature of absence, which mediates and mobilizes existence, has been investigated within the structural context surrounding these plays, with a particular emphasis on the causality of actions culminating in catastrophe.

Keywords: Henrik Ibsen, The Phenomenon of Absence, Catilina, The Master Builder, Peer Gynt

¹ Dr., Kocaeli Üniversitesi, oktay.emre@kocaeli.edu.tr, ORCID: 0009-0006-1388-9445

Başvuru/Received: 21/01/2026 **Kabul/Acceptance:** 27/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Giriş

Norveçli oyun yazarı Henrik Ibsen'in oyunları gençlik, gelişim, olgunluk ve geç dönem olmak üzere dörde ayrılmaktadır ama neredeyse bütün oyunlarında ilk dramatik metni olan *Catilina*'nın yapısal özellikleri görülmektedir. 1848 yılında kaleme alınmış olan metin, yüzeyde M.Ö 63 yılında Roma'da ortaya çıkmış olan başarısız bir darbeyi, arka planda ise *Catilina*'nın çelişkilerle dolu karakterini ve etik sorunlarla dolu geçmişini konu edinmektedir.

Hedda Gabler'deki arzu ile toplumsal normatiflik arasındaki çatışma, Yapı Ustası Solness'deki ahlaki sorumluluk ve yaratıcılık krizi, *Bir Halk Düşmanı*'ndaki ahlak ve çıkar ilişkisinin geriliminden doğan antagonizma göstermektedir ki *Catilina*'da olduğu gibi ahlak ile diğer olgular arasındaki gerilim, yazarın oyunlarında karakteristik bir yere sahiptir. Öte yandan yazarın diğer birçok oyununda olduğu gibi geçmişin şimdi üzerinde kurduğu baskınlık, yokluğun karakteri harekete geçiren etkisi, ekonomik mekân kullanımı, bireysel ve politik ahlak sorunlarına yönelik eleştirel tutum, bu karakteristik yapıyı tamamlayan unsurlardır. Tüm bunların yanı sıra yazarın külliyatına yansıyan bir diğer önemli unsur ise yokluk olgusunun oyunlarının aksiyonel yapısını besleyen konumda olmasıdır.

Yokluk, yazarın oyunlarında kimi zaman yitirilmiş yetenek ve gençlik (Yapı Ustası Solness) kimi zaman adaleti talep eden bir hayalet (Yapı Ustası Solness, *Catilina*) kimi zaman ontolojik bir boşluk (Peer Gynt, Hedda Gabler) kimi zaman etik örgütlülüğün yokluğu (*Bir Halk Düşmanı*) kimi zaman da özgün bir aşkın yokluğudur (Nora, *Catilina*, Yapı Ustası Solness, *Hayaletler*). Ibsen'in sahne estetiği ve karakter inşasında başat bir role sahip olan yokluk, aynı zamanda yazarın oyunlarında varlığın ontolojisine eşlik eden bir işlevselliğe sahiptir.

Modernizmin rasyonel perspektifi ile insan hakikatine yönelik sistematik ve bütünlüklü bir yaklaşım ortaya koymuş olan yazar -modernist tiyatronun Ibsen ile başlatılmasına yönelik genel bir mutabakat sağlanmış olsa da Szondi'nin modern tiyatro anlayışının köklerinin rönesans dönemi tiyatrosunda olduğuna yönelik uyarısını (bkz. Szondi, 1987: 7) saklı tutarak belirtmek gerekir ki yazar, bireyin normatif yapı içerisindeki arayışını görünümüne getirmiş; ahlak ve gelenekle çevrili aile, evlilik, kilise gibi kurumları eleştirmiş; sınıfsal çıkmazları ve onların ahlaki sorunlarını boyutlandırılmış karakterleri ile analiz etmiştir. Öte yandan Erinç Özdemir'in de belirttiği üzere yazar bilincin ve bilinçaltının derinliklerine inerek içsellik ve özneliği modernist bağlamda tiyatroya dahil etmiştir (bkz. Özdemir, 2009: 124).

Yazarın modern tiyatro içerisindeki yerleşik konumuna dair literatürdeki mevcut birikim göz önüne alınarak, bu çalışmanın odağı doğrudan karakterleri harekete geçiren, onları dolayımlayan, zaman mefhumunun dram alanında yeni bir bakış kazanmasını sağlayan yokluk olgusudur. Bu olgu, “düzgün ve yoğun bir dolantılar zinciri içinde, yüksek sesli duygusal ve düşünsel tonlamalar eşliğinde hızla ‘yıkım’ noktasına doğru ilerleyen” (Yüksel, 2007: 32) karakterlerin geçmişini şimdiye taşıyan bir çekirdek işlevi görmektedir. Şimdinin aksiyonel yörüngesini belirleyen, derinde olanı aralıklarla yüzeye çıkaran ve çoğunlukla karakterin yıkımına yol açan ontolojik yokluk tasarımı, yazarın oyunlarında kurucu bir formül olarak tezahür etmektedir.

Peki yazar bunu nasıl yapmıştır?

İlk formül geçmişten çıkıp gelen, zamanın kronolojik ilerleyişini sekteye uğratarak şimdinin olağan akışını bozmuştur. Yani “şimdi ve burada olanlar, hikâyenin bütününe daha fazla katkıda bulunan ‘o zaman ve orada olanlar’ ile karşılaştırıldığında önemsiz ya da ikincil hale gelmiştir” (Güçbilmez, 2007: 129). Gelen, Yapı Ustası Solness ve *Catilina*'da olduğu gibi kimi zaman adalet talebinde olan bir hayalet kimi zaman *Hayaletler*'de olduğu gibi genetik olanın şimdide yeniden hayat bulan yansıması kimi zaman ise Nora'da, *Yaban Ördeği*'nde olduğu gibi geçmişin sırlarını açığa çıkaran bir unsurdur. İkinci formül, mekân kullanımını minimize ederek olayın etkisini güçlendirmek olmuştur. Örneğin yazarın Yapı Ustası Solness, Nora, *Hayaletler*, Hedda Gabler, *Rosmerler* adlı oyunları tek mekânda, diğer oyunları ise birkaç farklı mekânda geçmektedir. Üçüncü formül cüretkâr karakterler üzerinden yıkım

muhasebesi yapmasıdır. Hedda Gabler, Rosmer ve Rebekka'nın intiharları; Solness, Yaşlı Ekdal, Catilina, Dr. Stockman ve diğerlerinin mutsuzlukları bu muhasebenin en başarılı örnekleridir. Dördüncü formül karakterlerin bilinçdışıyla inşa olmuş olan arzularının 'gerçeklik'le örtüşmemesinin neticesinde ortaya çıkan gerilim, sorun ve çelişiklere dayalı uyumsuzluğun çaresizliğidir. Yazarın beşinci formülü ise oyunlarını sık dokulu metin yapısıyla inşa etmiş olmasıdır. Yani her sahne kendinden önce ve sonraki sahne ile nedensellik ilkesine tabii kılınmıştır. Onun oyun yazarlığı jeolojisini meydana getiren bir diğer formül ise karakterlerine eşlik eden imajların çeşitliliğidir. Örneğin Catilina adlı oyundaki imaj (Furia) muhatabı dışında kimseye görünmezken Yaban Ördeği'ndeki imaj (Gregers Werle) hem muhatabına hem de başkalarına görünür çünkü Catilina'daki imaj ölmüş, Yaban Ördeği'ndeki ise yaşamaktadır ama her ikisi de geçmiş zamanı şimdiye bağlamaktadır. Nora'nın bilinçdışı bir burjuva ailesi içerisinde inşa olunmuş mimetik bir arzuya sahipken, Hedda Gabler'in arzusu özgün bir içerik barındırmaktadır ama her ikisi de hem burjuva aile yapısına içkin karakterlerdir hem de her iki oyunda da geçmişten çıkıp gelen imajlar mevcuttur.

Toplamda 26 oyun kaleme alan yazarın çalışmada Yapı Ustası Solness, Catilina ve Peer Gynt adlı oyunlarına yer verilecektir. Yazarın olgunluk çağında kaleme aldığı Yapı Ustası Solness (1892), psikolojik derinlik ve simgesel anlatı örgütlülüğün en baskın olduğu oyunlarından biri olarak öne çıkmakta iken Catilina ise hem yazarın ilk oyunu olması hem de sonraki oyunlarının jeolojisini inşa etmede hayati bir çekirdek teşkil etmesi bakımından kayda değerdir. Peer Gynt ise yazarın en ayrıksı oyunlarından biridir. Oyun, konvansiyonel dram yapısının dışında konumlanmakta, hızlı mekân geçişleri ve birbirinden kopuk anlatılarla şekillenmektedir. Yazarın farklı dönemlerde, farklı retorik ve biçemlerde kaleme aldığı bu oyunlar her ne kadar birbirlerinden bağımsız ve ayrıksı olsalar da yazarın tiyatro jeolojisini meydana getiren katmanların zenginliğini ve ortaklığını sunmaktadır.

Solness mesleğinde oldukça iyi bir noktaya erişmiştir ama şimdi gençliğinden ve yaratma gücünden yoksundur. Yangında çocuklarını kaybetmiş, karısı ile olan ilişkisi sembolik düzleme yerleşmiştir. Yani varlığı yokluklar ile çevrelenmiştir. Üstelik geçmişinde 13 yaşındaki bir kız olan Hilda ile olan etik sorunlar barındıran ilişkisi şimdiye taşınmış ve bir yüzleşmenin ortasındadır. Catilina ise Roma'daki adaletin ontolojik boşluğu içerisinde tutarlılıktan yoksun, çelişiklerle dolu bir karakterdir ve üstelik o da tıpkı Solness gibi etik ihlaller barındıran bir geçmişe sahiptir. Peer Gynt ise 'otantik benliğinin' yokluğuyla yaşamını sürdürmüş bir figür olarak, yaşam ile ölüm arasına sıkışmış bir hayalet gibi tamamlanmamışlığı yansıtmaktadır. Peer Gynt küçükken babasını, babası ise maddi varlığını kaybetmiştir. Yani onu çevreleyen tek yokluk otantik benliğin yokluğu değil aynı zamanda baba yokluğudur.

Yukarıda verilen örneklerden de anlaşılacağı üzere çalışmada kastedilen yokluk, dile içkin ve zamansal bir varlık olarak insanın varoluşuna eşlik eden yokluktur. Yokluk, hiçlik gibi "insan varlığına, var olanın olduğu gibi görünmesi imkânı" (Heidegger, 2022: 47) sunan bir metafizik sorusu değil, varlığı zamansallıkta kimi zaman sınayan kimi zaman dolayımlayan kimi zaman ise onu kendi varoluşunda tamamlayan bir olgudur.

Bilindiği üzere varlık fenomen olarak görünümüne gelen, zamanda ve mekânda yer alan şeyler olmasına karşın yokluk bunun tersi değil, Heidegger'in deyişiyle Daseinde yani insan varoluşunda eksikliği hissedilen ve bu eksiklik minvalinde onun eylemselliğine gerekçe üreten bir boşluk, yönlendirici bir kaygı, kimi zaman pişmanlık kimi zaman ise bir arzu olarak karşılık bulmaktadır.

20. yüzyılın en önemli düşünürlerinden olan ve çalışmalarıyla varoluş, ontoloji, fenomenoloji gibi alanları derinden etkileyen Heidegger, yokluğu varoluşa eşlik eden ve onu tamamlayan bir olgu olarak düşünmüş ve bu yaklaşımıyla uzun süre ihmal edilen varlığa (Dasein) dair yeni bir bakış sunmuştur. Bu nedenle çalışmada Heidegger'in varlığa yönelik bu yaklaşımına yokluk ekseninde geniş yer verilmesi uygun görülmüştür. Öte yandan varoluşun önkoşulunun kişinin aldığı kararlarda olduğunu söyleyen Sartre, 20. yüzyılda kapitalizm kaynaklı ortaya çıkan eşitsizlik, adaletsizlik ve çıkmazlar karşısında Marks'ın düşüncelerini bir çağrı olarak hayalet metaforuyla işaretleyen Derrida'nın inşa ettiği teoriler

ve alana yönelik kapsayıcı bakışları dolayısıyla Raymond Williams, Toril Moi, Peter Szondi, Thomas F. Van Laan, Philip E. Larson gibi düşünür ve teorisyenlerin çalışmaları hareket noktalarımızı belirleyecektir.

1. Yapı Ustası Solness'da Yokluğun Görünümü

Varlık, açıklanmaya ihtiyaç duyulmayan bir kavram gibi görünse de en tümel kavram olması ve herkes tarafından 'en kendiliğinden anlaşılır' görünmesi nedeniyle karanlıktır (Heidegger, 2011: 3) ve felsefe tarihinde uzunca bir süre ihmal edilen bu kavram Heidegger tarafından yeniden gündeme getirilmiş, onun kurduğu formasyon ontoloji, varoluş, fenomenoloji gibi birçok alanı etkilemiştir. Öncelikle Heidegger "hangi var olana bakarak varlığın anlamını okuyacağız?" (Heidegger, 2011: 3) sorusuyla işe başlar çünkü öyle veya böyle ilişki içerisinde olduğumuz ve/veya varlananlar yani fenomenler ortalama varlık kavramına denk düşmeleri hasebiyle muğlaktır. "Ayrıca neliğimiz ve nasıllığımız: içindeki bizler de birer var olanız. Varlık ise öylelik ve neden-nasıllıkta, gerçeklikte, mevcut-oluşta, kalıcılıkta, geçerlilikte, Dasein'da' "vardır"da yatmaktadır" (Heidegger, 2011: 6). Öyleyse tüm bu var olanlara yönelik yaklaşım onların ne olduğuna yönelik değil, olmalarının anlamının ne olduğuna yönelik olmalıdır. Bu da var olanla varlık arasında ayırım yapmayı zorunlu kılar. Var olanlar insan dışındaki fenomenler, varlık ise Heidegger'in deyişiyle Dasein ölümün bilgisine rağmen varoluşunu kuran; zaman sayesinde anlamını inşa eden ve dil aracılığıyla açığa çıkan bir var olandır. Böylece insan da bir var olandır lakin onu diğer var olanlardan ayıran özellikleriyle Daseindir. Toplumsal işlevi itibariyle sıradan, kendi benliğine dönmesi itibariyle otantik ve ölümü varoluşsal bir hat, sınır olarak sahiplenip "kendi varoluşunun düpedüz imkânsızlığıyla karşı karşıya gel[en]" (Heidegger, 2011: 217) ölüme doğru Daseindir.

Yokluk da tıpkı varlık gibi tümel bir kavram olması itibariyle karanlık ve muğlaktır ve bu iki kavram birbirinin zıddı değil, birbirlerini aynı duvarın farklı çeperlerinde sınayan kavramlardır. Öyleyse Heidegger'in sorusunu yokluk çeperinden sormak mümkün müdür? Yokluğun ne olduğunu değil, olmayışının anlamının ne olduğu, arzuyu dolayımlayan gücünün ne olduğu, varlığı doğrulayan eksikliğin ne olduğu sorulabilir mi?

Sartre'a göre tüm bu soruları olanaklı kılan ve "verilebilecek cevapları yönlendiren şey, gerçekten de varlık olmayanın dışımızdaki ve içimizdeki devamlı inkarıdır" (Sartre, 2011: 148) ve "(...) dünyasallık, mekânsallık, nicelik, kullanılabilirlik, zamansallık, ben varlığın inkârı olduğum için varlığa gelirler, varlığa hiçbir şey katmazlar" (Sartre, 2011: 303). Çünkü varlık kendisi için vardır ve bu, varlığa bilinç aracılığıyla mevcudiyet kazandırıp onu diğer var olan şeylerden ayırır. Buna ilaveten bilinç, varlığı dünyasallık içerisinde yokluğun anlamıyla, arzusu tarafından ele geçirilişiyle mevcudiyete getirir. Yokluk, varlığın sınırında konumlanması itibariyle onu oluşa getiren, eksiklikten ziyade var olmanın koşuludur. Çünkü varlık ne ise odur ve aynı zamanda ne ise o olmayandır (bkz. Sartre, 2011: 43). Varlığını yok olmanın sınırında kavrayan, yokluk endişesi içerisinde bulunan, etik ihlallerle dolu geçmişinin yükü altında ezilen ve başarılı kariyer geçmişinin özlemini çekerek ölen Solness'in varlığı dünya içerisinde yokluğun anlamıyla çevrenmiş görünmektedir. Öte yandan Solness ilk olarak toplumsal yapı içerisindeki konumu, sıradanlığı, hırs ve arzularıyla sıradan Dasein, ikinci olarak Hilde'nin gelişimi ortaya çıkan yüzleşmede otantik benliğine dönüşüyle otantik Dasein ve son olarak "kendi varoluşunun düpedüz imkânsızlığıyla karşı karşıya gel[diği]" ölüme doğru Daseindir.

1892 yılında Ibsen tarafından kaleme alınan ve yazarın geç dönem eserleri arasında anılan Yapı Ustası Solness, ilk olarak 1893 yılında Emil Poulsen tarafından sahneye taşınmıştır. Dramatik kurgusu içerisinde metaforik bir dile sahip olan oyun, yazarın Denizden Gelen Kadın adlı oyunundaki Wandel ailesinden tanıdık bir karakteri de (Hilde) bu kez farklı bir kurgu içerisinde izleyiciye sunar.

Oyun yaşanmakta olan mimar Halvard Solness'in iç dünyasını merkeze alır. Solness'in geçmişi başarılarla doludur ama bu geçmiş, içerisinde suçluluk, korku, bastırılmış arzular ve varoluşsal gerilimler barındırmaktadır. Tüm bu gerilim, çatışma ve ontolojik kaygıların ortaya çıkması ise Hilde Wangel'in Solness ile ilk karşılaşmalarından on sene sonra çıkıp gelmesi ile gerçekleşir. On sene önce

Solness inşa ettiği bir kulenin açılışının ardından verilen ziyafette 13 yaşındaki Hilde Wangel'e bir krallık vaat etmiş ve onunla sorunlu bir ilişki kurmuştur.

“HILDE: Evet. Beni iki kolunuzun arasına alıp başımı geriye doğru eğdiniz ve öptünüz. Hem de arka arkaya defalarca” (Ibsen, 2015: 142).

Bu durum güç istenci, travmatik hafıza, duygusal manipülasyon, fiziksel istismar bağlamında oldukça sorunlu bir sahnedir. Hilde 13 yaşındadır, Solness'dan güçsüzdür ve bu yaşanan durumun Hilde'de travmatik nitelikler inşa etmiş olma olasılığı vardır. Solness oyunun şimdiki zamanında “yaklaşık 50 yaşlarında, kısa kesilmiş kıvrıkcık saçları, siyah bıyıkları kalın kara kaşlarıyla sağlıklı ve güçlü görünmektedir” (Ibsen, 2015: 114) ve yanında çalışan 20'li yaşların başında olan ve Ragnar ile nişanlı olan Kaja üzerinde de güçlü sembolik bir karşılığa sahiptir. Solness, içeriye her girdiğinde Kaja gözlerinin üzerindeki siperliği çıkarır. Solness “Neden hep ben içeri girdiğimde gözlerinizin üstündeki siperliği çıkarıyorsunuz?” diye sorar. Kaja çirkin görünmemek için, özellikle de Solness'ın gözünde çirkin görünmemek için bunu yaptığını söyler (Ibsen, 2015: 115). Oyunun ilk sahnelerindeki bu diyalog, Solness betimlemesi ve tavrı onun hala hem sembolik olarak güçlü olduğunu hem de gücü üzerinden duygusal manipülasyon ve sömürüye dayalı bir ilişki geliştirdiğini göstermektedir. Kaja, Solness'ın yanında işe başlamadan önce Ragnar'ı sevmiş ama Solness ile tanıştıktan sonra onun tesiri altına girmiştir (Ibsen, 2015: 121).

Kaja, Solness'ın varlığını ortaya çıkarmak için inşa edilmiş bir yokluk zemini gibidir çünkü Solness yaşlanmakta, genç yetenekler tarafından yerinden edilme kaygısı yaşamakta, Moi'nin de belirttiği üzere “yaratıcı ve cinsel yaşamının sona erdiğinden korkmakta” (Moi, 2006: 319) ve ontolojik olarak dışsal araçlar edinme gereksinimi duymaktadır. Bu araçlardan ilki bir zamanlar yanında çalıştığı Brovik'tir. Solness, onun tasarılarına engel olmuş ve giriştiği işlerdeki cesareti ve talihiyle başarıya ulaşmıştır. Şimdi her ne kadar hala sembolik olarak güçlü görünse de yeni bir kuşak gelmiş ve gün geçtikçe güçsüzleşen, yaratıcılığını kaybeden Solness kendindeki yokluk korkusunu bastırmak için Kaja'ya kendine bağlı tutmaya çalışmaktadır. Böylelikle hem gençlik üzerinde hakimiyet inşa edecek hem de onun aracılığıyla Ragnar'ı yanında tutarak rekabeti pasifize edecektir. Solness, Kaja'ya “Siz olmadan yapamam” (Ibsen, 2015: 121) derken gençliğinin yokluğunda yaşayamayacağını söylemektedir. Kaja'nın varlığı onun için sembolik gücünün devamlılığına yönelik nesneleştirilmiş bir figürdür ve onun varlığı Solness'ın yokluk deneyimini ertelese de bu deneyim kaçınılmaz olarak Hilde'nin gelişiyile gerçekleşecektir.

Hilde gelir, Solness'la, Dr. Helda'yla, Bayan Solness'la konuşarak onlara fiziksel bir gerçeklik olarak görünür. Ancak Hilde'nin diegetik konumu, oyunun finaline kadar ontolojik bir muğlaklık taşır. O, sadece dışsal bir karakter değil, aynı zamanda Solness'ın bastırılmış korkularını ve yokluk hissini yüzeye çıkartan psişik bir yansıtıcıdır. Ona “Ülkemi istiyorum. On yıl geçti. Süre bitti.” (Ibsen, 2015: 145) der Hilde. Biten süre Solness'ın gençliği, geçen on yıl Solness'ın en verimli olduğu yıllar, ülke ise Solness'ın tanrısal büyüklük arzusu gibidir. Şimdi Solness gençliğinin ve başarılı olduğu yılların yokluğuna yaklaşmakta ve böylelikle tanrısal büyüklük arzusu ile mesafelenmektedir. Yazarın gerçeklik bağlamında oldukça bulanık bir konumda bıraktığı Hilde, Solness'ın inşa ettiği kulenin tepesine çıkıp gençliğinin yokluğuyla yüzleşmesini sağlayacak bir arzuyu da sembolize etmektedir. Solness kuleye çıkar ama gençliği yoktur ve düşerek ölür. Hilde tüm bu süreçte Solness'ın dile gelmiş arzusu gibi davranır: “Kulenin tepesine çıkmak istiyor, onu orada göreceksiniz. (...) Çıkıyor, çıkıyor. Git gide yükseğe. Git gide daha yükseğe. Bakın! Bakın! Baksanıza! (...) On yıl boyunca onu hep böyle gördüm. (...) Bakın çelengi kulenin tepesine asıyor” (Ibsen, 2015: 206).

Solness'ın inşa ettiği kule salt yeni evinin kulesi değil aynı zamanda kendi arzusunun mimarı olarak yaratıcılığının ve yıkımının da psişik karşılığıdır ama bu yıkım Valency'nin deyimiyle garip bir şekilde neşelidir. Çünkü yapı ustası, deneyimlerinin sınırlarını aşmış, sembolistler için şiirin kendine özgü alanı olan deliliğin alanına geçmiştir (bkz. Valency, 1966: 209).

Camus, Sisifos Söyleni'nde "Hiç kimsenin varlığın özüyle ilgili bir kanıt uğruna öldüğünü görmedim" (Camus, 1983: 6) demektedir ama Solness, varlığın öteki çeperinde yer alan yokluk duygusunun ontolojik arzu düzleminde yokluğun kanıtı uğruna ölür. Çünkü varlığın varlık gerekçesi salt kendi içindir (bkz. Sartre, 2011:303) ve 'yokluğu bağrında taşıyarak' başkalaşmaktadır.

Sonuç olarak Solness kendi varoluşunu cesaret, talih, fırsatlar gibi dışsal olaylar üzerine inşa etmiş; her ne kadar görünürde otoriter ve güçlü bir imaja sahip olsa da Bayan Solness, Doktor Heldal, yanında çalışan Knut Bovik, Ragnar Brovik gibi toplumsal rollerin gözetleyici bakışı ve ardından gelen gençlerin üzerinde yarattığı korkunun baskısı altındadır. Üstelik çocuklarını kaybetmiş ve "o anın içerisinde sonsuza dek donakalmış" (Moi, 2006: 319) olan Bayan Solness'in biyolojik üretkenliğini yitirmiş olması da Solness'da ertelenmiş bir yokluk olarak karşılık bulmaktadır. Hilde, Solnesslarda kalmak istediğini söylediğinde Solness eşine "Çocuk odalarından biri olamaz mı? Hepsi de hazır dayalı döşeli" der. Bir başka yerde ise Hilde'nin çocuk odalarının varlığına karşılık sorduğu soruya "Hayır, çocuğumuz yok. Fakat siz şimdilik bizim çocuğumuz olabilirsiniz" (Ibsen, 2015: 136) cevabını verir. Yani Solness yokluğu sürekli bir başka varlıkla doldurmaya çalışmış "yaşamın eşliğinde tehlikeli bir dengede" (Valency,1966: 207) konumlanmıştır.

"Sanki yıllarca var gücümle bir şeyi anımsamaya çalışmışım..." (Ibsen, 2015: 147) diyen Solness, geçmişle saplantılı bir ilişki kurmuş, sahip olduğu gücü yitirme kaygısından ötürü şimdiye uyum sağlamakta direnen ve hem geçmişini hem şimdiki hem de gelecek kaygısını şimdiki yaşayan bir Daseindir. Çocuklarının ölümü, yaşanan yangın ve geçmiş başarıları şimdiye taşınmakta, Hilde'nin gelişimi yönetemediği geçmiş ve gençlerin onun yerini alacakları kaygısı, Solness'in zamansal bütünlüğünü yitirmesine neden olarak onu çözülen bir varlığa, "kendi ölümüyle kendini "geri-almak" zorunda (...) (Heidegger, 2011: 326) kalan bir Daseine dönüşmüştür.

Solness'in hayatındaki simgesel konum güvencesinin yokluğu, çocuklarının kaybı, eşiyi kopan duygusal bağlar onu şimdiki zamandan kopararak dönüştürmüş ve tam bu noktada Hilde, Solness'in benliğindeki tüm bu yoklukların bir yansıması ve gerçekliği şüpheli ama ontolojik mahiyeti tamamlayıcı bir tezahür olarak onun varoluşsal boşluğunu görünümüne kavuşturur.

2. Catilina ve Yokluğun Dramaturjik İşleyişi

Shakespeare'in Hamlet oyunu bir var olanın boşluktaki bir başka var olana "Kim var orada?" (Shakespeare, 2007: 37) diye seslenmesiyle başlamaktadır. Sesin sahibi bir asker, muhatabı ise Hamlet'in babasının yok olan varlığı, adaletsizlikten geriye kalan izdir. Geçen zamana, biyolojik sonluluğuna karşın Hamlet'in babası sarayın surlarında, adaletin zaman ve biyolojik sonluluğunu aşan talebi olarak görünmek istemektedir. Catilina ise çürümüş ve yozlaşmış Roma'da, Furia tarafından kendi çürümüşlüğünden intikam almaya yemin ettirilecek (bkz. Ibsen, 2011: 29-30) ve oyunun ilerleyen kısımlarında bir hayaletle evrilerken Catilina'nın sonunu hazırlayacaktır. Yani her iki oyunda da yokluk stratejisi Daseini harekete geçirerek varlığın oluş gerekçesini ortaya çıkaracak ve hem Hamlet hem de Catilina ölümüne doğru bir zamansallığın varlıkları olarak yok olacak, geriye adaleti talep eden hayaletlerin karşılanmış talepleri kalacaktır.

"Var olmak veya olmamak" (Shakespeare, 2007: 114) diyen Hamlet ne olmayı ne de olmamayı tam olarak yansıtır. Çelişkilerle dolu bir ontolojide duraksayarak ilerler tıpkı Catilina gibi. Catilina da "İçimdeki ses, yapmak zorundasın, mecbursun diye sıkıştırıyor; bense duraksıyorum hala!" (Ibsen, 2011: 17) monoloğu ile başlar ve her ne kadar Roma'ya karşı bir başkaldırı gerçekleştirme arzusuna kapılmış olsa da kişisel tarihinin sahip olduğu etik sorunlar nedeniyle karakter, eylem ve eylemsizlik arasında ontolojik bir kriz üretir. Karakterlerin bu içsel bölünmüşlüğü ve trajik çıkmazları, Ibsen'in erken dönem yazınında Shakespeareyen yankıların ne denli güçlü olduğunu bizlere gösterse de Thomas F. Van Laan, 'Ibsen and Shakespeare' adlı çalışmasında Ibsen ile Shakespeare arasındaki paralelliği yararlandıkları Roma tarihinin materyalleri ile ilişkilendirmektedir (bkz. Laan, 1995: 290). Bu paralelliğin en somut düzlemi olan ve Ibsen'in 1849 yılında kaleme aldığı ilk oyunu olan Catilina, tarihsel bir tragedya formunda yazılmış olup, toplam üç perdeden meydana gelmektedir. Yazarın daha

sonra kaleme alacağı tüm oyunların jeolojisinden izler görülen bu oyun, Roma'nın çöküş dönemindeki yozlaşmaya karşı çıkan bir grubun Catilina önderliğindeki başarısız darbe girişimini konu edinirken aynı zamanda Catilina'nın eşi Aurelia ve rahibe Furia'yla olan ilişkisini, onun yozlaşmış otorite karşısındaki tavrı ile kişisel ihtiraslarını gözler önüne serer.

Yıkımı başlatma ve ahlaki çöküntüyü tetikleme yönüyle Lady Macbeth'i, intikamcı kimliğiyle Medea'yı çağrıştıran ama bu iki karakterden de zihinsel bir tasavvur olması itibariyle ayrılan Furia (Lady Macbeth ve Medea fiziksel birer sahne kişisidir), Catilina'nın iç dünyasındaki yıkıcı arzularının yansıması olarak onun tekinsiz ötekisidir. O bir rahibedir ve Catilina onunla ilk olarak rahibelerin tören alayında karşılaşır, ardından onu görmek için tapınağa gider. Furia'nın tapınakta olmasının nedeni ise kardeşi Silvia'nın tecavüze uğrayıp öldürülmesinin ardından kinini bilemektir. Yani Furia bir yokluk üzerinden varlığını gerekçelendirmiş ve kininin muhatabı olan Catilina'dan öğ almaya and içmiştir. Onu harekete geçiren ve neredeyse başkahraman konumuna yükselmesini sağlayan bu intikam arzusu James Larson'ın da vurguladığı üzere, karakteri basit bir intikamcıdan öte, Catilina'nın kaderini tayin eden metafiziksel bir güce (Larson, 1997:97) ve geleceğinin izine dönüşür. Ölüm, onunla birlikte şimdiye eklenir. Furia bir hayaletin yokluk cismine bürünerek onun kaderinden kaçamayacağını söyler ve ekler "Senin gölgen olan ben! Gizemli bağlar kenetlemiş bizi birbirimize" (Ibsen, 2011: 29-30).

Hatırlanacağı üzere ölü kardeşine yönelik etik sorumluluk üstlenen ve devletin yasasına karşı çıkan Sofokles'in Antigone adlı karakteri de tıpkı Furia gibi eril tahakkümün kadına çizdiği figüratif rolün dışında konumlanmış ve öznel bir alan inşa etmiştir. Buna karşın Antigone etik ve teolojik bir yasayı yaşatmayı amaçlarken; Furia, Catilina'yı ölüme sürükleyen ve karanlık bir adalet talep eden yıkıcı bir izdir. O, tıpkı Hamlet'in babası gibi bir yokluktur. Catilina'yı yüzleşmeye davet ederek onu Heidegger'in deyimiyle otantik varlığa getirmektedir. Yani kendi varlığını üstelenen ve ölüm bilinciyle yüzleşen varlığa. Şöyle demektedir Furia: "Hayatının yol ayırımında duruyorsun şimdi, şurada boş ve ünsüz bir yaşam bekliyor seni, ölümlü uyuklama arasında bir şey yani" (bkz. Ibsen, 1956: 52). Bir başka sahnede ise Furia ölümü sahneye daha baskın bir şekilde çağırır ve şöyle der "Düşüşün, kendi elinle olacak senin, ne var ki, yabancı bir el düşürecek seni!" (Ibsen, 2011: 84).

Oyunun sonunda ise Catilina, Furia'yı dinler ve önce karısı Aurelia'yı bıçaklar, ardından aynı bıçakla Furia'nın kendisini öldürmesi ister. Furia bıçağı Catilina'nın kalbine saplar ve ağaçların arasında kaybolup gider. Oyunun sonunda Catilina'nın başı Aurelia'nın göğsüne düşer. Önce Aurelia ardından Catilina can verirler ve Catilina ölümün eşliğindeyken otantik benliğine yeniden dönüş yapar. Bu dönüş onun otantik benliğinin bir zamanlar şahidi olan Aurelia'nın ölü bedeni karşısında olur "Geri geldi unutulmuş düşlerim; mezarımın içinde, ışıltı seliyle bölünmüş gibiydim" (Ibsen, 2011: 109).

"Hayaletler var olmasalar bile onlar her zaman oradadırlar" (Derrida, 1994: 221) der Derrida ve ekler "Hayalet fiziksel anlamda orada olan bir şey değil, varlık kategorisinin dışında, mekânlararası, zamanlararası, yoklukla varlık arasında bir var oluştur" (Derrida, 1994: 202). Hayaletlerin her zaman orada olma halleri onların bir talebi dile getirmeleriyle ilgilidir. Furia kardeşi Silvia'nın, Hamlet'in babası ise maruz kaldığı entrikaların neden olduğu adaletsizliğe karşı adaleti talep etmek için yokluk ile varlık arasında görünümüne gelirler.

Furia'nın şimdiki geçmişte adaletsizliğe maruz kalmış olan kardeşi Silvia'nın öfkesini devralmıştır ve Silvia artık her ne kadar bir yokluksa da onun öfkesi bir varlık olarak Furia'da görünümüne gelmiş, geçmiş zamandan şimdiki zamana sirayet ederek şimdiki zaman ile geçmiş zamanı birleştirmiş, Furia'nın bir yokluğun temsili olduğu anlaşıldıktan sonra oyunun zamanı kronolojik dizgesini yitirmiştir.

Yazarın daha sonra yazacağı oyunlarda da karşımıza çıkacak olan yokluğun temsil biçimleri onun oyunlarının karakteristik yapısı için görüldüğü üzere oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Yokluk, onun oyunlarında varlığın otantik varoluşlarını hatırlatan veya ona geri dönüşü sağlayan bir ayna işlevi görmektedir. Çünkü yokluk, yitirme, bastırma, yok sayma gibi geçmişe ilişkin unsurlar zaman-mekân sınırlılığını aşarak varlığın şimdisinin yeniden inşa olmasını sağlamaktadır. Bir başka deyişle "doğrusal

zaman deneyimini -geçmiş, şimdi ve gelecek- ayırma biçimimizi değiştir[mektedir]" (Gordon, 2008: 16).

Ibsen'in oyun yazarlığındaki jeolojik katmanlılık ve oyun kurmadaki ustalığı dolayısıyla kimi teorisyenler, onun Shakespeare'den sonraki en önemli oyun yazarlarından biri olduğu savını öne sürmektedirler. Bu savın gerekçelerinden biri yazarın yokluğu görünür kılma ve bu yokluğun yaşamsal fonksiyonlarını kullanma becerisidir. Çünkü insan hakikatini araştırmanın ve onu görünür kılmanın yollarından biri bastırılana ve yokluğa varlık kazandırmaktır. Ibsen, bu varlık kazandırma eylemini yalnızca dışsal bir eylem olarak değil aynı zamanda yokluğun varlığı dolayımlayan içsel ve kurucu bir dinamiği olarak kurgular. Nitekim yazarın ilk oyunu olan *Catilina*, bu kurucu yokluğun karakterin bütünlüğünü nasıl tehdit ettiğini ve onu bir 'eksiklik figürüne' dönüştürdüğünü kanıtlayan ilk büyük laboratuvardır. Bu bağlamda ilk olarak *Catilina* oyununun başlarında her ne kadar güçlü ve varlıklı bir karakter olarak yansıtılmış olsa da o, ontolojik bir tutarlılıktan yoksundur. Kendisini bir yandan Roman'ın kurtarıcısı öte yandan etik sorunlara sahip bir varlık olarak görmektedir. "Aşağıla kendini, sen gururlu *Catilina*! Sen hiç de adil bir adam değilken, yine de sana sunulan her şeyin içinde, yalnızca ve hep ve bir daha vak-ü sefanın peşinde koşun ya, aşağıla kendini şimdi!" (Ibsen, 2011: 17). İkinci olarak bu çelişki onun ne muhaliflerin ne de otoritenin yanında konumlanmasını sağlar. Böylelikle *Catilina*'nın amacı aralıklarla kesintiye uğrar ve onu yönsüz kılar. Üçüncü olarak ne Roma ne Furia ne de Aurelia onun varlığında gerçek bir ereksellik inşa eder. Furia her ne kadar dolayımlayıcı işlevi gören bir yönlendirici olsa da *Catilina*'yı bir arzu etrafında değil kaos ve çelişki etrafında dolayımlayan bir hayalet, varlığın bir izi olarak iş görür. Dördüncü olarak *Catilina* kendi içindeki yarılma ve çatışma halinden ötürü tamamlanamayan bir eksiklik figürü olarak karşılık bulur.

3. Varlığın Reddi: Peer Gynt

Peer Gynt, Ibsen'in 1867 yılında kaleme aldığı on ikinci eseri olup, külliyatı içerisinde biçim ve içerik açısından en ayrıksı konumda durmaktadır. Yazarın "hayal gücüne izin verdiği, üzücü bir hikâyeyi komikmiş gibi anlatma yeteneğinin belki de ilk ve en iyi örneği" (Valency, 1966: 136) olan bu metin, Aristotelyen yapıdan radikal bir kopuşu ve modern tiyatrodaki merkezi olmayan özne tipolojisinin öncü örneklerinden birini teşkil eder. Lirik, sembolik ve sürrealist anlatım tekniklerini bünyesinde barındıran bu katmanlı doku; Norveç'in çam ormanlarından Mısır ve Fas'ın çöllerine uzanan, klasik dramın mekân birliğini reddeden çok parçalı bir coğrafyada geçer."

Peer'in 20'li yaşlarından yaşlılığına kadarki süreci kapsayan oyun, nedensellik ilkesiyle değil düş, sembolik çağrışımlar ve folklorik anlatıya yaslanan gevşek dokulu bir metindir. *Butter*, *Düğmecî*, *Şeytan*, *Troller*, *Sfenks* gibi grotesk, fantezi, absürt ve yüzeysel unsurlar ve dini referanslarla dram tarihinde önemli bir kırılmayı temsil eden oyun, bir öz etrafında şekillenmeyen, gelişim göstermeyen, -Ibsen her ne kadar *Peer Gynt*'in tamamlanmış bir kişilik olduğunu ifade etmiş olsa da (bkz. Moi, 2006: 34) sürekli dağılan ve sürüklenen bir figürü merkeze almaktadır. Kim olduğunu ne kendisinin ne de okuyucusunun bildiği *Peer*, bir boşluk, düzensiz bir düşünce silsilesi gibidir. Dramda karaktere yönelik düşüncenin epistemolojik krizi olarak okunabilecek bir parçalılıktadır. Bu krizin inşa olmasını sağlayan temel sorunlar ise karakterin sahip olduğu yokluklar ve yoklukların inşa ettiği yeni varlıkla ilgilidir.

Konvansiyonel dram karakterlerinde olan ama *Peer Gynt*'te olmayan nedir ve ondaki yoklukların epistemolojisi nasıl bir ontolojidir?

İlk olarak konvansiyonel dram karakterleri Aristotelyen tragediyalarından başlayarak tutarlı ve bütünlüklü, bir başka deyişle nedensellik ilkesine tâbi olan bir eylemsellik dizgesine sahiptirler. Dramatik zamansallık içinde edinilen deneyimler, bu karakterlerin niteliksel bir dönüşüm geçirmesine olanak tanır. Dramın zamansallığına aklı ve duyguları ile dahil olan izleyici karakterin etik motivasyonuna, dramın çerçeve içerisine aldığı estetik auraya tanıklık eder ama *Peer Gynt* ne tutarlı ve bütünlüklü bir eylemsellik dizgesine sahiptir ne kendi zamansallığı içerisinde deneyimleri tarafından değiştirilip dönüştürülür ne de etik bir motivasyonla estetik aurayı inşa eder.

Peer'in annesi Aase oyunun 2. perdesinde Solveig'e ölmüş kocasının Peer daha küçükken varını yoğunu israf edip erittiğini, bu süreçte evde Peer ile yalnız kaldığını anlatır ve ekler: "İnsan kaderi ile uğraşamaz ki... Ah, bu ne müthiş bir şeydir bilsen!.. Bütün kaderleri silkip atmak, fena düşünceleri uzaklaştırmak istiyordum" (Ibsen, 1956: 44). Babanın yokluğuyla büyüyen Peer hem gerçeklik ilkesiyle sağlıklı ilişki kuramamış hem de kültürün talepleri ile yeterince sınanmamıştır (bkz. Hammer, 2009: 44). Oyun boyunca saf ve temiz bir kişilik olarak yansıtılan Aase ise kendi varlığını Peer'e adanmış ve onu varlığının bir yansıtıcı olarak yaşamına konumlandırmıştır. Tek meşgalesi o ve onun anlattığı hikâyeler, çıkardığı olaylarda onu topluma karşı savunmak, korumak olmuştur. Aase 'bireysel kaderine' dayanma nesnesi olarak yaslandığı Peer'le ortaklaşmış geçmişlerine yönelik şu bilgiyi aktarır: "(...) Kimisi kendini içkiye verir, kimisi de yalana!... İşte biz de öyle yaptık, kendimizi unutmak için masallardan medet umduk. Birbirimize prens, sihirbaz, hayvan, köşesinden kaçırılan gelin hikâyeleri anlattık!" (Ibsen, 1956: 44). Zira oyunda karşımıza çıkan Butter, Düğmeci, Şeytan, Troller, Sfenks gibi grotesk, fantezi ve absürt unsurların temeli Peer ve Aase'nin geçmişlerinin gerçekliğidir.

Oyun, Peer'in annesi Aase'ye anlattığı fantastik bir hikâye ile başlayıp bir gelini kaçırmayı, ormanda karşısına çıkan üç kızın peşi sıra gidip cinler meclisine katılması, annesinin ölmesi ve ardından zamansal bir sıçrayış ile 40-50'li yaşlarında Fas, Mısır yolculukları ile devam eder. Son perde ise Norveç sahillerinde, Peer'in eve dönüşünü ve kendisini seven Solveig'in kollarında, ölümünü konu edinir.

Gerçekçi ve sürrealist bir melezlenme ile dram tarihinde oldukça özel bir yere konumlanan oyunun gerçekçi damarında Peer Gynt'in yoklukla örülü yaşamının masallarla çevrenip varlığının inşasında bu çevrenmenin baskınlığı yer alırken sürrealist damarında ise bilinci kuşatan etmenler görünürlik kazanır. Bu sürrealist yansımalarda dış dünyadaki somut yoklukların Peer'in bilincinde grotesk birer varlığa dönüşerek sahneyi istila ettiği görülmektedir. Böylece Ibsen, kendinden ve şeylerin gündelik varoluşundan sıyrılıp imgesel örüntüler ağında fantastik bir yitişin, benliği ortadan kaldıran bir yabancılaşmanın temsiliyet dilini Peer Gynt aracılığıyla inşa etmiş ve yokluğu kurucu bir estetik olarak sunmuştur.

Peer sevgiden yoksundur. Ne kaçırdığı gelini ne cinler alemindeki kadını ne de kollarında can verdiği Solveig'i sevmiştir. Onun dolayımlayıcısı annesi Aase ve onun anlattığı masallar olmuştur. "Bu benim çocukluk yatağım değil mi? Akşamları, baş ucumda oturduğun zamanları hatırlıyor musun? Üstüme yorgani örttükten sonra bana ne güzel masallar söyledin" (Ibsen, 1956: 75) der Peer. Aase yani Peer'in dolayımlayıcısı onun küçük yatağında, onun anlattığı bir hikâyenin sonunda ölmüş, Peer onu oracıkta Kari'ye emanet edip gitmiştir (bkz. Ibsen, 1956: 78). Dolayımlayıcının yitimiyle dolayımlandırılan ve/veya oluşması beklenen yarık Ibsen'in sahneyi sona erdirip bir sonraki sahne ile arasına 20-30 yıllık bir zaman farklı eklemesiyle askıya alınır. Peer askılanan bu zaman aralığında kapitalizmin sınır tanımayan olanaklarından faydalanmış put satıp köle ticareti yaparak zenginleşmiş ve sonunda her şeyini kaybetmiştir.

Peer varoluşun son olanağı olarak ölüme yaklaşırken "Şimdi ben ne olacağım? Ben neyim?" (Ibsen, 1956: 118) diye sorar. Ne olduğunu, kim olduğunu aramak için bir gemide doğduğu yere döner ve ilk olarak bir cenaze alayına, ardından eski yaşamına ait eşyaların satıldığı bir açık arttırmaya denk gelir. Nihayetinde ölümü sembolize eden Düğmeci karakteriyle karşılaşır. Düğmeci "Evet, görüyorsun ya her şey hazır. Mezarın kazılmış, tabutun hazırlanmış az zaman sonra kurtlar vücudunda bayram şenliği yapacaklar" (Ibsen, 1956: 143) der. Peer sona yaklaşmıştır ama bir günahkâr dahi olmadığı için eritilip yeniden dökülmesi gerekmektedir.

Dış dünya gerçekliği içerisinde bir bilinçaltı hayaleti gibi gezinen, toplumsal yapının işlerliği ve ağlarıyla organik ilişkiler kurmayıp bu bağları sürekli taciz eden Peer, Aase'nin ölümünden sonra Norveç'ten ayrılarak kapitalist ekonomi-politiğine adapte olmuş, sonunda ise yeniden Norveç'e dönüp Solveig'in kollarında can vermiştir. Gençlik, olgunluk ve ölüme doğru olmak üzere üç farklı sürecine tanıklık ettiğimiz Peer, bu üç süreçte de kendi benliğini inşa edememiş, bundan ötürü Düğmeci tarafından yaşamış dahi sayılmamaktadır.

Oyundaki karakterlerin felsefi birer alegori olduğu düşüncesine oyunun yaratıcı ve özgür dünyasını perdelemesi nedeniyle karşı çıkan Ibsen, oyunun güçlü bir şiir olduğunu öne sürmüştür (bkz. Moi, 2006: 34). Sadece güçlü bir şiir değil aynı zamanda avangard bir oyundur Peer Gynt.

Yapılan araştırmalarda görülmüştür ki oyun, bütünlüklü bir incelemeden daha çok tek tek perdelerin çözümlemesiyle ele alınmış, Faust'la ilişkilendirilmiş, Edward Grieg'in bestelerine vurgu yapılmış veya yüzeysel değinmelerle geçiştirilmiştir. Oysa yazar bu oyunuyla daha önce de değinildiği üzere gerçekçi ve sürrealist bir melezlenme inşa etmiş, 20. yüzyılın başlarında tomurcuklanacak olan karşı-gerçekçiler için zemin oluşturmuştur. Peki, bu melezlenme nasıl gerçekleşmektedir?

Hatırlanacağı üzere Peer'in bilinçdışı annesi Aase'nin kendisine anlattığı masallarla çevrelenmiş, babasını küçük yaşta kaybetmiş, Aase'nin ölümünden sonra ise Norveç'i terk etmiş ve başka ülkelerde ticaret yapmış ve sonunda yine Norveç'e dönmüştür. Bu aksiyonel yapı malzemesini bu dünyadan ve onun işlerliğinden almış olduğu için oyunu gerçekçi bir zeminde kavranabilir kılmaktadır. Peer'in Butter, Düğmecî, Şeytan, Troller, Sfenks gibi grotesk, fantezi, absürt ve yüzeysel unsurlarla karşılaştığı sahneler ise bilinci kuşatan fantastik unsurların gerçekliği çevreleyen ve onu bir yanıyla deforme eden bir yanıyla güçlü kılan etmenler olarak yansımaktadır. Bu sahneler gerçekliği deforme etmektedir çünkü fenomenlerin işlerliğindeki rasyonel yapıyı geçersiz kılmaktadır. Yine bu sahneler gerçekliği güçlü kılmaktadır çünkü gerçeklik salt rasyonel olan değil aynı zamanda onu çevreleyen metafiziktir; Heidegger'in deyimiyle "var olanı olduğu gibi ve evrenselliği içinde, müdrikeye (understanding/intellect) tekrar kazandırmak için, var olanın ötesini araştırmak[tır]" (Heidegger, 2022: 51). Ibsen'in yaptığı da tam olarak böylesi bir araştırmadır.

Peer Gynt dünya içerisinde köksüzdür. Bu köksüzlük onun simgesel dünya ile olan ilişkisinin askıya alınmasına neden olmuş, böylelikle benliğinin kurulumunda sabit ve toplumsal olan baskın bir etki yaratamamıştır. 'Peer Gynt kimdir?' sorusunun yanıtı bundan ötürü hem okuyucuda hem kendisinde muğlaktır. "Olumsuzluk ve soyut bireycilikle dolu bir hayattan sonra" (Hammer 2009: 34) Solveig'in kucasına dönüp "Beni sakla! Beni göğsünde sakla!" Ibsen, 1956: 160) diyen ve orada can veren Peer için burası şimdi anne karnını temsile dönüşmüş bir yuva mahiyetindedir (bkz. Hammer, 2009: 35).

Romantizmin yerini gerçekçiliğe bırakmaya başladığı, Hegel, Kierkegaard, Darwin ve Marks'ın düşüncelerinin çağın karakterine eklenildiği yüzyılda Peer Gynt, ontolojisi yokluk üzerine kurulmuş bir fenomendir. Bir özden yoksundur. Her perdede kahraman, peygamber, tüccar gibi farklı bir rollerde gördüğümüz Peer bunların hiçbirini değildir. Oyunun 5. Perdesinde Peer soğan soyarken her bir zarı kendi geçmişi ile özdeşleştirir ve sonunda elinde hiçbir şey kalmaz "Demek çekirdek yokmuş yapraklarmış sadece, ne budalaymışım ben, bunu bilmedim önce" (Ibsen, 1956: 137). Eylemlerinin sorumluluğunu üstlenmeyen Peer otantik benlikten de yoksundur. Çünkü onun yaşamı otantik hakikatin ertelendiği ve görmezden gelindiği bir düzlemde. Hammer'ın deyimiyle "yok ve yabancı olan bu yaşam, (...) kendini başkası için var olan bir varlık olarak temsil etmemiş" aksine "kendi özel yanılışmasının içinde yaşamış, özel hayatının fantezi sahnesinde bir imparator olmuş ve bu nedenle gerçek bir varoluşa sahip olamamıştır" (Hammer, 2009: 40-41).

Sonuç olarak Peer Gynt gerçeğin salt rasyonel değil aynı zamanda metafiziksel boyutunu da araştıran, dönemi itibariyle avangard bir oyundur. Ibsen'in şiir olarak ifade ettiği oyun, varlığı yokluklarla çevreleyerek görünüme getirmiştir. Peer Gynt'te gözlemlenen 'merkezi olmayan özne' ve 'ertelenmiş anlam', Ibsen'in 20. yüzyıl tiyatrosunun absürt ve varoluşçu damarlarını çok önceden haber veren avangard bir vizyona sahip olduğunu teyit etmektedir. Kendisinden ortalama 80-85 yıl sonra Samuel Beckett'in kaleme aldığı Godot'yu Beklerken adlı oyun da ertelenen anlam ve otantik benlik yoksunluğu açısından benzerlik gösterir. Peer Gynt sürekli aramakta, Vladimir ile Estragon ise beklemektedir ama her iki oyunda da benliğin inşasına yönelik arayış felce uğramış, her iki oyunda da varlık, yoklukla yüz yüze gelmiştir. Peer Gynt'te zaman ileriye doğru akmış, Godot'yu Beklerken'de ise zaman askıya alınmış olmasına karşın karakterler dairesel boşluk veya fasit dairede sıkıştırılmış, belirsiz bir sona mahkûm edilmişlerdir. Bu benzerlik ilişkisi göstermektedir ki Peer Gynt bir hayalet olarak

(kavramı Derrida'dan ödünç alarak) 'yirminci yüzyıl tiyatrosunun' üzerinde gezinmiş ve onu derinden etkilemiştir. Çünkü o Derrida'nın ifadesiyle 'mekanlararası ve zamanlararası' bir var oluş biçimi olarak, varlığı doğrudan yokluk üzerinden temellendirmiş ve modern insanın ontolojik krizine öncülük etmiştir.

Sonuç

Ibsen'in farklı dönemlerde kaleme aldığı, biçem ve içerik açısından birbirinden oldukça farklı üç oyununun (Yapı Ustası Solness, Catilina, Peer Gynt) yokluğun epistemolojisi minvalinde ele alındığı çalışmada görülmüştür ki yazar (diğer oyunları da dahil) karakterlerine çekincesiz bir yüzleşme arenasını tesis etmiş, onları kimi zaman yaratıcılık ve güç krizi ile (Yapı Ustası Solness) kimi zaman sorumluluk ve etik krizi ile (Catilina) kimi zaman ise benlik krizi (Peer Gynt) ile baş başa bırakmıştır.

Bu çalışma, Ibsen'in dramaturjik tercihlerinin (mekân daralması, geçmişin musallat olması vb.) yalnızca estetik birer üslup değil, hermeneutik bir okumayla açığa çıkan ontolojik zorunluluklar olduğunu ortaya koymuştur.

Tartışma olgusunu drama kazandırması ve modernist tiyatronun kurucusu olmasının yanı sıra varlığı görünümüne getiren temel momentin yokluk olduğunu keşfetmiş olan Ibsen, oyunlarında yokluğu krizin nedenselliği olarak sunmuştur. Yokluk, bu metinlerde varlığın karşıtı bir hiçlik değil; aksiyonu başlatan, karakteri kendi hakikatine (otantik benliğine) zorlayan ve dramatik yapıyı ayakta tutan kurucu bir boşluk olarak işlev görmektedir.

Kriz, yok olan veya gerçekleşmesinin imkânsız olduğu düşünülen bir şey veya durumla yüzleşilme anında onunla baş etme, onu geçiştirme olanaklarından mahrum kalmayı işaretler. Solness ne günün birinde Hilde ile karşılaşacağını düşünmüştür ne de yaratma gücünün eriyip yok olacağını hesaba katmıştır ama her ikisi de gerçekleşmiş ve bu kriz onu ölüme götürmüştür. Tıpkı Catilina'da olduğu gibi. Catilina da ne günün birinde tecavüz ettiği Silvia'nın kardeşi Furia'nın onun geleceğine ölüm olarak eklenileceğini öngörebilmiş ne de geçmişi düzenleyebilmiştir. Peer Gynt ise "Ben kimim?" sorusunu sorduğunda ömrünü neredeyse tamamlamış, otantik benliğine kavuşamamıştır. Kriz karşısında hepsi çözüm olanaklarından mahrumdur. Çünkü hepsi öngörülememiş, çözüm olanaklarından uzak, sarsıcı bir yüzleşmeyle karşılaşmıştır.

Yokluk kimi zaman insanın varoluşunu tamamlayan, varlığın 'ne'liği hususunda kılavuzluk eden kimi zaman arzusunun doğumunun nedenselliğini kuran kimi zaman ise sona ermemişliğin veya tamamlanmamışlığın alegorisini olarak karşımıza çıkan bir olgudur. Ibsen oyunlarının dramatik çizgisinde oldukça önemli bir yere sahip olan bu olgu, yazarın insana ve şeylere dair bakışındaki derinliği göstermektedir. Çünkü varlık, yokluk ile varlıktır.

Yapı Ustası Solness, Catilina ve Peer Gynt'teki yokluk olgusunun oyunlardaki yansımalarına karşılaştırmalı olarak bakıldığında görülecektir ki bu olgu yazarın dramatik çizgisinde tetikleyici bir unsurdur. Solness'ı yaratıcılığındaki yokluk, Catilina'yı Roma'daki adalet ve kendi meşruiyetinin yokluğu hareketine geçirmiş, Peer Gynt ise ontolojik bütünlüğünün yokluğundan ötürü yaşamını boşlukta geçirmiştir ve üç oyun da mutsuzlukla sonlandırılmıştır. Catilina eşini ve kendisini öldürmüş, Solness yaptığı kuleden düşerek ölmüş, Peer Gynt ise Solveig'in kollarına sığınarak can vermiştir. Çünkü Terry Eagleton'ın da belirttiği üzere onun oyunlarında "hakikat ve mutluluk kolayca bağdaşma[maktadır]" (Eagleton, 2021: 330).

Varlık ile yokluğun, şimdi ile geçmişin, arzu ile nesnesinin birbirini tamamlayan ve eksiltken girift ilişkisi; sıradan, otantik ve ölüme doğru benliğin görünümüne gelişi; kendi içinde düğümlenen ve çözülen çetrefilli yaşam halleri Yapı Ustası Solness, Catilina ve Peer Gynt' adlı oyunlarında da görüldüğü üzere Ibsen'in oyunlarının dramatik çizgisinin katmanlarını oluşturmaktadır.

Kaynakça

- Camus, A. (1983). *Sisyphos syleni*, ev. Tahsin Ycel, İstanbul: Adam Yayınları.
- Derria, J. (1994). *Specter of Marx*, İngilizceye ev. Peter Kamuf, Oxfordshire: Routledge Classics.
- Eagleton, T. (2021). *Tath siddet-trajik kavramı* (İkinci Basım) , ev. K. Tunca, İstanbul: Ayrintı Yayınları.
- Gordon, A. F. (2008). *Ghostly matters*, Minnesota: Universty of Minnesota Press
- Gbilmez, B. (2007). Ibsen'den Beckett'e belleğin temsili, *Tiyatro Arařtırmaları Dergisi*, 23(23), 125-141.
- Hammer, E. (2009). The question of selfhood in Ibsen's peer gynt, *Ibsen Studies*, 9(1), 34-49.
- Heidegger, M. (2011). *Varlık ve zaman*, ev. Kaan H. kten, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Heidegger, M. (2022). *Metafizik*, ev. M. Ő. İřirođlu-Yetkin, İstanbul: Kakns Yayınları.
- İbsen, H. (1956). *Peer gynt*, ev. S. Bedri Gknil, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- İbsen, H. (2015). *Toplu oyunlar 3*, ev. Meri Gk, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- İbsen, H. (2016). *Toplu oyunlar 1*, ev. Yılmaz Onay, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Larson, Philip E. (1999). *Ibsen in the Skien and Grimstad: His education, reading and early works*, Grimstad: Grimstad Bys Museer.
- Moi, T. (2006). *Henrik Ibsen and the birth of modernism*, Oxford: Oxford University Press.
- zdemir, E. (2009). Henrik Ibsen'in Modernizmi, *Ankara niversitesi Dil ve Tarib-Cođrafya Fakltesi Dergisi*, 49(1), 119-143.
- Sartre, J. P. (2011). *Varlık ve hilik*. ev. T. Ilgaz-G. . Eksen, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Shakespeare, W. (2007). *Hamlet*, ev. Blent Bozkurt, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Szondi, P. (1987). *Theory of modern drama*, Minnesota: University of Minnesota.
- Valency, M. (1966). *The flower and the castle-an introduction to modern drama*, New York: Universal Library Edition.
- Van Laan, T. F. (1995). *Ibsen and Shakespeare*, Chicago: University of Illinois Press.
- Williams, R. (1966). *Modern tragedy*, Standfort: Stanford University.
- Yksel, A. (2007). Ibsen'den Beckett'e: Yıkım ncesi ve sonrası, *Tiyatro Arařtırmaları Dergisi*, Sayı 23(23), 5-23.



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 80-92, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.56



DERLEME MAKALE / REVIEW ARTICLE

BİLGİ TOPLUMUNA DOĞRU BİR ADIM: MÜZE YÖNETİMİNİN GELİŞTİRİLMESİ¹

Nazmin JAFAROVA²

Öz

Müze, kültürel mirası koruyan, inceleyen, sergileyen ve tanıtan çok disiplinli faaliyetleriyle öne çıkan bir bilim ve kültür merkezidir. Yazar tarafından müzelerin giderek artan kamusal işlevleri göz önüne alınarak bu kurumların faaliyetleri bilgi toplumu oluşumunun ayrılmaz bir parçası olarak inceleniyor. Son yıllarda, dünya müzelerinin faaliyetleri tartışılırken, “müze yönetimi” kavramı da dahil olmak üzere birçok terim yaygın olarak kullanılmaktadır. Her alanda olduğu gibi, müzelerde de çağa uyum sağlamak için profesyonel yönetim kurallarına uyulmalıdır. Yönetimin amacı, müzenin mevcut durumunu değerlendirmek, gelecekteki öncelikleri belirlemek ve belirlenen hedeflere ulaşmak için tüm çabaları seferber etmektir. Yönetimin bu hedeflere ulaşmak için sayısız aracı vardır. Mesela, örneğin proje ve program yönetimi, müze pazarlaması, bağış toplama, halkla ilişkiler, bilgi yönetim teknolojileri vb. Makalede ayrıca Azerbaycan'daki çeşitli müzeler (büyük müzelerden Ulusal Azerbaycan Tarihi Müzesi ve Azerbaycan Ulusal Güzel Sanatlar Müzesi, nispeten küçük müzelerden ise Abdulla Şaig'in Apartman Müzesi ve Bakü ve Şuşa'da bulunan Üzeyir Hacıbeyli'nin ev müzeleri) örnek alınarak müze faaliyetlerinin analiz edilmesine yönelik yöntemler (STEEPLE-analiz ve SWOT analizi) sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Müze, Kültürel Miras, Müze Yönetimi, Müze Faaliyetinin Analizi, Müze Pazarlaması

A STEP TOWARDS THE KNOWLEDGE SOCIETY: IMPROVING MUSEUM MANAGEMENT

Abstract

The museum is a scientific and cultural center distinguished by its multidisciplinary activities that preserve, study, exhibit, and promote cultural heritage. Considering the expanding public functions of museums, this study examines their activities as an integral part of the formation of a knowledge society. In recent years, when discussing the activities of museums worldwide, many terms, including the concept of “museum management”, have been widely used. As in every field, museums must adhere to professional management principles to keep pace with the era. The purpose of management is to assess the museum's current situation, identify future priorities, and mobilize all efforts to achieve established goals. Management possesses numerous tools to achieve these goals. For example, project and program management, museum marketing, fundraising, public relations, information management technologies, etc. Furthermore, this study presents methodologies for analyzing museum activities – specifically STEEPLE and SWOT analyses – by examining various museums in Azerbaijan as case studies, ranging from major institutions, such as the National Museum of Azerbaijani History and the Azerbaijan National Museum of Fine Arts, to relatively smaller ones, including the Abdulla Shaig Apartment Museum and the house museums of Uzeyir Hajibeyli located in Baku and Shusha.

Keywords: Museum, Cultural Heritage, Museum Management, Analysis of Museum Activities, Museum Marketing

¹ Bu araştırma, Nazmin Jafarova'nın “Müzeler Azerbaycan'da Bilgi Toplumunun Oluşumunun Ayrılmaz Bir Parçası Gibi” başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

² Dr., Azerbaycan Milli Bilimler Akademisi, nazminjafarova@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2854-7780

Başvuru/Received: 30/01/2026 **Kabul/Acceptance:** 27/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Giriş

Müze, kültürel mirası koruyan, inceleyen, sergileyen ve tanıtan çok disiplinli faaliyetleriyle öne çıkan bilim ve kültürel kurumdur. Müzelerin kamusal işlevleri o kadar genişlenmiştir ki, son 50 yılda yalnızca küçük değişiklikler geçiren “müze” tanımı, 2022'deki Uluslararası Müzeler Birliğinin (ICOM) Genel Konferansı'nda temelde değiştirilmiştir. Yeni tanıma göre, “müze, topluma sürekli hizmet veren, kâr amacı gütmeyen bir kuruluştur. Müze, somut ve somut olmayan mirasın incelenmesi, toplanması, korunması, yorumlanması ve sergilenmesiyle uğraşır. Halka açık, erişilebilir ve kapsayıcı müzeler çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eder. Müzeler etik ve profesyonel davranır, toplulukların katılımıyla faaliyet gösterir ve eğitim, eğlence, düşünme ve bilgi alışverişine odaklanan çeşitli deneyimler sunar” (Museum Definition, 2022). Böylece, ilk kez, çağdaş gereksinimlere uygun olarak müze tanımına “erişilebilirlik”, “kapsayıcılık”, “sürdürülebilirlik” ve “etik” kelimeleri dahil edilmiştir.

Bu bağlamda, Azerbaycan mevzuatındaki boşluklar giderilmeli, kültürel miras ve müze işlevile ilgili yasalar modern çağın gereksinimleriyle uyumlu hale getirilmelidir. Bu konuyla ilgili tarafımızdan araştırma ve analizler yapılarak ayrıca bir makale yayınlanmıştır (Cəfərova, 2025; Jafarova, 2026).

Modern çağımızda, yalnızca bilim ve eğitimin entegrasyonundan değil, aynı zamanda bu kavramı genişleterek bilim, eğitim ve kültürün entegrasyonundan bahsetmek gerekiyor. Bu bağlamda, bilim kurumları, eğitim kurumları ve kültürel kurumlar (müzeler, rezervler, tiyatrolar vb.) arasındaki iş birliği ön plana çıkmaktadır.

Günümüzde müze etkinliklerinde şu eğilimler mevcuttur:

- Müze mimarisi,
- Müze yönetimi (management),
- Müze pazarlaması (marketing),
- Bağış toplama (fundraising),
- Halkla ilişkiler (PR) faaliyetlerinin genişletilmesi,
- Müze işinde modern teknolojilerin uygulanması,
- Müzelerin, özellikle kültür turizmi olmakla çeşitli turizm türlerinin başlıca katılımcılarından biri haline gelmesi,
- Müzelerin yaratıcı ekonominin gelişimine doğrudan katılımı,
- Müzelerin bilim, eğitim ve kültürün entegrasyonunun başlıca katılımcılardan biri olması.

Günümüzün zorlukları, müze alanında yönetim faaliyetlerine ilişkin yeni ve yeterli ilkelerin oluşturulmasını gerektiriyor. Modern müze yönetimi kurallarına hakim olmak acil bir zorunluluk haline gelmiştir. İlgili konuları birkaç araştırmamızda ayrıntılı olarak ele aldık³.

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, Azerbaycan'daki müze faaliyetlerinin analizi yoluyla modern müze yönetiminin kurulmasının gerekliliğini gerekçelendirmek ve zamanın gereksinimlerine uygun müzelerin geliştirilmesi için öneriler sunmaktır.

Araştırmanın Yöntemi

Modern yönetim, müze misyonu, planlama, müze pazarlaması ve bağış toplama işinin temelleri, çeşitli bilimsel literatür ve örnekler üzerinden analiz edilmektedir.

Çalışmanın temel yöntemi ise çeşitli Azerbaycanın müze örneklerinde STEEPLE-analiz ve SWOT analizi yoluyla iç ve dış durumun karşılaştırmalı analizidir. Buna dayanarak, müze faaliyetlerini iyileştirmeyi amaçlayan bir dizi öneri sunulmuştur.

³ Jafarova, Nazmin (2011) *Istoriya Sozdaniya i Razvitiya Literaturnikh Muzejev Qoroda Bakı [Bakı'deki Edebiyat Müzelerinin Kuruluş ve Gelişim Tarihi]*. PhD tezi (sanat tarihi). Jafarova, Nazmin (2013). “Kultura upravleniya kak osnovnaya sostavlayushaya uspešnoqo razvitiya muzejev (muzeyny menecment) [Müze geliştirmenin başarısında başlıca unsur olarak yönetim kültürü (müze yönetimi)]”, “Azərbaycan Şərqşünaslıq elminin inkişaf yolları” mövzusunda Beynəlxalq elmi konfransın Materialları, 543-545. Cəfərova, Nəzmin (2025). “Muzeylər mədəni irsin keşiyində”. *Mədəni İrs Beynəlxalq Ustad Məktəbi: Tədris vəsaiti* (Hazırlayan: F.Xəlilli). Bakı: AFPoliqrAF: 154-184.

1. Müze Yönetimi Fonksiyonları

Her alanda olduğu gibi, müzelerde de çağa uyum sağlamak için profesyonel yönetim kurallarına uyulmalıdır. Yönetim faaliyetlerinin amacı, müzenin mevcut durumunu değerlendirmek, gelecekteki öncelikleri belirlemek ve belirlenen hedeflere ulaşmak için tüm kaynak ve çabaları seferber etmektir.

“Müze Yönetimi” eğitim ve metodoloji el kitabının yazarı Tatyana Mikhailova İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'daki müzelerin yeni bir gelişim aşamasına girdiğini ve bu dönemde müze yönetim sisteminin şekillenmeye başladığını belirtiyor. 1960'lardan itibaren müzeler, tarihi ve kültürel miras örneklerinin depolandığı yerlerden, kültür endüstrilerinin ayrılmaz bir parçası olarak faaliyet gösteren geniş profilli kültür merkezlerine dönüşmüştür. Müzeler de dahil olmak üzere kültürel kaynaklar toplumda özel bir rol oynamaya başlamıştır. Kültürel üretimin temel biçimi olan kültür endüstrileri, bu toplumların yeni kamusal ve ekonomik kalkınma anlayışına dahil edilmiştir. Bir “ekonomik sektör” haline gelen müzeler, yeni kültürel ürünler üretme, bunları satma ve faaliyetlerini ekonomik verimlilik açısından değerlendirme ihtiyacıyla karşı karşıyadır.

Müze işinde önemli değişiklikler 1970'ler-1990'larda gerçekleşti. Bu dönemde, iş dünyasıyla yakın iş birliği içinde olan müzeler, yeni finansman kaynakları, ek sergi alanları edindi ve programlarını genişletip daha büyük ölçekli projeler uygulama fırsatı yakaladı. Müze uygulamaları, büyük şirket ve işletmelerin yönetiminde uygulanan yeni teknolojileri içeriyordu: dengeli bir bütçe, yöneticinin kuruculara veya mütevellî heyetine karşı sorumluluğu (bu alan Azerbaycanda tam olarak gelişmemiştir), diğer şehirlerde şubelerin açılması, halkla ilişkiler teknolojilerinin kullanımı vb. Sergi faaliyetleri alanında politikaların geliştirilmesine ve uygulanmasına, ticari açıdan başarılı sergilerin düzenlenmesine, ziyaretçileri çeken müze salonlarında özel akşamlar ve konserlere büyük önem verildi (şu anda düzenli tematik sergiler, konserler ve diğer etkinlikler çoğunlukla ülkemizdeki büyük müzeler, özellikle de Ulusal statüye sahip olanlar tarafından düzenlenmektedir; nispeten küçük müzelerde ise periyodik olarak etkinlikler düzenlenmektedir).

1970'ler-1980'larda meydana gelen değişiklikler, müze yönetiminin ICOM içinde ayrı bir meslek dalı olarak ortaya çıkması için gerekli koşulları yarattı. INTERCOM'un (Uluslararası Müze Yönetimi Komitesi) ortaya çıkışı, müzecilik mesleğinin savaş sonrası dönemdeki daha geniş evrimi bağlamında anlaşılmalıdır.

Stephen E. Weil, modern müze yönetimi düşüncesinin ardındaki merkezi entelektüel figürlerden biri olarak geniş çapta tanınmaktadır ve INTERCOM'un Kurucu Başkanı olarak resmen belgelenmiştir. Smithsonian Enstitüsü Arşivlerinde bulunan belgeleri, INTERCOM'un Uluslararası Müze Yönetimi Komitesi'nin Kurucu Başkanı rolüne açıkça atıfta bulunmaktadır.

Weil'in 1980'ler ve 1990'lardaki yazıları, müze söylemini kesin olarak yeniden şekillendirdi. Müzelerin "bir şey hakkında" olan kurumlardan "birileri için" olan kurumlara dönüşümünü, artık klasikleşmiş bir şekilde dile getirdi. Bu kavramsal değişim, müzeleri topluluklarına karşı sorumlu, kamuya hizmet eden kuruluşlar olarak yeniden çerçeveledi ve sadece koleksiyon oluşturmaya değil, misyon, yönetişim, etik ve etkiye odaklanan yönetim uygulamaları için felsefi temeli oluşturdu.

“Müzeyi Yeniden Düşünmek ve Diğer Düşünceler”, “Müze ve Halk”, “Müzeleri Önemserken” (“Rethinking the Museum and Other Meditations”, “The Museum and the Public”, “Making Museums Matter”) başlıklı çalışmaları, INTERCOM'un misyonunun üzerine inşa edildiği entelektüel temeli sağladı ve yönetimi sadece verimliliğe değil, kamu değerine, sorumluluğuna ve amacına bağladı.

INTERCOM'un entelektüel ve örgütsel faaliyetleri resmi statüsünden önceye dayansa da, 1989 yılında Lahey'de düzenlenen toplantılarda ICOM Uluslararası Komitesi olarak resmen tanınmıştır. Bu dönüm noktası, müze yönetiminin ICOM içinde temel bir meslek alanı olarak kurumsal olarak pekişmesini sağlamıştır.

INTERCOM'un tarihi, müzelerin kendilerinin evrimini yansıtmaktadır: içe dönük kurumlardan topluma karşı sorumlu, dışa dönük kuruluşlara. Entelektüel temelleri, kurumsal dönüm noktaları ve liderliği, müze yönetimini küresel müze topluluğu içinde etik, stratejik ve kamu odaklı bir meslek uygulaması olarak tanımlamaya yönelik sürekli bir çabayı yansıtmaktadır (About INTERCOM).

Sonraki yıllarda müze pazarlaması, müze yönetimiyle paralel olarak gelişmeye başlamıştır. Pazarlama kurallarına göre, odak noktası müze objeleri ve koleksiyonları değil, ziyaretçidir; pazar ihtiyaçları kapsamlı bir şekilde incelenir, hizmetler ve programlar izleyicinin istekleri doğrultusunda sunulur. Müzeler, internetin olanaklarından yaygın olarak yararlanmakta, müze altyapısını genişletmekte ve müze faaliyetlerinde dijital ve multimedya teknolojilerini uygulamaktadır (Mikhaylova, 2019: 12-13).

Günümüzde müze yönetimi, dünyanın gelişmiş ülkelerinde faaliyet gösteren müzelerin işinde önemli bir yer tutmaktadır. Uzmanlar genellikle yönetim fonksiyonlarını iki gruba ayırır. İlk grup, yönetim sürecinde birbiriyle ilişkili dört temel fonksiyonu birleştirir: planlama, organize etme, motive etme ve kontrol. Bu fonksiyonlar, işletmenin hedeflerinin belirlenmesinde ve bu hedeflere ulaşmak için çözümlerin geliştirilip hazırlanmasında önemli rol oynar. İkinci grup ise, yönetim sürecini tek bir bütün halinde birleştiren yönetim dizisinin fonksiyonlarını, özellikle karar alma ve iletişim fonksiyonlarını içerir.

Yönetici, müze ve faaliyetlerinin organizasyonu hakkında her şeyi bilmeli ve etkili bir yönetim kurmanın ve başarıya ulaşmanın yollarına hakim olmalıdır. Yöneticinin bu hedeflere ulaşmak için elinde çok sayıda araç vardır. Örneğin, proje ve program yönetimi, müze pazarlaması, bağış toplama, bilgi yönetimi teknolojileri, halkla ilişkiler ve reklamcılık, personel yönetimi vb.

Planlama aşaması müzenin mevcut ve gelecek dönem için temel çalışma türlerini belirler. Bu, yıllık çalışma planını ve stratejik planı içerir. Siyaset Bilimi Doktoru Profesör Lev Vostryakov, "Modern Müze Yönetimi" adlı makalesinde, bir müzede planlamanın temel modelinin aşağıdaki adımlardan oluştuğunu belirtmektedir:

1. Müze çalışanları için aylık, üç aylık ve yıllık çalışma planlarının hazırlanması,
2. Yapısal birimlerin (şubeler, bölümler, laboratuvarlar) üç aylık ve yıllık çalışma planlarının hazırlanması,
3. Müzenin yıllık çalışma planı ve stratejik eylem planının hazırlanması.

Müze yöneticisi, müzenin yapısal birimlerinin kendi aralarındaki planlarının dengelenmesini, koordinasyonunu ve eşgüdümünü sağlayarak, faaliyetlerinin müzenin karşı karşıya olduğu görevleri yerine getirmeye odaklı olmasını ve onaylı finansman planına sıkı sıkıya bağlı olmasını sağlar.

Örgütsel çalışma çeşitli faaliyet alanları arasında koordinasyonu sağlamayı ve desteklemeyi, her yapının ve her çalışanın kesin faaliyet yönünü belirlemeyi ve yetkilerini ilgili düzenleyici belgelere (departman ve sektör yönetmelikleri, çalışanların görev tanımları vb.) yansıtmayı amaçlar. Örgütsel işlevin uygulanması, sürekli eğitim, müze çalışanlarının niteliklerinin iyileştirilmesi, müze uzmanlarının kendi üzerlerinde çalışmaları, "geri bildirim" oluşturulması ve müze faaliyet süreçlerine yönelik metodolojik destek ile sağlanır (Vostryakov, 2005: 407-408, 410-411).

Son derece karmaşık bir süreç olan *motivasyon sayesinde* yönetim, çalışanların daha üretken çalışmasını ve kurum için belirlenen hedeflere ulaşmak için çabalamasını sağlar. İnsan davranışlarının ihtiyaçlar tarafından belirlendiği bilinmektedir. Bu nedenle, müze çalışanlarını motive etmek için yöneticinin, çalışanların iyi bir çalışmayla karşılanabilecek ihtiyaçlarını belirlemesi gerekir.

Yapılan işin *kontrolü*, objektif *kararların alınması* ve yapılan işin doğru bir şekilde *değerlendirilmesi*, gelecekteki başarının temelini oluşturur. Çünkü çalışanlar, işlerinin takdir edildiğini gördüklerinde, kendileri de yeni ve başarılı projeler hayata geçirmek isterler. Müzecilik bir ekip işidir ve bu ekibi motive etmek, onları doğru yöne yönlendirerek etkili faaliyetler düzenlemek, yapılan işi objektif ve doğru bir şekilde değerlendirmek, modern yönetimin temel prensipleridir. Özünde, çeşitli seçenekleri ve önerileri analiz ederek doğru kararı vermek, yöneticinin günlük görevidir.

İletişim faaliyetlerinde yöneticilerin şu ilkelere uymasını öneriyor:

- Astarların öz saygısını korumak;
- İletişim zamanı yapılan işi analiz ederken çalışanın kişiliğine değil, soruna odaklanmak;
- Daha sık olumlu pekiştirme kullanmak;
- Gereksinimleri ve görevleri personele açık ve net bir şekilde iletme, görevlerin açıkça anlaşılmasını sağlamak;
- Çalışanlarını dinleyebilmek.

20. yüzyılın Amerikalı bilim insanı, tanınmış yönetim teorisyeni Peter Ferdinand Drucker, “bilgi toplumu” ve “bilgi ekonomisi” terimlerini bilimsel dolaşıma sokarak, yönetim faaliyetinin esas olarak iletişimsel doğasını vurgulamış ve şöyle demiştir: “Bir yönetici, insanları iş yapmaya motive eder, yönlendirir ve harekete geçirir, ancak bunun ötesine geçmez. Tek aracı yazılı veya sözlü kelime veya sayıların dilidir. Çalışmasının teknik, hesaplamalı veya ürün satışı olup olmadığına bakılmaksızın, bir yöneticinin faaliyetlerinin etkinliği dinleme ve okuma yeteneğine, konuşma ve yazma yeteneğine bağlıdır. Fikirlerini diğer insanların zihinlerine aktarabilme yeteneğine sahip olmalıdır” (Obshaya teoriya upravleniya, 1994: 221).

2. Müzenin Misyonu ve Stratejik Yönetim

Son yıllarda stratejik yönetimin odak noktası, müzenin sürdürülebilir yönetimi ve gelişimi olmuştur. Yönetici, kuruluşun yakın ve uzak gelecekteki gelişimini çeşitli programlar, ilkeler, yöntemler ve teknikler aracılığıyla planlar; bu nedenle stratejik yönetim resmi bir prosedür değildir. Aksine, buradaki en önemli konu, müzenin iç durumunun ve pazardaki konumunun doğru bir analizini yapmak, geleceğini ve bu geleceğe ulaşmanın yollarını gerçekçi bir şekilde belirlemektir.

Stratejik planlama, beş ila on beş yıllık bir dönemi kapsayan bir öngörü çerçevesinde, çalışanların bu hedeflere ulaşmak için gerçek zamanlı olarak hedeflerini ve faaliyet alanlarını tanımlamayı amaçlar. Müzelerin kendi kaderlerinin efendisi olmalarını sağlayan şey tam da stratejik planlamadır. Britanya Müzeler Birliği Başkanı Barbara Vorontsov'un sözleriyle, net bir eylem planınız varsa, neyi, hangi sırayla yapacağınızı ve bunun finansal maliyetini biliyorsanız, iç kaynakları daha kolay tahsis edebilir ve dış kaynak elde etmek için potansiyel bağışçılara daha kolay yaklaşabilirsiniz (Vorontsov, 1997: 18).

Burada, aşağıda ele alacağımız bağış toplama faaliyetlerinden bahsediyoruz ve bu alan, ne yazık ki Azerbaycan'da en az gelişmiş alanlardan biridir.

Bir müzenin stratejik planını geliştirmek için tek bir metodoloji yoktur, ancak stratejik plan geliştirirken kurum yöneticisinin mutlaka aşağıdaki önlemleri alması gerekir:

- Kuruluşun misyon ve hedeflerini tanımlamak;
- Müzenin gelişimi için dış çevrenin fırsatlar ve mevcut tehditler açısından analizi;
- Örgütün iç durumunun, güçlü ve zayıf yönlerinin analizi;
- Müzenin belirlenen hedefleri doğrultusunda genel gelişim yönünün belirlenmesi ve strateji geliştirilmesi;
- Finansal kaynak ihtiyacının ve ekonomik göstergelerin belirlenmesi;
- Müze faaliyetlerinin etkinliğinin izlenmesi ve değerlendirilmesi.

Yönetici, her şeyden önce, kuruluşun tüm üyeleri için ortak bir hedefi sağlayacak temel yönleri belirlemeye çalışır. Kuruluşun misyonu, kuruluşun temel genel amacını ve varoluş nedenini içerir. Müzenin misyonu, kuruluşun statüsünü ayrıntılı ve kapsamlı bir şekilde açıklar, varlığının anlamını ifade eder, müze yönetiminin gerçek niyetlerini ortaya koyar ve tüm kuruluşun ve bireysel yapısal birimlerinin hedef ve amaçlarını belirlemeye yönelik yönleri belirtir. Misyonun işlevi, “Müzenin temel amacı nedir?” sorusuna cevap vermektir. Müze çalışmalarında yönetimin rolü üzerine ders kitabının yazarları Barry ve Gail D. Lord'un da belirttiği gibi, gerçek bir lider müzenin misyonunu iyi anlar ve başkalarını da misyonun uygulanmasına katılmaya teşvik eder. Kitabda deyilir ki, misyonun böylesine anlaşılması, yaratıcı bir enerji kaynağıdır. Bu enerji, liderin sorunları çözmek için özgün yollar bulmasına, çalışanların çabalarını gerçekten önemli sorunları çözmeye yönlendirmesine ve müzeyi daha da önemli başarılarla taşıyacak yeni görevler belirlemesine yardımcı olur. Misyonuna gerçekten tutkuyla bağlı bir lider, misyonunun uygulanmasına personeli, gönüllüleri, sponsorları, kısacası halkı dahil edebilir. Lider, müzesinin misyonunu anlamalı ve bu misyona içtenlikle inanmalıdır (Lord, Lord, 2002: 11).

Bir müzenin faaliyeti ve gelişimi için kural olarak tek bir değil, birkaç hedef gereklidir. Hedef ve amaçlar aşağıdaki özelliklere sahip olmalıdır:

- Özgüllük, hedefleme ve kontrol;
- Net zaman çerçeveleri tanımlamak (genellikle kısa ve uzun vadeli hedefler vardır);

- Diğer hedef ve kaynakların dikkate alınması – müzenin iç imkânlarını aşan ve dış etkenler dikkate alınmadan belirlenen hedefler büyük felaketlere yol açabilir (Vostryakov, 2005: 414).

3. Müze Faaliyetinin Analizi (Azerbaycan Müzelerinin Faaliyetlerine Dayanarak)

Müzenin dış çevresi ve iç durumu PEST ve SWOT analizleri ile analiz edilmektedir.

PEST analizi (Political, Economical, Social, Technological) sırasında müzeden bağımsız politik, ekonomik, sosyal ve teknolojik faktörler dikkate alınır. Dış çevrenin analizi, olumsuz etkilerin önlenmesi ve müze için ek fırsatların belirlenmesi için koşullar yaratır. Günümüzde PEST analizinin PESTEL (Environmental – Çevresel, Legal – Yasal), SLEPT (Legal – Yasal) ve STEEPLE (Socio-demographic – Sosyo-demografik, Environmental – Çevresel, Legal –Yasal, Ethical – Etik) faktörlerini de kapsayacak şekilde genişletildiği unutulmamalıdır. Ortaya çıkan gerçekleri göz önünde bulundurarak, STEEPLE analizinin ülke müzelerinin faaliyetlerini analiz etmek için daha uygun olduğunu düşünüyoruz.

SWOT analizi, müzenin güçlü ve zayıf yönleri ile dış tehditler ve fırsatlar (Güçlü Yönler, Zayıf Yönler, Fırsatlar ve Tehditler) arasındaki ilişkileri belirlemeye olanak tanır . Burada güçlü ve zayıf yönler müzenin itibarı, ziyaretçiler ve onlara sunulan hizmetler, koleksiyonlar, sergi faaliyetleri, personel, finansman, gelir ve benzeri faktörlerdir. Gelişim fırsatları ve potansiyel tehditler ise PEST analizi (Maylz, 2001) sonuçlarına göre analiz edilir. Doğal olarak, analiz STEEPLE analizi temelinde yapılırsa daha fazla alanı kapsayacaktır.

Örneğin, büyük müzelerden Ulusal Azerbaycan Tarihi Müzesi ve Azerbaycan Ulusal Güzel Sanatlar Müzesi'ni, nispeten küçük müzelerden ise Abdulla Şaig'in Apartman Müzesi ve Bakü ve Şuşa'da bulunan Üzeyir Hacıbeyli'nin ev müzelerini bu yöntemleri kullanarak inceleyelim.

Siyasi Faktörler	<ul style="list-style-type: none">- Ülkede siyasi liderliğin değişmesi⁴;- Müze için yeni bir organizasyon yapısının oluşturulması: 2020-2022 yıllarında yeni bir yapı (genel müdür, icra müdürü, müdür vb. pozisyonları) oluşturulmuş, ardından bu yapı kaldırılmıştır. 2022 yılında müze Azerbaycan Milli Bilimler Akademisinden çıkarılarak Azerbaycan Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı'na bağlanmıştır.
Ekonomik Faktörler	<ul style="list-style-type: none">- Potansiyel ziyaretçilerin sayısı ve kategorileri – çoğunlukla okul çocukları ve turistler;- Müzenin potansiyel ziyaretçisinin gelir düzeyi – fiyatlandırma politikası;- Müze ziyaretlerinin verimliliğini ve sunulan hizmetlerin kalitesini artırmak için müze ortaklıkları oluşturmak – bir bağış toplama konusu.
Sosyo-demografik Faktörler	<ul style="list-style-type: none">- Demografik değişiklikler (örneğin nüfusun yaşlanması);- Yeni eğlence ve boş zaman türleri – örneğin, Alışveriş merkezi aktiviteleri;- Yeni pazar fırsatları: turizm geliştirme, fuar değişimi, vb.;- Müzenin toplumsal sorunların çözümündeki rolünün artırılması – fiyatlandırma politikası, yeni istihdam yaratılması.
Teknolojik Faktörler	<p>Müze koleksiyonlarının sunum standartlarının ve iletişim araçlarının gelişmesiyle birlikte, özellikle genç kuşak ziyaretçilerin beklenti ve talepleri artmıştır;</p> <p>Bilginin her saniye erişilebilir olmasını sağlayan bilgisayarlı sistemlerin yaygınlaşması.</p>

⁴ Konferanslardan birinde Akademisyen Naila Velihanlı'nın "Müzemizin hamisi Cumhurbaşkanı İlham Aliyev'dir" sözünden alıntı yapıldı.

Çevresel Faktör	- Doğal afetler (deprem, heyelan vb.); - Teknolojik (insan kaynaklı) tehlikeler (yangın, patlama, vb.)
Yasal Faktörler	- Mevzuat düzenlemelerinde değişiklik yapılması, yeni yasaların hazırlanması, müzelerin turizmin ve genel olarak yaratıcı ekonominin gelişimindeki yerinin belirlenmesi, mali konuların çözülmesi.
Etik Faktörler	- Toplumda kültür faktörünün yaygınlaştırılması, hem bireysel hem de genel kültür düzeyinin yükseltilmesi, kültürel boş zamanın teşvik edilmesi.

Tablo 1. STEEPL-*analiz (bazı örnekler Ulusal Azerbaycan Tarihi Müzesi'nin faaliyetlerine dayanmaktadır).*

Ülkedeki müzelerin faaliyetlerini analiz ederken, STEEPL analiz de doğal olarak aynı durumu ortaya koyacaktır, çünkü sunulan dış ortam tüm kurumlar için aynıdır. SWOT analizi sırasında ise, özellikle büyük ve nispeten küçük müzeler arasında, müzelerin iç yetenekleri, güçlü ve zayıf yönleri analiz edilirken farklılıklar göze çaracaktır. Ancak, gelişim fırsatları ve tehlikeler, PEST analizi (veya daha geniş anlamda STEEPL analiz) sonuçlarına göre incelendiği için aynı kalacaktır.

Güçlü Yönleri	Zayıf Yönleri
<ul style="list-style-type: none">- Müze itibarı,- “Ulusal” statü,- Ziyaretçiler ve onlara sunulan hizmetler: çeşitli dillerde geziler, video gezileri, kulüpler (H.Z.Taghiyev kulübü, Arkeoloji kulübü, Genç müze uzmanları ve müze severler kulübü), sergi etkinlikleri, çeşitli etkinlikler, ustalık sınıfları, çocuklar için programlar,- Resmi web sitesi,- Koleksiyonlar,- Uluslararası ilişkiler,- Bilimsel araştırma faaliyetleri,- Yayıncılık faaliyeti,- Personel,- Bazı ücretli hizmetler (çizimler).	<ul style="list-style-type: none">- Finansman,- Müze binası⁵,- Müze pazarlamasının ve bağış toplamanın yeterince gelişmemiş olması (yani bütçe dışı gelirlerin düşük olması),- Müze koleksiyonlarında korunan miras örneklerinin dijital erişilebilirliğinin olmaması,- Müzenin Bilimler Akademisi sisteminden çıkarılması,- Hediyelik eşya dükkanları, kafeler vb. eksikliği.

Tablo 2. SWOT analizi –*Ulusal Azerbaycan Tarihi Müzesi.*

⁵2019 yılında, Tarih Müzesi'nin 100. yıl dönümü arifesinde, kurum müdürü akademisyen Naila Velihanlı, müzenin H.Z. Tağıyev'in evinden taşınması için bir teklifte bulunmuştur. Akademisyen bu konuda şunları söylemiştir: “Hacı Zeynalabdin Tağıyev'in mülkü olan bina müze olarak değil, konut olarak inşa edildi. Dolayısıyla müze olarak yapılandırılması için ciddi değişiklikler gerekiyor ve bu değişiklikleri binanın mimarisine zarar vermemek için yapamayız. Burada özel bir sıcaklık rejimi, nem ve ışık gerektiren sergiler var. Fonların yerleştirilmesi konusuna gelince, fondaki malzemenin yüzde 10'unun bile sergimizde sergilenmediğini söyleyebilirim.

Eski bir Sovyet sokağımız vardı ama şimdi yıkıldılar. Keşke böyle açık bir alana müze yapılsa. Eski Şehir'e kapılardan giren biri nasıl açık havada bir müzeye giriyorsa, Tarih Müzesi'nin kapılarından giren herkes de aynı hissi yaşamalı. Mevcut binamız güzel olsa da dört tarafı dar sokaklarla çevrili ve arabalarla dolu. Binamıza yaklaşmak bile imkânsız. Çoğu zaman okul çocukları ve turistler otobüsle geziye geliyorlar ama arabalar yüzünden binaya yaklaşmıyorlar...” (Ağaoğlu, 2019). Bu konu hâlâ gündemde.

Güçlü Yönleri	Zayıf Yönleri
<ul style="list-style-type: none">- Müze itibarı,- “Ulusal” statü,- Müze binası,- Ziyaretçiler ve onlara sunulan hizmetler: çeşitli dillerde geziler, sinema, konser salonu, konferanslar, çeşitli etkinlikler, ustalık sınıfları, çocuklara yönelik programlar vs.,- Resmi web sitesi,- Sesli rehber,- Koleksiyonlar,- Uluslararası ilişkiler,- Sergi etkinliği,- Personel,- Mağaza,- Bazı ücretli hizmetler (çizimler).	<ul style="list-style-type: none">- Finansman,- Müze pazarlamasının ve bağış toplamanın yeterince gelişmemiş olması (yani bütçe dışı gelirlerin düşük olması),- Müze koleksiyonlarında korunan miras örneklerinin dijital erişilebilirliğinin olmaması.

Tablo 3. SWOT analizi – Azerbaycan Ulusal Güzel Sanatlar Müzesi.

Güçlü Yönleri	Zayıf Yönleri
<ul style="list-style-type: none">- Ziyaretçiler ve onlara sunulan hizmetler (farklı dillerde geziler, çeşitli etkinlikler, çocuklara yönelik programlar),- Resmi web sitesi,- Koleksiyonlar,- Personel.	<ul style="list-style-type: none">- Finansman,- Müze binası (yıllardır yıkılma tehlikesiyle karşı karşıya),- Bütçe dışı gelir bulunmamaktadır,- Müze koleksiyonları dijital ve erişilebilir değildir,- Hediyelik eşya dükkanlarının vb. olmaması.

Tablo 4. SWOT analizi – Abdulla Shaig'in Apartman Müzesi.

Güçlü Yönleri	Zayıf Yönleri
<ul style="list-style-type: none">- Binalar,- Ziyaretçiler ve onlara sunulan hizmetler (farklı dillerde geziler, etkinlikler, Bakü'deki müzede – konser salonu, sinema salonu),- Koleksiyonlar,- Personel.	<ul style="list-style-type: none">- Finansman,- Web sitelerine ulaşamıyor,- Bütçe dışı gelir bulunmamaktadır,- Müze koleksiyonları dijital ve erişilebilir değildir,- Hediyelik eşya dükkanlarının vb. olmaması.

Tablo 5. SWOT analizi – Üzeyir Hacıbeyli'nin ev-müzeleri (Bakü ve Şuşa).

Gelişim fırsatları ve tehlikeler hakkında aşağıdaki ön analiz yapılabilir. Elbette, derlenen listeyi genişletmek de mümkündür.

Gelişim Fırsatları	Tehlikeler
<ul style="list-style-type: none">- Demokratik devlet, daha etkili yasalar,- Müzelerin turizm gelişimindeki rolünün artırılması,- Kültürel boş zamanın teşviki,- Müze web sitelerinin iyileştirilmesi ve teknolojiden kapsamlı bir şekilde yararlanması,- Ülkedeki müzelerin büyük çoğunluğu için web sitesi oluşturulması (modern zamanlarda çok önemli bir konu),- Müze yönetiminin iyileştirilmesi.	<ul style="list-style-type: none">- Devrimler, savaşlar, kaos,- Doğal ve insan kaynaklı afetler,- Müzelerin yetkilerine ilişkin daha fazla kısıtlama,- Ekonomik durgunluk, kriz,- Müzelere olan ilginin azalması,- Mevcut ekipmanların yetersizliği, sahaların işletilmesinde oluşabilecek sorunlar.

Tablo 6. *SWOT analizi – Gelişim fırsatları ve tehlikeler.*

Sunulan tablolar incelendiğinde, müzelerin temel zayıflığının finansman sorunları, bütçe dışı gelir eksikliği ve özellikle bölgelerde bulunan nispeten küçük müzelerin web sitelerinin eksikliğiyle ilişkili olduğu görülmektedir. Doğal olarak, web sitesinin oluşturulması ve işletilmesi de finansal kaynak gerektirmektedir. Bu nedenle, pazarlama ve bağış toplama faaliyetlerine modern müze yönetiminde geniş yer verilmelidir. Ülkedeki müzeler bu eğilimlere açık olmalı ve müzeler, sponsor ve ortaklar çekerek çeşitli projeleri hayata geçirme fırsatına sahip olmalıdır. Doğal olarak, bunun için hem uygun bir yasal çerçeve oluşturulmalı hem de müzelerin bağlı olduğu kurumların izni ve desteği alınmalıdır.

1. Müze Pazarlaması ve Bağış Toplama Yöntemleri

Bilim insanları 21. yüzyılı pazarlama yüzyılı olarak adlandırıyor. Kelimenin tam anlamıyla “Pazar” anlamına gelen bu İngilizce terim, kâr amacı gütmeyen kuruluşlar olarak ortaya çıkan müzelerin faaliyetlerinde bile her yerde kullanılıyor. Müze pazarlaması, müzenin gelişimi için pazar yasalarını kullanmak ile müzelerin yalnızca kâr peşinde koşan bir eğlence ve dinlenme mekanına dönüşmesi arasında bir denge sağlamayı hedefliyor.

“Müze Pazarlaması ve Stratejisi: Misyon Tasarımı, İzleyici Kitleleri Oluşturma, Gelir ve Kaynak Yaratma” başlıklı araştırmalarında Neil Kotler ve Philip Kotler müze profesyonellerinin kendi hedeflerini şekillendirmek ve bunlara ulaşmak, daha yüksek kalite ve daha geniş destek elde etmek ve sağlıklı, canlı müzeler inşa etmek için kullanabilecekleri araçlar olarak pazarlama araçları sunmaktadır. Bu araçlar arasında fiyatlandırma, tanıtım ve iletişim, programların müze dışı dağıtımı, marka imajı oluşturma, hedef kitle araştırması, hizmet pazarlaması, yeni ürün geliştirme, kurumsal öz değerlendirme ve pazarlama denetimleri yer almaktadır (Kotler, Kotler & Kotler, 2008).

Müze pazarlaması, müze ürünlerinin oluşturulması, tanıtımı ve satışı hakkında teorik ve pratik bilgi sistemidir. Müzeler, pazarlama stratejileri ve araştırmaları aracılığıyla yeni ziyaretçiler çeker, değişen modern toplumların dinamiklerine uygun etkinlikler düzenler ve insanların ihtiyaçlarını karşılayabilecek bir müze ürünü yaratır. Müze, pazarlama yoluyla ürünlerinin pazarda başarılı bir şekilde satılmasını sağlar ve diğer işletmelerle rekabet etmek için gerekli önlemleri alır, pazarda en fazla talebi yaratan ürünleri belirler, yeni sergiler ve teşhirler oluşturur, hem ziyaretçiyi hem de müzeyi memnun edecek en uygun fiyatı belirler. Müzeler, daha fazla ziyaretçi çekmek amacıyla ayrıcalıklar, kombine biletler, “açık günler” vb. uygular.

Ayrıca, bu kültür merkezlerinde insanların yeni bilgilere ve kültürel girişimlere olan ilgisini artırmak için çeşitli etkinlikler düzenlenmektedir. Örneğin, Ulusal Tarih Müzesi'nde genç neslin büyük ilgisini çeken kulüpler bulunmakta ve çocuklar için düzenli olarak ustalık sınıfları düzenlenmektedir. Ulusal Sanat Müzesi'nde konferanslar verilmekte, film gösterimleri düzenlenmekte ve müzik geceleri düzenlenmektedir. Müzelerde uygun bir ücret karşılığında fotoğraf ve video çekimi de yapılabilmektedir.

Pazarlama faaliyetlerini geliştiren müzeler arasında Azerbaycan Ulusal Halı Müzesi'nin faaliyetleri dikkat çekicidir. Örneğin, müze belirli günlerde ücretli turlar (“Yarı göçebe yaşam”, “Saray halıları” vb.) düzenlemekte, ekspertiz hizmetleri sunmakta ve dünyadaki birçok müzede kullanılan büfe hizmeti, Azerbaycan müzeleri arasında yalnızca burada sunulmaktadır (Cəfərova, *Muzeylər mədəni irsin keşiyində*, 2025: 177).

Yönetim ve pazarlama faaliyetleriyle yakından ilişkili olan *bağış toplama* da modern trendlerden biridir. Kültür yönetiminde bağış toplama, ekonominin ticari ve ticari olmayan sektörleri arasında ortaklık kurmak için etkili bir araç olarak görülmektedir. Kuruluşlar, bağış toplama stratejisi aracılığıyla uluslararası fon ve derneklerin, eyalet ve bölgesel programların ve sponsorların yardımıyla çeşitli projeler yürütmektedir (Jilina, 2012: 31-33).

Bir bağış toplama stratejisinin uygulanması, müzeye ek fon sağlar. Aynı zamanda, bireysel bağışçıların, vakıfların, derneklerin ve diğer sivil toplum kuruluşlarının sunduğu imkânlardan yararlanılarak, müzenin ticari faaliyetleri gelişir ve ziyaretçilere ve şirketlere ücretli hizmetler sunarak genişler (Mersiyanova vb., 2014). Günümüzde müzelerin ücretli hizmet türleri artmış olup, bu durum işletmeler için geniş fırsatlar yaratmaktadır.

Bağış toplama faaliyetleri aşamalı olarak yürütülür. Planlama aşamasında, fon elde etmeyi amaçlayan kapsamlı bir program hazırlanır, gelecekteki harcamalar belirlenir ve bağış toplama türleri seçilir. Program uygulama aşamasında ise uygun yöntemler seçilir, sorumlu kişiler atanır ve finansal kaynaklar tahsis edilir. Ardından, bağış toplama sürecinin izlenmesi ve meydana gelen değişiklikler dikkate alınarak planlarda düzenlemeler yapılması süreci başlar. Son aşamada ise alınan önlemler analiz edilir ve nihai sonuçların etkinliği değerlendirilir (Dyatlikov, 2004: 17).

Müzelerin tek başına bağış toplama stratejisine gelince, farklı bağış toplama yönlerine uygun olarak uygun müze kaynakları bu faaliyete dahil edilmektedir (Tablo 7).

Bağış Toplama Eğilimleri	Müze Kaynakları
Müzenin internet sitesinde çeşitli kamu ve ticari kuruluşların, vakıf ve derneklerin reklamlarının yayınlanması	- Müze web sitesi; - Kültürel, sportif ve eğitim kurumlarıyla kapsamlı ilişkiler.
Etkinlik organizasyonu (sergiler, seminerler, konferanslar, ustalık sınıfları)	- Kültürel, sportif ve eğitim kurumlarıyla geniş ilişkiler; - Bölgesel dernek ve vakıflarla işbirliği; - Boş sergi alanlarının ve teknik ekipmanların mevcudiyeti; - Müze personelinin profesyonelliği.
Çeşitli projeleri hayata geçirmek için gönüllüleri çekmek	- Öğrencilere staj imkânı sağlayan yükseköğretim kurumlarıyla işbirliği yapılması; - Müze personelinin profesyonelliği.
Modern bilgi teknolojileri aracılığıyla sanal turların hazırlanması ve yaygınlaştırılması	- Diğer müzelerle sanal tur değişimi; - Zengin müze koleksiyonu; - Öğrencilerin ve öğrencilerin eğitim gördüğü kurumlarla potansiyel kullanıcı olarak işbirliği yapılması.

Tablo 7. *Müze Bağış Toplamının Gelişim Yönleri.*

Kaynak: Prokhorova & Lebedeva, 2018: 126-127.

Ayrıca bağış toplama faaliyetleri sırasında akademisyenler, müzenin kaynakları doğrultusunda çeşitli şirket ve özel kişilerle kurulabilecek işbirliklerine yönelik çeşitli önerilerde bulunmaktadırlar (Tablo 8).

Potansiyel Şirketler – Müze Sponsorları	Müze Kaynakları
Büyük ticaret şirketleri	<ul style="list-style-type: none">- Müze etkinlikleri çerçevesinde reklam kampanyalarının yürütülmesi;- Vergi ayrıcalıklarının kullanımı;- Şirketin olumlu imajını şekillendirecek özel etkinlikler düzenlemek;- Şirket logosunun yerleştirilmesi vb.
Basın pazarındaki faaliyet gösteren şirketler	<ul style="list-style-type: none">- Sunumlar yapmak;- Basın toplantıları;- Müze salonlarının kiralanması;- Müzeye indirim ve ücretsiz giriş sistemi;- Baskılı ürünlerin satışı için müze salonlarının kiralanması.
Özel kişiler	<ul style="list-style-type: none">- Müze kulübü üyeliği;- Müze etkinlikleri hakkında bilginin yayılması;- Bireysel ve grup gezilerine ve gösterilere katılım için özel koşullar;- Aile etkinlikleri de dahil olmak üzere çeşitli etkinlikler için müze salonlarının kiralanması.

Tablo 8. *Müze Kaynakları ve Bağış Toplama Fırsatları.*

Kaynak: Prokhorova & Lebedeva, 2018: 128.

Potansiyel ortak ve sponsor ararken, bağış toplama faaliyetlerinin özelliğinin, her iki tarafın da ilgisini çekebilecek alanların belirlenmesi olduğu unutulmamalıdır. Örneğin, Azerbaycan'daki herhangi bir müzede belirli bir döneme ait bir mobilya sergisi düzenlenmesi planlanıyorsa, sponsor şirket “Qafqaz Konserv Zavodu”nun değil, “Embawood” veya “Madeyra”, yani yalnızca mobilya sektöründe faaliyet gösteren kuruluşlar olabilir; bir halı veya giyim sergisi düzenleniyorsa, müze tekstil sektöründe faaliyet gösteren bir şirketle iş birliği yaparak ek fon ve sponsor desteği alabilir. Başka bir deyişle, sponsor ve ortak ararken, projenin hayata geçirilmesi için fon ayrılması ve karşı tarafın da buna uygun bir eylem planı önerilmesi için karşı tarafın da ilgisini çekmek gerekir.

Örnek olarak, Köln'deki Çikolata Müzesi'nin faaliyetlerini ele alabiliriz. Müze binasında, işletmenin adının yanında İsviçreli “Lindt” şirketinin adını görebilirsiniz. Gerçek şu ki, bu müze 1990'ların başında Alman şekerleme şirketi “Imhoff-Stollwerk” tarafından kurulmuş ve 2006'dan beri “Lindt” şirketi müzenin yeni ortağı olarak faaliyet gösteriyor; bu nedenle şirketin reklamı burada yer alıyor (Görsel).



Görsel. *Bağış Toplama Örneği (Çikolata Müzesi, Köln, Almanya).*

Kaynak: <https://www.schokoladenmuseum.de/> 08.12.2025.

Peki Azerbaycan'da böyle ortaklıklar kurulabilir mi? Elbette kurulabilir. Bunun için, kültürel alana farklı alanlardan ortaklar çekmek için belirli yöntemler kullanmak yeterlidir.

Sonuç ve Öneriler

Yukarıdakileri özetleyecek olursak, söyleyebiliriz ki, müze yönetimi, modern eğilimler arasında önemli bir yere sahiptir, çünkü belirlenen hedeflere ulaşmak ve gelişmek ancak doğru yönetimle mümkündür. Bunun için ilgili yasal çerçeve iyileştirilmeli, müze faaliyetleri izlenmeli, mevcut eksiklikler tespit edilmeli ve bunları gidermek için pratik öneriler hazırlanmalıdır.

Müze yönetimi alanında planlama, organizasyon ve iletişim alanlarında gerekli tedbirler alınmış olsa da, stratejik planlama ve diğer alanlardaki motivasyon, öngörü ve öngörü faaliyetleri yetersiz kalmaktadır. 2019-2021 yıllarında, müzeler de dahil olmak üzere Azerbaycan Milli Bilimler Akademisi bünyesinde faaliyet gösteren bilimsel kurum ve kuruluşların bünyesinde yöneticilik (menecer) pozisyonunun oluşturulduğu, ancak kısa bir süre sonra kaldırıldığı belirtilmelidir.

Müze pazarlaması ve bağış toplama konusunda ise ülkemizde bu alanların çok gerilerde kaldığını üzülenek belirtmek gerekir; oysa yukarıda belirtilen çağdaş eğilimler, müzelerin sadece devlet bütçesinden değil, aynı zamanda bütçe dışı kaynaklardan da finanse edilmesini sağlayabilir.

Azerbaycan'daki büyük müzelerde bağış toplama faaliyetleri oldukça zayıftır ve diğerlerinde ise hiç gelişmemiştir. Böyle bir durumda, müzelerin ek gelir elde etmesi, yerli ve yabancı ziyaretçilere yönelik turizm programlarıyla ülke ekonomisine katkı sağlaması, uluslararası arenada daha fazla tanınırlık kazanması ve diğer sorunları çözmesi zorlaşmaktadır. Bu nedenle müzelerimiz, çağımızın gereklerine uygun olarak faaliyet göstermeli ve kendi kaynaklarını kullanarak çağdaş trendleri takip etmelidir.

Ayrıca önemli bir noktaya da değinmeliyiz: Cumhuriyet'in nispeten küçük müzelerinin, özellikle de bölgelerdekilerin resmi web siteleri ve çeşitli sosyal ağlardaki sayfaları yetersiz ve birçok müzenin hiç web sitesi yok. Çağdaş gereksinimler göz önüne alındığında, müzelerin mutlaka sanal etkinliklere sahip olması gerekiyor, çünkü günümüzde insanlar farklı yerler hakkında web siteleri ve sosyal ağlar aracılığıyla bilgi ediniyor ve orayı ziyaret etmeye karar veriyor. Bu sorunların hızlı bir şekilde çözülmesi, gelecekteki gelişme için olmazsa olmaz bir koşuldur..

Kaynakça

- Abdulla Shaig'in Apartmant Müzesi. <https://abdullashaig.az/az>, 13 Aralık 2025.
- About INTERCOM. ICOM International Committee for museum management. <https://intercom.mini.icom.museum/about/committee/about-intercom/>
- Ağaoğlu, M. (2019). Akademik nailə vəlixanlı: “Tarix muzeyi tağıyevin evindən köçürülməlidir” – MÜSAHİBƏ. <https://apa.az/culture-policy/akademik-naile-velixanli-tarix-muzeyi-tagiyevin-evinden-kocurulmelidir-534139>.
- Azerbaycan Ulusal Güzel Sanatlar Müzesi. <https://nationalartmuseum.az>, 09 Aralık 2025.
- Cəfərova, N. (2025). “Muzey qanunvericiliyinin təkmilləşdirilməsi perspektivləri”, VISHKA, 17, 7.
- Cəfərova, N. (2025). “Muzeylər mədəni irsin keşiyində”, *Mədəni İrs Beynəlxalq Ustad Məktəbi: Tədris vəsaiti* (Hazırlayan: F.Xəlilli), 154-184.
- Dyatlikov, K. (2004). *Fandreyziq kak instrument sovershenstvovaniya sistemi finansirovaniya gosudarstvennikh organizatsiy kulturi [Devlet kulture kuruluslarının finansman sistemini iyilestirmenin bir aracı olarak bağış toplama]*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Moskova Kültür ve Sanat Devlet Üniversitesi.
- Jafarova, N. (2026). Bilgi toplumu ve müzeler: Azerbaycan'da müze mevzuatının iyileştirilmesine yönelik beklentiler, *D-Sanat, Ahmet Yakupoğlu Özel Sayısı*, 218-230.
- Jafarova, N. (2011) *Istoriya sozdaniya i razvitiya literaturnikh muzeyev qoroda Baku [Bakü'deki edebiyat müzelerinin kuruluş ve gelişim tarihi]*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Azerbaycan Milli Bilimler Akademisi.
- Jafarova, N. (2013). “Kultura upravleniya kak osnovnaya sostavlayushaya uspeshnoqo razvitiya muzeyev (muzeyniy menecment) [Müze geliştirmenin başarısında başlıca unsur olarak

- yönetim kültürü (müze yönetimi)”, “*Azərbaycan Şərqişinaslıq elminin inkişaf yolları*” mövzusunda *Beynəlxalq elmi konfransın Materialları*, 543-545.
- Jilina, N. (2012). “Fandrayziq kak mekhanizm privlecheniya vnebudgetnix istochnikov finansirovaniya avtonomnix obrazovatelnix uchrejeniy [Otonom eğitim kurumları için bütçe dışı finansman kaynaklarını çekme mekanizması olarak bağış toplama]”, *Aktualniye problemi ekonomiki i prava [Ekonomi ve hukuk alanındaki güncel sorunlar]*, 1, 31-33.
- Lord, Barri. & Lord, G. (2002). *Menecment v muzeynom dele, Müze çalışmalarında yönetim*.
- Maylz, R. (2001). “Planirovaniye – osnovnoy instrument menecmenta [Planlama, yönetimin temel aracıdır]”, *Muzei. Marketing. Menecment [Müzeler. Pazarlama. Yönetim]*, 56-73.
- Mersiyanova, İ., Korneyeva, İ. İvanova, N. (2014). “Fandrayziq kak funktsiya upravleniya v nekommercheskikh orqanizatsiyakh: opredeleniye i faktori rezul'tativnosti [Kâr amacı gütmeyen kurumlarda yönetim işlevi olarak bağış toplama: tanımı ve verimlilik faktörleri]”, *Menecment v Rossii i za rubejom [Rusya'da ve yurtdışında yönetim]*, 5, 78-87.
- Mikhaylova, T. (2019). *Menecment muzeyev [Müze yönetimi]: Öğretim ve metodolojik materyaller*.
- Museum Definition. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> 06 Aralık 2025.
- Kotler, N., Kotler, P. (1998). *Museum marketing and strategy: designing missions, building audiences, generating revenue and resources*. Jossey-Bass Inc Pub.
- Obshaya teoriya upravleniya [Yönetimin genel teorisi] (1994). Ders kursu.
- Prokhorova, M., Lebedeva, T. (2018). “Fandrayziqovaya strategiya muzeya [Müzenin bağış toplama stratejisi]”, *İnnovatsionnaya ekonomika: perspektivi razvitiya i sovershenstvovaniya [İnovasyon ekonomisi: Gelişme ve iyileştirme beklentileri]*, 5 (31), 125-130.
- Ulusal Azerbaycan Tarihi Müzesi. <http://azhistorymuseum.gov.az/az>, 05 Aralık 2025.
- Vorontsov, B. (1997). “Muzei velikobritanii: struktura i metodı rabotı. Osnovniye trudnosti [Britanya müzeleri: yapı ve çalışma yöntemleri. Başlıca zorluklar]”, *Muzei v period peremen [Değişim döneminde müzeler]*, 9-25.
- Vostryakov, L. (2005). “Sovremenniy muzeyniy menecment [Modern müze yönetimi]”, *Osnovi muzeyvedeniya [Müzeciliğin Temelleri]: Ders Kitabı*, 400-420.



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 93-109, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.58



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

HAREKETLİ GRAFİKLERDE GIF SANATI: ALTERNATİF BİR İFADE OLARAK *THE SIMPSONS*

Betül GÜZEL¹

Öz

Bu çalışma, hareketli grafik tasarımı ve GIF sanatını görsel iletişim bağlamında ele alarak GIF formatının çağdaş dijital kültürde üstlendiği anlatı ve iletişim işlevini incelemektedir. Literatürde GIF (Graphics Interchange Format), kısa süreli, işitsel içerik barındırmayan ve döngüsel yapıya sahip bir dijital görüntü formatı olarak tanımlanmakta; çoğunlukla teknik özellikleri ve dijital paylaşım kültürü içerisindeki kullanımı üzerinden değerlendirilmektedir. Ancak GIF'lerin görsel anlatı üretme kapasitesine ve hareketli grafik bağlamındaki estetik ve iletişimsel potansiyeline odaklanan çalışmalar sınırlıdır. Bu araştırma, GIF formatını mikro-anlatı üreten bir görsel ifade biçimi olarak ele alarak söz konusu boşluğa katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Çalışma, nitel araştırma yöntemi kapsamında betimsel analiz yaklaşımıyla yürütülmüş; belirgin mimik ve jest kullanımı, sembolik anlatım dili ve toplumsal eleştiri içeren yapıyla görsel yoğunluk barındıran *The Simpsons* animasyon dizisinden seçilen 10 GIF örneği incelenmiştir. Seçilen örnekler; döngüsel yapı, görsel kurgu, beden dili, mizah ve mesaj iletme potansiyeli açısından değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular, GIF'lerin kısa ve tekrar eden yapıları aracılığıyla duygu, ironi ve eleştirel anlam katmanlarını yoğunlaştırılmış bir görsel anlatım biçiminde aktarabildiğini göstermektedir. Bu yönüyle çalışma, GIF formatının yalnızca dijital bir paylaşım nesnesi değil, hareketli grafik tasarımı bağlamında alternatif bir ifade alanı olarak değerlendirilebileceğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: GIF, Hareketli Grafik, İfade, Görsel İletişim, Simpsonlar

GIF ART IN MOTION GRAPHICS: *THE SIMPSONS* AS AN ALTERNATIVE MODE OF EXPRESSION

Abstract

This study examines motion graphics design and GIF art within the context of visual communication and focuses on the narrative and communicative functions that the GIF format assumes in contemporary digital culture. In the literature, GIF (Graphics Interchange Format) is defined as a short and looped digital image format without audio content and is generally evaluated in terms of its technical features and its role within digital sharing culture. However, studies focusing on the visual narrative capacity of GIFs and their aesthetic and communicative potential within the context of motion graphics are limited. This research seeks to address this gap by conceptualizing the GIF format as a mode of visual expression that generates micro-narratives.

Employing a qualitative research design with a descriptive analysis approach, this study examines ten GIF samples selected from *The Simpsons* animated series, which were chosen for their visual density, distinct use of facial expressions and gestures, symbolic narrative language, and social critique. The selected samples were evaluated in terms of their looped structure, visual composition, body language, humor, and message transmission potential. The findings indicate that, through their brief and repetitive structures, GIFs are capable of conveying emotions, irony, and layers of critical meaning within a condensed visual narrative. In this respect, the study demonstrates that the GIF format can be considered not merely as a digital sharing object but as an alternative field of expression within the context of motion graphics design.

Keywords: Motion Graphics, Expression, Visual Communication, The Simpsons

¹ Öğr. Gör., Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, bguzel@fsm.edu.tr, ORCID: 0000-0002- 0086-4576

Başvuru/Received: 31/01/2026 **Kabul/Acceptance:** 27/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Dijital çağın gelişimiyle birlikte grafiksel yapıların hareket kazanması, görsel iletişim alanında yaygın biçimde kullanılan anlatım yöntemlerinden biri hâline gelmiştir. Hareketli grafik tasarımlar, ekran aracılığıyla izleyiciyle doğrudan bir bağ kurmayı ve iletişim sağlamayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda ekran, hareketli grafiklerin iletilmesinde temel bir arayüz olarak konumlanmaktadır. İzleyici, bu tasarımlarla etkileşime girerken dikkatini büyük ölçüde ekrana yöneltmekte ve iletişim bu görsel alan üzerinden kurulmaktadır. Hareketli grafikler; bilgisayarlar, mobil cihazlar ve büyük ölçekli dijital reklam panoları gibi pek çok mecrada kullanılmakta ve görsel iletişimin önemli bileşenlerinden biri olarak değerlendirilmektedir (Freeman, 2001: s. 5). Ayrıca jenerik tasarımlarında da kullanılarak izleyiciye sunulacak içerik hakkında ön bilgi vermekte ve anlatı atmosferi oluşturmaktadır (Bingöl, 2015: s. 164).

Hareketli grafik tasarımlar, dijital ortamda grafiksel öğelere belirli kurallar çerçevesinde hareket kazandırılmasıyla ortaya çıkan hareketli görüntüler olarak tanımlanabilir. Üretim sürecinde planlama, zamanlama, hareketin yönü ve ritmi gibi değişkenler dijital araçlar aracılığıyla düzenlenmektedir. Bu yönüyle hareketli grafikler hem teknik hem de estetik boyutları bir arada barındıran bir görsel iletişim alanıdır (Vural, 2020: s. 894). Bununla birlikte hareket algısı yaratmaya yönelik uygulamaların yalnızca günümüz dijital teknolojilerine dayanmadığı; fotoğrafçılık, optik montaj ve mekanik düzenleme teknikleri gibi erken dönem uygulamaların da bu gelişime zemin hazırladığı bilinmektedir (Betancourt, 2017: s. 25).

Hareketli grafik tasarımın dijital ortamdaki sunum biçimlerinden biri olan GIF (Graphics Interchange Format), başlangıçta teknik bir dosya formatı olarak geliştirilmiş ve internetin erken dönemlerinde sınırlı görsel uygulamalarda kullanılmıştır (Brown, 2012: s. 6). Zaman içerisinde ise GIF formatı, kısa süreli ve döngüsel yapısı sayesinde duygu ve düşüncelerin yoğunlaştırılmış biçimde aktarılmasına imkân tanıyan bir görsel anlatım aracına dönüşmüştür. Günümüzde GIF'ler, sabit görsellerin yetersiz kaldığı durumlarda hareket unsurunu devreye sokarak mesajın daha hızlı algılanmasına katkı sağlamaktadır.

Bununla birlikte literatürde GIF formatının çoğunlukla teknik özellikleri ve dijital dolaşım pratikleri üzerinden ele alındığı; hareketli grafik tasarımı bağlamında anlatı üretim kapasitesine ve görsel ifade biçimlerine odaklanan çalışmaların görece sınırlı kaldığı görülmektedir. Özellikle döngüsel tekrarın anlam üretimine katkısı, sessiz görsel anlatımın iletişimsel işlevi ve kısa süreli hareketli görüntülerin mikro ölçekli anlatı oluşturma potansiyeli gibi konuların daha sistematik incelemelere açık olduğu düşünülmektedir. Bu durum, GIF formatının görsel iletişim disiplini içerisindeki konumuna ilişkin tartışmaları derinleştirmeyi gerekli kılmaktadır.

Bu çalışma, söz konusu çerçevede GIF formatını hareketli grafik tasarımı bağlamında değerlendirmeyi ve anlatı üretim biçimlerini betimsel analiz yöntemiyle incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmada inceleme nesnesi olarak *The Simpsons* animasyon dizisi tercih edilmiştir. Bu tercih, dizinin belirgin karakter tasarımı, abartılı jest ve mimik kullanımı, sembolik mekân kurgusu ve toplumsal göndermeler içeren anlatı yapısı sayesinde görsel açıdan yoğun ve dönüştürülebilir sahneler sunmasına dayanmaktadır. Bu özellikler, sahnelerin GIF formatına aktarıldığında anlamın kısa süreli ve döngüsel yapı içinde nasıl yoğunlaştığını gözlemlemek açısından uygun bir örneklem sağlamaktadır.

Bu bağlamda çalışma, GIF'lerin yalnızca teknik bir görüntü formatı değil; hareket, tekrar ve görsel ekonomi aracılığıyla anlam üretimine katkı sunabilen bir ifade biçimi olarak nasıl değerlendirilebileceğini tartışmayı hedeflemektedir.

Yöntem

Bu çalışma, hareketli grafik tasarımı ve GIF sanatını görsel iletişim bağlamında inceleyen nitel bir araştırma olarak tasarlanmıştır. Araştırmada betimsel analiz yaklaşımı benimsenmiştir. İlk aşamada hareketli grafik tasarımı ve GIF sanatına ilişkin literatür taranarak kuramsal çerçeve oluşturulmuş; hareket, tekrar, döngüsellik, jest ve mimik kullanımı gibi kavramlar görsel anlatım bağlamında değerlendirilmiştir.

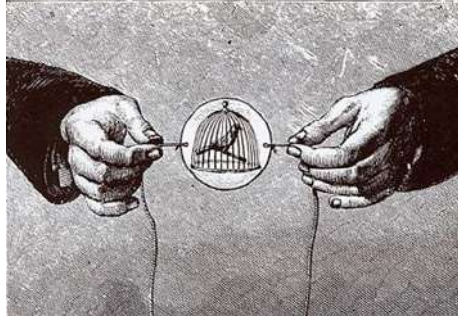
İkinci aşamada inceleme nesnesi olarak *The Simpsons* animasyon dizisinden seçilen 10 adet GIF örneği analiz edilmiştir. Örnekler, kısa ve döngüsel yapıyı belirgin biçimde yansıtmaları, jest ve mimik kullanımının açık biçimde okunabilir olması ve tekrar eden hareket aracılığıyla belirli bir duygu ya da mesaj üretmesi ölçütleri doğrultusunda belirlenmiştir. Dizinin uzun yayın geçmişi, karakter temsillerinin belirginliği ve dijital kültürde geniş bir dolaşıma sahip olması, GIF üretimi açısından zengin ve temsil gücü yüksek bir içerik sunması nedeniyle tercih edilmiştir.

Analiz sürecinde GIF'ler görsel anlatım özellikleri, duygu aktarımı, jest ve mimik kullanımı ile iletilen mesaj bağlamında incelenmiştir. Bu kategoriler, her bir GIF'in kompozisyon yapısı, hareketin yönü ve ritmi, karakterin yüz ve beden ifadeleri ile bağlamdan bağımsız olarak mesaj üretme kapasitesi dikkate alınarak değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular tematik olarak sınıflandırılmış ve GIF formatının görsel iletişimdeki ifade gücü bu çerçevede yorumlanmıştır. Çalışma, seçilen 10 GIF örneği ile sınırlandırılmıştır.

1. Hareketli Grafik Tasarımı

Hareketli grafik tasarımı, durağan grafik öğelerin hareket kazandığı ve görsel anlamlarının devinim aracılığıyla izleyiciye aktarıldığı bir grafik tasarım disiplini. Grafik tasarım alanında çağdaş dünyanın etkisi altında kalmış olmakla birlikte artık günümüzdeki durağan grafiklerin yerine gitgide hareketli grafiklerin daha sık görülmektedir. Çünkü hareket algısı, gözün gördüğü görsel yapıların daha çok etkileşime maruz kalmasından dolayı hareketli grafikler fazlasıyla tercih edilmeye başlanmıştır. Bu bağlamda asıl olan hedef, iletinin hedef kitleye daha etkili ve anlaşılır bir biçimde aktarılmasını sağlamaktır. Böylece söz konusu durumun grafik tasarım disiplini açısından önemli bir işlev üstlendiği görülmektedir.

Günümüzün hareketli grafiklerinin kökeni, sanıldığı gibi yeni değil, erken dönemlere dayanmaktadır. Hareket algısını inceleyen çalışmalar yalnızca kuramsal yaklaşımlarla sınırlı kalmamış, deneysel ve uygulamalı yöntemlerle de ele alınmıştır. Bu bağlamda, hareketin görsel algı üzerindeki etkisini test etmek için kullanılan erken örneklerden biri, 'Thaumatrope' adlı oyuncaktır (Herbert, 2000: s. 87).



Görsel 1: *John A. Paris, Thaumatrope*

Kaynak: <https://blackcreek.ca/how-to-make-your-own-optical-toy/>, Erişim Tarihi: 19.12.2025

Thaumatrope, 19. yüzyılda İngiliz fizikçi John A. Paris tarafından görsel algıda hareketin sürekliliğini incelemek amacıyla geliştirilmiştir. Elips biçimli ve 6 cm büyüklüğündeki bu karton oyuncağın her iki yüzünde farklı görseller yer almakta ve kenarındaki deliklerden geçirilen ip sayesinde el ile hızlıca döndürüldüğünde, görseller birleşerek hareket yanılsaması yaratmaktadır. Bu deneysel düzenek, hareketli görüntünün algılanmasına ilişkin erken dönem görsel deneyimleri anlamada önemli bir referans sunar (Herbert, 2000: s. 87). Thaumatrope'un ardından, hareketli görüntünün sürekli ve tekrarlayan biçimde sunulduğu daha gelişmiş bir örnek olarak, 1830'ların başında Belçikalı fizikçi Joseph Plateau tarafından icat edilen "Phenakistoscope" öne çıkar. Bu araç, yanıltıcı görüntü anlamının somutlaşmış ilk örneklerinden biri olarak, tarihsel olarak ilk animasyon aletlerinden sayılmaktadır. (Shapiro ve Todorovic, 2017: s. 15).

Hareket yanılması temel işleyişini ortaya koyan erken dönem araçlardan biri “Stroboscopic Disk”tir. Aynı dönemde geliştirilen “Phenakistoscope” ile birlikte, 1833 yılında Joseph Plateau ve Simon Stampfer tarafından tasarlanan bu düzenekler, görsel süreklilik ilkesine dayanan optik oyuncaklar arasında değerlendirilmektedir (Bingöl, 2024: s. 29). Üzerinde ardışık görüntüler ve aralarındaki yarıklar bulunan Stroboscopic disk, döndürüldüğünde görselleri birleştirerek hareket algısı yaratır ve stop motion benzeri bir etki ortaya çıkarır. Bu algısal süreklilik ve mekanik yapı, ilerleyen dönemlerde geliştirilen hareketli görüntü aygıtlarına temel oluşturmuştur. Bu prensipler üzerine inşa edilen “Zoetrope” ise 1834’te İngiliz matematikçi William George Horner tarafından tasarlanmış; başlangıçta deneysel bir araç olarak kullanılan bu ‘yaşam çarkı’, zamanla ticari üretime dahil edilmiştir (Bendazzi, 2016: s. 13).

Hareket algısını inceleyen araçlar temelinde, “Praxinoscope” gibi yeni görsel aygıtlar tasarlanmış (Türker, 2011: s. 229) ve aynı dönemde hareket, zaman ve görsel süreklilik ilişkisini araştıran çeşitli araçlar icat edilmiştir. 1878’de Muybridge, ardışık fotoğrafları yansıtan “Zoopraxiscope”u geliştirmiş ve *Animals in Motion* ile *The Human Figure in Motion* çalışmalarında yüz binden fazla görselle insan ve hayvan hareketlerini ayrıntılı biçimde incelemiştir. Bu çalışmalar, hareket algısına yeni bir bakış kazandırmış ve görsel sanatçılar için önemli bir referans oluşturmuştur (Krasner, 2013: s. 160).

Hareketli grafik tasarımının kökeni erken dönemlere uzanmakla birlikte, 1990’lardan itibaren dijital teknolojilerin gelişmesiyle dijital ortamlarda daha görünür hâle gelmiş ve hareketli grafik algısının bütüncül biçimde ortaya çıkmasında etkili olmuştur. Bu süreç, grafik tasarımın dijital mecralarda güçlü ve etkili bir ifade alanı kazanmasını sağlamış; film jenerikleri, hareketli afişler, intro çalışmaları ve müzik-görüntü uygulamaları, hareketli grafiklerin yaygınlaşmasına önemli örnekler sunmaktadır (Sarıkahya, 2014: s. 106). Bu açıklamaya örnek olarak Curran’ın (2000):

“Hareketli grafik, film, televizyon ve internet için grafik tasarımcıların geniş yelpaze içinde ürettikleri dinamik ve etkili çözümler bütünü olarak tanımlanmaktadır. Bu disiplin aynı zamanda tasarım, film yapımı, yazarlık, animasyon, bilgi inşası ve ses tasarımı gibi unsurları bünyesinde birleştirerek bir nevi tasarım dekatlonu olarak kabul edilmektedir (s. 2).” söylemi de bu durumu oldukça destekler niteliktedir.

Hareketli grafik tasarımlar, farklı bakış açılarının bir bütün hâlinde ele alındığı sentezlenmiş bir yapı olarak değerlendirilebilir. Fiziksel anlamda derinliği bulunmayan iki boyutlu çalışmalar olmalarına rağmen, uygulanan hareketlendirme teknikleri sayesinde üç boyutlu bir algı oluşturabilmektedir. Bunun yanı sıra, durağan olmayan görsel öğelerde renk değişimleri, saydamlık efektleri ve etkileşimli ortamlarla kurulan ilişkiler aracılığıyla çok katmanlı bir anlatım dili ortaya çıkmaktadır. Bu yönüyle hareketli grafik tasarımlar, farklı görsel unsurları, çok sayıda öğeyi ve çeşitli bakış açılarını bir araya getirme imkânı sunan güçlü bir görsel iletişim aracı niteliği taşımaktadır (Atiker, 2009: s. 2).



Görsel 2: *Saul Bass, North by Northwest filmi jenerik tasarımı, 1959*

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=1ON67uYwGaw>, Erişim Tarihi: 19.12.2025

Hareketli grafik tasarımı, tasarım anlayışı ve hareketli tasarımın üretme süreci bakımından daha kapsamlı olarak ele alındığında; tasarımda durağan şekilde yer alan tüm görsel, şekil, biçim ve tipografi (yazı sanatı) gibi unsurların belli bir düzen ve kurgu içerisinde tasarıma uygun olarak harekete geçmesi olarak tanımlanabilir. Bu tanımlamaya bağlı olarak tasarımın hareket haline geçildiği aşamada tüm

unsurlara dikkat edilerek var olan bir ekranda çeşitli hareketlerle geçiş efektleri oluşturma, ekranda giriş çıkış akışı, unsurların çeşitli düzenlemelerle var olma ve yok olma durumu, unsurların boyutlarında ölçeklendirme, çeşitli şekillerde dönüşler yakalanması ve renk geçişlerine maruz bırakılması gibi birçok etkiyi bir arada ya da farklı opsiyonel biçimlerde kullanarak ortaya animasyon tasarım algısını disipline edecek bir çalışma ortaya koyarken, etkileyici bir görsel kazanım yaratarak görsel iletişimin daha kolay algılanması, etkileyici ve dikkat çekici hale getirilmesine olanak sağlamaktadır. Böylece Crook ve Beare (2016)'ın tanımlaması da bu açıklamaya örnek olarak gösterilebilir; “hareketli grafik, görsellerin ve yazının zaman içerisinde bulunduğu ekran üzerinde hareket etmesi, dönmesi veya boyut değiştirmesi işlemlerini kapsamaktadır (s. 10).” Bu bağlamda, hareketli görüntü tasarımlarında yer alan çok sayıda görsel öğenin eş zamanlı olarak yönlendirilmesi oldukça meşakkatli ve dikkat gerektiren bir süreçtir. Sayısal ortamda bu tür unsurların bir arada kullanılması ve bu kullanım becerisinin aktarılması temelde iki farklı yöntem aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. İlk yöntemde, gerçek zamanlı olarak gerçekleşen hareketin video ve kamera yardımıyla kaydedilmesi sonucunda elde edilen görsel çıktı “video” olarak tanımlanmaktadır. İkinci yöntemde ise bilgisayar ya da kamera kullanılarak sahne sahne oluşturulan karelerin ardışık biçimde bir araya getirilmesiyle animasyon çalışmaları üretilmektedir. Her iki yöntemde de hareketli görüntü elde edilmekle birlikte, teknik üretim süreçleri ve uygulama biçimleri açısından aralarında belirli farklılıklar bulunmaktadır (Pamuklu ve Fındıkcı, 2023: s. 1441). Bu nedenle “Hareketli grafik tasarımı, günümüz tasarım dünyasında yaygın olarak kullanılan grafik tasarım, film ve animasyon kavramlarının bir sentezi durumundadır (Türkmenoğlu ve Akengin, 2016: s. 900).”

Animasyon kavramının, hareketli grafiğin farklı bir alanda yer edinmiş bir uzantısı olduğu görülmektedir. Animasyon, hareketli grafik çalışmalarının yapısal ve biçimsel özelliklerinden beslenen, türlerine göre farklılaşan bir üretim biçimi olarak ortaya çıkmaktadır. Bu doğrultuda animasyon tasarımını, hareketli grafik çalışmalarından bağımsız ve tek başına ele alınabilen bir tasarım disiplini olarak değerlendirmek mümkün değildir (Babic, Pibernik, ve Mrvac, 2008: s. 500).

Hareketli grafik tasarımlarda birincil, ikincil ve üçüncül unsurlar, görsel iletişimin temel yapı taşlarını oluşturmaktadır. Çerçeve içerisinde yer alan birincil unsurlar, izleyicinin dikkatini ilk anda çekmeli ve algıyı tasarıma yönlendirmelidir. Bu unsurlar, en önemli bilgileri sunmanın yanı sıra iletilen mesaja bağlı olarak belirli bir ruh hâli ya da duygusal tepki oluşturmayı amaçlamaktadır. Birincil unsurları takiben izleyicinin dikkatinin ikincil bileşenlere yönelmesi beklenmekte; bu bileşenler genel mesajı pekiştirerek aktarılan bilginin güçlenmesini sağlamaktadır. Son olarak, üçüncül öğeler de birincil ve ikincil unsurları destekleyerek görsel anlatımın bütünlüğüne katkıda bulunmaktadır (Krasner, 2013: s. 230). Bu süreçte anlam ve çağrışımların iç içe geçmesi, izleyicinin ansiklopedik birikimi ve benzer eserlerle ilgili geçmiş deneyimleri doğrultusunda geliştirdiği algısal yetkinlik aracılığıyla şekillenmektedir. Dolayısıyla bu tür tasarımların değerlendirilmesinde, izleyicinin beklenti düzeyi ve deneyimsel altyapısı göz ardı edilemeyecek temel unsurlar arasında yer almaktadır (Betancourt, 2017: s. 26).

Hareketli medya kavramı günümüzde “hedef kitle” olgusu ile bütüncül bir çerçevede ele alınmaktadır. Çünkü hareketli medya örnekleri üretilirken, tasarımın hangi kitleye, hangi toplumsal yapıya ya da hangi kültürel bağlama yönelik olarak hazırlandığı sorusu, oluşturulan görsel dilin yönünü belirleyen temel unsurlar arasında yer almaktadır (Karatay, 2013: s. 98). Bu doğrultuda, hareketli medya ürünlerinin çekiciliğini ve ön plana çıkma düzeyini belirleyen faktörler arasında sosyo-kültürel etkenler önemli bir rol üstlenmektedir. Bununla birlikte, kullanılan teknolojik araçların ve mecraların sunduğu olanaklar kadar, beraberinde getirdiği sınırlılıkların da bu süreçte belirleyici olduğu kabul edilmelidir (Dulac ve Gaudreault, 2004: s. 2).

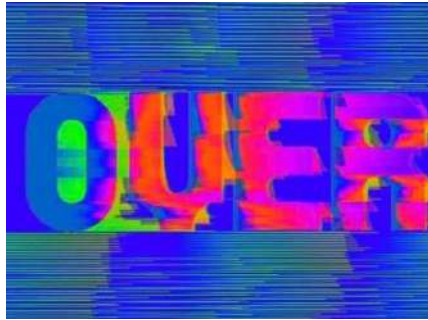
2. Hareketli Görüntü Olarak GIF Sanatı ve Piksel Görüntü Anlatımı

Dijital görsel üretim pratiklerinin gelişimiyle birlikte hareket kavramı, ekran temelli yeni ifade biçimleri üzerinden yeniden ele alınmaya başlanmıştır. Bu bağlamda 1987 yılında ABD’li yazılımcı Steve Wilhite tarafından geliştirilen, İngilizce açılımı “Graphics Interchange Format”; Türkçe karşılığı ise “Grafik Değiştirme Biçimi” olan GIF formatı, başlangıçta teknik bir görüntü paylaşım aracı olarak tasarlanmış olup, literatüre de “hareketli küçük resimler” tanımlamasıyla geçmiştir (Memiş, 2022: s. 48). Veri

formatı şeklinde ortaya çıkan GIF, ilk dönemlerinde ağırlıklı şekilde teknik bir dosya biçimi olarak benimsenmiştir. Bilgisayarlar arası veri iletimini kolaylaştırmak amacıyla geliştirilen bu format, dijital görsellerin ikili sayı sistemi üzerinden depolanmasına ve aktarılmasına olanak tanımaktadır. GIF formatı, 1 ve 0 dizilerinden oluşan yapısı sayesinde, dijital ortamdaki görsellerin renk veya biçim temelli değil; sayısal veriler olarak muhafaza edilmesini sağlamaktadır. Bu teknik altyapı üzerine inşa edilen GIF formatının kodlama süreci ve kod çözümü olmak üzere iki temel aşama üzerinden değerlendirilebilir bir yapı kazandığı görülmektedir. Kodlama süreci, görsel bilginin belirli bir dosya formatına dönüştürülmesini ifade ederken, kod çözümü ise bu formata dönüştürülmüş görsel bilginin dijital ekranlarda yeniden görsel olarak sunulmasını kapsamaktadır. Söz konusu teknik işleyiş sayesinde GIF formatı, farklı cihazlar ve platformlar arasında tutarlı biçimde görüntülenebilen evrensel bir görsel dil haline gelmiştir. Böylece açtığı her dijital ortamda görsel bütünlüğünü koruyarak aynı görüntüyü sunabilen bir format olarak öne çıkmaktadır (Eppink, 2014: s. 298).

GIF formatı, piksel temelli bir yapıya sahip olup sınırlı sayıda renk bilgisini depolayabilmektedir. Bu formatta her bir piksel, en fazla 256 renkten oluşan bir renk dizisiyle tanımlanmaktadır. Bilgisayar sistemlerinde en küçük veri birimi olarak kabul edilen bit kavramı göz önünde bulundurulduğunda, GIF formatının 8 bitlik bir yapıdan oluşması, dosya boyutunun küçük kalmasını sağlamakta ve depolama açısından avantaj sunmaktadır. GIF çalışmalarının dosya uzantısı “.gif” olup, bu uzantı farklı dijital ortamlar ve platformlar tarafından desteklenmekte ve yaygın biçimde görüntülenebilmektedir. İlk dönemlerde GIF87a ve GIF89a sürümleriyle tanımlanan GIF formatı, web ortamında görüntülenebilen erken dönem dijital dosya biçimleri arasında yer almaktadır. Zaman içerisinde teknik açıdan geliştirilerek, kesintisiz ve sınırsız animasyon döngüsüne olanak sağlayan bir yapıya kavuşmuştur. GIF dosyalarının boyutları ve süreleri içeriklerine bağlı olarak değişkenlik göstermekle birlikte, genellikle 200 MB dosya büyüklüğünde ve kısa süreli animasyonlardan oluşmaktadır. Bazı örneklerde yaklaşık 15 saniyeye ulaşan ve sürekli tekrar eden döngüsel bir yapı sergilemektedir (Adobe Creative Cloud, 2025).

Bir GIF, açık bir format olduğu için eklentiler veya üçüncü taraf oynatıcılar olmadan bir web sayfasına doğrudan gömülebilir. Basit dosyalar olan GIF'ler, görüntüleme, sahip olma ve paylaşma engelleri düşük, çok yönlü ve sorunsuzdur. GIF'in piyasaya sürülmesinden neredeyse yirmi yıl sonra halen popüler olması ve döngüye olan ilginin yeniden canlanması oldukça olumlu bir durumdur (Eppink, 2014: s. 303).



Görsel 3: *Nicolas Lalonde, Tipografik GIF Tasarımı*

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/art-typography-alphabet-UIBOI7d6WoBTfXFvZ4>, Erişim Tarihi: 18.08.2025

GIF formatı, hareketli sanatsal ürünlere teknik açıdan oldukça uygun olması nedeniyle sanatsal faaliyetlerde fazlasıyla kullanılmaya başlanmış ve bu sayede bilgisayarlardaki dosya formatı dili olan GIF; belli bir zaman sonra “GIF Art” olarak da kendinden söz ettirmeyi başarmıştır. GIF sanatı, dijital sanatın sessiz ve durağan görünen ancak sahnelerin ardışık biçimde bir araya gelmesiyle harekete dönüşen özgün bir biçimi olarak değerlendirilebilir. Tek tek tasarlanan farklı görsellerin sahneler halinde birleştirilmesiyle oluşmakta olup, bu görseller birbirinin devamı olacak şekilde kurgulanarak bağımsız görüntüler yerine bütüncül bir hareket algısı yaratmaktadır. Böylece GIF'in temel amacı, ayrı

ayrı görsellerin birleşimiyle tek bir görsel anlatı oluşturmak ve bu anlatıyı sürekli olarak tekrar eden döngüsel bir yapı içerisinde sunmaktır.

GIF sanatı, başlangıcı ve sonu belirgin olmayan, kendini sürekli yineleyen bir hareketli görüntü formu olarak değerlendirilebilir. Ses içermeden kısa süre içerisinde mesaj iletmeyi hedefleyen GIF'ler, izleyici algısını hareket ve görsel ritimler üzerine yoğunlaştırmaktadır. Minimal biçimde üretilen GIF tasarımları, yüzeyde sade bir yapı sunsa da derin anlamlar barındırarak izleyicide güçlü çağrışımlar oluşturmaktadır. Böylece yeni medya sanatı ve grafik tasarım bağlamında anlam yüklü bir hareketli ifade aracı olarak ele alınabilirken, hareketli grafik tasarım disiplinin vazgeçilmez tekniklerinden biri haline geldiği görülmektedir.

GIF sanatını web ortamında erken dönem animasyonlu görsel üretimler bağlamında ele alan ve bu alandaki çalışmaları analiz eden kişilerden birisi ise Olia Lialina'dır. 1990'lı yılların başından itibaren GIF sanatı üzerine üretimler gerçekleştiren ve bu tasarım anlayışının öncü isimlerinden biri olarak kabul edilen sanatçılar arasında yer almaktadır (Yazar ve Uzuntaş, 2023: s. 112).

Erken dönem web ortamında animasyonlu GIF'ler, özellikle dans eden bebek figürleri, dalgalanan Amerikan bayrağı ve inşaat uyarı işaretleri gibi tekrar eden hareketlere sahip örnekler üzerinden yaygınlık kazanmıştır. Bu tür görseller (GIF), düşük dosya boyutları, sınırlı renk sayıları, hızlı döngüsel akışın olması ve sessiz yapıları sayesinde web sayfalarında sıklıkla tercih edilirken, dönemin dijital estetiğini ve kullanıcı alışkanlıklarını yansıtan karakteristik imgeler haline gelmiştir. Söz konusu animasyonlu örnekler, erken web kültüründe hareketli görsel kullanımının yaygınlığını ortaya koyan temel örnekler arasında değerlendirilebilir (Erdem, 2015: s. 22).



Görsel 4: *Jatiyo Countryball, GIF Tasarımı*

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/six-seven-countryballs-jatiyo-x1kyHQi4oqSuccPdpt>, Erişim Tarihi: 18.08.2025

Günümüzde tasarım çalışmaları giderek dijital ortamlarda üretilmekte ve sunulmaktadır. Dijital ekranlar üzerinden sergilenen tasarımlar, durağan tasarımlara kıyasla daha dinamik bir yapıya sahip olmaları nedeniyle izleyiciyle daha güçlü bir etkileşim kurabilmektedir. Bu durum özellikle hareketli tasarım alanında ön plana çıkmaktadır. Örneğin; video temelli görsel içeriklerin dikkat çekme ve etkileşim sağlama potansiyelinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Hareketli grafik tasarımlar da bu bağlamda önemli bir ifade alanı sunmakta ve gün geçtikçe daha fazla tercih edilmektedir. Hareketli grafik tasarımlar içerisinde yer alan GIF formatı ise kısa süresi, döngüsel hareket yapısı ve hızlı algılanabilirliği sayesinde izleyiciye mesajı kısa sürede aktaran etkili bir görsel iletişim aracı olarak öne çıkmaktadır. Bu özellikleri doğrultusunda GIF formatı, logo tasarımları, afiş, poster ve reklam gibi görsel iletişim ürünlerinde kullanılmaya elverişli hareketli bir tasarım biçimi olarak değerlendirilebilir (Yıldırım, 2021: s. 7).

GIF'ler, tasarlanan görselde yer alan tüm unsurları sade ve doğrudan bir biçimde sunabilen bir yapıya sahiptir. Bu formatın temel amacı, izleyiciyi yormayan, kolay algılanabilir ve açık bir görsel iletişim dili oluşturmaktır. Bu doğrultuda GIF tasarımlarında, basitlik ve netlik ön planda tutulmakla birlikte tasarımcılar dinamik bir görsel anlatım geliştirmeyi hedeflemektedir. GIF sanatı böylece her daim çağdaş dijital grafik tasarımın sunduğu olanaklar doğrultusunda, kendi ifade biçimini koruyarak ve dönüştürerek varlığını sürdürmektedir (Villa, 2023: s. 10).

GIF formatı, başlangıçta görüntülerin dijital ortamda aktarımını kolaylaştırmayı amaçlayan teknik bir yapı olarak geliştirilmiş olsa da zaman içerisinde kullanıcıların kişisel üretimlerini ve sanatsal çalışmalarını paylaşabilecekleri işlevsel bir araç hâline gelmiştir. Bu bağlamda, basit çizim programları aracılığıyla üretilen görsellerin GIF formatına dönüştürülerek dijital ağlar üzerinden dolaşıma sokulabildiği görülmektedir. GIF formatının, metin ve görsel öğeleri tek bir dosya yapısı içerisinde bir araya getirebilmesi, özellikle dijital arşivleme ve çevrimiçi yayıncılık projeleri açısından önemli bir avantaj sunmaktadır. Bu potansiyel, VIDTEX şirketinde ürün yöneticisi olarak görev yapan Craig Knouf tarafından da vurgulanmış; CompuServe platformunda yer alan “Picture Support Forum” sanat galerisi, kayıp çocuklara yönelik görsel içerikler ve hava durumu grafiklerinin GIF formatı kullanılarak dijital ağlar üzerinden dolaşıma sokulabileceği ifade edilmiştir. Knouf, ayrıca GIF formatının, sanatsal ve iletişimsel kullanım alanlarının ötesine geçerek tıbbi, radyografik ve astronomik görüntüleme gibi bilimsel disiplinlerde de uygulanabilir bir yapıya sahip olduğunu belirtmiştir (Özer, 2024: s. 4).

Hareketli görüntülerin GIF formatında oluşturulması temel olarak üç farklı yöntemle gerçekleştirilebilmektedir. İlk yöntemde, var olan bir hareketli görüntünün doğrudan GIF formatına dönüştürülmesi söz konusudur. İkinci yöntemde ise mevcut bir görüntü üzerinde düzenleme ve çeşitli görsel müdahaleler yapılarak yeni GIF tasarımları oluşturulmaktadır. Üçüncü yöntemde ise herhangi bir hazır içerik kullanılmadan, sıfırdan özgün bir hareketli görüntü tasarlanarak GIF formatında üretim yapılmaktadır (Sarıakçalı, 2023: s. 19).

GIF oluşturma ve düzenleme süreçlerinde kullanılan dijital araçlar arasında Veed.io, Ezgif.com, Canva, Gif Maker, Gifntext, Gifx, ImgPlay, Online Video Cutter ve iLoveIMG gibi çevrim içi platformlar yer almaktadır. Bu mecralar aracılığıyla GIF’ler üzerinde düzenleme yapılabilen, mevcut videolar GIF formatına dönüştürülebilen ve yeni GIF tasarımları üretilen platformlardır. Sıfırdan GIF oluşturmaya olanak tanıyan platformlar arasında ise CleverPDF, Gif Maker, Gif Toaster, Gifx, Gifyourself, Giphy Cam, ImgPlay, CloudConvert, Convertio, Pixel Animation ve PowerDirector bulunmaktadır. Bu araçlar sayesinde oluşturulan veya yeniden düzenlenen GIF tasarımlarının sosyal medya, mobil platformlar ve bilgisayar ortamlarında kolaylıkla paylaşılabilmesi ve yaygın biçimde kullanıldığı görülmektedir (Sarıakçalı, 2023: s. 20).

Amaçlı biçimde kullanıldıklarında görsel ifadeler hem önermesel içeriği hem de pragmatik anlamı iletebilen iletişim araçları olarak değerlendirilebilir. Bu tür görsel ifadeler yalnızca bilgi aktarmakla kalmaz, aynı zamanda duyguların ve öznel durumların dışavurumuna da olanak tanır. Bu bağlamda GIF’lerin duygusal ifade amacıyla tercih edilmesi anlaşılır bir durumdur. GIF’ler, jestleri ve yüz ifadelerini gerçekleştiren insanları ya da karakterleri görsel olarak temsil ederek, bu bedensel ifadelerin dolaylı biçimde kullanılmasını mümkün kılmaktadır. Bu tür kullanımlar, duygusal jest GIF’leri olarak tanımlanabilecek bir kategori oluşturmaktadır (Schneebeli, 2019: ss. 21-22).

Yaygın olarak GIF’ler internet memeleri olarak incelenmiş olsa da yazar James Ash bunları teknik ve maddi bir perspektiften inceleyerek daha sağlam bir değerlendirme yapmaktadır. Deleuze’ün Bacon üzerine yaptığı çalışmalardan yararlanarak Ash, allotropi kavramını geliştirerek duygunun ağlar arasında ve ağlar içerisinde nasıl yer edindiği, insan ve insan olmayan varlıklar tarafından nasıl tercüme edildiğini ve bunlar arasında nasıl dolaştığını teorileştirir. Bir dizi popüler GIF’i incelerken, dosya türü olarak teknik yapılarının duygu üretme kapasitelerini nasıl şekillendirdiğini açıklamaktadır. Ancak GIF’ler, potansiyellerini tamamen açık hale getirmek yerine, izlendiğinde ortaya çıkma olasılıklarını şekillendiren duylara veya duygulara dönüştürürler. Bu argümanla, duygu aktarımı konusundaki tartışmalara katkıda bulunur ve duygunun her zaman onu mümkün kılan teknik medyanın özgülüğüyle ilişkili olarak anlaşılması gerektiğini öne sürmektedir (Cho, 2015: s. 17).

3. *The Simpsons*’ta GIF Sanatı: Döngüsel Yapı ve Anlatı İncelemesi

Simpsonlar, idealize edilmiş orta sınıf bir Amerikan ailesi üzerinden toplumsal konulara eleştirel bir perspektifle yaklaşan, bu yaklaşımı eğlenceli ve ironik bir anlatım diliyle sunan bir durum komedisi niteliğindeki animasyon yapımıdır. Uzun yayın geçmişi boyunca *Simpsonlar*, toplumsal, siyasal ve kültürel pek çok meseleyi açık ve doğrudan bir eleştirel bakışla ele alan bir televizyon animasyonu

olarak öne çıktığı görülmektedir. Dizi, güncel olaylardan toplumsal eğilimlere, geçmişte yaşanan durumların gelecekte doğurabileceği olası sonuçlardan bireysel ve kolektif davranış biçimlerine kadar geniş bir konu yelpazesini mizah aracılığıyla irdelemektedir. Bu yönüyle *Simpsonlar*, komedi dilini kullanarak yaşamın farklı boyutlarını görünür kılabilen ve iletmek istediği mesajları etkili biçimde aktarabilen başarılı bir animasyon yapıtı olarak değerlendirilebilir.

Uzun yıllara yayılan yayın geçmişiyle *Simpsonlar*, hareketli görüntü ve animasyon tasarımı alanında önemli yapıtlar arasında görülebilir. Teknik açıdan özgün bir anlatım dili geliştirmiş olması ve mesaj iletiminde yüksek bir başarı göstermesi, dizinin animasyon alanındaki konumunu güçlendirdiği görülmektedir. Geniş bir izleyici kitlesine ulaşmış olan bu yapıtım, yalnızca bir televizyon animasyonu olarak değil, farklı dijital mecralarda da çeşitli biçimlerde karşımıza çıkmaktadır.

Bu bağlamda *Simpsonlar*'a ait sahnelerin kısa video kesitleri ve animasyonlu GIF'ler hâlinde dijital platformlarda yaygın biçimde kullanıldığı görülmektedir. Literatürde belirtildiği üzere GIF tasarımları, kısa süreli ve döngüsel yapılarıyla dikkat çekmektedir. GIF'ler teknik olarak işitsel içerik taşımamaktadır; bu nedenle sessiz olarak tanımlanmaktadır. Ancak bazı örneklerde görsel çerçeve içerisinde yer alan altyazı ya da metin ifadeleri, anlam üretimini destekleyen ve kimi zaman yönlendiren bir işlev üstlenebilmektedir. Dolayısıyla çalışmada kullanılan "sessiz" ifadesi, işitsel kanalın yokluğunu belirtmekte olup, görsel metin kullanımını dışlamamaktadır. *Simpsonlar* animasyonuna ait GIF'ler de bu yapısal özellikleri taşıyan ve dijital kültür içerisinde geniş kullanım alanı bulan örnekler arasında yer almaktadır.

Bu bölümde gerçekleştirilen betimsel analiz, belirli görsel ve anlamsal ölçütler temel alınarak yapılandırılmıştır. GIPHY adlı web platformunda yer alan *Simpsonlar*'a ait GIF'ler; döngüsel yapı ve tekrar ilişkisi, sahne içi kurgu düzeni (tek sahne ya da çoklu sahne kullanımı), jest, mimik ve beden dili aracılığıyla duygu aktarımı, mekânsal bağlam ve temsil edilen toplumsal alan, metin/altyazı kullanımının anlam üretimine katkısı ve iletilen mesajın açık ya da yoruma dayalı oluşu kategorileri doğrultusunda incelenmiştir. Bu çerçevede seçilen 10 GIF örneği üzerinden, kısa süre içerisinde olayların ve duygu durumlarının ne ölçüde aktarılabilirdiği ile izleyiciye iletilmek istenen mesajın ne derece açık ve etkili biçimde sunulduğu değerlendirilmiştir. Örneğin Görsel 5'te yer alan GIF analiz edildiğinde, Lisa karakterinin kamusal otoriteyle ilişkilendirilebilecek resmî bir mekânda konumlandırıldığı görülmektedir. Arka planda yer alan Amerika Birleşik Devletleri bayrağı sahneye siyasal ve kurumsal bir anlam yüklemekte; figürlerin resmî giyim tarzları ise bu bağlamı pekiştirmektedir. Bu göstergeler doğrultusunda Lisa, yalnızca anlatı içerisindeki bir karakter olarak değil, etik değerleri ve kurumsal sorumluluğu temsil eden bir figür olarak değerlendirilmektedir.



Görsel 5: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-11- the-simpsons-11x17-12JehwLqXFe7WDNvO>, Erişim Tarihi: 18.08.2025

Sahnedeki jest, mimik ve bakışlar incelendiğinde, Lisa'nın karşısındaki erkek karakterle kurduğu ilişkinin empati temelli ve duygusal açıdan destekleyici bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Altyazıdaki ifade ile beden dili arasındaki uyum, Lisa'nın yaptığı işten duyduğu memnuniyeti ve karşı tarafa olumlu bir geri dönüş sağladığını açık biçimde yansıttığı görülmektedir. Bu durumda, karakterin adalet, sorumluluk ve etik değerlerle hareket ettiği düşünülebilir.

Erkek karakterin yüz ifadesi ve duruşu ise minnettarlık ve şaşkınlık duygularının bir arada yaşandığını ortaya koymaktadır. Aldığı olumlu yanıt, karakter üzerinde duygusal bir rahatlama ve sevinç etkisi yaratmaktadır. Yaklaşık beş saniyelik süreye sahip bu GIF, sessiz ve kısa yapısına rağmen duygusal yoğunluğu başarıyla aktararak izleyici üzerinde güçlü bir anlatı etkisi oluşturmakta; duygu durumlarını ve mesajı kısa sürede etkili biçimde iletebileceği görülmektedir.

Görsel 6'da *Simpsonlar* dizisinin farklı bir bölümünden alınan bir sahnenin GIF formatına dönüştürüldüğü görülmektedir. Yaklaşık beş saniye süren bu GIF'te, kısa zaman dilimi içerisinde çok katmanlı ve derin anlamlar barındıran görsel unsurların yer aldığı görülmektedir. Aynı GIF içerisinde ardışık olarak üç farklı sahnenin kullanılması, anlatının yoğunlaşmasına ve çok sayıda mesajın kısa sürede izleyiciye aktarılmasına olanak tanımaktadır. Sahnede yer alan yapı, mimari özellikleri ve bağlamsal göstergeleri doğrultusunda kamusal otoriteyi temsil eden resmî bir devlet binası olarak değerlendirilebilir.



Görsel 6: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

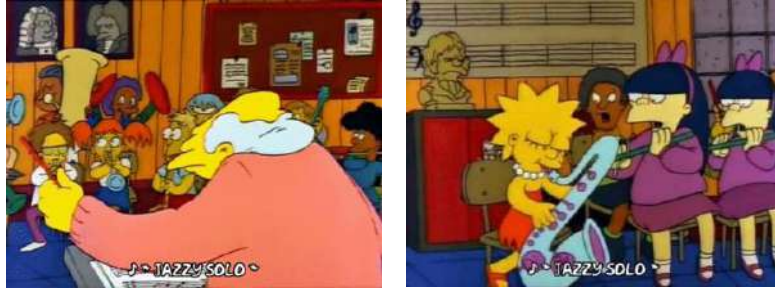
Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-8-the-simpsons-8x1-xT5LMN7Wfzuh2ZooaA>, Erişim Tarihi: 18.08.2025

İlk sahnede, iki figürün karşılıklı konuşmalarına halka hitap eder nitelikte bir duruş sergilediği görülmektedir. Bu figürlerin devlet adamı ya da politikacı olarak yorumlanması mümkün olmakla birlikte, yüz ifadelerinde belirgin jest ve mimiklerin bulunmaması, sahnenin anlamını açık uçlu hâle getirmekte ve farklı yorumlara imkân tanımaktadır. İzleyicinin bu aşamada sahnenin olumlu ya da olumsuz bir duruma işaret edip etmediğini net biçimde ayırt etmesi mümkün değildir.

Devam eden sahnelerde ise, resmi bir devlet binası olduğu düşünülen yapının kulesinin uçan bir aracın çarpması sonucunda zarar gördüğü açıkça görülmektedir. Bu yıkım görüntüsü, devlet yapısına ilişkin bir çöküş, işsizlik ya da siyasal kararların yol açtığı olumsuz sonuçların ironik bir temsili olarak yorumlanabilir. Ancak bu çıkarımların, sahnenin doğrudan verdiği kesin mesajlar olmaktan ziyade, izleyicinin yorumuna dayalı varsayımlar olduğu da belirtilmelidir. *Simpsonlar* dizisinin genel anlatı dili göz önünde bulundurulduğunda, söz konusu eleştirinin kuramsal bir çerçeveden ziyade mizahi ve satirik bir anlatım yoluyla sunulduğu; ele alınan toplumsal ve siyasal konuların komedi aracılığıyla dolaylı biçimde aktarılmak istendiği görülmektedir.

Görsel 7'de yer alan GIF'in, mizah ve ironi aracılığıyla iletmek istediği mesajı kısa süre içerisinde etkili bir biçimde aktardığı görülmektedir. Sahnelere bakıldığında, bir müzikal grubun şef eşliğinde orkestra kurarak birlikte bir beste icra ettiği görülmektedir. İlk izlenim olarak, sahnede eğlenceli ve neşeli bir atmosferin hâkim olduğu; karakterlerin buldukları ortamdan memnun oldukları ve bu durumun yüz ifadeleri ile beden dilleri aracılığıyla izleyiciye yansıtıldığı anlaşılmaktadır.

Bu GIF, diğer örneklerde olduğu gibi, karakterlerin beden dili, jest ve mimikleri ile görsel öğelerin bütüncül kullanımı sayesinde duygu durumlarını izleyiciye güçlü ve etkili bir biçimde aktarmayı amaçlamaktadır. Olayların kısa süreli ancak çarpıcı bir anlatımla sunulduğu; absürt ve abartılı davranışların ön plana çıktığı görülmektedir. Özellikle son sahnede karakterlerin yaşadıkları büyük şok ve şaşkınlığı yüz ifadeleriyle vurgulamaları, anlatının etkisini artırmaktadır.



Görsel 7: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-11-the-simpsons-11x1-10G182tnPMABtPskw>, Erişim Tarihi: 18.08.2025

Sonuç olarak bu GIF'in, ironik ve komik bir anlatım diliyle birlikte dikkat çekici bir sunum ortaya koyduğu görülmektedir. Bu bağlamda, GIF formatının kısa süreli ancak güçlü bir görsel anlatı sunabildiği; izleyicinin aktarılan duygu, tepki ve mizah unsurunu hızlı ve kolay bir biçimde algılamasına olanak tanıdığı ifade edilebilir.

Görsel 8'de yer alan GIF'te, "In my day, mechanical men had funnel heads" ifadesi altyazı olarak yer almaktadır. Bu ifadenin Türkçe karşılığı, "Benim zamanımda mekanik adamların huni şeklinde kafaları vardı" şeklindedir. Kısa süreli bu sahnede, beş karakterin bir arada bulunduğu ve aralarında aile bağlarının olabileceği bir ortamda derin bir sohbet içerisinde oldukları izlenimi oluşturmaktadır. Altyazıda yer alan sözlerin, yaşlı bir erkek figür tarafından ayağa kalkılarak ve hafif sert bir üslupla dile getirildiği anlaşılmaktadır. Bu söylem, karakterin geçmişe yönelik bir serzenişte bulunduğunu ve nostaljik bir bakış açısı benimsediğini düşündürmektedir.



Görsel 8: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-15-the-simpsons-15x9-3orieLpjGtnhVUqY0>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Sahne genelinde, nesiller arası karşılaştırma ve kuşak çatışması temalarının öne çıktığı görülmektedir. Yaşlı figürün ani ve abartılı çıkışının ardından diğer karakterlerin yüz ifadeleri, jestleri ve beden dilleri aracılığıyla şaşkınlık ve kısa süreli bir şok yaşadıkları açıkça görülmektedir. GIF'in kısa süresine rağmen, verilmek istenen mesajın izleyiciye hızlı ve anlaşılır bir biçimde aktarıldığı dikkat çekmektedir. Sahnenin aile ortamında ve bir sofranın etrafında geçtiğine dair güçlü görsel ipuçları bulunmaktadır.

Bu bağlamda söz konusu GIF, yalnızca sözel anlatımla değil; mimik, jest ve beden dili aracılığıyla da geçmişe özlem duyan, otoriter ancak mizahi bir karakter tipini izleyiciye başarıyla sunmaktadır. Kısa ve döngüsel yapısına rağmen GIF, teknolojik gelişim, toplumsal değişim ve kuşaklar arası farklar gibi temaları ironik bir anlatımla ele alabilirken hem mizah üretmekte hem de toplumsal eleştiriyi etkili bir görsel anlatı aracılığıyla aktarabilmektedir.

Görsel 9'da yer alan GIF örneği incelendiğinde, karakterin yoğun bir duygusal çöküntü içerisinde olduğu açık biçimde gözlemlenmektedir. GIF'in kısa süreli ve döngüsel yapısına rağmen, karakterin ağlama eylemi, yüz ifadeleri ve beden dili aracılığıyla duygu durumu izleyiciye hızlı ve etkili bir şekilde aktarılmaktadır. Sahne içerisinde karakterin başka bir figürle sözlü iletişim hâlinde olması, yaşanan duygusal durumun bir etkileşim sonucunda ortaya çıktığını düşündürmektedir.

Ağlama eyleminin nedenine dair doğrudan bir bilgi sunulmamakla birlikte, karakterin mimik ve jestleri; kırgınlık, pişmanlık, hayal kırıklığı ya da duygusal yoğunluk gibi farklı olasılıkların yorumlanmasına olanak tanımaktadır. Bu belirsizlik, GIF'in anlatı gücünü artıran önemli bir unsur olarak değerlendirilebilir. İzleyici, sınırlı görsel ipuçları üzerinden sahneyi kendi deneyimleri doğrultusunda anlamlandırabilmektedir.

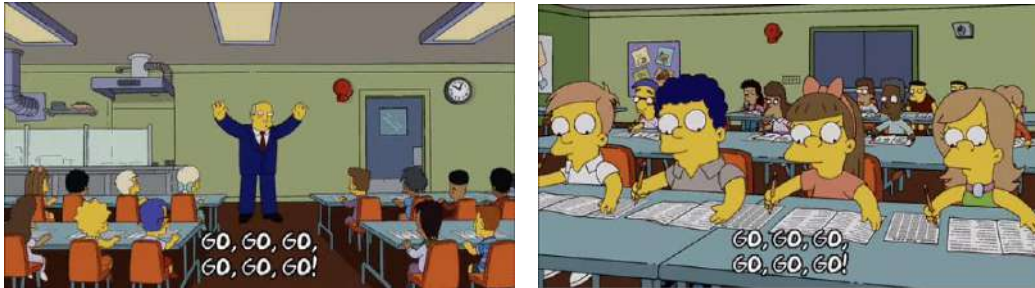


Görsel 9: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-2-the-simpsons-2x7-3oriePO4tpgwY4Wnba>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Bu bağlamda söz konusu GIF, GIF formatının temel özelliklerinden biri olan kısa sürede etkili anlatım gücünü açıkça ortaya koymaktadır. Döngüsel yapıya sahip olmasına rağmen, sahnenin anlam bütünlüğünü koruduğu ve duygusal içeriğin net bir biçimde iletildiği görülmektedir. Elde edilen bulgular, GIF'lerin karmaşık duygu durumlarını ve içsel tepkileri yalnızca birkaç saniyelik görsel anlatı yoluyla aktarabilen güçlü bir görsel iletişim aracı olduğunu göstermektedir.

Görsel 10 incelendiğinde, GIF'in içeriğinde eğitim ortamını temsil eden farklı bir bağlamın ele alındığı görülmektedir. *Simpsonlar* dizisinden alınan bu sahnede, bir eğitim mekânı betimlenmekte ve ayakta duran figürün öğretmen konumunda olduğu düşünülmektedir. Sahnenin başlangıcında öğretmenin öğrencilere yönelik ani ve sert bir sözlü uyarıda bulunduğu görülmekte; bu uyarıyla eş zamanlı olarak öğrencilerin sınav ortamında oldukları varsayılarak sınav kitapçıklarını hızla bir şekilde açtıkları dikkat çekmektedir.



Görsel 10: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

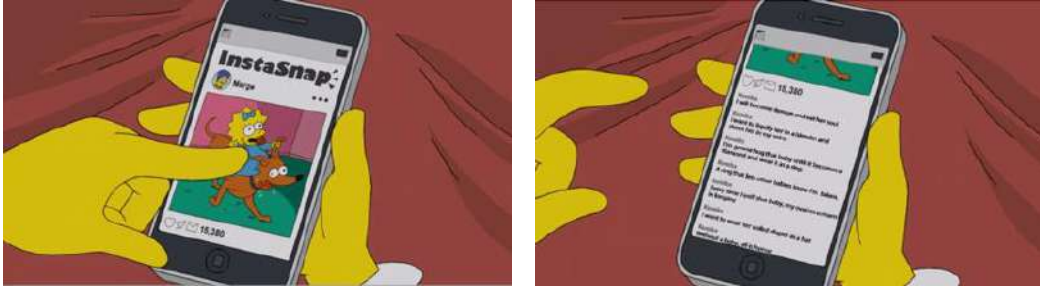
Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-20-the-simpsons-20x11-3orieYvLZXsgTkOHza>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Bu kısa süreli görsel anlatıda, öğrencilere yönelik ani bir disiplin atmosferi oluşturulduğu ve otorite–itaat ilişkisinin belirgin biçimde vurgulandığı görülmektedir. Öğrencilerin uyarıya anında ve eş zamanlı tepki vermeleri, eğitim sisteminde sıklıkla karşılaşılan baskı, hız ve performans odaklı yaklaşımın mizahi bir dille eleştirildiğini düşündürmektedir. Söz konusu baskı ortamı içerisinde öğrencilerin davranışlarında hızlı ve ani bir değişim gözlemlenmesi, bu eleştiriyi daha da görünür kılmaktadır.

Bu bağlamda GIF, ani, hızlı ve keskin geçişler aracılığıyla eleştirel mizahı etkili bir biçimde aktarmakta; kısa ve döngüsel yapısına rağmen, eğitim sistemine ilişkin güçlü bir mesajı izleyiciye net ve anlaşılır şekilde iletebilmektedir.

Görsel 11'de yer alan GIF'te, *Simpsonlar* dizisinden alınmış kısa ve döngüsel bir sahne sunulmaktadır. Sahnenin merkezinde yer alan figür görülmese de elinde bir telefon tutmakta ve ekran üzerinden sosyal medya içerikleri arasında gezinmektedir. Karakterin bakış yönü ve beden dili, dikkatinin tamamen

mobil cihaza yöneldiğini göstermektedir. GIF boyunca belirgin bir mekânsal değişim ya da dramatik olay yer almamakta; sahne gündelik yaşamın sıradan bir anını yansıtmaktadır. Görsel anlatı, kısa süreli ve sessiz yapısı içerisinde tek bir eyleme odaklanmakta ve bu eylemi tekrar eden döngüsel bir kurgu ile sunmaktadır.



Görsel 11: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/AnimationOnFOX-the-simpsons-fox-foxtv-YR5Tnb4LeSaPIM9NMt>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Bu GIF, çağdaş dijital yaşam pratiklerinden biri olan akıllı telefon ve sosyal medya kullanımını görselleştirmektedir. Herhangi bir abartılı mimik ya da dramatik anlatım içermemesi, sahnenin gündelik ve sıradan bir durumu temsil ettiğini düşündürmektedir. Bu yönüyle GIF, bireyin dijital ekranla kurduğu sürekli ve alışkanlığa dönüşmüş ilişkiyi sade bir anlatımla aktarmaktadır. Açık bir eleştirel söylem içermese de izleyiciye günümüz toplumunda mobil cihazların günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası hâline geldiğini hatırlatan bir görsel anlatı sunmaktadır. Kısa ve döngüsel yapısı sayesinde GIF, dijital odaklanma ve ekran bağımlılığı gibi çağdaş temaları dolaylı bir biçimde görünür kılmaktadır.

Görsel 12'de yer alan GIF, *Simpsonlar* dizisinden alınmış olup sanatsal üretim sürecine odaklanan bir sahneyi içermektedir. Sahnede resim yapan bir figürün yer aldığı görülmekte; karakterin yüz ifadesi, duruşu ve hareketleri, resim yapma eylemini isteyerek ve keyif alarak gerçekleştirdiğini düşündürmektedir. Görsel anlatıda herhangi bir gerilim, olumsuzluk ya da çatışma unsuru bulunmamakta; aksine sakin, olumlu ve üretime odaklı bir atmosfer sunulmaktadır.



Görsel 12: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-2-the-simpsons-2x18-3o6MbtVB055vrtUbwA>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Bu GIF örneği, uzun zaman ve emek gerektiren bir sanatsal üretim sürecinin, kısa süreli ve döngüsel bir görsel anlatı aracılığıyla etkili biçimde temsil edilebildiğini göstermektedir. GIF formatının zamansal sınırlılığına rağmen, resim yapma eyleminin temel duygusal ve anlamsal boyutları izleyiciye açık ve anlaşılır bir şekilde aktarılabilir. Bu durum, GIF'lerin yalnızca mizahi ya da gündelik iletişim aracı olarak değil; aynı zamanda sanatsal süreçleri ve yaratıcı pratikleri betimleyebilen güçlü bir görsel anlatım biçimi olduğunu ortaya koymaktadır.

Bu bağlamda, GIF formatının kısa süreli yapısına rağmen sanatsal üretim, yaratıcılık ve estetik deneyim gibi kavramları izleyiciye başarıyla aktarabildiği ve dijital görsel iletişim açısından önemli bir anlatım potansiyeline sahip olduğu görülmektedir.

Görsel 13'te yer alan GIF'te, *Simpsonlar* dizisinde çekirdek aile yapısını temsil ettiği düşünülen beş karakterin paraya yönelik yoğun ilgisi betimlenmektedir. Kısa süreli bu döngüsel anlatı içerisinde, bireylerin maddi unsurlara karşı geliştirdikleri aşırı yönelim açık biçimde görselleştirilmektedir. GIF'in sunduğu sahneler aracılığıyla, paranın yalnızca bir ihtiyaç unsuru olmaktan çıkarak toplumsal yaşamda merkezi ve baskın bir konuma yerleştiği yönünde bir mesaj iletildiği görülmektedir.



Görsel 13: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-3-the-simpsons-3x7-l2JehBlPgKn5YqWNG>, Erişim Tarihi: 19.08.2025

Görsel 13'te bulgular, günümüz toplumlarında ekonomik koşulların bireylerin değer yargılarını dönüştürdüğünü ve paraya atfedilen anlamın neredeyse bir bağımlılık ya da tapınma düzeyine ulaştığını ima etmektedir. Bu durum, doğrudan didaktik bir anlatım yerine, ironi ve mizah aracılığıyla eleştirel bir biçimde sunulmuştur. Karakterlerin yüz ifadeleri, jestleri ve beden dilleri incelendiğinde, maddi unsura yönelik abartılı bir arzu ve heyecanın özellikle vurgulandığı görülmektedir.

Bu bağlamda GIF, kısa süresi ve döngüsel yapısına rağmen, ekonomik sistemin bireyler üzerindeki etkisini güçlü bir görsel anlatı ile aktarabilmekte; mizah yoluyla toplumsal bir eleştiriye izleyiciye etkili ve anlaşılır bir biçimde sunmaktadır.

Görsel 14'te yer alan GIF örneğinde, *Simpsonlar* dizisinin spor alanını konu edinen bir sahnesine yer verildiği görülmektedir. Sahne, buz hokeyi müsabakasını temsil etmekte olup, kısa ve döngüsel yapı içerisinde oyuncular arasındaki sert rekabet açık biçimde yansıtılmaktadır. Oyun sürecinde yaşanan çekişme ve yüksek tempo, karakterlerin beden dili ve yüz ifadeleri aracılığıyla izleyiciye aktarılmaktadır.



Görsel 14: *The Simpsons*, GIF, GIF Dosya Formatı, 5 sn.

Kaynak: <https://giphy.com/gifs/season-20-the-simpsons-20x16-3orieZ5Csh7xjDB5lK>, Erişim Tarihi: 26.08.2025

GIF'in ilerleyen anlarında iki oyuncu arasında gerilimin tırmandığı ve bu durumun fiziksel çatışmaya dönüştüğü gözlemlenmektedir. Böylece rekabetin öfke, saldırganlık ve kontrol kaybı gibi duygularla birleştiği bir atmosfer oluşturulmaktadır. Kısa süresine rağmen GIF, spor karşılaşmalarında sıkça rastlanan gerilim ve rekabet olgusunu etkili bir biçimde yansıtmakta; öfke patlaması ve duygusal yoğunluk gibi durumların birkaç saniye içerisinde açık ve anlaşılır biçimde aktarılabildiğini göstermektedir.

Yapılan tüm incelemeler doğrultusunda, *Simpsonlar* dizisinden seçilen GIF örneklerinin, kısa ve döngüsel yapıları içerisinde belirli bir duygu durumunu, düşünce, mesaj ve anlatıyı izleyiciye etkili biçimde aktarabildiği görülmektedir. İncelenen GIF'lerde mizah, ironi, eleştiri ve duygusal ifade; jest,

mimik, beden dili ve görsel kurgu aracılığıyla yoğunlaştırılmış bir anlatım biçimiyle sunulmaktadır. GIF formatının sınırlı süre ve sessiz yapısına rağmen, anlatım gücünün yüksek olduğu; toplumsal, kültürel ve bireysel temaların kısa zaman dilimleri içerisinde açık ve anlaşılır biçimde aktarılabilmesi tespit edilmiştir. Bu bağlamda GIF'ler, yalnızca teknik bir dijital format olarak değil, aynı zamanda görsel iletişim ve anlatı üretimi açısından güçlü bir ifade aracı olarak değerlendirilebilir. Bulgular, GIF formatının çağdaş dijital kültür içerisinde anlam üretme ve mesaj iletme kapasitesinin oldukça yüksek olduğunu ortaya koymaktadır.

Sonuç

Bu çalışma, GIF formatının başlangıçta teknik bir veri biçimi olarak geliştirilmiş olmasına rağmen, dijital kültürün dönüşümüyle birlikte görsel iletişim ve dijital sanat bağlamında işlevsel bir anlatım aracına evrildiğini ortaya koymaktadır. Araştırma kapsamında GIPHY platformunda yer alan *The Simpsons* dizisine ait 10 GIF örneği, betimsel analiz yöntemiyle; döngüsel yapı, sahne içi kurgu düzeni, jest ve mimik kullanımı, mekânsal bağlam, metin/altyazı desteği ve mesajın açıklık düzeyi ölçütleri üzerinden incelenmiştir.

Elde edilen bulgular, GIF'lerin kısa süreli ve işitsel içeriğe sahip olmayan yapısına rağmen, yoğunlaştırılmış bir görsel anlatım stratejisi kullandığını göstermektedir. İncelenen örneklerde özellikle tekrar eden mimik ve beden hareketlerinin döngüsel yapı sayesinde vurgulandığı, bu tekrarın iletilmek istenen duygu durumunu pekiştirdiği belirlenmiştir. Ayrıca sahne içi kurgu düzeninin çoğunlukla tek bir ana duygu ya da tepkiye odaklandığı; bu odaklanmanın mesajın hızlı ve açık biçimde algılanmasına katkı sunduğu görülmüştür. Metin ya da altyazı içeren örneklerde ise görsel anlatımın belirli bir yoruma yönlendirildiği ve anlamın daha belirgin hâle geldiği tespit edilmiştir. Bu bulgular, GIF formatının sınırlı süreye sahip olmasına rağmen, görsel ekonomi ve tekrar mekanizması aracılığıyla etkili bir anlam üretim süreci gerçekleştirdiğini ortaya koymaktadır.

Betimsel analiz yöntemi, görsel göstergelerin sistematik kategoriler altında değerlendirilmesini sağlamış; böylece anlatı yoğunluğu ve iletişimsel etki gibi kavramlar somut gözlemlere dayandırılmıştır. Döngüsel tekrarın anlam pekiştirme işlevi, beden dili ve mimiklerin duygu aktarımındaki belirleyici rolü ve sahne kurgusunun mesajın açıklığını etkilemesi gibi sonuçlar, yönlemsel çerçeve doğrultusunda elde edilmiştir.

Bu çalışma kapsamında incelenen örnekler özelinde, animasyon temelli bir yapı olan *The Simpsons*'ın belirgin mimik, abartılı jest ve sembolik görsel anlatım özellikleri sayesinde GIF formatında etkili bir temsil olanağı sunduğu görülmüştür. Bununla birlikte, araştırmanın yalnızca tek bir yapı ve sınırlı sayıda örnek üzerinden yürütülmüş olması, elde edilen sonuçların genellenebilirliğini kısıtlamaktadır. Çalışma ayrıca izleyici alımlama süreçlerini ya da üretim pratiklerini kapsamamakta; yalnızca görsel metnin yapısal özelliklerine odaklanmaktadır. Bu durum araştırmanın temel sınırlılıkları arasında yer almaktadır.

Literatüre katkı açısından çalışma, GIF formatını gündelik dijital paylaşım nesnesi olmanın ötesinde, mikro-anlatı üreten bir görsel iletişim biçimi olarak ele alması bakımından önem taşımaktadır. GIF'lerin döngüsel yapı, sessiz görsel anlatım ve görsel yoğunluk bağlamında sistematik ölçütlerle incelenmesi, alandaki kavramsal tartışmalara yönlemsel bir zemin sunmaktadır. Gelecek çalışmaların farklı türlerdeki yapımlar, farklı platformlar ve izleyici deneyimi boyutları üzerinden gerçekleştirilmesi, GIF formatının dijital sanat ve görsel iletişim alanındaki konumunu daha kapsamlı biçimde değerlendirmeye olanak sağlayacaktır.

Kaynakça

GIF dosyaları. (2025). Adobe Creative Cloud. 01 Aralık, 2025 tarihinde

<https://www.adobe.com/tr/creativecloud/file-types/image/raster/gif-file.html> adresinden erişilmiştir.

Atiker, B. (2009). *Hareketli grafiklerin evrimi ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi için bir uygulama örneği* [Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi]. Hacettepe Üniversitesi.

- Babic, N., Pibernik, J., & Mrvac, N. (2008). *Media study: Motion graphics* [Full paper]. ELMAR 2008 – 50th International Symposium, Croatia, Croatian Society for Electronics in Marine (ELMAR), pp. 499–503.
https://www.researchgate.net/publication/224370723_Media_study_Motion_graphics
- Bendazzi, G. (2016). *Animation: a world history, volume I: Foundations – The golden age*. Florida: Routledge.
- Betancourt, M. (2017). *Semiotics and title sequences: Text–image composites in motion graphics*. New York: Routledge.
- Bingöl, B. (2015). Çoklu ortam (multimedya) tasarımı içeren lisans derslerinde öğrencilerin video ve animasyon konuları hakkındaki bilgi düzeyleri: Görsel iletişim tasarımı öğretimi üzerine bir araştırma. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 39, 159–172.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/55932>
- Bingöl, H. O. (2024). A timeless medium in the history of animation: Flipbook. *Işık JADA: Işık University Journal of Art, Design and Architecture*, 2(2), 24–33.
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/4748591>
- Brown, K. (2012). *Everyday I'm tumblin': Performing online identity through reaction GIFs* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. School of the Art Institute of Chicago.
- Cho, A. (2015). *Queer reverb: tumblr, affect, time*. In K. Hillis, S. Paasonen, & M. Petit (Eds.), *Networked affect* (pp. 43–57). MIT Press, Cambridge, MA.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9715.003.0005>
- Crook, I., & Beare, P. (2016). *Motion graphics: principles and practices from the ground up*. London: Bloomsbury Publishing.
- Curran, S. (2000). *Motion graphics: Graphic design for broadcast and film*. Gloucester, MA: Rockport Publishers.
- Dulac, N., & Gaudreault, A. (2004). Heads or tails: The emergence of a new cultural series, from the phenakistiscope to the cinematograph. *Invisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, 8, 1–20. <https://doi.org/10.47761/494a02f6.b2544b15>
- Eppink, J. (2014). A brief history of the GIF (so far). *Journal of Visual Culture*, 13(3), 298–306.
<https://doi.org/10.1177/1470412914553365>
- Erdem, E. (2015). *Graphics interchange format (GIFs) as micro movies* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İhsan Doğramacı Bilkent University.
- Freeman, H. D. (2016). *The moving image workshop: Introducing animation, motion graphics and visual effects in 45 practical projects*. London: Bloomsbury Publishing.
- Herbert, S. (2000). *A history of pre-cinema: volume I*. New York: Routledge.
- Karatay, A. (2013). Hareketli medya grafik tasarımı, toplumsal beğeni düzeyi ile eğitimdeki rolü ve önemi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 96–105.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/cbayarsos/article/53594>
- Krasner, J. S. (2013). *The pictorial composition: Designing in space*. in J. S. Krasner (Ed.), *Motion graphic design: Applied history and aesthetics* (3rd ed., pp. 145–260). Focal Press, Burlington, MA.
- Memiş, Y. N. (2022). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde hareketli resimlerle (GIF) deyim öğretimi ve uygulaması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi.
- Özer, T. (2024). *GIF'in temel tasarım dersi eğitim malzemesi olarak kullanımını üzerine bir proje önerisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Gürdal Pamuklu, A., ve Bakar Fındıkcı, M. (2023). Hareketli afiş tasarımları ve sürdürülebilirlik. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (Özel Sayı 1 – Cumhuriyetin 100. Yılı), 1439–1450.
<https://doi.org/10.51531/korkutataturkiyat.1351587>
- Sarıakçalı, B. H. (2023). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde ilk 100 fiilin hareketli resimlerle öğretimi: A1–A2* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Sarıkahya, E. (2014). Grafik tasarımı eğitiminde hareketli grafik tasarım dönemi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(14), 103–119. <https://doi.org/10.18603/std.04626>
- Schneebeli, C. (2018). GIFs in online interaction: Embodied cues and beyond. *Social Media + Society*, 4(2), 19–34. <https://doi.org/10.26034/la.cdclsl.2019.19>

- Shapiro, A. G., & Todorovic, D. (2017). *The Oxford compendium of visual illusions*. Oxford: Oxford University Press.
- Türker, İ. H. (2011). Canlandırma'nın tarihçesi ve Türk canlandırma sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 227–241. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/799450>
- Türkmenoğlu, H. ve Akengin, G. (2016). Hareketli grafik tasarım sürecinde yazı devinimi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5(23), 895–908. <https://doi.org/10.7816/idil-05-23-07>
- Villa, D. (2023). Digital hybridisation and communication of the design process: The case of animated GIFs. *disegno*, 13, 81–88. <https://doi.org/10.26375/diseigno.13.2023.10>
- Vural, S. (2020). Reklam filmlerindeki tipografinin kinetik dönüşümü. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 9(69), 821–840. <https://doi.org/10.7816/idil-09-69-08>
- Yazar, T., ve Uzuntaş, E. (2023). Dijital çağda sinemagraf. *Baçını Sanat Dergisi*, 1(1), 106–126. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2726870>
- Yıldırım, A. (2021). Logo tasarımında yeni yaklaşımlar: Hareketli logo tasarımı. *Görünüm Dergisi*, 11(11), 4–13. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2041625>



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 110-129, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.60



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

SANAL SERGİ ZİYARETÇİLERİNİN ÖĞRENME, ERİŞİLEBİLİRLİK VE ESTETİK ALGILARI ÜZERİNE UYGULAMA TEMELLİ BİR ARAŞTIRMA

Orhun TÜRKER¹
Abdurrahman ÖZDEMİR²

Öz

Sanal sergiler, dijital teknolojiler aracılığıyla sanat ve kültürel üretimin fiziksel mekân sınırlarının ötesine taşındığı, izleyiciyle kurulan etkileşimin yeniden tanımlandığı sergi ortamları olarak giderek yaygınlaşmaktadır. Bu çalışmanın amacı, sanal sergilerin eğitsel rolünü üniversite öğrencilerinin deneyimleri üzerinden çok boyutlu bir çerçevede incelemektir. Araştırma, paralel karma yöntem yaklaşımıyla kurgulanmış; nicel veriler Sanal Sergilerin Eğitsel Rolüne Yönelik Tutum Ölçeği, nitel veriler ise Sanal Sergi Gezisi Yarı Yapılandırılmış Görüş Formu aracılığıyla 280 katılımcıdan toplanmıştır. Veri toplama süreci, araştırma kapsamında tasarlanan ve uygulanan özgül bir sanal sergi deneyimi üzerinden yürütülmüş; katılımcılar sergiyi bireysel olarak gezdikten sonra ölçme araçlarını çevrim içi ortamda doldurmuştur. Nicel veriler betimsel istatistikler ve güvenilirlik analiziyle, nitel veriler ise tematik analiz yoluyla çözümlenmiştir. Bulgular, sanal sergilerin erişilebilirlik, öğrenmeye katkı ve pedagojik işlevler açısından genel olarak olumlu algılandığını; buna karşılık estetik yoğunluk, mekânsal derinlik ve deneyimsel kalıcılık boyutlarında daha temkinli değerlendirmelerin öne çıktığını göstermektedir. Nitel bulgular, nicel eğilimleri derinleştirerek sanal sergi deneyiminin bağlamsal, tasarımsal ve deneye duyarlı bir yapı sergilediğini ortaya koymaktadır. Elde edilen sonuçlar, sanal sergilerin fiziksel sergilerin doğrudan ikamesi olarak değil, farklı öğrenme ve deneyim biçimlerine karşılık gelen tamamlayıcı sergi ortamları olarak ele alınması gerektiğine işaret etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanal Sergi, Sanat Eğitimi, Dijital Sergiler, Karma Yöntem, Estetik Deneyim

AN APPLIED-RESEARCH ON VIRTUAL EXHIBITION VISITORS' PERCEPTIONS OF LEARNING, ACCESSIBILITY, AND AESTHETICS

Abstract

Virtual exhibitions are gradually emerging as environments where art and cultural production transcend the physical boundaries of space through digital technologies, redefining the interaction with the audience. The aim of this study is to examine the educational role of virtual exhibitions within a multidimensional framework based on the experiences of university students. The research was designed using a parallel mixed-methods approach; quantitative data were collected from 280 participants using the Attitude Scale Towards the Educational Role of Virtual Exhibitions, while qualitative data were collected using the Semi-Structured Interview Form for Virtual Exhibition Tours. The data collection process was centered on a bespoke virtual exhibition experience, designed and implemented specifically for this study; participants filled out the measurement tools online after individually touring the exhibition. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics and reliability analysis, while qualitative data were analyzed using thematic analysis. The findings show that virtual exhibitions are generally perceived positively in terms of accessibility, contribution to learning, and pedagogical functions; however, more cautious evaluations emerge regarding aesthetic intensity, spatial depth, and experiential durability. Qualitative findings deepen quantitative trends, revealing that the virtual exhibition experience exhibits a contextual, design-oriented, and experience-sensitive structure. The results suggest that virtual exhibitions should be considered not as direct substitutes for physical exhibitions, but as complementary exhibition environments catering to different forms of learning and experience.

Keywords: Virtual Exhibition, Art Education, Digital Exhibitions, Mixed-Methods Research, Aesthetic Experience

¹ Doç. Dr., Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, orhun.turker@ibu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5106-570X

² Arş. Gör. Dr., Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, abozdemir@nku.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4575-5426

Başvuru/Received: 02/02/2026 **Kabul/Acceptance:** 27/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Giriş

Sergi, modern sanat tarihi boyunca estetik deneyimin kurucu bağlamlarından biri olarak görülmüş; yapıt, izleyici ve mekân arasındaki ilişkiyi düzenleyen bir gösterim rejimi üretmiştir. Müze ve galeri pratikleri sergiyi fiziksel mekânla sınırlı bir düzenleme olarak kurgulamış; dolaşım, ölçek, ışık ve küratoryal anlatı gibi unsurlar aracılığıyla estetik algının yönlendirilmesini mümkün kılmıştır. Bu yaklaşım, sergiyi sanatsal üretimin tamamlayıcı bir sunum alanı olarak tanımlarken estetik deneyimi mekânsal karşılaşmaya bağlı bir olgu hâline getirmiştir (Bishop, 2012: 12).

Dijital teknolojilerin kültürel üretim alanına nüfuz etmesiyle sergi kavramı mekân merkezli çerçevenin dışına taşmış, sayısallaşma ise sanat yapıtının dolaşım biçimlerini dönüştürerek fiziksel erişime bağlı olmayan yeni görünürlük rejimleri üretmiştir. Bu dönüşüm, sergiyi teknik bir aktarım ortamı olarak değil, estetik deneyimin yeniden kurulduğu bir koşul olarak düşünmeyi gerektirmektedir. Dijital sergiler, sanatın temsiline ilişkin kabulleri sorgulayan ve izleyiciyle kurulan ilişkiyi yeniden tanımlayan görsel-iletişimsel yapılar olarak değerlendirilmektedir (Paul, 2016: 51).

Görsel kültür alanındaki çalışmalar, dijital ortamların estetik algı üzerindeki etkilerini daha görünür kılmıştır. Dijital sergiler, sabit mekânsal düzen yerine arayüzler ve etkileşim katmanları üzerinden yapılandırılmakta; izleyici deneyimi bu katmanlar aracılığıyla şekillenmektedir. Bu durum grafik tasarım disiplini sergi bağlamında merkezi bir konuma taşımakta; görsel hiyerarşi, tipografik düzen, navigasyon yapıları ve arayüz estetiği estetik deneyimin belirleyici unsurları hâline gelmektedir (Manovich, 2020: 82). Sergi böylece fiziksel mekânın yeniden üretimi olarak değil, görsel ve bilişsel deneyimi yöneten tasarımsal bir sistem olarak ele alınmaktadır.

Dijital sergilerin yaygınlaşması, erişilebilirliği estetik ve pedagojik bir tartışma alanına dönüştürmektedir. Fiziksel sergiler belirli bir mekâna ve zamana bağlıken, sanal sergiler farklı coğrafya ve zamanlardan erişilebilir olma potansiyeli taşımaktadır. Bu durum izleyici profillerinin çeşitlenmesine ve deneyimin bireysel ritimlere göre yeniden yapılandırılmasına olanak tanımakta; estetik deneyimin dolaşımını genişleten bir yönelim sunmaktadır (Grau, 2016: 33). Sanat eğitimi bağlamında öğrencilerin üretimlerinin dijital ortamda sergilenmesi, görünürlük, izleyici geri bildirim ve estetik değerlendirme boyutlarını dönüştürmektedir. Ancak bu alanın eğitsel etkilerinin nasıl ölçülebileceği ve estetik deneyimle nasıl ilişkilendirileceğine dair literatürde sınırlı sayıda bütüncül çalışma bulunmaktadır (Grau, 2016: 35).

Uluslararası literatürde dijital sergiler çoğunlukla teknoloji merkezli yaklaşımlarla, sanal ve artırılmış gerçeklik ile etkileşimli arayüzler bağlamında ele alınmıştır. Deneyim yoğunluğu ve yenilik algısına odaklanan bu çalışmalar, dijital serginin eğitsel rolünü ve izleyici algısını birlikte değerlendiren metodolojik çerçevelerin görece sınırlı kaldığını göstermektedir. Estetik deneyimin ölçülebilir tutumlar ve nitel anlatılar üzerinden birlikte incelenmesi, sanat eğitimi bağlamında yeterince derinleştirilmemiştir (Christou, 2016: 35).

Türkiye bağlamında dijital sergi pratikleri çoğunlukla geçici ya da proje temelli girişimler olarak ortaya çıkmakta; kurumsal ve sürdürülebilir araştırma altyapılarıyla sınırlı biçimde desteklenmektedir. Üniversitelerde geliştirilen sanal sergi uygulamaları da çoğu zaman tanıtım amaçlı veya arşivleme ile sınırlı kalmakta, veri üretmeye ve akademik analizlere olanak tanıyan araştırma ortamları olarak yapılandırılmamaktadır. Bu durum, dijital sergilerin sanat eğitimi içindeki potansiyel rolünün sistematik biçimde incelenmesini güçleştirmektedir.

Bu çalışma, dijital sergileri yalnızca teknolojik bir yenilik ya da sunum aracı olarak ele almaktan kaçınarak, onları sanatsal üretim, estetik algı, erişilebilirlik ve eğitsel deneyimin birlikte incelenebileceği bir araştırma ortamı olarak konumlandırmaktadır. Paralel karma yöntem yaklaşımıyla yapılandırılan araştırma, nicel tutum verileri ile nitel deneyim anlatılarını birlikte değerlendirerek dijital sergi deneyiminin çok katmanlı yapısını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu yönüyle çalışma, Türkiye bağlamında dijital sergilerin eğitsel rolünü ölçülebilir ve tartışılabilir bir model içinde ele alan sınırlı örneklerden biri olma iddiasını temkinli bir akademik çerçevede tartışmaya açmakta; dijital sergileri

soyut bir kavram olarak değil, araştırma için tasarlanan özgül bir sanal sergi uygulaması üzerinden izleyici deneyimini incelemeyi hedeflemektedir.

Kuramsal Çerçeve

Bu çalışmanın kuramsal çerçevesi, dijital sergi olgusunu teknik bir uygulama alanı ya da fiziksel serginin çevrim içi temsili olarak ele almaktan kaçınarak, estetik deneyimin, izleyiciyle kurulan ilişkinin ve pedagojik etkileşimin yeniden yapılandığı bir problem alanı olarak konumlandırmaktadır. Kuramsal tartışma, dijital sergilerin nasıl üretildiğine ilişkin betimleyici yaklaşımlardan ziyade, sergi kavramının ontolojik dönüşümünü, görünürlük ve dolaşım rejimlerini ve bu dönüşümün sanat eğitimi bağlamındaki sonuçlarını kavramsal düzeyde ele almayı amaçlamaktadır. Bu bölümde geliştirilen tartışma, araştırmanın paralel karma yöntem tercihinin kuramsal gerekçesini oluşturmakta ve nicel-nitel veri toplama araçlarının hangi kavramsal zemin üzerinde anlam kazandığını açıklamaktadır.

Sanal Sergi Yapısı Üzerine

Sergi, müze ve galeri bağlamında uzun süre fiziksel mekâna dayalı bir düzenleme olarak ele alınmış; yapıt, izleyici ve mekân arasındaki ilişki estetik deneyimin temel belirleyeni kabul edilmiştir. Müze çalışmalarında sergi, nesnelere sergilendiği bir alanın ötesinde, izleyicinin anlam üretme sürecini yapılandıran pedagojik ve deneyimsel bir iletişim ortamı olarak tanımlanmıştır (Falk ve Dierking, 2013: 77).

Dijital teknolojilerin müze pratiklerine eklenmesiyle bu mekân merkezli anlayış dönüşmüştür. Dijital sergileri fiziksel serginin çevrim içi temsili olarak görmek indirgemeci bulunmakta; bu ortamların özgül deneyim dinamikleri ürettiği vurgulanmaktadır (Parry, 2010: 51). Dijital sergi deneyimi, bedensel dolaşım yerine ekran aracılığıyla kurulan bilişsel ve görsel etkileşime dayanmakta; navigasyon ve içerik düzeni sergiyi maddi bir mekândan çok deneyimi yöneten bir arayüze dönüştürmektedir (Economou ve Meintani, 2011: 3).

Ziyaretçi araştırmaları, dijital sergilerin tekrar edilebilir ve zamana yayılan karşılaşmalar üreterek estetik deneyimi ve bireysel öğrenmeyi desteklediğini göstermektedir (Kidd, 2014). Bu yapı, küratoryal rotalara dayanan fiziksel sergilerden farklı olarak, izleyicinin öz-yönelimli dolaşım deneyimleri yaşamasına olanak tanımaktadır (Falk ve Dierking, 2016: 79).

Dijital sergilerde erişilebilirlik, teknik bir özellikten çok deneyimin yapısal bir bileşeni olarak ele alınmakta; mekânsal ve zamansal sınırlılıkların azalması kapsayıcılığa ilişkin yeni pedagojik ve kültürel sorular doğurmaktadır (Sandell ve Nightingale, 2012: 13). Bu potansiyelin nasıl yorumlanacağına dair farklı yaklaşımlar bulunmakta; dijital sergilerin tamamlayıcı mı yoksa özgül bir deneyim biçimi mi olduğu tartışılmaktadır. Bu nedenle ölçülebilir tutumlar ile nitel deneyim anlatılarının birlikte değerlendirilmesi önem kazanmaktadır (Sylaiou vd., 2010: 522).

Bu çalışma, dijital sergiyi fiziksel mekânın ötesinde yapılandırılan bir deneyim sistemi olarak ele almakta; estetik deneyim, erişilebilirlik ve öğrenme süreçlerinin nasıl yeniden kurulduğunu izleyici odaklı bir kuramsal çerçeve içinde incelemektedir.

Görünürlük, Dolaşım ve İzleyici Deneyiminin Dönüşümü

Dijital sergi ortamlarının ortaya çıkışıyla birlikte sergileme pratikleri görünürlük ve dolaşım kavramları üzerinden yeniden tartışılmaktadır. Fiziksel sergilerde görünürlük, izleyici sayısı ve sergi süresiyle sınırlıyken; dijital sergilerde, süreklilik, erişim yoğunluğu ve tekrar edilebilirlik belirleyici hâle gelmiştir. Bu dönüşüm, dolaşım ve erişimin estetik deneyimin kurucu bileşenleri arasında yer aldığını göstermektedir (Russo vd., 2008: 24).

Dijital sergilerde dolaşım, sabit güzergâhların dışına çıkarak izleyicinin bireysel tercihleri doğrultusunda şekillenmekte; içerikle lineer olmayan ve zamana yayılan karşılaşmalar mümkün olmaktadır. Bu yapı, sergiyle kurulan ilişkiyi tekil bir ziyaret anından süreklilik gösteren bir etkileşim sürecine taşımaktadır (Kelly, 2016: 29).

Bu dönüşüm, deneyimin değerlendirilme biçimlerini de etkilemektedir. Dijital ortamlarda görünürlük; erişim sayılarının yanı sıra etkileşim yoğunluğu ve ziyaret süresi gibi göstergelerle ölçülse de bu veriler estetik deneyimin niteliğini doğrudan temsil etmez. Ölçülebilir göstergeler önemli ipuçları sunsa da algısal ve duygusal boyutları açıklamakta sınırlıdır (Tallon, 2008: 19).

İzleyici deneyimindeki değişim, katılım kavramını da yeniden tanımlamaktadır. Dijital sergilerde katılım fiziksel varlıktan çok bilişsel ve algısal etkileşimler üzerinden kurulmakta; ancak artan etkileşim her zaman derinlemesine öğrenme ya da estetik farkındalıkla örtüşmemektedir (Simon, 2010: 43). Benzer biçimde, görünürlüğün artması deneyimin geniş kitlelere ulaşmasını sağlarken yüzeyselleşme riskini de gündeme getirmektedir (Black, 2012: 71).

Bu tartışmalar, dijital sergi deneyiminin tek bir yöntemle değerlendirilemeyeceğini göstermektedir. Nicel göstergeler izleyici davranışlarını ortaya koyarken, deneyimin nasıl anlamlandırıldığı ancak nitel verilerle anlaşılabilir (Ballantyne, 2016: 132). Bu çalışma, görünürlük, dolaşım ve izleyici deneyimi arasındaki ilişkiyi etkileşim verileri ile deneyim anlatılarını birlikte ele alarak incelemekte; dijital sergi deneyimini çok katmanlı bir analitik alan olarak konumlandırmakta ve paralel karma yöntem tasarımını bu çerçevede temellendirmektedir.

Erişilebilirlik ve Mekânsal Bağımsızlık: Dijital Serginin Pedagojik ve Estetik Boyutları

Dijital sergilerde erişilebilirlik, teknik bir kolaylıktan öte, sergi deneyiminin pedagojik ve estetik boyutlarını dönüştüren yapısal bir unsur olarak ele alınmalıdır. Fiziksel sergiler mekân ve zamana bağlıyken, dijital sergiler mekânsal bağımlılığı azaltarak deneyimin farklı toplumsal bağlamlarda yeniden kurulmasına imkân tanır. Bu durum, öğrenme süreçlerini mekânsal esneklik ve zamansal kontrol üzerinden daha bireyselleştirilebilir hâle getirir; izleyici içerikle kendi hızında ve tekrar edilebilir biçimde etkileşime girerek öğrenmeyi tekil bir karşılaşmadan zamana yayılan bir deneyime dönüştürür (Falk vd., 2018: 81). Mekânsal bağımsızlık estetik deneyimi de dönüştürmektedir. Fiziksel sergilerde algı mekânın ölçeği, ışık ve bedensel konumlanmayla şekillenirken, dijital sergilerde deneyim ekran aracılığıyla kurulan görsel ve bilişsel süreçler üzerinden yapılandırılır. Bu, estetik deneyimin maddi koşullardan kopması değil, farklı koşullar altında yeniden düzenlenmesidir. Dijital ortamlarda estetik deneyim; görsel düzenleme, içerik sunumu ve etkileşim tasarımının birlikte etkisiyle oluşur.

Erişilebilirlik, kapsayıcılık potansiyeli açısından da önemlidir; ancak literatür bunun yalnızca fiziksel engellerin kaldırılmasıyla sınırlı olmadığını vurgular (Hooper-Greenhill, 2013). Artan erişim, estetik deneyimin derinliğiyle doğrudan özdeşleştirilemez. Bu nedenle erişilebilirlik, nicel erişim sayılarının ötesinde, izleyici ile sergi arasındaki ilişkinin niteliği üzerinden değerlendirilmelidir.

Bu çalışma, dijital sergilerde erişilebilirlik ve mekânsal bağımsızlığı pedagojik ve estetik deneyimin dönüşümü bağlamında konumlandırmakta; erişilebilirliği teknik bir avantajdan ziyade kuramsal bir değişken olarak ele almaktadır. Bu çerçeve, nicel tutum ölçeği ile nitel görüşme verilerinin birlikte değerlendirilmesini gerektirmekte ve paralel karma yöntem tasarımının kuramsal temelini güçlendirmektedir.

Yöntem

Araştırma Deseni

Bu araştırma, dijital sergilerin eğitsel rolünü, izleyici deneyimini ve platform temelli etkileşim örüntülerini çok boyutlu biçimde incelemek amacıyla paralel karma yöntem (parallel mixed-methods) deseni doğrultusunda yapılandırılmıştır. Paralel karma yöntem, nicel ve nitel veri toplama süreçlerinin aynı araştırma bağlamı içerisinde eş zamanlı olarak yürütüldüğü; her bir veri türünün kendi yöntemsel ilkeleri doğrultusunda analiz edildiği ve elde edilen bulguların yorumlama aşamasında birlikte ele alındığı bir yaklaşım sunmaktadır (Creswell ve Plano Clark, 2018: 14).

Dijital sergi deneyimi, algısal değerlendirmeler, öznel deneyimler ve dijital ortamda gerçekleşen kullanıcı davranışlarının iç içe geçtiği bir yapı sergilemektedir. Bu nedenle araştırma, yalnızca öz-bildirime dayalı verilerle ya da yalnızca davranışsal göstergelerle açıklanamayacak bu çok katmanlı

yapıyı bütüncül biçimde ele almayı amaçlamaktadır. Paralel karma yöntem yaklaşımı, sanal sergilerin eğitsel rolüne ilişkin tutumları nicel olarak incelemeyi; izleyici deneyimini nitel veriler aracılığıyla derinlemesine çözümlenmeyi ve bu algıların platform üzerindeki kullanım örüntüleriyle ilişkisini birlikte değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır (Tashakkori ve Teddlie, 2010: 39).

Bu çalışmada nicel, nitel ve davranışsal veriler aynı zaman dilimi içerisinde toplanmış; analiz süreçleri birbirinden bağımsız biçimde yürütülmüş ve veri entegrasyonu bulguların yorumlanması aşamasında gerçekleştirilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, geliştirilen sanal sergi platformunu ziyaret eden ve sergi deneyimini tamamlayan 280 üniversite öğrencisi oluşturmaktadır. Katılımcılar, farklı fakültelerde öğrenim gören ve sanal sergi ortamını bireysel olarak deneyimlemiş izleyicilerden oluşmaktadır.

Katılımcılar, sanal sergi gezisini tamamladıktan sonra platform üzerinde otomatik olarak görüntülenen bir bilgilendirme ve davet pop-up'ı aracılığıyla araştırmaya katılmaya davet edilmiştir. Pop-up ekranında araştırmanın amacı özetlenmiş, katılımın gönüllülük esasına dayalı olduğu belirtilmiş ve katılımcılar açık onayları doğrultusunda veri toplama araçlarına yönlendirilmiştir. Bu nedenle çalışma grubu, öz-seçimli katılıma dayalı olarak oluşmuştur.

Üniversite öğrencilerinin çalışma grubunu oluşturması, dijital sergilerin eğitsel rolünün değerlendirilmesi açısından anlamlı bir bağlam sunmaktadır. Bu grup, öğrenme süreçleriyle doğrudan ilişkili olması ve dijital ortamlara aşinalığı nedeniyle sanal sergi deneyimini değerlendirmek için uygun bir örneklem olarak değerlendirilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırma kapsamında veri toplama süreci, araştırma için özel olarak tasarlanan ve uygulanan bir sanal sergi ortamı üzerinden yürütülmüştür. Araştırmacı tarafından kurgulanan bu sanal sergi, katılımcıların gerçek bir sergi deneyimi yaşamalarını sağlayacak biçimde yapılandırılmış; görsel düzen, dolaşım yapısı ve içerik sunumu bakımından bütüncül bir sergi deneyimi sunmayı amaçlamıştır. Katılımcılar, sanal sergiyi bireysel olarak ziyaret etmiş ve sergi deneyimini tamamladıktan sonra araştırmanın veri toplama araçlarına yönlendirilmiştir. Bu yönüyle çalışma, katılımcıların soyut ya da varsayımsal değerlendirmelerine değil, doğrudan deneyimledikleri bir sanal sergi ortamına ilişkin algı ve tutumlarına dayanmaktadır. Araştırmada dijital sergilerin eğitsel rolünü ve izleyici deneyimini çok boyutlu biçimde incelemek amacıyla nicel tutum ölçeği ve nitel görüşme formu üzerinden veri toplanmıştır.

Araştırmaya başlamadan önce Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulu'ndan (Karar no: 2025/600) ve Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Rektörlüğü'nden izin alınmıştır.

Sanal Sergilerin Eğitsel Rolüne Yönelik Tutum Ölçeği (Nicel)

Araştırmanın nicel veri toplama aracı olarak Sanal Sergilerin Eğitsel Rolüne Yönelik Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek, 29 maddeden oluşmakta ve 5'li Likert tipi derecelendirme yapısına sahiptir. Maddeler, katılımcıların sanal sergilerin eğitsel rolüne ilişkin tutumlarını ölçmeye yöneliktir.

Bu çalışmada ölçek, özgün yapısı korunarak kullanılmış; analiz sürecinde maddeler içeriklerine göre analitik amaçlı olarak dört alt boyut altında ele alınmıştır:

1. Bilişsel ve Öğrenmeye Yönelik Katkı
2. Pedagojik Uyum ve Eğitsel Değer
3. Erişilebilirlik ve Mekânsal Esneklik
4. Deneyimsel Etkileşim ve Motivasyon

Bu çalışmada kullanılan Sanal Sergilerin Eğitsel Rolüne Yönelik Tutum Ölçeğinin iç tutarlılığı, Cronbach alfa katsayısı aracılığıyla değerlendirilmiştir. Ölçeğin tamamı için hesaplanan Cronbach alfa katsayısı $\alpha \geq .80$ olarak bulunmuştur. Bu değer, ölçeğin iç tutarlılığının kabul edilebilir düzeyin üzerinde olduğunu ve ölçme aracının güvenilir bir yapı sergilediğini göstermektedir. Ayrıca, ölçeğin analitik amaçla oluşturulan alt boyutları için hesaplanan Cronbach alfa katsayılarının da kabul edilebilir sınırlar içerisinde yer aldığı görülmüştür. Bu bulgular, ölçeğin sanal sergilerin eğitsel rolüne ilişkin tutumları değerlendirmede istikrarlı ölçümler sunduğunu düşündürmektedir.

Sanal Sergi Gezisi Yarı Yapılandırılmış Görüş Formu (Nitel)

Araştırmanın nitel veri toplama aracı olarak Sanal Sergi Gezisi Yarı Yapılandırılmış Görüş Formu kullanılmıştır. Görüşme formu, sanal sergi deneyiminin farklı boyutlarını ortaya koymayı amaçlayan açık uçlu sorulardan oluşmaktadır. Sorular; izleyici deneyimi, estetik algı, erişilebilirlik, mekânsal bağımsızlık ve sanal sergilerin eğitsel rolüne ilişkin değerlendirmeler üzerine odaklanmaktadır.

Yarı yapılandırılmış görüşme formu, katılımcıların deneyimlerini kendi ifadeleriyle aktarmalarına olanak tanırken, araştırmanın kuramsal çerçevesiyle uyumlu temalar etrafında veri toplanmasını mümkün kılmaktadır (Guest vd., 2014: 10).

Veri Toplama Süreci

Nicel ve nitel veri toplama araçları, sanal sergi ziyaretinin tamamlanmasının ardından platform üzerinde görüntülenen pop-up aracılığıyla katılımcılara sunulmuştur. Katılımcılar, araştırmaya katılmayı kabul etmeleri durumunda Google Forms üzerinden tutum ölçeğini ve görüşme formunu doldurmuştur. Araştırma sürecinde etik ilkelere uygunluk gözetilmiş; öz-bildirime dayalı veri toplama araçları için katılımcı onayı alınmış ve davranışsal verilerin anonim yapısı korunmuştur.

Veri Analizi

Nicel verilerin analizinde betimsel istatistikler kullanılmıştır. Ölçekten ve analitik alt boyutlardan elde edilen puanlar üzerinden, üniversite öğrencilerinin sanal sergilerin eğitsel rolüne yönelik tutum düzeyleri ortaya konmuştur. Nitel verilerin analizinde içerik analizi yöntemi benimsenmiştir. Katılımcı yanıtları kodlanmış, tematik kategoriler altında toplanmış ve deneyim anlatılarının çeşitliliği dikkate alınmıştır (Saldaña, 2016: 15).

Yöntemsel Bütünlük ve Sınırlılıklar

Bu çalışmada paralel karma yöntem yaklaşımı, dijital sergi deneyiminin algısal, deneyimsel ve davranışsal boyutlarını birlikte ele almak için bütüncül bir çerçeve sunmaktadır. Ancak çalışma, öz-seçimli katılıma dayalı bir örnekleme ve belirli bir sanal sergi platformu bağlamında yürütülmüştür. Bu durum, bulguların farklı izleyici grupları ve sergi türleri için doğrudan genellenmesini sınırlayabilir. Buna karşın çalışma, dijital sergilerin eğitsel rolünü değerlendirmede çok kaynaklı ve bütünlük bir yöntemsel yaklaşım sunması açısından alana özgün bir katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Sanal Sergi Uygulaması

Bu araştırma kapsamında veri toplama süreci, araştırmacı tarafından tasarlanan ve uygulanan özgül bir sanal sergi ortamı üzerinden yürütülmüştür. Sergi, üniversite öğrencilerinin çevrim içi olarak erişebileceği bir web tabanlı platform üzerinde kurgulanmış; dijital arayüz tasarımı, mekânsal dolaşım kurgusu ve eser sunum biçimleri bütüncül bir sergi deneyimi oluşturacak şekilde yapılandırılmıştır. Sanal sergi salona ait bir ekran görüntüsü ve ilgili sergiye yönlendirilmiş bir karekod Şekil 1'de paylaşılmıştır. Bu bağlamda amaç, katılımcıların soyut bir "sanal sergi" fikrine değil, doğrudan deneyimledikleri bir sergi ortamına ilişkin değerlendirmelerde bulunmalarını sağlamaktır.



Şekil 1: Uygulamanın Yapıldığı Sanal Sergi Platformuna Dair Bir Ekran Görüntüsü

Kaynak: (Yazarın üretimidir.)

Sanal sergi ortamı, kullanıcıların serbest dolaşım gerçekleştirebildiği, eser görsellerine tıklayarak detay bilgilerine erişebildiği ve yüksek çözünürlüklü görselleri yakınlaştırabildiği etkileşimli bir yapı sunmuştur. Arayüz tasarımında görsel hiyerarşi, okunabilirlik ve mekânsal yönlendirme ilkeleri gözetilmiş; kullanıcıların dolaşım sırasında yön kaybı yaşamamaları için açık navigasyon öğeleri ve tutarlı bir düzen sistemi tercih edilmiştir. Mekânsal kurgu, fiziksel bir sergi mekânının birebir simülasyonu yerine, dijital ortamın sunduğu esneklik ve akışkanlık olanaklarını temel alan bir dolaşım modeli üzerinden yapılandırılmıştır.

Platform, kullanıcıların belirli bir rota izlemeye zorlanmadığı, bireysel keşfe dayalı bir deneyim modeli sunmuştur. Eserlere ilişkin açıklama metinleri, küratoryal bağlamı destekleyecek biçimde yerleştirilmiş; görsel sunum ile metinsel içerik arasında dengeli bir ilişki kurulmuştur. Katılımcılar sergiyi bireysel olarak ziyaret etmiş, deneyim sürecini kendi hızlarında tamamlamış ve sergi gezisinin ardından açılan yönlendirme aracılığıyla veri toplama araçlarına erişmiştir.

Bu yapı sayesinde elde edilen veriler, katılımcıların doğrudan deneyimledikleri bir dijital sergi ortamına ilişkin algı ve değerlendirmelerini yansıtmaktadır. Bununla birlikte, söz konusu sanal sergi ortamının belirli bir tasarımsal ve pedagojik kurguyu temsil ettiği; dolayısıyla bulguların tüm sanal sergi biçimlerine genellenebilir bir çerçeve sunduğunun ileri sürülemeyeceği göz önünde bulundurulmalıdır.

Bulgular

Bu bölümde, araştırma kapsamında elde edilen nicel ve nitel veriler doğrultusunda sanal sergi deneyimine ilişkin bulgular sunulmaktadır. Bulgular, “Sanal Sergilerin Eğitsel Rolüne Yönelik Tutum Ölçeğinden elde edilen nicel veriler ile “Sanal Sergi Gezisi Yarı Yapılandırılmış Görüş Formu” aracılığıyla toplanan nitel verilerin betimsel ve tematik analizleri temel alınarak yapılandırılmıştır.

Nicel bulgular, sanal sergilerin eğitsel katkı, pedagojik uyum, erişilebilirlik ve deneyimsel etkileşim boyutlarındaki genel eğilimleri ortaya koyarken; nitel bulgular, katılımcıların sanal sergi deneyimine ilişkin algılarını, değerlendirmelerini ve eleştirel yaklaşımlarını daha ayrıntılı bir bağlam içinde görünür kılmaktadır. Bu doğrultuda bulgular, önce nicel veriler temelinde alt boyutlar halinde sunulmuş, ardından nitel verilerle desteklenerek bütüncül bir değerlendirme çerçevesi oluşturulmuştur.

Ölçek Maddeleri	Ortalama (X)	ss	Katılıyorum (%)
Sanal sergi ziyaretlerinin öğrenim sürecimi desteklediğini düşünüyorum.	4.11	0.72	83.6
Sanal sergi ziyaretlerinin, gözlem becerilerimin gelişmesine katkı sağladığını düşünüyorum.	4.18	0.71	86.1
Sanal sergi ziyaretleri sonrasında ilgili konulara dair bilgi düzeyimin arttığını düşünüyorum.	4.05	0.76	81.4
Sanal sergi ziyaretleri sanatsal çalışmaları ve kavramları anlamamı kolaylaştırdı.	4.04	0.78	81.4
Sanal sergi ziyaretleri sırasında öğrenilen bilgilerin kalıcı olduğunu düşünüyorum.	2.64	1.09	20.4
Sanal sergiler güncel sanatı keşfetmemi kolaylaştırdı.	4.01	0.87	77.9

Tablo 1: Bilişsel ve Öğrenmeye Yönelik Katkıya İlişkin Betimsel İstatistikler

Bilişsel ve Öğrenmeye Yönelik Katkı alt boyutuna ilişkin nicel bulgular, katılımcıların sanal sergi deneyimini öğrenme sürecini destekleyen bir yapı olarak değerlendirdiğini göstermektedir. Maddelerin büyük çoğunluğunda ortalama puanların 4.00'in üzerinde olması, bilişsel katkının olumlu algılandığına işaret etmektedir. Sanal sergi ziyaretlerinin öğrenim sürecini desteklediğine yönelik değerlendirme yüksek düzeydedir ($X = 4.11$; %83,6). Gözlem becerilerinin gelişimine ilişkin madde ise en yüksek ortalamalardan birine sahiptir ($X = 4.18$; %86,1). Bu bulgular, sanal sergi ortamlarının dikkat, görsel inceleme ve gözleme dayalı öğrenmeyi desteklediğini düşündürmektedir. Bilgi artışı ve sanatsal kavramların anlaşılmasına ilişkin maddelerde de ortalamaların yüksek olduğu görülmektedir ($X = 4.05$ ve $X = 4.04$). Katılıyorum oranlarının %80'in üzerinde olması, sanal sergilerin pasif bir izleme deneyimi olarak değil, kavramsal öğrenmeyi destekleyen bir süreç olarak algılandığını göstermektedir. Buna karşılık, öğrenilen bilgilerin kalıcılığına ilişkin madde diğerlerinden ayrılmaktadır. Bu maddede ortalamaların görece düşük olması ($X = 2.64$) ve katılıyorum oranının sınırlı kalması (%20,4), sanal sergilerin daha çok anlık öğrenme ve farkındalık üretme bağlamında olumlu değerlendirildiğini; uzun vadeli bilgi kalıcılığı konusunda ise temkinli yaklaşıldığını ortaya koymaktadır. Standart sapma değerinin yüksekliği ($ss = 1.09$), bu konuda katılımcı görüşlerinin çeşitlilik gösterdiğine işaret etmektedir.

Güncel sanatı keşfetmeye ilişkin maddeye verilen yanıtlar da genel olarak olumlu bir eğilim ortaya koymaktadır ($X = 4.01$; %77,9). Bu bulgu, sanal sergilerin özellikle güncel sanat pratiklerine erişim ve farkındalık geliştirme açısından önemli bir rol üstlendiğini göstermektedir. Genel olarak değerlendirildiğinde, bu alt boyuta ilişkin nicel bulgular, sanal sergi deneyiminin öğrenme sürecini desteklediğini, gözlem ve kavramsal anlama becerilerini güçlendirdiğini ortaya koymaktadır. Ancak öğrenilen bilgilerin kalıcılığına ilişkin görece düşük değerlendirmeler, uzun vadeli öğrenme süreçleri açısından pedagojik açıdan destekleyici düzenlemelere ihtiyaç duyulabileceğini düşündürmektedir.

Ölçek Maddeleri	Ortalama (X)	ss	Katılıyorum (%)
Sanal sergi ziyaretlerinin öğrenim sürecimi desteklediğini düşünüyorum.	4.11	0.72	83.6
Sanal sergi ziyaretlerinin, gözlem becerilerimin gelişmesine katkı sağladığını düşünüyorum.	4.18	0.71	86.1
Sanal sergi ziyaretleri sonrasında ilgili konulara dair bilgi düzeyimin arttığını düşünüyorum.	4.05	0.76	81.4
Sanal sergi ziyaretleri sanatsal çalışmaları ve kavramları anlamamı kolaylaştırdı.	4.04	0.78	81.4
Sanal sergi ziyaretleri sırasında öğrenilen bilgilerin kalıcı olduğunu düşünüyorum.	2.64	1.09	20.4

Tablo 2: Pedagojik Uyum ve Eğitsel Değere İlişkin Betimsel İstatistikler

Pedagojik Uyum ve Eğitsel Değer alt boyutuna ilişkin nicel bulgular, katılımcıların sanal sergileri eğitim-öğretim süreçleriyle uyumlu ve pedagojik açıdan işlevsel bir araç olarak değerlendirdiğini göstermektedir. Bu alt boyutta yer alan tüm maddelerde ortalama puanların 4.00 ve üzerinde olması, sanal sergilerin eğitsel bağlamda olumlu bir tutumla karşılandığına işaret etmektedir.

Sanal sergi ziyaretlerinin pedagojik açıdan uygunluğuna ilişkin madde yüksek bir ortalama değere sahiptir ($\bar{X} = 4.13$; %86,1). Bu bulgu, katılımcıların sanal sergileri mevcut öğretim süreçleriyle uyumlu bir öğrenme ortamı olarak algıladığını göstermektedir. Benzer biçimde, sanal sergilerin eğitim ortamında kullanılmasının öğrenmeyi desteklediğine yönelik değerlendirmeler de yüksek düzeydedir ($\bar{X} = 4.16$; %85,0). Bu sonuçlar, sanal sergilerin pedagojik yapı içerisinde destekleyici bir işlev üstlenebileceğini düşündürmektedir.

Sanal sergi ziyaretlerinin eğitim materyali olarak kullanılabilirliğine ilişkin bulgular da dikkat çekicidir ($\bar{X} = 4.15$; %85,4). Katılımcıların büyük bir bölümü, sanal sergilerin ders içeriğini zenginleştiren, örnekleyici ve tamamlayıcı bir kaynak olarak değerlendirilebileceğini ifade etmektedir. Bu durum, sanal sergilerin pedagojik süreçlerde doğrudan öğretim aracı olmaktan ziyade, öğrenmeyi destekleyen ve çeşitlendiren bir materyal olarak konumlandığını göstermektedir.

Sanat eğitimi sürecindeki etkisine ve genel eğitim-öğretim faaliyetlerindeki faydasına ilişkin maddelerde de olumlu bir eğilim gözlemlenmektedir (sırasıyla $\bar{X} = 4.00$ ve $\bar{X} = 4.01$). Katılıyorum oranlarının %78–80 bandında seyretmesi, sanal sergilerin eğitsel değerinin geniş bir katılımcı kitlesi tarafından kabul gördüğünü, ancak bu kabulün mutlak bir pedagojik yeterlilik algısı üretmediğini düşündürmektedir. Standart sapma değerleri, katılımcı görüşlerinin genel olarak homojen bir dağılım gösterdiğine işaret etmektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, bu alt boyuta ilişkin nicel bulgular, sanal sergilerin pedagojik açıdan uyumlu, eğitsel değeri olan ve öğretim süreçlerini destekleyici bir araç olarak algılandığını ortaya koymaktadır. Bu bulgular, sanal sergilerin özellikle sanat eğitimi bağlamında ders içeriğini zenginleştiren ve öğrenme ortamını çeşitlendiren bir rol üstlenebileceğini göstermektedir.

Ölçek Maddeleri	Ortalama (\bar{X})	ss	Katılıyorum (%)
Sanal sergi ziyaretleri sırasında ulaşım sorunu yaşamadım.	4.68	0.47	100.0
Sanal sergi ziyareti yaparken zaman sıkıntısı yaşamadım.	4.66	0.48	100.0
Sanal sergileri yer ve mekân sıkıntısı olmadan ziyaret edebilirim.	4.12	0.91	77.1
Sanal sergi ziyaretinin kalabalık ortamda bulunma zorunluluğunu ortadan kaldırdığını düşünüyorum.	3.98	0.97	66.1

Tablo 3: *Erişilebilirlik ve Mekânsal Esnekliğe İlişkin Betimsel İstatistikler*

Erişilebilirlik ve Mekânsal Esneklik alt boyutuna ilişkin nicel bulgular, sanal sergi deneyiminin katılımcılar tarafından son derece güçlü bir erişim avantajı sunduğunu ortaya koymaktadır. Bu alt boyutta yer alan maddelerin ortalama puanlarının genel olarak yüksek olması, sanal sergilerin erişilebilirlik bağlamında olumlu bir tutumla değerlendirildiğine işaret etmektedir.

Ulaşım ve zaman boyutlarına ilişkin maddeler, bu alt boyutun en yüksek ortalama değerlerine sahiptir. Katılımcıların tamamı, sanal sergi ziyaretleri sırasında ulaşım sorunu yaşamadıklarını ($\bar{X} = 4.68$; %100) ve zaman sıkıntısı hissetmediklerini ($\bar{X} = 4.66$; %100) ifade etmiştir. Mekânsal esnekliğe ilişkin değerlendirmeler de genel olarak olumlu olmakla birlikte, önceki iki maddeye kıyasla daha dengeli bir dağılım sergilemektedir. Sanal sergilerin yer ve mekân sıkıntısı olmadan ziyaret edilebilmesine ilişkin madde yüksek bir ortalama değere sahiptir ($\bar{X} = 4.12$), ancak katılıyorum oranının %77,1 düzeyinde kalması, katılımcıların bir bölümünün bu avantajı daha temkinli değerlendirdiğini düşündürmektedir. Standart sapma değerinin görece yüksek olması (ss = 0.91), mekânsal esneklik algısının katılımcılar arasında farklılaştığını göstermektedir.

Kalabalık ortamlarda bulunma zorunluluğunun ortadan kalkmasına ilişkin madde, bu alt boyutta en düşük ortalamaya sahiptir ($\bar{X} = 3.98$; %66,1). Bu bulgu, sanal sergilerin kalabalıktan kaçınma açısından bir avantaj sunduğunu düşünen katılımcıların çoğunlukta olduğunu, ancak bu durumun tüm katılımcılar için belirleyici bir etken olmadığını ortaya koymaktadır. Standart sapma değerinin görece yüksek olması ($ss = 0.97$), bu konuda farklı deneyim ve beklentilerin bulunduğunu düşündürmektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, Erişilebilirlik ve Mekânsal Esneklik alt boyutuna ilişkin nicel bulgular, sanal sergilerin özellikle ulaşım ve zaman açısından güçlü bir erişim avantajı sunduğunu açık biçimde ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, mekânsal esneklik ve kalabalıktan kaçınma gibi boyutlarda algıların daha çeşitlendiği görülmektedir. Bu durum, sanal sergilerin erişilebilirlik bağlamında güçlü bir potansiyele sahip olmakla birlikte, izleyici deneyiminin bireysel beklentilere göre farklılaşabildiğini göstermektedir.

Ölçek Maddeleri	Ortalama (\bar{X})	ss	Katılıyorum (%)
Sanal sergiler, hayal gücümü kullanarak kendimi sanatsal olarak ifade etmeme katkı sağlar.	4.07	0.80	81.8
Sanal sergilerde, sanatsal eleştirileri daha rahat yapabildiğimi düşünüyorum.	4.06	0.76	83.6
Sanal sergi ziyaretleri, farklı sanat alanlarına ilgimi artırdı.	4.11	0.76	85.0
Sanatın dijital ortama taşınması farklı sergi deneyimleri sunmaktadır.	4.19	0.74	87.1
Sanal sergi ziyaretleri sayesinde birçok deneyim kazandığımı düşünüyorum.	3.92	1.00	65.0
Sanal sergiler sunduğu olanaklarla, gerçek sergi deneyiminin yerini alabilir.	2.25	0.96	10.7

Tablo 4: *Deneyimsel Etkileşim, Motivasyon ve Tutum Yönelimine İlişkin Betimsel İstatistikler*

Deneyimsel Etkileşim, Motivasyon ve Tutum Yönelimi alt boyutuna ilişkin nicel bulgular, katılımcıların sanal sergi deneyimini genel olarak motive edici, ilgi artırıcı ve deneyimsel açıdan zenginleştirici bir süreç olarak değerlendirdiğini göstermektedir. Bu alt boyutta yer alan maddelerin büyük çoğunluğunda ortalama puanların 4.00'ın üzerinde olması, sanal sergilerin deneyimsel etkileşim ve motivasyon açısından olumlu bir tutumla karşılandığını işaret etmektedir.

Katılımcılar, sanal sergilerin hayal gücünü harekete geçiren ve sanatsal ifade olanaklarını destekleyen bir deneyim sunduğunu belirtmiştir ($\bar{X} = 4.07$; %81,8). Benzer biçimde, sanatsal eleştirilerin daha rahat yapılabildiğine ilişkin madde de yüksek bir ortalamaya sahiptir ($\bar{X} = 4.06$; %83,6). Bu bulgular, sanal sergi ortamlarının katılımcılara daha özgür ve bireysel bir düşünme alanı sunduğunu düşündürmektedir.

Farklı sanat alanlarına yönelik ilginin artmasına ilişkin değerlendirmeler, katılımcıların sanal sergi deneyimini keşif ve merak uyandırıcı bir süreç olarak algıladığını göstermektedir ($\bar{X} = 4.11$; %85,0). Özellikle sanatın dijital ortama taşınmasının yeni sergi deneyimleri sunduğuna ilişkin madde, bu alt boyutta en yüksek ortalamaya sahiptir ($\bar{X} = 4.19$; %87,1). Bu sonuç, dijital sergi formatlarının katılımcılar tarafından yenilikçi ve deneyim çeşitliliği sunan bir yapı olarak değerlendirildiğini ortaya koymaktadır.

Buna karşılık, sanal sergi ziyaretleri sayesinde kazanılan deneyimlere ilişkin madde daha dengeli bir dağılım sergilemektedir ($\bar{X} = 3.92$; %65,0). Bu bulgu, katılımcıların önemli bir bölümünün sanal sergilerden deneyim kazandığını düşündüğünü, ancak bu deneyimin tüm katılımcılar için aynı düzeyde güçlü algılanmadığını göstermektedir. Standart sapma değerinin görece yüksek olması ($ss = 1.00$), deneyimsel kazanımlara ilişkin algıların çeşitlilik gösterdiğine işaret etmektedir.

Alt boyutun en belirgin ayrışan maddesi, sanal sergilerin gerçek sergi deneyiminin yerini alabileceğine ilişkin ifadedir. Bu maddede ortalama puanın oldukça düşük olması ($\bar{X} = 2.25$) ve katılıyorum oranının

sınırlı kalması (%10,7), katılımcıların büyük çoğunluğunun sanal sergileri fiziksel sergilerin yerine geçebilecek bir deneyim olarak görmediğini açık biçimde ortaya koymaktadır. Bu bulgu, sanal sergilerin güçlü deneyimsel ve motivasyonel yönlerine rağmen, fiziksel sergi deneyiminin yerine geçmekten ziyade onu tamamlayan bir deneyim alanı olarak konumlandığını düşündürmektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, bu alt boyuta ilişkin nicel bulgular, sanal sergilerin motivasyon, ilgi ve deneyimsel etkileşim açısından güçlü bir potansiyel sunduğunu; ancak fiziksel sergi deneyiminin yerine geçme konusunda katılımcılar tarafından temkinli biçimde değerlendirildiğini göstermektedir. Bu durum, sanal sergilerin deneyimsel değerinin yenilik, keşif ve bireysel etkileşim üzerinden algılandığını; fiziksel sergilerle ise tamamlayıcı bir ilişki içinde konumlandırıldığını ortaya koymaktadır.

Alt Boyut	Deneyimsel Algı ve Genel İzlenim		
Maddeler	1: Sanal sergi deneyimini genel olarak nasıl tanımlarsınız? 2: Sergiyle ilk karşılaşma anınızda dikkatinizi çeken unsurlar nelerdi? (Görsel düzen, dolaşım, içerik sunumu gibi)		
Tema	Açıklama	f	Örnek Katılımcı İfadesi
Olumlu Genel İzlenim	Sanal sergi deneyiminin genel olarak işlevsel, anlaşılır ve olumlu biçimde algılanması	214	“Genel olarak sergiye dair olumlu bir izlenim edindim.”
Deneyim Akışının Rahatlığı	Gezinme sürecinin yorucu olmaması ve deneyimin akıcı algılanması	176	“İçeriği takip etmek zorlayıcı değildi.”
Sorunsuz Kullanım	Teknik aksaklık, yön bulma ya da erişim sorunu yaşanmaması	162	“Deneyim süreci benim için rahat ve sorunsuz ilerledi.”
İlk Karşılaşma Etkisi	Sergiyle ilk temas anında düzenli, sade ya da dikkat çekici bir izlenim oluşması	148	“Sergiye ilk girdiğimde düzenli bir yapı dikkatimi çekti.”
Nötr / Temkinli Değerlendirme	Deneyimin işlevsel bulunmasına karşın sınırlı etki yarattığı yönündeki değerlendirmeler	66	“Sanal sergi bana göre yeterince işlevseldi.”

Tablo 5: *Deneyimsel Algı ve Genel İzlenime İlişkin Temalar ve Katılımcı Görüşleri (N = 280)*

Deneyimsel Algı ve Genel İzlenim alt boyutuna ilişkin bulgular, katılımcıların sanal sergi deneyimini büyük ölçüde olumlu bir çerçeve içinde değerlendirdiğini göstermektedir. Bulgular, deneyimin ilk temas anından itibaren anlaşılır, düzenli ve işlevsel bir yapı üzerinden algılandığını; bu durumun sergiye yönelik genel izlenimin oluşmasında belirleyici bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Katılımcıların önemli bir kısmı, sanal sergi deneyimini “olumlu” olarak nitelendirirken, bu olumlu algının temelinde kullanım kolaylığı ve deneyim sürecinin akıcı ilerlemesi yer almaktadır.

Deneyim akışına ilişkin ifadeler incelendiğinde, katılımcıların sanal sergi gezisini zihinsel ya da bilişsel açıdan yorucu bir süreç olarak algılamadıkları görülmektedir. Gezinme sürecinin kesintisiz ve takip edilebilir olması, katılımcıların sergi içeriğine odaklanmasını kolaylaştıran bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Bu durum, sanal sergi deneyiminin özellikle süreklilik ve akış açısından kullanıcıyı zorlamayan bir yapı sunduğunu düşündürmektedir.

Sorunsuz kullanım temasında yoğunlaşan görüşler, sanal sergi platformunun teknik ve yönetsel açıdan katılımcılar için büyük ölçüde problem üretmediğini ortaya koymaktadır. Yön bulma güçlüğü, erişim engeli ya da teknik aksaklıkların sınırlı düzeyde dile getirilmesi, deneyimin kesintiye uğramadan sürdürülebildiğini göstermektedir. Bu bulgu, sanal sergi deneyiminin temel işlevselliğinin katılımcılar tarafından görünür ve yeterli bulunduğuna işaret etmektedir.

İlk karşılaşma etkisine yönelik ifadeler, sanal sergiyle kurulan ilişkinin başlangıç aşamasının deneyimin genel algısını biçimlendirdiğini göstermektedir. Katılımcılar, sergiyle ilk temas anında karşılaştıkları düzenli yapı, sade görsel organizasyon ve anlaşılır sunum biçimini, dikkat çekici ve güven verici

unsurlar olarak tanımlamıştır. Bu durum, sanal sergi tasarımında ilk izlenimin, deneyimin devamına yönelik algısal bir çerçeve oluşturduğunu düşündürmektedir.

Bununla birlikte, azımsanmayacak sayıda katılımcının deneyimi nötr ya da temkinli bir bakışla değerlendirdiği de görülmektedir. Bu görüşler, sanal sergi deneyiminin işlevsel olarak yeterli bulunmasına karşın, güçlü bir etki ya da derin bir izlenim yaratmadığı yönündeki değerlendirmeleri içermektedir. Bu durum, sanal sergilerin genel izlenim düzeyinde daha çok düzen ve kullanım kolaylığı üzerinden olumlu algı üretirken, duygusal yoğunluk ya da güçlü deneyim hissi açısından sınırlı bir etki alanına sahip olabileceğini düşündürmektedir.

Genel olarak bu alt boyuta ilişkin bulgular, sanal sergi deneyiminin katılımcılar tarafından öngörülebilir, kontrollü ve kullanıcıyı yormayan bir deneyim alanı olarak algılandığını ortaya koymaktadır. Deneyimsel algının ağırlıklı olarak işlevsellik, akış ve düzen üzerinden tanımlanması, sanal sergilerin ilk izlenim düzeyinde bilişsel rahatlık ve erişilebilirlik ekseninde değerlendirildiğini göstermektedir. Bu durum, sanal sergi deneyiminin güçlü yönlerinin, özellikle ilk karşılaşma ve genel kullanım süreci bağlamında ortaya çıktığını, ancak deneyimin derinlik ve etki boyutlarının ilerleyen aşamalarda tartışılmaya açık kaldığını göstermektedir.

Deneyimsel algı ve genel izlenime ilişkin nitel bulgular, nicel bulgularda sanal sergilerin genel olarak olumlu değerlendirildiğini gösteren eğilimlerle birlikte ele alındığında, katılımcıların sanal sergi deneyimini işlevsel ve anlaşılır bir yapı olarak algıladıklarını düşündürmektedir. Nicel verilerde öne çıkan olumlu tutumlar, nitel bulgularda deneyimin sade, rahat ve takip edilebilir bulunmasına yönelik ifadelerle desteklenmektedir. Bununla birlikte, nitel bulgularda yer alan sınırlı eleştirel değerlendirmeler, nicel bulgularda gözlenen daha temkinli yanıtlarla birlikte değerlendirildiğinde, deneyimsel algının tekdüze bir yapı sergilemediğine işaret etmektedir.

Alt Boyut	Mekânsal Algı, Dolaşım ve Kullanılabilirlik		
Maddeler	3: Sanal sergi ortamında eserleri deneyimleme biçiminizi nasıl değerlendiriyorsunuz? 4: Sanal sergi ortamında eserlerle kurduğunuz etkileşimi nasıl tanımlarsınız?		
Tema	Açıklama	Tema	Açıklama
Açık ve Anlaşılır Dolaşım Algısı	Sergi içinde yön bulmanın kolay olması ve dolaşımın net algılanması	201	“Gezinti sırasında yön kaybı yaşamadım.”
Görsel Düzenin Dolaşımı Desteklemesi	Görsel yerleşimlerin dolaşımı zorlaştırmaması ve yönlendirici bir rol üstlenmesi	187	“Görsel yerleşimler gezintiye zorlaştırmıyordu.”
Mekânsal Netlik	Sergi alanlarının sınırlarının ve geçişlerinin anlaşılır biçimde algılanması	169	“Gezinti alanları netti.”
Kullanılabilir ve Sade Arayüz	Arayüzün karmaşık bulunmaması ve erişilebilir algılanması	158	“Sergi içinde dolaşmak karmaşık değildi.”
Mekânsal Sınırlılık Algısı	Fiziksel mekâna özgü derinlik ve mekân hissini zayıf algılanması	72	“Mekân hissi çok güçlü değildi.”

Tablo 6. *Mekânsal Algı, Dolaşım ve Kullanılabilirliğe İlişkin Temalar ve Katılımcı Görüşleri (N = 280)*

Mekânsal Algı, Dolaşım ve Kullanılabilirlik alt boyutuna ilişkin bulgular, sanal sergi deneyiminin katılımcılar tarafından büyük ölçüde açık, anlaşılır ve yönlendirici bir mekânsal kurgu üzerinden algılandığını göstermektedir. Dolaşımın sezgisel biçimde kurulmuş olması, katılımcıların sergi içinde nerede olduklarını ve bir sonraki adımda nereye yönelmeleri gerektiğini kolaylıkla kavrayabilmelerine olanak tanımıştır. Yön bulmaya ilişkin güçlüklerin sınırlı düzeyde dile getirilmesi, dijital mekânın okunabilir ve öngörülebilir bir yapı sunduğunu düşündürmektedir.

Görsel düzenin dolaşımı destekleyici rolüne ilişkin ifadeler, mekânsal algının yalnızca yönlendirme araçlarıyla değil, görsel organizasyonun bütüncül yapısıyla şekillendiğini ortaya koymaktadır. Görsel öğelerin dolaşımı kesintiye uğratmaması, estetik düzen ile mekânsal okunabilirlik arasında doğrudan

bir ilişki bulunduğunu göstermektedir. Mekânsal netlik temasında yoğunlaşan görüşler, sergi alanlarının sınırlarının ve geçiş noktalarının katılımcılar tarafından açık biçimde algılandığını düşündürmektedir.

Kullanılabilirlik bağlamında, arayüzün sade ve erişilebilir olması katılımcılar tarafından olumlu değerlendirilmiş; sergi içinde dolaşımın teknik ya da yapısal bir karmaşa yaratmadığı ifade edilmiştir. Bununla birlikte, bazı katılımcılar sanal sergi deneyiminin fiziksel mekâna özgü derinlik ve atmosfer hissini sınırlı ölçüde yansıttığını belirtmiştir. Bu durum, sanal mekânın işlevsel ve okunabilir yapısına karşın, mekânsal yoğunluk ve bedensel yönelim açısından daha temkinli bir deneyim sunduğunu göstermektedir.

Genel olarak bulgular, sanal sergi ortamının düzenli, yönlendirici ve kullanılabilir bir mekânsal yapı sunduğunu; dolaşımın açıklığı ve mekânsal netliğin deneyimin akışını desteklediğini ortaya koymaktadır. Nicel ve nitel bulgular birlikte değerlendirildiğinde, sanal sergilerin kullanıcıyı yormayan ve erişilebilir bir deneyim sunduğu, buna karşılık mekânsal derinlik ve deneyimsel yoğunluk açısından sınırlı bir etki alanına sahip olduğu görülmektedir.

Alt Boyut	Estetik Algı ve Görsel Deneyim		
Maddeler	5: Dijital ortamda sunulan eserlerin estetik algınızı hangi yönleriyle etkilediğini düşünüyorsunuz? 6: Sanal sergi deneyiminde estetik açıdan güçlü ya da sınırlı bulduğunuz yönler nelerdi?		
Tema	Açıklama	f	Örnek Katılımcı İfadesi
Görsel Düzen ve Sunumun Estetik Etkisi	Eserlerin dijital ortamda düzenli ve dengeli sunulmasının estetik algıyı güçlendirmesi	193	“Eserler düzenli sunulduğu için estetik olarak daha net algılandı.”
Odaklanmayı Artıran Görsel Sadelik	Sade arayüz ve sınırlı görsel karmaşanın estetik algıyı desteklemesi	171	“Görsel kalabalık olmadığı için eserlere odaklanmak kolaydı.”
Dijital Sunumun Estetik Sınırlılığı	Dijital ortamın fiziksel sergideki doku, ölçek ve atmosferi tam yansıtamaması	104	“Eserler estetikti ama fizikseldeki etkisi yoktu.”
Görsel Etkileşimin Yetersizliği	Görsel derinlik, ölçek algısı ya da etkileşim olanaklarının sınırlı bulunması	89	“Görsel olarak güzel ama biraz yüzeysel hissettirdi.”

Tablo 7. *Estetik Algı ve Görsel Deneyime İlişkin Temalar ve Katılımcı Görüşleri (N = 280)*

Estetik Algı ve Görsel Deneyim alt boyutuna ilişkin bulgular, katılımcıların sanal sergi deneyiminde estetik algıyı ağırlıklı olarak dijital sunumun düzeni, sadeliği ve görsel kontrol edilebilirliği üzerinden değerlendirdiğini göstermektedir. Eserlerin dengeli ve sistemli biçimde sunulması, katılımcıların önemli bir bölümü tarafından estetik algıyı destekleyen bir unsur olarak ifade edilmiştir. Arayüzün sade yapısı ve görsel karmaşanın sınırlı olması, katılımcıların yarısından fazlası tarafından eserlere odaklanmayı kolaylaştıran bir özellik olarak değerlendirilmiştir. Bu durum, sanal ortamda estetik deneyimin öncelikle görsel organizasyon ve kontrollü bir sunum çerçevesinde şekillendiğini düşündürmektedir.

Buna karşılık, katılımcıların kayda değer bir bölümü sanal sergi deneyiminin fiziksel sergilerde hissedilen estetik yoğunluğu tam olarak karşılayamadığını belirtmiştir. Özellikle dokusal özellikler, ölçek algısı ve mekânsal atmosferin sanal ortamda sınırlı kaldığı vurgulanmıştır. Bu durum, estetik algının dijital ortamda büyük ölçüde görsel yüzey üzerinden kurulmasına ve maddesel boyutun geri planda kalmasına yol açmaktadır.

Nicel ve nitel bulgular birlikte değerlendirildiğinde, sanal sergilerde estetik deneyimin düzen ve sadelik üzerinden tanımlandığı; görsel sunumun öğrenme ve odaklanmayı desteklediği görülmektedir. Bununla birlikte, estetik yoğunluğun sınırlı algılanması, sanal sergi deneyiminin fiziksel sergi estetiğiyle doğrudan karşılaştırılmasından ziyade, kendi bağlamı içinde değerlendirilmesi gerektiğine işaret etmektedir.

Alt Boyut	Fiziksel ve Sanal Sergi Karşılaştırması		
Maddeler	7: Sergi içeriğiyle etkileşim kurma biçiminizin, fiziksel sergi deneyimlerinden farklılaştığını düşündüğünüz noktalar var mı? 8: Daha önce fiziksel sergiler deneyimlediyseniz, sanal sergi deneyimini bu deneyimlerle nasıl karşılaştırırsınız? 9: Sizce sanal sergiler ve fiziksel sergiler hangi açılardan birbirini tamamlayabilir ya da ayırır?		
Tema	Açıklama	f	Örnek Katılımcı İfadesi
Etkileşim Biçiminin Farklılaşması	Sanal ortamda eserlerle kurulan ilişkinin fiziksel sergilere kıyasla daha mesafeli ve kontrollü algılanması	198	“Eserlerle temas daha dolaylıydı.”
Fiziksel Serginin Duyusal Üstünlüğü	Fiziksel sergilerin mekân, ölçek ve atmosfer açısından daha güçlü algılanması	185	“Fiziksel sergide ortam hissi çok daha etkili.”
Sanal Serginin İşlevsel Avantajları	Sanal sergilerin erişim, tekrar izleme ve bireysel tempo açısından avantajlı bulunması	172	“Sanal sergide istediğim kadar zaman ayrabildim.”
Tamamlayıcı Deneyim Algısı	Sanal ve fiziksel sergilerin birbirini destekleyici deneyimler sunduğu yönündeki değerlendirmeler	154	“Birbirinin alternatifi değil, tamamlayıcısı gibi.”
Ayrışan Deneyim Alanları	Sanal ve fiziksel sergilerin farklı beklenti ve deneyim biçimlerine karşılık geldiği algısı	91	“İkisi bambaşka deneyimler sunuyor.”

Tablo 8. *Fiziksel ve Sanal Sergi Karşılaştırmasına İlişkin Temalar ve Katılımcı Görüşleri (N = 280)*

Fiziksel ve Sanal Sergi Karşılaştırması alt boyutuna ilişkin bulgular, katılımcıların sanal ve fiziksel sergi deneyimlerini karşıtıklar kadar tamamlayıcılık üzerinden de değerlendirdiğini göstermektedir. Katılımcıların büyük bir bölümü sanal sergi ortamında eserlerle kurulan etkileşimin fiziksel sergilere kıyasla daha dolaylı ve mesafeli bir yapıya sahip olduğunu ifade etmiştir. Bu değerlendirmeler, sanal ortamda izleyici–eser ilişkisinin bedensel ve mekânsal temas yerine görsel ve bilişsel düzlemde kurulduğunu düşündürmektedir.

Fiziksel sergilerin duyusal üstünlüğüne ilişkin görüşler, katılımcıların yaklaşık üçte ikisinde belirgin biçimde öne çıkmaktadır. Katılımcılar, fiziksel sergilerde mekânla kurulan ilişkinin, eserlerin ölçeğinin ve atmosferin estetik ve deneyimsel algıyı güçlendirdiğini vurgulamıştır. Bu durum, fiziksel sergi deneyiminin çoklu duyusal katılım üzerinden daha yoğun bir deneyim sunduğu yönündeki algıyı desteklemektedir. Buna karşılık, sanal sergilerin işlevsel avantajlarına dikkat çeken değerlendirmeler de yaygın biçimde dile getirilmiştir. Bu bulgular, sanal sergilerin deneyimsel derinlikten ziyade erişilebilirlik ve kontrol edilebilirlik üzerinden güçlü bir etki alanı oluşturduğunu göstermektedir.

Tamamlayıcı deneyim algısına ilişkin görüşler, katılımcıların yaklaşık yarısında sanal ve fiziksel sergilerin birbirinin alternatifi olarak değil, farklı ihtiyaçlara karşılık veren deneyim biçimleri olarak değerlendirildiğini ortaya koymaktadır. Bu katılımcılar, sanal sergilerin fiziksel sergilerin öncesinde ya da sonrasında destekleyici bir rol üstlenebileceğini, sergi deneyimini genişleten bir araç olarak işlev görebileceğini ifade etmiştir.

Ayrışan deneyim alanlarına işaret eden değerlendirmeler ise katılımcıların daha sınırlı bir bölümünde gözlemlenmiştir. Bu görüşler, sanal ve fiziksel sergilerin farklı beklenti düzeylerine ve izleme motivasyonlarına hitap ettiğini; dolayısıyla doğrudan karşılaştırılmaktan ziyade ayrı deneyim kategorileri olarak ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır.

Genel olarak bu alt boyuta ilişkin bulgular, sanal ve fiziksel sergi deneyimlerinin hiyerarşik bir üstünlük ilişkisi içinde değil, farklı deneyim boyutları üzerinden konumlandığını göstermektedir. Bu durum,

sanal sergilerin fiziksel sergilerin yerini almak yerine, sergi deneyimini farklı bağlamlarda tamamlayan bir deneyim alanı sunduğunu düşündürmektedir.

Alt Boyut	Erişilebilirlik ve Mekânsal Esneklik		
Maddeler	10: Sanal serginin zamandan ve mekândan bağımsız erişilebilir olmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?		
	11: Fiziksel bir sergiyi ziyaret etme olanağına sahip olmasaydınız, sanal serginin sizin için ne tür bir erişim kolaylığı sağladığını düşünüyorsunuz?		
	12: Erişilebilirlik açısından değerlendirildiğinde, sanal sergilerin fiziksel sergilere kıyasla hangi avantajları ya da sınırlılıkları olduğunu düşünüyorsunuz?		
Tema	Açıklama	f	Örnek Katılımcı İfadesi
Zamansal ve Mekânsal Bağımsızlık	Sergiye istenilen zamanda ve mekândan erişebilme olanağının olumlu algılanması	221	“İstedğim zaman girip inceleyebilmek büyük kolaylıktı.”
Erişim Engellerinin Azalması	Fiziksel, coğrafi ya da ekonomik engellerin sanal ortamda ortadan kalkması	196	“Fiziksel olarak gidemeyeceğim bir sergiyi rahatça gezabildim.”
Bireysel Esneklik ve Kontrol	İzleme süresini ve hızını bireysel olarak belirleyebilme olanağı	182	“Kendi tempomda gezabilmek benim için avantajdı.”
Fiziksel Sergilere Göre Erişim Avantajı	Sanal sergilerin erişilebilirlik açısından fiziksel sergilere kıyasla daha kapsayıcı bulunması	167	“Herkes için daha ulaşılabilir olduğunu düşünüyorum.”
Erişilebilirliğin Sınırlı Boyutları	Teknik altyapı, ekran bağımlılığı ya da dijital yorgunluk gibi sınırlılıkların dile getirilmesi	88	“İnternet ve ekranla sınırlı olması bazen zorlayıcı.”

Tablo 9. *Erişilebilirlik ve Mekânsal Esnekliğe İlişkin Temalar ve Katılımcı Görüşleri (N = 280)*

Erişilebilirlik ve Mekânsal Esneklik alt boyutuna ilişkin bulgular, sanal sergi deneyiminin katılımcılar tarafından ağırlıklı olarak erişim kolaylığı ve esneklik üzerinden olumlu biçimde değerlendirildiğini göstermektedir. Katılımcıların çok büyük bir bölümü sanal sergilerin zamandan ve mekândan bağımsız erişilebilir olmasını deneyimin en güçlü yönlerinden biri olarak tanımlamıştır. Bu değerlendirmeler, sanal sergilerin geleneksel sergi deneyimine kıyasla daha kapsayıcı bir erişim alanı sunduğunu düşündürmektedir. Katılımcıların yaklaşık üçte ikisi fiziksel olarak ziyaret etme olanağı bulunmayan sergilerin sanal ortamda erişilebilir olmasının, kültürel ve sanatsal içeriğe ulaşım açısından belirleyici bir kolaylık sağladığını ifade etmiştir. Bu durum, sanal sergilerin erişilebilirlik bağlamında eşitleyici bir işlev üstlendiğini düşündürmektedir.

Bireysel esneklik ve kontrol temasına ilişkin görüşler, katılımcıların yarısından fazlasının sanal sergi deneyimini kendi izleme temposunu belirleyebilme açısından olumlu değerlendirdiğini göstermektedir. Katılımcılar, sergi süresini uzatma, belirli eserlere tekrar dönme ya da kısa süreli gezintiler yapabilmek gibi olanakların, deneyimi kişiselleştiren unsurlar olduğunu vurgulamıştır. Bu bulgu, sanal sergi deneyiminin katılımcıya daha fazla özerklik tanıyan bir yapı sunduğunu ortaya koymaktadır.

Fiziksel sergilere kıyasla erişim avantajına ilişkin değerlendirmeler, katılımcıların yaklaşık %55–60'ında sanal sergilerin daha geniş bir kullanıcı kitlesine hitap ettiği yönünde bir algının bulunduğunu göstermektedir. Bu görüşler, sanal sergilerin mekânsal sınırlamaları aşarak farklı yaş grupları, fiziksel koşullara sahip bireyler ve farklı coğrafyalarda bulunan izleyiciler için erişilebilir bir deneyim sunduğunu ifade etmektedir.

Buna karşılık, erişilebilirliğin sınırlı boyutlarına işaret eden görüşler de katılımcıların daha sınırlı bir bölümünde dile getirilmiştir. Bu değerlendirmeler, teknik altyapı gereksinimleri, uzun süre ekran karşısında kalma durumu ve dijital yorgunluk gibi unsurların sanal sergi deneyimini belirli ölçüde sınırlayabildiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, sanal sergilerin erişilebilirlik açısından güçlü bir potansiyele sahip olmasına karşın, dijital koşullara bağımlı bir deneyim alanı sunduğunu

düşündürmektedir. Genel olarak değerlendirildiğinde, Erişilebilirlik ve Mekânsal Esneklik alt boyutuna ilişkin bulgular, sanal sergilerin erişim kolaylığı, bireysel esneklik ve kapsayıcılık açısından güçlü bir deneyim sunduğunu ortaya koymaktadır. Bu bulgular, sanal sergilerin özellikle erişim odaklı amaçlar doğrultusunda etkili bir araç olarak konumlandığını göstermektedir.

Alt Boyut	Öğrenme, Eğitsel Katkı ve Pedagojik İşlev		
Maddeler	13: Sanal sergi deneyiminin, öğrenme ve bilgi edinme sürecinize nasıl bir katkı sağladığını düşünüyorsunuz? 14: Sanal sergilerin, sanat eğitimi bağlamında nasıl bir işlev üstlenebileceğini düşünüyorsunuz?		
Tema	Açıklama	f	Örnek Katılımcı İfadesi
Bilgiye Kolay ve Sürekli Erişim	Eser bilgilerine rahat ulaşabilme ve içerikleri tekrar inceleyebilme olanağı	206	“Bilgileri istediğim zaman tekrar inceleyebildim.”
Öğrenme Sürecinde Bireysel Tempo	Öğrenmenin bireysel hız ve ilgiye göre ilerleyebilmesi	191	“Kendi hızımda öğrenmek benim için daha verimliydi.”
Kavramsal ve Görsel Öğrenme Desteği	Görsel içeriklerin öğrenmeyi desteklemesi ve kavramların daha anlaşılır hâle gelmesi	173	“Eserleri görerek incelemek öğrenmeyi kolaylaştırdı.”
Sanat Eğitimi İçin Tamamlayıcı Araç	Sanal sergilerin sanat eğitimi süreçlerini destekleyici bir işlev üstlenmesi	159	“Derslerde destekleyici bir materyal olarak kullanılabilir.”
Pedagojik Sınırlılık Algısı	Yüz yüze etkileşim ve rehberlik eksikliğine işaret eden değerlendirmeler	84	“Eğitici yönü var ama rehberlik eksik kalıyor.”

Tablo 10. *Öğrenme, Eğitsel Katkı ve Pedagojik İşleve İlişkin Temalar ve Katılımcı Görüşleri (N = 280)*

Öğrenme, Eğitsel Katkı ve Pedagojik İşlev alt boyutuna ilişkin bulgular, sanal sergi deneyiminin katılımcılar tarafından öğrenme sürecini destekleyen bir araç olarak algılandığını göstermektedir. Katılımcıların büyük bir bölümü, bilgiye kolay erişim ve içerikleri tekrar inceleyebilme olanağının öğrenmeyi olumlu yönde etkilediğini ifade etmiştir. Bu özellikler, sanal sergilerin öğrenme sürecinde süreklilik ve pekiştirme sağlayan bir yapı sunduğunu düşündürmektedir.

Bireysel tempo bağlamında elde edilen bulgular, katılımcıların yaklaşık üçte ikisinin sanal sergi deneyimini kişiselleştirilmiş bir öğrenme ortamı olarak değerlendirdiğini ortaya koymaktadır. Katılımcılar, fiziksel sergilerde yaşanan zaman ve mekân sınırlamalarının sanal ortamda ortadan kalktığını ve bu durumun öğrenme sürecini daha kontrollü hâle getirdiğini belirtmiştir.

Görsel ve kavramsal öğrenmeye ilişkin değerlendirmeler, katılımcıların yarısından fazlasının sanal sergileri görsel temelli öğrenmeyi destekleyen işlevsel bir ortam olarak algıladığını göstermektedir. Eserlerin doğrudan ve ayrıntılı biçimde incelenebilmesi, soyut kavramların daha anlaşılır hâle gelmesine katkı sağlamıştır. Bu durum, sanal sergilerin özellikle görsel ağırlıklı eğitim alanları için pedagojik bir destek sunduğunu ortaya koymaktadır.

Sanat eğitimi bağlamında, katılımcıların yaklaşık %55–60'ı sanal sergileri ders içeriğini destekleyen, örnekleyici ve zenginleştirici bir araç olarak değerlendirmiştir. Buna karşılık, daha sınırlı bir katılımcı grubu yüz yüze rehberlik, anlık geri bildirim ve eğitmen–öğrenci etkileşiminin sanal sergi ortamında yeterince karşılanmadığını ifade etmiştir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, bulgular sanal sergilerin öğrenme sürecini destekleyen, bireysel tempoya olanak tanıyan ve görsel-kavramsal öğrenmeyi güçlendiren bir potansiyele sahip olduğunu; ancak pedagojik etkileşimin yoğun olduğu süreçlerde daha çok tamamlayıcı bir öğrenme ortamı olarak konumlandığını göstermektedir.

Alt Boyut	Eleştirel Değerlendirme		
Maddeler	15: Sanal sergi platformunun izleyici deneyimi açısından geliştirilmesi gerektiğini düşündüğünüz yönler neler olabilir?		
Tema	Açıklama	f	Örnek Katılımcı İfadesi
Etkileşim ve Katılımın Artırılması	İzleyici–eser etkileşiminin daha aktif hâle getirilmesi gerekliliği	184	“Eserlerle daha fazla etkileşim kurulabilseydi daha etkileyici olurdu.”
Görsel Derinlik ve Mekân Hissinin Güçlendirilmesi	Mekânsal derinlik, ölçek ve atmosfer algısının yetersiz bulunması	169	“Mekân hissi biraz daha güçlendirilebilir.”
Rehberlik ve Yönlendirme Eksikliği	Küratoryal yönlendirme, anlatım ya da rehberlik unsurlarının sınırlı olması	152	“Bir rehber anlatımı olsaydı daha anlamlı olurdu.”
Teknik ve Arayüz Geliştirme İhtiyacı	Arayüz akıcılığı, yüklenme hızı ve teknik kararlılığa ilişkin beklentiler	121	“Teknik olarak daha akıcı olabilir.”
Etkileşimi Sınırlı Bulan Nötr Yaklaşım	Geliştirme gerekliliğinin sınırlı düzeyde ifade edilmesi	67	“Genel olarak yeterliydi, çok büyük bir eksik hissetmedim.”

Tablo 11. Eleştirel Değerlendirmeye İlişkin Temalar ve Katılımcı Görüşleri (N = 280)

Eleştirel Değerlendirme alt boyutuna ilişkin bulgular, katılımcıların sanal sergi deneyimini genel olarak işlevsel bulmakla birlikte, deneyimin derinleştirilmesine yönelik çeşitli geliştirme alanlarına dikkat çektiğini göstermektedir. Katılımcıların önemli bir bölümü, izleyici–eser etkileşiminin artırılması gerektiğini vurgulamış; izleyicinin pasif bir konumdan daha aktif bir deneyim sürecine dâhil edilmesine yönelik beklentiler dile getirilmiştir.

Mekânsal algıya ilişkin değerlendirmeler, katılımcıların yaklaşık %60'ında sanal sergi deneyiminin görsel derinlik ve mekân hissi açısından geliştirilmeye açık bir alan sunduğunu ortaya koymaktadır. Bu görüşler, fiziksel sergilerde deneyimlenen ölçek ve atmosfer hissini sanal ortamda sınırlı kaldığını, görsel sunumun daha zengin çözümlerle desteklenmesi gerektiğini düşündürmektedir.

Rehberlik ve yönlendirme eksikliği, katılımcıların yarısından fazlasında öne çıkan bir eleştiri alanıdır. Küratoryal anlatımların, açıklayıcı yönlendirmelerin ve rehberli gezinti seçeneklerinin deneyimi daha anlamlı ve bütüncül hâle getirebileceği ifade edilmiştir. Bu bulgu, sanal sergi deneyiminde anlatsal çerçevenin ve bilginin sunum biçiminin belirleyici bir rol oynadığını göstermektedir.

Teknik altyapıya ilişkin değerlendirmeler ise katılımcıların yaklaşık %40–45'inde yüklenme süreleri, geçişlerin akıcılığı ve arayüz kararlılığı gibi unsurların deneyimi etkileyen önemli faktörler olarak algılandığını ortaya koymaktadır. Buna karşılık, daha sınırlı bir katılımcı grubu sanal sergi deneyimini yeterli bulmuş ve belirgin bir geliştirme ihtiyacı hissetmediğini belirtmiştir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, bulgular sanal sergilerin erişilebilir ve işlevsel bir deneyim sunduğunu; ancak etkileşim, mekânsal derinlik, rehberlik ve teknik altyapı açısından geliştirmeye açık yönler barındırdığını göstermektedir. Nicel ve nitel bulgular birlikte ele alındığında, sanal sergilerin üniversite düzeyindeki izleyiciler tarafından çok boyutlu bir deneyim alanı olarak algılandığı; eğitsel ve deneyimsel rollerinin bağlama ve tasarımsal tercihlere bağlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Bu çerçevede, izleyen tartışma bölümünde bulgular güncel kuramsal yaklaşımlar ışığında eleştirel bir perspektifle tartışılacaktır.

Tartışma

Bu çalışmada elde edilen bulgular, sanal sergi deneyiminin üniversite öğrencileri tarafından tek boyutlu bir teknolojik deneyim olarak değil; öğrenme, erişilebilirlik, estetik algı ve deneyimsel etkileşim eksenlerinde farklı yoğunluklar üreten çok katmanlı bir yapı olarak algılandığını göstermektedir. Nicel ve nitel veriler birlikte değerlendirildiğinde, sanal sergilerin eğitsel ve deneyimsel potansiyelinin büyük ölçüde kabul gördüğü, bazı boyutlarda ise temkinli yaklaşımların sürdüğü anlaşılmaktadır.

Bilişsel ve öğrenmeye yönelik katkıya ilişkin bulgular, sanal sergilerin gözlem becerileri, kavramsal anlama ve güncel sanata erişim açısından işlevsel bir öğrenme ortamı sunduğunu düşündürmektedir. Buna karşın bilginin uzun vadeli kalıcılığına dair görece düşük değerlendirmeler, pedagojik etkinin farkındalık ve kısa vadeli öğrenme çıktıları üzerinden algılandığını göstermektedir. Bu durum, sanal sergilerin eğitsel rolünün yapılandırılmış pedagojik bağlarla güçlenebileceğine işaret etmektedir.

Pedagojik uyum alt boyutunda elde edilen yüksek ortalamalar, sanal sergilerin eğitim ortamlarında kullanılabilirliğine yönelik güçlü bir kabulü ortaya koymaktadır. Katılımcıların bu ortamları doğrudan bir öğretim yöntemi yerine öğrenmeyi destekleyen tamamlayıcı bir materyal olarak konumlandırması, dijital öğrenme ortamlarının etkisinin bağlamsal entegrasyonla ilişkili olduğunu vurgulayan çalışmalarla örtüşmektedir. Erişilebilirlik ve mekânsal esneklik, sanal sergilerin en güçlü yönü olarak öne çıkmaktadır. Fiziksel kısıtların ortadan kalktığına ilişkin değerlendirmeler önemli bir avantajı işaret etse de mekânsal esnekliğin her katılımcı için aynı ölçüde belirleyici olmaması, erişilebilirliğin tek başına deneyimin niteliğini açıklamadığını göstermektedir. Bu bulgu, erişimin deneyimsel derinliği garanti etmediğine dair tartışmalarla paralellik göstermektedir.

Deneyimsel etkileşim ve motivasyon boyutunda sanal sergilerin ilgi uyandırıcı, keşif odaklı ve sanatsal düşünmeyi destekleyen bir yapı sunduğu görülmektedir. Katılımcıların eleştirilerini daha rahat ifade edebilmeleri, dijital ortamın görece serbest bir düşünme alanı sağladığını düşündürmektedir. Bununla birlikte fiziksel sergilerin yerini alabileceğine yönelik düşük katılım, bu iki deneyimin hiyerarşik değil tamamlayıcı biçimde algılandığını ortaya koymaktadır. Araştırmada değerlendirilen deneyimin, bu çalışma için özel olarak tasarlanmış bir sanal sergiye dayanması önemli bir sınırlılık ve aynı zamanda anlamlı bir bağlam sunmaktadır. Katılımcı değerlendirmelerinin doğrudan deneyime dayanması, özellikle etkileşim, estetik algı ve mekânsal kurguya ilişkin bulguların gerçek bir kullanım ortamında ortaya çıktığını düşündürmektedir. Bununla birlikte bu bağlamın tüm sanal sergi türleri için genellenebilir olduğu iddia edilmemelidir.

Nitel bulgular, nicel eğilimleri derinleştirirken bazı gerilimleri de görünür kılmaktadır. Sanal sergi deneyimi işlevsel ve akıcı bulunmakla birlikte, duygusal yoğunluk ve estetik etki açısından sınırlı olduğuna dair ifadeler deneyimsel derinliğin tartışmaya açık olduğunu göstermektedir. Bu durum, estetik deneyimin dijital ortamda büyük ölçüde görsel düzen ve arayüz tasarımıyla şekillendiğini düşündürmektedir. Bu çekinceler, günümüz dijital kültüründe giderek tartışılan ekran yorgunluğu ve sürekli çevrim içi maruziyet bağlamında da değerlendirilebilir. Sürekli dijital arayüzlerle etkileşim hâlinde olan kullanıcıların estetik yoğunluğu yüksek deneyimleri ekran üzerinden algılama biçimlerinin dönüşmekte olduğu yönünde son yıllarda artan tartışmalar bulunmaktadır. Bu çerçevede sanal sergi deneyiminde dile getirilen derinlik eksikliği ya da maddesel yoğunluk hissini sınırlılığı, yalnızca tasarımsal bir yetersizlik olarak değil; dijital ortama özgü dikkat ekonomisi ve algısal alışkanlıklarla ilişkili bir durum olarak da okunabilir. Son dönemde dijital müze ve sergi çalışmaları alanında öne çıkan hibrit sergi modelleri, artırılmış gerçeklik temelli deneyimler ve immersif dijital kurgu yaklaşımları, estetik yoğunluğu artırmaya yönelik arayışların sürdüğünü göstermektedir. Bu gelişmeler, sanal sergilerin deneyimsel kapasitesinin teknik olanaklarla birlikte kullanıcı alışkanlıkları ve kültürel bağlamla da ilişkili olduğunu düşündürmektedir.

Mekânsal algıya ilişkin veriler, sanal ortamın okunabilir ve yönlendirici bir kurgu sunduğunu ortaya koyarken, fiziksel mekâna özgü derinlik ve atmosfer hissini sınırlı algılanması sanal mekânın farklı bir deneyim sistemi olarak ele alınması gerektiğini desteklemektedir. Estetik algı da benzer biçimde sadelik ve düzen üzerinden olumlu değerlendirilmiş; buna karşılık dijital sunumun fiziksel sergilerin maddesel yoğunluğunu tam olarak yansıtamadığı belirtilmiştir. Bu bulgular, estetik deneyimin dijital ortamda yeniden kurulduğunu ancak bu sürecin belirli dönüşümler içerdiğini göstermektedir.

Genel olarak çalışma, sanal sergilerin eğitsel rolünü nicel tutum verileri ve nitel deneyim anlatılarını birlikte ele alarak Türkiye bağlamında bütüncül bir değerlendirme sunmaktadır. Bulgular, güçlü bir erişilebilirlik ve öğrenme potansiyeline işaret ederken; estetik yoğunluk, mekânsal derinlik ve kalıcılık gibi boyutlarda temkinli bir yorum gerektirmektedir. Bu çerçevede sanal sergiler ne mutlak bir çözüm

ne de ikincil bir deneyim olarak görülmeli; bağlama duyarlı, tasarım merkezli ve pedagojik olarak yapılandırılmış deneyim alanları olarak değerlendirilmelidir.

Sonuç

Bu çalışmada elde edilen bulgular, sanal sergi deneyiminin üniversite öğrencileri tarafından tekil bir teknolojik arayüz olarak değil; öğrenme, erişilebilirlik, estetik algı ve deneyimsel etkileşim boyutlarında farklı yoğunluklar üreten çok katmanlı bir yapı olarak algılandığını ortaya koymaktadır. Nicel ve nitel verilerin birlikte değerlendirilmesi, sanal sergilerin eğitsel ve deneyimsel potansiyelinin belirli alanlarda güçlü biçimde kabul gördüğünü, bazı boyutlarda ise temkinli değerlendirmelerle karşılandığını göstermektedir. Bu durum, sanal sergilerin işlevinin bağlama ve tasarımsal tercihlere duyarlı biçimde şekillendiğine işaret etmektedir.

Nicel bulgular, sanal sergilerin özellikle bilişsel katkı, sanatsal farkındalık ve erişilebilirlik açısından destekleyici bir öğrenme ortamı sunduğunu düşündürmektedir. Buna karşılık, öğrenilen bilgilerin uzun vadeli kalıcılığına ilişkin değerlendirmelerin daha sınırlı kalması, sanal sergi deneyiminin pedagojik etkisinin süreklilikten çok farkındalık ve kısa vadeli öğrenme çıktıları üzerinden algılandığını göstermektedir. Bu bulgu, sanal sergilerin eğitsel rolünün, tekil deneyimlerden ziyade yapılandırılmış pedagojik bağlamlar içinde ele alındığında güçlenebileceğine işaret etmektedir.

Erişilebilirlik ve mekânsal esneklik boyutunda ortaya çıkan sonuçlar, sanal sergilerin fiziksel kısıtları ortadan kaldırma kapasitesinin güçlü bir avantaj olarak algılandığını göstermektedir. Ancak erişilebilirliğin tek başına deneyimsel derinliği garanti etmediğine ilişkin değerlendirmeler, sanal sergi deneyiminin niteliğinin yalnızca teknik olanaklarla değil, estetik ve mekânsal kurguyla da yakından ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Benzer biçimde, estetik algı ve deneyimsel etkileşime ilişkin bulgular, dijital sergi estetiğinin düzen, sadelik ve görsel kontrol üzerinden olumlu değerlendirildiğini; buna karşın fiziksel sergilerdeki maddesel ve duyuşsal yoğunluğun sanal ortamda sınırlı algılandığını göstermektedir.

Bu çalışmanın önemli bir yönü, bulguların araştırma kapsamında tasarlanan ve uygulanan özgül bir sanal sergi deneyimine dayalı olarak elde edilmiş olmasıdır. Katılımcı değerlendirmelerinin doğrudan deneyimlenen bir sergi uygulamasından hareketle şekillenmiş olması, sanal sergilerin eğitsel ve deneyimsel boyutlarının gerçek bir kullanım bağlamı içinde ele alınmasına olanak tanımaktadır. Bununla birlikte, elde edilen sonuçların tüm sanal sergi biçimlerine genellenebilir bir çerçeve sunduğunu ileri sürmekten ziyade, belirli bir tasarımsal ve pedagojik kurgunun nasıl algılandığına ilişkin bağlamsal ipuçları sunduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

Bu çalışma, sanal sergilerin eğitsel rolünü teknoloji merkezli bir söylemin ötesine taşıyarak, deneyim, estetik ve pedagojik işlevler üzerinden ele alan bütüncül bir çerçeve sunmaktadır. Sanal sergilerin fiziksel sergilerin alternatifi olarak değil, özgül deneyim biçimleri üreten ve bağlama duyarlı biçimde tasarlandığında eğitsel değeri artan sergi ortamları olarak değerlendirilmesi hem akademik literatür hem de uygulama alanları açısından anlamlı bir tartışma zemini oluşturmaktadır.

Destekleyen Kurumlar

Bu çalışma Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Projeleri Koordinatörlüğü tarafından desteklenen “Dijital Sergi Ortamlarının Sanatsal Üretim ve Görünürlük Üzerine Etkisi: Uygulamalı Bir Model Önerisi” başlıklı proje kapsamında üretilmiştir. [Proje no: 2025-SOS-019]

Yazar Katkı Oranları

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

Kaynakça

- Ballantyne, R. (2016). Conceptualizing the visitor experience: A review of literature. *Visitor Studies*, 19(2), 128–143.
- Bishop, C. (2012). *Artificial bells: Participatory art and the politics of spectatorship*. New York: Verso.

- Black, G. (2012). *Transforming museums in the twenty-first century*. London: Routledge.
- Christou, E. (2016). Art exhibition online: A condition. *Journal of Arts and Humanities*, 5(11), 28–38.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research*. New York: Sage.
- Drotner, K. (2013). *Museums in the new mediascape*. London: Routledge.
- Economou, M., & Meintani, N. (2011). Promising beginning? Evaluating museum mobile phone apps. *Proceedings of the International Conference on Museums and the Web*, 3, 1–15.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The museum experience*. London: Routledge.
- Falk, J. H., Dierking, L. D., & Adams, M. (2018). Museum experiences and learning. *Curator: The Museum Journal*, 61(4), 455–470.
- Grau, O. (2016). *Virtual art: From illusion to immersion*. Cambridge: MIT Press.
- Guest, G., Namey, E., & Saldaña, J. (2014). Collecting and analyzing qualitative data at scale. *Field Methods*, 26(1), 3–34.
- Hooper-Greenhill, E. (2013). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. London: Routledge.
- Kelly, L. (2016). *The connected museum*. Sydney: Australian Museum.
- Manovich, L. (2020). *Cultural analytics*. Cambridge: MIT Press.
- Parry, R. (2010). *Museums in a digital age*. London: Routledge.
- Paul, C. (2016). *Digital art*. London: Thames & Hudson.
- Russo, A., Watkins, J., Kelly, L., & Chan, S. (2008). Participatory communication with social media. *Curator: The Museum Journal*, 51(1), 21–31.
- Saldaña, J. (2016). *The coding manual for qualitative researchers*. New York: Sage.
- Sandell, R. & Nightingale, E. (2012). *Museums, equality and social justice*. London: Routledge.
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates*. London: Bloomsbury.
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.
- Sylaiou, S., Liarokapis, F., Kotsakis, K., & Patias, P. (2010). Virtual museums, a survey and some issues for consideration. *Journal of Cultural Heritage*, 11(4), 520–528.
- Taber, K. S. (2018). The use of Cronbach's alpha when developing and reporting research instruments. *Research in Science Education*, 48(6), 1273–1296.
- Tallon, L. (2008). *Digital technologies and the museum experience*. London: AltaMira.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2010). *Mixed methods in social & behavioral research*. New York: Sage.



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 130-133, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.66



KİTAP İNCELEMESİ / BOOK REVIEW

ANLATIM ÖNCESİ DÜZEYİN HARİTASI: *THE PAPER CANOE* ÜZERİNE BİR İNCELEME

Sercan ÖZİNAN¹

Öz

The Paper Canoe, Eugenio Barba'nın tiyatro antropolojisi alanındaki temel çalışmalarından biridir ve icracının 'anlatım öncesi' (pre-expressive) düzeydeki sahne davranışlarını merkeze alır. Barba, Odin Teatret pratiği ve ISTA araştırmalarından süzülün gözlemlerle 'sahne varlığı/presence' sorusunu, temsil edilen anlamdan önce işleyen bedensel-vokal örgütlenmeye bağlar. Kitabın temel önerisi, izleyicinin dikkatinin çoğu zaman bir mesajdan değil, bedende üretilen kinestetik canlılık ve kararlılık kalitesinden beslendiğidir. Bu kalite, gündelik tekniklerden ayrılan gündelik-dışı (extra-daily) beden-zihin kullanımıyla; ağırlık ve denge, omurga, bakış gibi fizyolojik etkenler üzerinde çalışmayı içeren 'tekrar eden ilkeler' aracılığıyla kurulabilir. Barba, bu düzeyi 'scenic bios' olarak adlandırır ve 'genişlemiş beden (dilated body)' fikriyle birlikte ele alır. Barba, 'Doğu/Batı' ikiliğine yaslanmak yerine 'Kuzey Kutbu/Güney Kutbu' ayrımıyla kodlanmış gelenekler ile kodsuz alanlar arasındaki farklılıkları tartışır; 'sats' (eyleme giden itki), 'koshi' (kalça temelli düzenleme) ve 'otsukaresama' örnekleriyle enerji ve teknik ilişkisini somutlar. Ayrıca 'tutarlı tutarsızlık', 'eksiltmenin erdemi' ve 'eşdeğerlik durumu' başlıkları üzerinden, yapay olanın nasıl inandırıcı kılındığını ve eylemin nasıl yoğunlaştırıldığını gösterir. Kitabın pedagojik vaadi ise 'öğrenmeyi öğrenmek' fikridir. Bu tanım icracının farklı teknikler arasında geçiş yapabilmesi ve kendi aracını yeniden kurabilmesi anlamına gelmektedir. Bu inceleme, kitabın akışını izleyerek temel kavramları açıklamakta; tiyatro pedagojisi ve performans analizine sağladığı yöntemsel araçları tartışmakta ve somut öneriler sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro Antropolojisi, Anlatım Öncesi Düzey, Sahne Biosu, Gündelik-dışı Teknik

MAPPING THE PRE-EXPRESSIVE LEVEL: AN ANALYSIS OF *THE PAPER CANOE*

Abstract

The Paper Canoe is one of Eugenio Barba's seminal works in the field of theater anthropology and focuses on the performer's 'pre-expressive' level of stage behavior. Drawing on observations distilled from Odin Teatret practice and ISTA research, Barba links the question of 'scenic presence' to the corporeal-vocal organization that functions prior to represented meaning. The book's central proposition is that the audience's attention is often sustained not by a message, but by the quality of kinesthetic vitality and decisiveness produced in the body. This quality can be established through an extra-daily use of the body-mind, distinct from daily techniques; through 'repetitive principles' involving work on physiological factors such as weight and balance, the spine, and gaze. Barba calls this level 'scenic bios' and discusses it alongside the idea of the 'dilated body'. Rather than relying on the 'East/West' duality, Barba discusses the differences between traditions coded with the 'North Pole/South Pole' distinction and uncoded areas; he concretizes the relationship between energy and technique with examples such as 'sats' (impulse leading to action), 'koshi' (hip-based alignment), and 'otsukaresama'. The book's pedagogical promise is the idea of 'learning to learn'. This definition means that the performer can switch between different techniques and rebuild their own instrument. This review explains the basic concepts by following the book's flow; it discusses the methodological tools it provides for theater pedagogy and performance analysis and offers substantive recommendations.

Keywords: Theater Anthropology, Pre-Expressive Level, Scenic Bios, Extra-Daily Technique

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Bahçeşehir Üniversitesi Konservatuvarı, sercan.ozinan@bau.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5139-1158

Başvuru/Received: 05/02/2026 **Kabul/Acceptance:** 27/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Giriş

Eugenio Barba bu kitabı büyük bir tanım iddiasıyla değil, pratikte tekrar tekrar karşılaşılan basit sorularla açar: Aynı eylemi yapan iki icracıdan biri neden daha inandırıcı görünür? Beden hareketsizken bile dikkat nasıl tutulur? Enerji dediğimiz şey nedir ve çalışılabilir bir şeye dönüşebilir mi? Bu soruların ortak zemini, Barba'nın 'presence' diye adlandırdığı sahnesel çekim gücüdür.

Kitabın sonlarına doğru Barba, kelimelerin tuhaf bir zayıflığı olduğunu söyler: Yazıya döküldüklerinde sanki sabitlenirler ama bu sabitlik yanıltıcıdır; her kesin cümlelerin arkasında bir yanlış anlama bekler. Deneyim eşzamanlılık, yazı ise doğası gereği çizgisellik üretir. Bu vurgu, The Paper Canoe'nun yalnızca kavram anlatan bir metin değil, pratik ile bellek arasında bir köprü kurma çabası olduğunu gösterir. Dolayısıyla kitabı incelerken iki şeyi birlikte düşünmek gerekir: İlki Barba'nın sahnede olup biteni çözümlenmek için önerdiği kavramsal araçlar ve diğeri bu araçların doğrudan prova/egitim pratiklerine geri dönebilmesi.

Bu inceleme, kitabın ana hattını 'anlatım öncesi (pre-expressive) düzey' üzerinden izler: Presence'ın, temsil edilen anlamın önüne geçen bir bedensel örgütlenme olarak nasıl kurulduğunu; bunun hangi ilkelerle çalışılabilir hale geldiğini ve Barba'nın bu çerçeveyi performans araştırması ile pedagojinin ortak bir alanı olarak nasıl düşündüğünü tartışır.

1. Yöntem ve Kavramlar: Tiyatro Antropolojisi, Anlatım Öncesi Düzey ve Sahne Biosu

Barba'nın tiyatro antropolojisi adlandırması, kültürel antropolojinin tiyatroya uygulanması değildir. Onun ilgilendiği şey, organize performans durumunda icracının fiziksel-vokal varlığının nasıl kurulduğudur. Bu noktada 'anlatım öncesi düzey' kavramı devreye girer: Üslup, rol, dramatik durum ya da kültürel kodlar devreye girmeden önce, bedende çalışan bir örgütlenme düzeyi.

Barba bu düzeyi 'sahne biosu (scenic bios)' olarak adlandırır: İcracının sahnede, gündelik hayatta yaptığından farklı bir 'yaşam biçimi' üretmesi denilebilir. Buradaki 'önce' vurgusu kronolojik değil, mantıksaldır. Anlam elbette kurulacaktır; seyirci eylemi yorumlayacaktır. Ancak Barba'ya göre bu yorumlama, bedende zaten hazırlanmış bir enerji ve dikkat üzerinden işler. Bu yüzden anlatım öncesi düzeyi ayırmak, 'anlamı yok saymak' değil; anlamı taşıyan zemini görünür kılmaktır.

Kitap, gündelik (daily) tekniklerle gündelik-dışı (extra-daily) teknikler arasında da bir ayrım kurar. Gündelik teknikler çoğunlukla minimum efor mantığıyla çalışır: Az enerjiyle çok iş. Gündelik-dışı teknikler ise ters yönde ilerleyebilir: Daha fazla enerji yatırımı, hatta bazen dışarıdan bakıldığında 'az' görünen bir sonuç zannedilir. Barba'nın derdi, bu enerji yatırımını romantikleştirmek değil, onu hangi somut düzenlemelerle mümkün kıldığını göstermektir.

Bu noktada Barba'nın 'Doğu/Batı' ikiliğine mesafesi de önemlidir. Kendisi, 'Doğulu' diye genellenen kodlanmış gelenekler ile modern/bireysel arayışların aynı potada tartışılmayacağını, bu yüzden 'Kuzey Kutbu' ve 'Güney Kutbu' gibi hayali bir pusula önerir. Kuzey Kutbu icracısı, kodlanmış bir geleneğin kural seti içinde çalışır; Güney Kutbu icracısı ise daha özgür görünür ama aslında her seferinde kendi kurallarını icat etmek zorundadır. Bu ayrım, kitap boyunca teknik/özgürlük, kural/yaratıcılık gerilimini berraklaştıran verimli bir çerçeveye dönüşür.

Barba'nın bu pusulası, yalnız bir terminoloji önerisi değil, 20. yüzyıl tiyatrosunun tarihine dair bir okuma biçimidir. Barba, Stanislavski'den Brecht'e, Craig'den Decroux'ya uzanan çizginin Batı geleneği diye tek bir başlığa kapatılamayacağını; bu isimlerin çoğunun Doğu ile Batı arasındaki hareket içinde şekillendiğini vurgular ve bunu 'Avrasya (Eurasian) tiyatrosu' diye adlandırır. Buradaki vurgu bir sentez kurmak değil, çalışma mantığının dolaşıma girdiği bir alanı tarif etmektir: Kathakali ve Noh, Onnagata ve Barong, Zeami ile Natya Shastra gibi referanslar, Barba için 'esin kaynağı' olmaktan çok, icracının bedeni üzerinde farklı ilke düzeneklerinin nasıl kurulduğunu göstermeye yarayan karşılaştırma noktalarıdır. Bu nedenle ISTA, kitapta bir okuldan çok bir laboratuvar gibi görünür. Farklı geleneklerden ustaları ve modern tiyatro pratiklerini yan yana getirmek, tek bir doğruyu ilan etmek için değil; benzer etkilerin farklı teknik yollarla nasıl üretildiğini görmek içindir. İnceleme açısından bu

nokta önemlidir. The Paper Canoe, kültürlerarası malzeme biriktiren bir katalog değil, karşılaştırmayı analitik bir disipline dönüştürmeye çalışan bir araştırmadır.

2. Tekrar Eden İlkeler: Denge, Karşıtlık, Eksiltme, Eşdeğerlik ve Örnekler

Barba'nın en işlevsel kavramlarından biri 'tekrar eden ilkeler'dir. Kültürlerarası karşılaştırma, farklı tekniklerin içinden bazı ilkelerin seçilebileceğini gösterir: ağırlık ve denge, omurga kullanımı, bakışın örgütlenmesi gibi fizyolojik etkenler üzerinde çalışmak, bedende anlatım öncesi gerilimler üretir. Bu gerilimler, bedeni sahnede 'kararlı', 'canlı' ve 'inandırıcı' kılan enerji kalitesini doğurur. Barba'nın iddiası, bu kalitenin seyircinin dikkatini 'mesajdan önce' yakaladığıdır. Denge için Barba, statik bir duruş olarak değil, çok küçük ağırlık kaymalarının sürekli dansı olarak ele alır. Örneğin Pekin Operası'ndaki temel bir adımın (fei-cha / 'uçan ayaklar') adlandırılması bile, dengenin 'hareket içinde' kurulduğunu hatırlatır. Bu bağlamda sahne hareketinin tiyatro-dans ayrımını aşan bir boyutu vardır. Barba, Gordon Craig'ın Henry Irving için söylediği 'sahnede yürümüyor, dans ediyor' cümlesini; Meyerhold'un Don Juan'ı için 'bale' diyen eleştirileri bir arada anarak, sahne hareketinin özünü 'dans' metaforuyla düşünmenin tarihsel izlerini gösterir. Karşıtlıkların dansında ise denge fikri, ağırlığın bir bedensel eksende eşitlenmesi değil, iki yarı arasında eşitsiz dağıtım; üst ve alt beden, iç ve dış ritmin, itki ve frenin aynı anda çalışmasını ifade eder. Bu, icracının bedeninde bir 'çift mantık' yaratır: Gündelik ekonominin tersine, görünürde 'gereksiz' sayılabilecek bir bedensel örgütlenme, seyirci için yoğun ve okunabilir bir canlılığa dönüşür. Barba, 'stilizasyon' sözünün çoğu zaman açıklamayı kolaylaştırmak yerine bakışı köreltiğini belirtir. Kodlanmış geleneklerde doğal duruşlar 'gerçekçe yokmuş gibi' bozulur; günlük ekonomiye aykırı bedensel normlar uygulanır ve bu normlar, yalnızca ayakta durmayı bile emek isteyen bir işçilik haline getirir. Ancak bu 'tutarsızlık' rastlantı değildir. Uzun süreli eğitimle bedene yerleşen yeni refleksler, tutarsız görünen deformasyonu yeni bir tutarlılığa dönüştürür. Barba'nın 'eşdeğerlik' başlığı altında yaptığı tartışma, anlatım öncesi düzeyi anlamla ilişkilendirmenin incelikli bir yolunu açar. Burada Étienne Decroux'nun sık alıntılanan cümlesi önemli bir detaydır: 'Bir şeyin sanat olabilmesi için, o şeyin fikri başka bir şeyle verilmelidir.' Barba, bu ilkeyi Japon Noh tiyatrosundaki 'i-guse' (hareketin sessizliği) örneğiyle yan yana düşünür. İcracı uzun süre 'hiçbir şey yapmıyor' gibi görünür; ancak içte gerçekleşen sessiz eylem, sahnede bir varoluş yoğunluğu üretir. Noh ustası Hideo Kanze'nin 'Sahnede bir çiçek gibi var olmak istiyorum' cümlesi, bu yoğunluğun yalnız hareketle değil, yoğunlaştırılmış bir mevcudiyetle kurulduğunu somutlar.

Sats ve koshi kavramlarında ise Barba, Odin Teatret oyuncularının eğitimden sonra dizleri çok az bükülü bir pozisyona yerleştiğini ve bu pozisyonda sats'ın henüz yönü bilinmeyen eylem itkisi taşıdığını aktarır. Sats sıçrama ya da çömelme, geri çekilme ya da yana kayma gibi olasılıkların 'askıda' tutulmasıdır. Benzer biçimde 'koshi' örneğinde, gündelik yürüyüşte kalçanın yürüyüşü takip eden hareketi, gündelik-dışı teknikte 'bloklanır'; dizlerin yumuşaması, gövdenin bir ünite gibi devreye girmesi ve omurganın aşağı doğru baskı yapacak şekilde örgütlenmesiyle yeni bir denge üretilir. Bu örnekler, Barba'nın tekrar eden ilkeleri soyut bir liste değil, bedende denenebilir bir çalışma zemini olarak ele aldığı gösterir.

3. Enerji, Düşünce ve 'Genişlemiş Beden': Anlatım Öncesinden Dramaturjiye

Kitabın orta bölümleri, enerji kelimesini açıklamaya çalışırken aynı anda onun tehlikesini de hatırlatır. Çünkü Barba'ya göre enerji, kolayca mistik bir etiket haline gelebilir. Barba bu riski, enerjyi doğrudan somut çalışma rejimleriyle bağlayarak azaltır. Örneğin Japon nezaket dilinde performansçılara yönelik 'otsukaresama' ifadesinin kabaca 'benim için yoruldun' anlamına gelmesi, enerjinin 'gösterişli bir fazlalık' değil, bir emek ve yıpranma ekonomisi olduğunu hatırlatır. Ancak Barba için mesele yalnızca 'çok enerji' değildir; enerjinin nasıl yönlendirildiği ve nasıl askıda tutulduğudur. Bu noktada sats yeniden önem kazanır. İtkinin askıda tutulması, bedeni her an yön değiştirebilecek bir hazır oluşa sokar. Barba'nın düşünce ile enerji arasındaki ilişkiyi kurma çabası da burada görünür olur. Düşünce bedende bir yönlenme, bir ritim, bir karşıtlıklar örgüsü olarak okunabilir. Bu yüzden kitabın bir bölüm başlığı enerjyi, 'düşünce' olarak yeniden adlandırır.

'Genişlemiş beden (dilated body)' kavramı ise anlatım öncesi düzeyin seyirle temasını açıklamak için önerilir. Genişlemiş beden, büyümüş bir beden değil; mikro düzenlemelerle 'alanı dolduran', dikkati üzerine çeken bir bedendir. Bu bedende eylem, yalnızca bir hareket dizisi değil, detaylarla örülmüş bir skor (score) haline gelir.

Barba'nın son bölümlerde yaptığı dramaturji tartışması bu açıdan çok verimlidir. Örneğin Dario Fo, sahne tasarlarken seyircinin kafasında bir 'film kamerası' olduğunu varsaydığını söyler: İcracı, doğru dürtülerle bu kameranın lensini ve açısını değiştirebilir. Seyirci bunun farkında olmayabilir; ama eylemin canlılığı ve açıklığı bu 'montaj' sayesinde oluşur. Barba'nın önerdiği 'mikroskobik dramaturji' fikri, anlatım öncesi ilkelerin yalnız bedende değil, aksiyon skorunun inşasında da işlediğini gösterir. Detaylar, sapmalar, karşı dürtüler ve küçük dönüşler, eylemi hem kesinleştirir hem de seyirciyi 'hayatta' tutar.

Sona geldiğimizde kitabın başlangıcındaki temel soru olan sorunun cevabı olarak şu söylenebilir: İki icracının aynı şeyi yapması, aynı etkiyi üretmeyecektir. Çünkü 'aynı hareket', aynı iç örgütlenmeyle yapılmaz. Barba'nın çerçevesi, bu farkı görünür kılmak için bir terminoloji önerir; ancak terminolojiyi sabitlemenin de riskli olduğunu kabul eder. Nitekim 'Canoes, Butterflies and a Horse' (Kanolar, Kelebekler ve bir At) bölümünde, usta isimlerin kelimeleri zaman zaman bırakıp yenilediğini; Stanislavski'nin 'ruh' gibi sözcükleri bırakıp 'fiziksel aksiyonlar' dilini tercih etmesini ya da Meyerhold'un aynı alanı sırayla 'dans', 'grotesk' ve 'biyomekanik' gibi farklı isimlerle anmasını bu perspektiften okur. Terminoloji değişir; aranan şey bedende ve eylemde işleyen ilke düzeyidir.

4. Değerlendirme ve Sonuç

The Paper Canoe'nun en güçlü yönü, 'presence' gibi dolaşımda olan bir kavramı, belirsiz bir alandan çıkarıp çalışılabilir bir düzleme çekmesidir. Barba anlatım öncesi düzeyi ayırarak, temsil/yorum tartışmalarını bir kenara itmez; tam tersine, bu tartışmaların üzerinde yürüdüğü bedensel zemini görünür kılar. Bu yaklaşım, pedagojik olarak iki sonuç üretir.

Birincisi, teknik eklektizme kapılmadan teknikler arasında dolaşmayı mümkün kılar. 'Öğrenmeyi öğrenme' fikri burada somutlaşır. İcracı, tek bir yöntemin 'doğrusu'na kapanmak yerine, farklı yöntemleri ilke düzeyinde okuyabilir ve kendi aracını yeniden kurabilir. İkincisi, prova süreçlerine analitik bir dil kazandırır. Denge, karşıtlık, eksiltme, eşdeğerlik, sats gibi kavramlar; 'neden şimdi düştü/dağıldı?', 'neden şimdi toparlandı?' gibi pratik sorulara geri dönebilen araçlara dönüşür. Performans analizi açısından da kitap, gösterimi yalnızca anlam katmanlarıyla okumamayı önerir. Aksiyonun ayrıntıları, mikro dramaturji, bedende kurulan dikkat rejimi ve gündelik-dışı enerjinin örgütlenmesi; eleştirmenin ya da araştırmacının 'ne anlatıyor?' sorusuna ek olarak 'nasıl var oluyor?' sorusunu sormasını sağlar.

Bununla birlikte, 'tekrar eden ilkeler' yaklaşımı her zaman dikkatli kullanılmayı gerektirir. İlke düzeyinde ortaklık aramak, kolayca bir evrenselleştirme refleksine dönüşebilir. Barba'nın metni bu riski tamamen çözmez; fakat onu yönetmek için iki hat önerir: (i) ilke düzeyi ile stil/kültürel kod düzeyini karıştırmamak ve (ii) karşılaştırmayı, bir geleneği diğerine üstün kılmak için değil, icracının işçiliğini daha iyi görmek için kullanmak. Bu nedenle kitabın bugünkü değeri, hazır cevaplar vermesinden çok, bakışı yeniden ayarlayan bir çalışma disiplini önermesindedir.

Sonuç olarak The Paper Canoe, hem eğitim hem analiz için şu fikri kalıplaştırır: Sahne etkisi, yalnız 'ne söylendiği' ile değil, bedende 'nasıl bir yaşam' kurulduğuyula ilgilidir. Anlatım öncesi düzey üzerine düşünmek, icracının sahnede bir şey 'temsil etmeden' önce, sahnede gerçekten var olma koşullarını araştırmaktır.

Kaynakça

Barba, E. (1995). *The paper canoe: A guide to theatre anthropology* (R. Fowler, Çev.). Routledge.



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 134-147, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.69



DERLEME MAKALE / REVIEW ARTICLE

TİYATRODA CANLILIK VE GERÇEKLİĞİN MEDYALAŞMA SÜRECİNDE DÖNÜŞÜMÜ

Ali Noyan AYTURAN¹

Öz

Bu makale, medyalaşmanın tiyatrodaki 'canlılık' ve 'gerçeklik' kavramlarını nasıl dönüştürdüğünü incelemektedir. Tiyatro, tarihsel olarak oyuncu ve seyircinin fiziksel eşzamanlılığına, 'şimdi ve buradalık' deneyimine ve bedensel mevcudiyete dayanan bir sanat biçimi olarak tanımlanmıştır. Ancak kayıt, iletim ve dijital medya teknolojilerinin gelişimiyle birlikte bu kavramlar tartışmaya açılmış ve sabit nitelikler olmaktan çıkmıştır. Çalışma, kavramsal ve kuramsal bir yaklaşım benimseyerek canlılık tartışmasını Peggy Phelan ve Philip Auslander'ın yaklaşımları üzerinden, gerçeklik tartışmasını ise Guy Debord'un 'gösteri toplumu' ve Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramları çerçevesinde ele almaktadır. İnceleme sonucunda, canlılığın ontolojik bir öz olmaktan ziyade medyalaşma süreçleri içinde şekillenen tarihsel bir algı kategorisine dönüştüğü; gerçekliğin ise temsile dayalı sabit bir referans olmaktan çıkarak gösteri ve simülasyon rejimleri içinde kurulduğu ortaya konmaktadır. Bu çalışma, çağdaş tiyatrodaki dönüşümleri anlayabilmek için canlılık ve gerçeklik kavramlarının, medyalaşmış algı koşulları içinde tarihsel olarak yeniden biçimlenen kavramlar olarak ele alınması gerektiğine dikkat çekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Canlılık, Gerçeklik, Medyalaşma, Tiyatro

THE TRANSFORMATION OF LIVENESS AND REALITY IN THEATRE IN THE CONTEXT OF MEDIATIZATION

Abstract

This article examines how mediatization has transformed the concepts of liveness and reality in theatre. Historically, theatre has been defined as an art form predicated upon the physical co-presence of actor and audience, the experience of 'here and now', and corporeal presence. However, with the development of recording, transmission, and digital media technologies, these concepts have been fundamentally problematized, stripping them of their status as stable attributes. Adopting a conceptual and theoretical framework, the study analyzes liveness through the debates between Peggy Phelan and Philip Auslander, and approaches reality through Guy Debord's theory of the society of the spectacle and Jean Baudrillard's theory of simulation. The findings demonstrate that liveness has shifted from an ontological essence to a historically constructed perceptual category shaped by processes of mediatization, while reality has moved from a stable referential ground toward regimes of spectacle and simulation. This study highlights that understanding contemporary theatre requires addressing liveness and reality as historically reconfigured concepts within the conditions of mediatized perception.

Keywords: Liveness, Reality, Mediatization, Theatre

¹ Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Anabilim Dalı, noyayt@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4062-1066

Başvuru/Received: 08/02/2026 **Kabul/Acceptance:** 27/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Tiyatro, çağlar boyunca somut mekân, bedensel mevcudiyet ve eşzamanlılık ilkeleri üzerine kurulu bir sanat biçimi olarak ‘canlılık’ ve ‘gerçeklik’ kavramları üzerinden tanımlanmıştır. Özellikle on dokuzuncu yüzyıla kadar, oyuncu ile seyircinin aynı mekânda ve aynı zaman diliminde fiziksel olarak bir araya gelmesi, tiyatroyu diğer temsil biçimlerinden ayıran temel ölçütlerden biri kabul edilmiştir. Bu bağlamda tiyatro, hem oyuncu hem de seyircinin kanlı canlı bedenleriyle aynı mekânda bulunduğu; temsil ile alımlamanın ortak bir zaman diliminde eşzamanlı ve kesintisiz biçimde gerçekleştiği bir ‘şimdi ve buradalık’ koşulunu ve buna içkin karşılıklı etkileşimi talep eden bir sanat biçimi olarak düşünülmüştür (Akım, 2021: s. 34). Bu fiziksel eşzamanlılık, tiyatronun ‘şimdi ve buradalık’ deneyimini mümkün kılan temel koşul olarak görülmüş; canlılık ve gerçeklik, bu nedenle uzun süre tartışmaya açık ontolojik problemler değil, kendiliğinden varsayılan nitelikler olarak kabul edilmiştir. Ancak on dokuzuncu yüzyıl ortalarından itibaren gelişen fotoğraf, ses kaydı, sinema, radyo ve televizyon gibi kayıt ve iletim teknolojileri, tiyatronun bu doğallaştırılmış varsayımlarını ilk kez sorunsallaştırmış; canlılık ve gerçekliğin teknik yeniden üretim koşulları içinde yeniden düşünülmesine yol açmıştır. Bu süreç, dijital çağda ortaya çıkan ağ temelli ve sanal medya ortamlarıyla birlikte daha kapsamlı bir dönüşüm evresine taşınmıştır.

Teknolojik gelişmeler canlılık kavramının tanım, sınır ve algılanma biçimlerini genişletmesiyle birlikte tiyatrodaki canlılık kendiliğinden bir nitelik olmaktan çıkarak, kayıtlı ve çoğaltılabilir temsil biçimleriyle birlikte düşünölmeye başlanmıştır. Görüntülerin ve seslerin kaydedilebilir ve tekrar paylaşılabilir hale gelerek bir sahneleme aracı haline gelmesi performans deneyimi üzerinde de etkili olmuştur. Eskiden sahnede oluşan imgeler zorunlu olarak gerçek zamanlı ortaya çıkarken, kayıtlı medyanın tekrarlanabilir sunumları canlılığa ilişkin farklı bir deneyim kategorisinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu bağlamda Peggy Phelan, performansın ontolojik özgünlüğünü kaybolma, tekrar edilemezlik ve ‘şimdi ve buradalık’ koşulları üzerinden tanımlayarak canlılığı medyalaşmaya karşı direniş alanı olarak konumlandırmıştır (Phelan, 1993). Ancak bu ontolojik yaklaşım, medyalaşma süreçlerinin hızlanmasıyla birlikte sorgulanmaya başlanmış ve canlılığın sabit bir öz mü yoksa tarihsel bir algı kategorisi mi olduğu tartışması gündeme gelmiştir. Teknolojinin gelişimi ve hayata yayılmasıyla birlikte canlı olan ile medyalaştırılmış olan arasındaki önceki ayrımlar giderek silikleşmiş, canlı etkinlikler medyalaştırılmış biçimlere giderek daha fazla benzemiş, canlı formlar ile medyalaştırılmış formlar arasında açık ve keskin ontolojik ayrımların bulunup bulunmadığı sorusu gündeme gelmiştir (Auslander, 2008: s. 7). Böylece canlılık kavramı ilk kez teorik bir problem haline gelmiştir.

Gerçeklik kavramı da canlılığa benzer şekilde yirminci yüzyılda ciddi bir tartışma konusu haline gelmiştir. Gerçekliğin tekil ve nesnel olduğu düşüncesi zayıflamış; temsil edilen ile algılanan arasındaki ilişkinin karmaşıklaşmasıyla birlikte gerçeklik sabit bir referans olmaktan uzaklaşmıştır. Teknik yeniden üretim araçlarının yaygınlaşmasıyla imgelerin çoğalması, deneyimin giderek medya aracılığıyla kurulması ve medyanın algı üzerindeki büyük etkisi gerçekliğin sabit, tekil ve hakikat ile doğrudan bağlantılı olduğu düşüncesini ortadan kaldırmıştır. Walter Benjamin’in *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı* makalesi (Benjamin, 1993), kayıt, kopya ve yeniden üretim imkanlarının sanatta gerçeklik üzerine etkilerini inceleyen öncü çalışmalardan biri olmuştur. Benjamin’e göre teknik yeniden üretim, sanat eserinin tekil varlığına ve mekânsal-zamansal özgünlüğüne dayanan aurasını çözülmeye uğratarak, eserin özgün bağlamından kopmasına yol açmıştır. Canlılık, özgünlük ve eşzamanlılık gibi daha önce doğal kabul edilen nitelikler, aslında teknik ve tarihsel koşullar içinde kurulan algı kategorileri olarak ele alınmalıdır. Sanatsal deneyimde ortaya çıkan bu dönüşüm, zamanla gündelik algı ve toplumsal gerçeklik anlayışını da etkilemiş; gerçekliğin doğrudan deneyimlenen bir referans olmaktan çıkarak imgeler ve temsiller aracılığıyla kurulan bir düzene dönüşmesine zemin hazırlamıştır. Bu dönüşümün toplumsal ölçekteki ilk kapsamlı çözümlerinden biri ise gerçekliğin imgeler aracılığıyla örgütlendiğini ileri süren Guy Debord’un ‘gösteri toplumu’ (Debord, 1983) analizinde ortaya konmuştur. Debord’un gerçekliğin imgeler aracılığıyla örgütlenmesine ilişkin çözümlenmesiyle benzer bir sorunsaldan hareket eden Jean Baudrillard ise, hipergerçeklik kuramında gerçekliğin simülasyon süreçleri içinde kökensiz göstergeler düzeni olarak üretildiğini ileri sürmüştür.

(Baudrillard, 2011). Böylece gerçeklik tartışması, teknik yeniden üretimin algıyı dönüştürmesinden, toplumsal ilişkilerin imgeler aracılığıyla örgütlenmesine ve nihayetinde gerçekliğin simülasyon süreçleri içinde çözülmesine uzanan kuramsal bir çizgi içinde ilerlemiştir. Yirminci yüzyılın sonlarından itibaren dijital medya teknolojilerinin yaygınlaşması bu dönüşümü yeni bir evreye taşımış; sanal görüntü üretimi, eşzamanlı iletim ve ağ tabanlı iletişim biçimleri, temsil ile deneyim arasındaki sınırları daha da belirsiz hale getirmiştir. Bu süreç, tiyatronun ontolojisini belirleyen canlılık ve gerçeklik kavramlarının tarihsel ve kültürel olarak yeniden düşünülmesini zorunlu kılmıştır.

Bu makale, tiyatronun yapı taşlarından olan canlılık ve gerçeklik kavramlarının medya bağlantılı kırılmalarını incelemektedir. Çalışmada ilk olarak canlılığın kaydedilemez ve tekrar edilemez bir olgu mu yoksa medyalaşma süreçleri içinde şekillenen tarihsel bir algı kategorisi mi olduğu tartışmaya açılmaktadır. İkinci olarak da gerçeklik algısının yalnızca fiziksel mevcudiyete dayalı bir deneyim olmaktan çıkarak, imgeler ve temsil rejimleri aracılığıyla kurulan bir düzleme evrilmesinin tiyatrodaki izdüşümleri üzerine düşünülecektir.

1. Teknoloji ve Doğa İlişkisi

On dokuzuncu yüzyıldan itibaren hızlanan teknolojik dönüşüm, sanayi devrimiyle birlikte kısa sayılabilecek bir tarihsel süreç içinde toplumsal hayatın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiş; doğa ile teknik olan arasındaki ayrımı giderek belirsizleştirmiştir. Elektriğin yaygınlaşması, radyo, televizyon ve bilgisayar gibi aygıtların gündelik yaşama dahil olması ve dijital teknolojilerin küresel ölçekte yaygınlaşması üretim ve iletişim biçimleriyle birlikte insanın doğayla kurduğu ilişkiyi de dönüştürmüştür. Bu dönüşümü açıklamak için geliştirilen 'ikinci doğa' kavramı, Hegelci düşünce geleneği içinde ortaya çıkmış ve Georg Lukács tarafından modern toplumun tarihsel olarak üretilmiş yapay dünyasını tanımlamak üzere geliştirilmiştir. Hegel organik doğa ile toplumsal düzen tarafından üretilmiş yapay dünya arasında bir ayrım kurarken, Lukács modern kapitalist toplumda insanların kendi toplumsal ilişkilerinin nesnelleşmiş dünyasını 'ikinci doğa' olarak adlandırmış ve bu dünyanın zamanla birey için verili ve doğal bir gerçeklik görünümünü kazandığını ileri sürmüştür (Lukács, 2006: s. 161). Walter Benjamin ise bu kavramı teknolojik modernite bağlamında yeniden yorumlamıştır. Benjamin'e göre de doğa durağan ve toplumsal ilişkilerden bağımsız bir alan değildir; teknik ve tarihsel süreçler içinde sürekli yeniden üretilen bir gerçekliktir (Benjamin, 1993). Bu bağlamda teknoloji yalnızca doğaya dışsal bir müdahale değil, zamanla içselleşerek yeni bir doğallık biçimi yaratan tarihsel bir süreçtir. Dolayısıyla doğa ile teknik olan arasında kategorik bir ayrım sürdürmek mümkün değildir; teknik aygıtlar toplumsal yaşam içinde içselleşerek yeni bir 'ikinci doğa' oluşturur (Leslie, 2011: s. 152). Bu çerçevede doğa artık organik ve değişmez bir alan değil, tarihsel süreçler ve teknik aygıtlar aracılığıyla sürekli yeniden kurulan bir gerçekliktir. Teknolojinin toplumsal hayata nüfuzu, üretim ve iletişim biçimlerinin yanı sıra algı ve deneyim yapılarını da dönüştürmüştür. Bu dönüşüm sanat alanında da belirleyici olmuş; özellikle canlılık ve gerçeklik gibi tiyatronun temel kavramları, teknolojik aygıtların yaygınlaşmasıyla birlikte yeniden tartışmaya açılmıştır.

Yirminci yüzyılda bu kavramların sorunsallaştırılması, bugün dijital çağ olarak adlandırılan dönemin erken epistemik kırılmalarını işaret eder. Bu nedenle çağdaş tiyatroyu anlamak, canlılık ve gerçeklik kavramlarının bu tarihsel dönüşümünü göz önünde bulundurmaya gerektirir. Bir sonraki bölüm, canlılık kavramının tiyatro tarihinde nasıl doğallaştırıldığını ve medyalaşma süreçleriyle birlikte nasıl yeniden tanımlandığını ele alacaktır.

2. Canlılık: Şimdi ve Buradalık Düşüncesinin Dönüşümü

Performans sanatları tarihinde özellikle yirminci yüzyılın ikinci yarısına kadar 'canlılık' (*liveness*) kavramı üzerine kapsamlı bir kuramsal tartışma yürütülmemiştir. Bunun temel nedeni, bu kavramın, tiyatro ve diğer canlı performans sanatlarında içkin ve kendiliğinden kabul edilen bir özellik olarak düşünülmesidir. Oyuncunun seyirci karşısındaki bedensel mevcudiyetine dayanan fiziksel eşzamanlılık, açıklamaya ihtiyaç duymayan doğal bir koşul olarak görülmüş; canlı olan ile olmayan arasında belirgin bir karşıtlık bulunmadığı için canlılık kavramı uzun süre sorgulanmaksızın varlığını sürdürmüştür. Ancak özellikle 19. yüzyıl ortalarından itibaren gelişen kayıt teknolojileri (fotoğraf, ses kaydı, film vb.), bu varsayılan durumu köklü biçimde dönüştürmeye başlamıştır. Performansa ait ses ve görüntülerin

kaydedilip çoğaltılabilir hale gelmesiyle birlikte, tiyatronun biricikliği ve canlılığı gibi daha önce doğallaştırılmış kategoriler, kayıtlı ve yeniden üretilebilir formlarla karşıtlık içinde düşünölmeye başlanmış; böylece canlılık, sahne sanatlarında ilk kez teorik olarak tartışılabilir bir problem haline gelmiştir.

Kamera, projeksiyon, mikrofon ve hoparlör gibi yeni medya aygıtlarının sahneleme pratiklerine dahil olması, performans sanatlarının doğasına ilişkin uzun süre sorgulanmamış varsayımları görünür kılmıştır. Özellikle 1990'lı yıllardan itibaren dijital teknolojilerin tiyatro sahnesinde yoğun biçimde kullanılması, tiyatronun araçsal yapısının ve bu yapıyı oluşturan bileşenlerin yeniden değerlendirilmesine yol açmıştır. Bu süreçte sahnelemenin oyuncu ile seyircinin bedensel birlikteliğinden kaynaklanan etki gücü ya radikal biçimde sorgulanmış ya da tam tersine tiyatroyu kurtaracak son unsur olarak yüceltilmiştir (Fischer-Lichte, 2016: s. 115). Piscator, Lepage ve Wilson gibi yönetmenler kayıt ve iletim teknolojilerini sahnelemelerinde yoğun biçimde kullanarak medya aygıtlarını tiyatronun güncelliğinin bir parçası olarak benimserken; Grotowski'nin Laboratuvar Tiyatrosu ve Schechner'in Performance Group ile yürüttüğü çalışmalar, aracısızlık ve dolaysızlık ilkelerini öne çıkararak araçsallaşmaya karşı eleştirel bir duruş geliştirmiştir. Dönüşüme verilen tepkilerin önemli bir bölümü, tiyatroyu medyalaşmadan arındırmaya yönelik özcü bir eğilim taşır. Pilavcı'nın belirttiği üzere, özellikle televizyon çağının ardından tiyatroyu medyatzasyonun yarattığı "kirlilik"ten uzaklaştırma çabası belirginleşmiştir (Pilavcı, 2024: s. 100). Bu yaklaşımda medya tümüyle dışarıda bırakıldığında geriye kalan "özel çekirdek", tiyatronun ne'liğini belirleyen temel ölçüt olarak konumlandırılır ve böylece medyadan arındırılmış "saf tiyatro"ya ulaşılabilir varsayılır (Pilavcı, 2024: s. 100). Bu düşüncenin kuramsal düzeydeki en güçlü temsilcilerinden biri olan Peggy Phelan, performans sanatını teknik yeniden üretime karşıt olarak konumlandırır ve performansın kaybolma ilkesine dayalı ontolojisini vurgular. *Unmarked: The Politics of Performance* adlı çalışmasında Phelan, kamera icrasını "görüleni" doğallaştıran bir temsil biçimi olarak ele alırken, performansın yanılması gerçeğinden güç alan ve bu nedenle hakikate daha yakın bir estetik deneyim olarak tanımlar (Phelan, 1993: s. 112). Phelan'a göre performansın gücü, 'şimdi ve burada' gerçekleşen, tekrarı olmayan canlılığında yatar. Bu canlılık hem teknik yeniden üretimin dolaylılarını hem de tiyatronun temsile dayalı illüzyonunu aşarak hakikate yaklaşma imkânı sunar. Phelan bu yaklaşımını şu ifadelerle özetler:

"Performansın tek yaşamı şimdiki zamandadır. Performans saklanamaz, kaydedilemez, belgelenemez ya da temsillerin dolaşımına başka herhangi bir yolla katılamaz; böyle bir şey yaptığı anda, artık performans olmaktan çıkar..."(Phelan, 1993: s. 146).

Ancak bu yaklaşım, canlılığın ontolojik olarak sabitlenmiş bir özellik olduğu varsayımına dayanır. Bu varsayıma yönelik en güçlü kuramsal itiraz Philip Auslander'dan gelir. Auslander, canlı performansın algılanma biçimini tarihsel bir perspektiften ele alır. Ona göre canlılık, özel bir nitelik değil; kayıt ve iletim teknolojileriyle birlikte ortaya çıkan, medyalaşma süreçleri içinde şekillenen tarihsel bir algıdır (Auslander, 2012). Kayıt teknolojileri öncesinde tüm performanslar canlıydı ve bu nedenle "canlı" olmak ayrı bir kategori olarak düşünölmeye ihtiyaç duymazdı. Ancak ses kaydı ve sinema gibi araçların gelişmesiyle birlikte canlı performans, kendisine karşıt bir temsil biçimi bağlamında tanımlanabilir hale gelmiştir.

"Mevcut temsillerin "canlı" olarak algılanmasını mümkün ve gerekli kılan şey, kayıt teknolojilerinin geliştirilmesiydi. Bu teknolojilerin (örneğin, ses kaydı ve sinema) ortaya çıkışından önce, "canlı" performans kategorisine ihtiyaç yoktu, çünkü bu kategori ancak ona karşıt bir olasılığın varlığıyla anlam kazanır. Dolayısıyla, canlı performansın tarihi, kayıt medyalarının tarihiyle iç içe geçmiş durumdadır ve bu tarih son 100 ila 150 yıldan fazlasını kapsamaz. 19. yüzyılın ortalarından önceki tüm performansların "canlı" olduğunu geriye dönük olarak ilan etmek, bu olguyu geçmiş dönemlerin bakış açısından değil, günümüz perspektifinden yorumlamak anlamına gelir." (Auslander, 2012: s. 3).

Auslander'in de belirttiği gibi, canlılık kavramına ilişkin tartışmalar, medyalaşma süreçlerinden bağımsız olarak ele alınamaz. Canlılığın ayrı bir kategori olarak ortaya çıkması, kayıt ve iletim teknolojilerinin gelişmesiyle mümkün olmuş; böylece canlı olan tarihsel bir algı kategorisine dönüşmüştür. Bu tartışmaya medya teknolojilerinin sahnelemelerde sıkça rastlandığı günümüzden

bakarak yorum yaptığımız zaman tiyatro sanatının yirmi birinci yüzyıl içinde kayıt ve iletim teknolojilerini kabullenme eğiliminde olduğundan bahsetmek mümkündür. Günümüzde halen oyuncu ve seyirci iletişimde doğrudanlığa özen gösterirken bu aygıtları şimdiki zamanın gerçekliği içinde kullanan sahnelemelere de rastlamaktayız. Bu iç içe geçmenin canlılık kavramı üzerindeki etkilerinin (ister özselsel ister tarihsel ele alalım) ontolojik bir farklılaşma göstergesi olduğu söylenebilir. Bir iletişim ortamı olarak ele alabileceğimiz tiyatronun güncelliğini korumak adına çağdaş teknolojik gelişmelerle uyumlu ilerlemesi tarihinden de görülebileceği üzere doğal bir süreçtir. Zira tiyatro en başından beri yazı, müzik ve ses gibi farklı ortamları bünyesinde barındıran çoklu ortamlı bir sanat biçimi olarak süregelmiştir ancak yirminci yüzyıldan itibaren giderek daha fazla teknolojik ortamın sahneye dahil edilmesi, canlılığın tartışmasız bir ön koşul olarak kabul edilmesini imkânsız hale getirmiştir (Şeyben, 2016: s. 12). İletişim ortamlarının hızla çoğalması; aura, biriciklik ve törensellik gibi kavramlarla birlikte canlılık fikrinin kendisini de sorunsallaştırarak tiyatronun ontolojisini yeniden düşünmeyi zorunlu kılmıştır (Benjamin, 1993). Özellikle sinema ile yapılan karşılaştırmalarda, tiyatro tanımı genellikle ‘canlılık’ ve ‘şimdi ve buradalık’ kavramlarıyla desteklenmiş; oyuncu ile seyircinin fiziksel olarak aynı mekânda bulunması, bu sanat biçiminin ayırt edici niteliği olarak kabul edilmiştir. Bununla birlikte, yeni medya aygıtları, kapitalizm, teknolojik gelişmeler ve küreselleşmeyle birlikte yitirildiği düşünülen törensellik fikri, özellikle tiyatro tanımlamalarında yeniden vurgulanmaya başlamıştır. Tarihsel avangard akımların birçoğu, bu bağlamda teknoloji karşıtlığıyla ‘ilkelcilik politikası’ gütmüştür (Innes, 2004). Bu eğilim, modernleşme ve endüstrileşmenin etkisiyle Batılı sanatçıların Uzakdoğu, Asya ve Okyanusya gibi bölgelere seyahat ederek, mistik ritüelleri tiyatro biçimlerine entegre etmeye çalışmalarıyla kendini göstermiştir. Jerzy Grotowski, Peter Brook ve Antonin Artaud gibi sanatçılar, tiyatrodaki törensellik unsurunu merkeze alarak, tiyatroyu modern çağda işlevini seküler düşünceye terk eden bir mistifikasyonu yeniden canlandırmaya çalışmışlardır. Özellikle Grotowski’nin ‘Yoksul Tiyatro’, Brook’un ‘Kutsal Tiyatro’ ve Artaud’nun ‘Vahşet Tiyatrosu’ gibi yaklaşımları, tiyatronun ritüelistik ve dönüştürücü işlevine vurgu yapmış; bu süreçte teknolojiye karşı eleştirel bir tutum sergileyerek tiyatroyu beden, mekân ve ritüel ekseninde yeniden tanımlamaya yönelmişlerdir. Ancak zamanla hem teknolojik gelişmeler hem de medyalaşmanın yarattığı yeni imkanların sahnelemelerde daha sık görülmeye başlaması canlılık ile ilgili tartışmaları ontolojiden ziyade tarihsel ve algısal bir deneyim biçimi olduğu fikrini kuvvetlendirmiştir. Bunun nedenlerinden biri de özellikle içinde bulunduğumuz dijital çağın koşullarında canlılık ile ilgili konvansiyonun gelişen medya teknolojileri ile ‘şimdi ve burada’ fikrinden ‘her zaman ve her yerde’ temeline doğru kaymasıdır. Dijital çağ içinde küreselleşmeyle birlikte git gide bir norma dönüşen bu algısal dönüşümün ilk izlerine, erken dönem radyo yayınlarında rastlanabilmektedir:

“[...] gramofon plakları gibi erken dönem ses kayıtlarında, canlı performanslarla kayıtlı performanslar arasında deneyimsel bir sorun yaşanmamıştır. Bir plağı gramofonunuza yerleştirip dinlediğinizde, tam olarak ne yaptığınızı biliyordunuz ve bu etkinliği bir canlı performansla katılma deneyimiyle karıştırmamız mümkün değildi. [...] Ancak radyo yayını, farklı bir sorun ortaya çıkarmıştır. Radyo, öncelikle canlı bir medya olarak kurumsallaşmıştır [...] gramofonun aksine, radyo, duyduğunuz seslerin kaynağını görmenize izin vermez. Radyonun karakteristik olarak duyusal yoksunluk yaratması, canlı ve kayıtlı sesler arasındaki net ayrımı temelden sarsmıştır. Dinleyiciler, duydukları seslerin gerçekten o anda canlı olarak üretilip üretilmediğinden emin olamamışlardır.” (Auslander, 2012: s. 4).

Auslander’ın belirttiği üzere, gramofon gibi erken kayıt teknolojilerinde canlı ve kayıtlı performanslar arasındaki ayrım nettir; ancak radyo bu ayrımı bulanıklaştırmıştır. Radyonun canlı bir medya olarak kurumsallaşması alımlayıcısıyla kurduğu ilişkide ilk kez muğlak bir alan yaratmaya başlamıştır. Dinleyiciler, duydukları seslerin gerçekten o anda mı üretildiği yoksa önceden kaydedilmiş bir banttan mı geldiği konusunda emin olamamış; böylece canlılık, algısal bir problem haline gelmiştir. Bu süreçte canlı yayınlar, banttan yayınlar ve stüdyo kayıtları arasında hiyerarşik bir değer sistemi oluşmuş; fiziksel eşzamanlılık, çoğu zaman daha gerçek ve özgün kabul edilmiştir.

Dijital çağda ise canlılık, yalnızca fiziksel bir aradalık ya da gerçek zamanlılıkla açıklanamayacak kadar karmaşık bir hale gelmiştir. Dijitalleşme ile performansın medya aracılığıyla izlenmesi sahnede, ‘orada’ bulunarak deneyimlenmesi arasındaki sınırlar giderek silikleşmektedir. Bahsedilen bu durum teknik

olduğu kadar algısaldir. Medyalaşma süreci, bilginin ve deneyimin medya üzerinden şekillendiği bir kültürel çerçeve sunar. Auslander'ın "medya epistemolojisi" olarak adlandırdığı bu durum, dünyayı algılayış biçimlerimizin makineler aracılığıyla– mikroskop, teleskop, televizyon gibi araçlar sayesinde – önceden yapılandırıldığını vurgular (Auslander, 2022: s. 50). Gerçekliği algılama biçimimizin git gide daha fazla makineler aracılığıyla gerçekleştiği çağımızda medya aygıtlarıyla kurduğumuz ilişki de gün geçtikçe daha organik bir hale bürünmektedir. Tüm medya aygıtları gerçekliğin kurulma biçimlerini belirleme niteliği kazanmışlardır. Dolayısıyla, sahne sanatlarında canlılık artık sadece fiziksel eşzamanlılıkla değil, medya teknolojilerinin aracılığıyla kurulan algı rejimleriyle birlikte düşünülmalıdır.

Auslander, içinde bulunduğumuz çağda dünyayı algılama biçimlerimizin medya aygıtlarıyla kurduğumuz ilişkilerle birlikte düşünülmesi gerektiğini vurgularken Benjamin'in yeniden üretim yöntemleri ile fiziksel mesafenin ortadan kalkmasının aura yitimine yol açtığı konusundaki fikirlerine de çoğunlukla katılmaktadır:

"Benjamin'in kitlelerin yakınlık arzusunun ve bu arzunun yeniden üretilmiş nesnelere duyulan istekle bağlantısını açıklayan kavramı, canlı ve medyalaştırılmış formların birbiriyle ilişkisini anlamak için faydalı bir matris sağlar. Spor etkinliklerinde, müzik ve dans konserlerinde ve diğer performanslarda kullanılan dev video ekranları, Benjamin'in kavramına doğrudan bir örnektir: televizyon ile yaşadığımız yakınlık ve samimiyet modeli, geleneksel olarak bu performanslarda eksik olan bir durumdur ve ancak bu performansların "videolaştırılması" yoluyla yeniden kazandırılabilir."(Auslander, 2022: s. 51).

Benjamin'e göre fiziksel mesafe olgusunun ortadan kalkması kitlelerde yeniden üretim araçlarıyla yakınlaştırmaya yönelik bir tutkunun ortaya çıkmasına yol açmış ve nesnelere kopyalanmış imgelerini "el altında bulundurma gereksinimini" gün geçtikçe arttırmaktadır (Benjamin, 1993: s. 16). Bu tespit elbette kapitalizmin yükselttiği mülk edinme arzusuyla doğrudan ilişkilendirilebilir. Bunun yanında mikroskop, teleskop, televizyon, fotoğraf makinesi, kamera gibi modern aygıtlar ve VR / AR (*Virtual Reality / Augmented Reality* – Sanal Gerçeklik / Arttırılmış Gerçeklik) gibi teknolojiler, insanın çıplak gözle görmesinin mümkün olmayan detayları algılamasını sağlayarak olgularla kurulan ilişkiye yeni bir boyut kazandırmıştır ve dünyanın algılanma biçimi gün geçtikçe dijital aygıtların hakimiyetinde gelişmektedir. Marc Prensky, dijital çağda doğan nesil için Dijital Yerli, analog çağda doğup dijital çağa uyum sağlayan nesle de Dijital Göçmen tanımlamalarını önermiştir (Prensky, 2001). Dijital yerlilerin teknolojik aygıtlarla kurdukları ilişkiler ve bu aygıtların dünyaya algılama biçimlerini şekillendirmesi konusunda, fiziksel fotoğrafları dokunmatik ekranlardan almış oldukları şekilde parmaklarıyla büyötmeye çalışmak gibi çarpıcı örneklere rastlanabilmektedir. Birinci ve İkinci Dijital Yerli olarak tanımlanan yeni nesillerin kendi aralarındaki ve Dijital Göçmen olarak tanımlanan önceki nesillere göre algılarının nasıl geliştiğiyle ilgili detaylı bir inceleme için Dingli ve Seychell'in *The New Digital Natives: Cutting the Chord* eseri incelenebilir (Dingli & Seychell, 2015).

Yakınlık arzusu modern kitle kültüründe önemli bir motivasyon kaynağıdır. İnsanlar, fiziksel olarak uzakta olan olaylara veya nesnelere yakın olma arzusuna sahiptir ve bu arzuyu genellikle yeniden üretilmiş görüntüler veya sesler aracılığıyla tatmin ederler. Auslander'a göre bu durum, özellikle spor etkinlikleri, konserler ve tiyatro gibi canlı performanslarda kendini gösterir. Stadyumda spor müsabakası izleyen izleyiciler, sahadaki oyunculara fiziksel olarak uzakta olabilirler. Ancak dev ekranlarda oyuncuların yüzlerini veya hareketlerini yakın çekimden izleme fırsatı bulduklarında, sanki onlara daha yakınmış gibi hissederler. Bu, televizyon estetiği ile kazanılan bir algıdır. Benjamin'in kavramına göre, bu ekranlar sayesinde insanlar 'videolaştırılmış' bir yakınlık deneyimi yaşar. Bu yakınlık, performansın fiziksel gerçekliğinden ziyade, görüntüsünün yeniden üretilmiş haliyle kurulan bir bağıdır.

"Bir canlı performans, kitlesel olarak çoğaltılan bir performansı yeniden yarattığında, [...] bu etkinin ters bir versiyonu meydana gelir. Televizyon ve film deneyimimizden bu görüntülere zaten aşına olduğumuz için, onları fiziksel mesafe ne kadar uzak olursa olsun yakın olarak algılarız. Yakınlık etkisi, canlı etkinliğin videolaştırılmasından veya bu görüntülere daha önceki çoğaltmalarından aşinalığımızdan kaynaklansın, canlı performansların televizyona daha çok benzemesini sağlar ve bu da Benjamin'in belirttiği çoğaltım arzusunun tatmin eder. En samimi performans sanatlarında bile, performansçılardan

sadece birkaç metre uzakta olsak da onları video monitörlerinde yakın çekim izleme fırsatı sunulmaktadır. Bu durum, gerçek yakınlığı yalnızca televizyon terimleriyle deneyimleyebileceğimizi ima etmektedir.” (Auslander, 2022: ss. 51-52).

Bu algı, tamamen medyalştırılmış deneyimlerin önceden şekillendirdiği bir algı biçimidir. Bir müzik konserinde sahnede şarkıcıyı çıplak gözle izlemektense, onu dev ekranlarda yakın çekim izlemek daha “doğal” gelir. Çünkü izleyicinin gözü, televizyon ve filmdeki yakın çekimlere alışkındır. Bu da “canlı performansların televizyona benzemesi gerektiği” düşüncesini doğurur. “Gerçek yakınlık” artık ancak televizyon ekranıyla mümkündür. Bu durum, canlı performansların bile televizyon estetiği tarafından şekillendirildiğini gösterir. İnsanlar artık doğrudan fiziksel varlığı yeterli bulmaz; daha “yakın” olmak için ekran aracılığıyla bir temsil görmek isterler. Benjamin’in çoğaltma ve yakınlaştırmaya yönelik tutkudan kastettiği tam da budur: İnsanlar artık fiziksel gerçekliği değil, medya aracılığıyla yeniden üretilmiş bir gerçeklik görmek isterler. Canlı performanslar da bu arzuya hizmet etmek için artık “gerçekten daha gerçek” hissi veren televizyon estetiğini benimser. Burada ortaya bir çelişki çıkmaktadır çünkü bir yandan teknoloji ve teknikler mesafe üretmektedir. “Oyuncu ekranda, tekinsiz bir şekilde farklı bir zamandan gerçek zamana aktarılan bir gölge haline gelir”, mevcudiyet tedirgin edici biçimde kaybolur (Leslie, 2011: s. 255). Öte yandan ise yaratılan bu mesafe, tam da bu mesafeyi oluşturan aygıt tarafından kapatılmaktadır. Bu işlemin bedeli auranın kaybı olmaktadır. Videolaştırma bir anlamda kendisinden önce varlığı hissedilmeyen veya tatmin edilmesi mümkün olduğu düşünülmeyen bir ihtiyacı hem yarattı hem de bu ihtiyacın çözümü oldu. Başka bir deyişle günümüzdeki birçok elektronik aygıt gibi kendi ihtiyacını üretti.

Auslander’in medya epistemolojisi üzerine vurgusu, tiyatronun canlılıkla kurduğu ilişkiyi dönüştürmekle birlikte çağdaş performans deneyimlerinin gerçeklik anlayışı üzerinde de düşünmeye yöneltmektedir. Medya teknolojilerinin dünyayı algılama biçimimizi şekillendiren yapılar haline gelmesi, gerçek ve temsil, canlı ve kaydedilmiş, özgün ve kopya gibi ayrımların da giderek silikleşmesine neden olmuştur. Bu bağlamda, artık yalnızca bir canlılık tartışmasından değil, gerçekliğin kendisinin ne olduğu üzerine yeniden düşünmeyi gerektiren bir çağda yaşıyoruz.

Özellikle simülasyon, hipergerçeklik ve algı sistemlerinde yaşanan dönüşüm gibi yeni kavramsal çerçeveler, orijinallik ve mekân temelli yaklaşımları aşan daha karmaşık bir gerçeklik anlayışına ihtiyaç duymaktadır. Bu bağlamda, dijital teknolojilerle şekillenen çağdaş tiyatro pratikleri, gerçek ile sanalın sınırlarının gittikçe silikleştiği bir mecraya dönüşmektedir. Bu dönüşümü daha kapsamlı biçimde kavrayabilmek için, Guy Debord’un gösteri toplumu ve Jean Baudrillard’ın hipergerçeklik kavramları, dijital çağda sanatın – özellikle de tiyatronun – nasıl yeniden tanımlandığını anlamada verimli bir kuramsal zemin sunmaktadır. Her iki düşünürün yaklaşımı, tiyatronun sanal ve temsili uzamlarla kurduğu ilişkiyi anlamlandırmak için bir sonraki tartışmanın temelini oluşturmaktadır.

3. Gerçeklik: Temsil, Simülasyon ve Algı

Yirminci yüzyıl, teknolojik dönüşümlerin bireylerin ve toplumların gerçeklik algısını köklü biçimde dönüştürdüğü bir dönemdir. Sanayi Devrimi’ni izleyen bilimsel ve teknolojik ilerlemeler; gündelik yaşam pratiklerini, toplumsal ilişkilerin örgütlenme biçimlerini ve gerçekliğin nasıl algılandığını yeniden şekillendirmiştir. Özellikle medya ve iletişim teknolojilerinin yükselişi, deneyimin çerçevenme biçimlerini dönüştürerek gerçekliğin sabit bir referans olmaktan ziyade, giderek daha fazla aracılı bir düzlemde kurulduğu bir evreye işaret eder. Yirminci yüzyılın başlarına kadar tiyatro, gerçeklikle olan ilişkisini büyük ölçüde oyuncu ve seyircinin eşzamanlı fiziksel varlığı (*hic et nunc*) üzerinden tanımlamış; bu doğrudanlık, tiyatronun temsil gücünü kuran temel dayanaklardan biri olmuştur. Ancak görsel-işitsel kayıt ve iletim araçlarının yaygınlaşması ve nihayet dijital teknolojilerin gündelik yaşama nüfuz etmesi, özellikle ekran (monitör) gibi aygıtların yaşantının kurucu unsurlarından biri haline gelmesiyle, bu ilişki biçimini belirgin biçimde dönüştürmüştür.

Dijital imgeler, gerçeklik algısını çoğullaştırarak gerçekliğin doğasına ilişkin yeni tartışmaları tetiklemiştir. Konvansiyonel tiyatro, izleyiciye bir anlatıyı fiziksel sahne, oyuncular ve canlı performansın doğrudanlığı üzerinden sunarken; dijital çağda imajların manipüle edilebilirliği, eşzamanlı

veri akışı ve sanal gerçeklik gibi yeni araçlar, tiyatronun temsil ve gerçeklik anlayışına yeni katmanlar eklemiştir. Böylece gerçeklik, sabit bir olgu olmanın ötesinde imgeler, simülasyonlar ve dijital temsiller aracılığıyla inşa edilen bir kavram olarak düşünülmeye başlanmıştır. Bu dönüşüm izleyicinin deneyimini yeniden biçimlendirir. Fiziksel nesnelere yerini alabilen sanal görüntüler, gerçeklik algısının izleyicinin zihninde yeniden kurgulanmasına alan açar. Bu nedenle tiyatro, yalnızca gerçekliğin temsil edildiği bir alan olmaktan çıkar; gerçekliğin nasıl üretildiğine ilişkin tartışmaların merkezinde yer alan, sınırları giderek belirsizleşen bir mecra haline gelir.

Guy Debord, modern kapitalist toplumda yaşamın, görsel temsiller ve medya aracılığıyla bir gösteri rejimi içinde örgütlendiğini savunur (Debord, 1983: s. 7). Bu rejimde gerçeklik, giderek temsillerin ardında silikleşir; bireyler tüketici konumuna indirgenirken toplumsal ve politik katılım imkanları da zayıflar. Ona göre gösteri, toplumsal ilişkileri belirleyen, nesnelleşmiş bir dünya görüşüdür (Debord, 1983: s. 7). Debord gösterinin nesnelleşmesini vurgulayarak gerçeklik üzerindeki belirleyiciliğine dikkat çekmektedir. Gösteri, gerçekliği çarpıtır ama aynı zamanda o gerçekliğin ürünüdür ve gerçek yaşam gösteri tarafından maddi olarak istila edilerek onunla uyumlu hale gelir (Debord, 1983: s. 8). Böylece gerçeklik ile gösteri birbirini sürekli yeniden tanımlayan bir döngüye dönüşür. Debord'a göre, gösteri dışarıdan dayatılan bir zorunluluk değil; bireylerin gönüllü olarak içine katıldığı ve sürdürdüğü bir toplumsal formdur. Kapitalist üretim biçimleriyle şekillenen bu yapı, toplumu bir görünüşler dünyasına dönüştürür; burada gerçeklik, temsillerin ve imgelerin ardında silikleşir. Gösteri, bireyleri tüketici konumuna indirgenirken aynı zamanda onların toplumsal ve politik katılım olanaklarını da köreltir. Böylece gerçeklik, giderek yalnızca medyada görünenle özdeş hale gelir. Debord, gösteriyi gerçekliğin çarpıtılması olarak görmekle yetinmez; onu, aynı zamanda bu gerçekliğin ürünü ve bir parçası olarak konumlandırır. Gösteri, toplumsal gerçeklikten bağımsız değildir; bilakis, bu gerçeklik tarafından üretilir ve onunla beslenir. Öte yandan, gerçeklik de gösterinin etkisi altına girerek giderek onunla bütünleşir ve sonunda gösteriyle uyumlu bir hale gelir. Bu çift yönlü etkileşim, gösteri ile gerçekliğin birbirini sürekli yeniden tanımladığı bir döngü yaratır.

“Gerçekliği çarpıtın gösteri, yine de o gerçekliğin gerçek bir ürünüdür. Buna karşılık, gerçek yaşam da gösterinin seyri tarafından maddi olarak istila edilir ve sonunda onu özümseyip onunla uyumlu hale gelir. [...] Gerçeklik, gösterinin içinde ortaya çıkar ve gösteri gerçektir.” (Debord, 1983: s. 8).

Gösteri ile gerçeklik arasındaki bu ilişki, Debord'a göre, modern kapitalist toplumun temel dayanaklarından biri olan yabancılaşmayı doğurur. Gerçeklik, gösterinin içinde şekillenirken, gösteri de gerçekliğin bir parçası haline gelir. Bu dönüşüm sürecinde, sabit ve bağımsız bir 'gerçeklik' ya da 'gösteri' kavramından söz etmek imkânsızlaşır. Her iki kavram, ancak birbirleriyle olan bu etkileşim içinde anlam kazanır. Debord, gösteri ile gerçeklik arasındaki bu iç içe geçmiş yapının, mevcut toplumsal düzenin temelinde yatan bir mekanizma olduğunu öne sürer. Gösteri, görünüşlerin bir doğrulaması ve tüm toplumsal yaşamın görünüşlerle özdeşleştirilmesidir (Debord, 1983: s. 9).

Debord'un bu çözümlemesi, tiyatro gibi temsil pratiklerine uygulandığında, sahnedeki gösterinin toplumsal gerçekliğin bir yansıması olarak katmanlı bir yapı olarak ele alınması gerekliliği ortaya çıkar. Sahnede sunulanlar, gösteri mekanizması içinde izleyicilerin gerçeklik algısını şekillendirir ve bu algının içinde anlam kazanan bir yapıya dönüşür. Bu karşılıklı dönüşüm, tiyatronun toplumsal ilişkilerin ve gerçeklik kavramının yeniden üretildiği bir alan olarak işlevini vurgular.

“Ekonominin toplumsal yaşam üzerindeki egemenliğinin ilk aşaması, 'olmak'tan 'sahip olmaya' doğru belirgin bir bozulmayı beraberinde getirdi — insan tatmini artık bir kişinin ne olduğuyla değil, neye sahip olduğu ile eşdeğer hale geldi. Günümüzde, toplumsal yaşamın tamamen ekonominin birikmiş üretimleri tarafından egemen hale geldiği bu aşama, genel olarak 'sahip olmak'tan 'görünmek'e doğru bir kaymayı beraberinde getiriyor — artık tüm 'sahip olma' durumları, doğrudan görünüşlerden gelen bir prestij ve nihai bir amaç elde etmek zorunda. Aynı zamanda, bireysel gerçeklik de tamamen toplumsallaşmış hale geldi; çünkü toplumsal güçler tarafından şekillendiriliyor ve doğrudan onlara bağımlı. Bireysel gerçeklik, ancak gerçekten gerçek olmadığı sürece görünmesine izin verilen bir hale geldi.” (Debord, 1983: s. 11).

Ekonominin toplumsal yaşam üzerindeki egemenliği, insan tatmininin bireyin kim olduğu üzerinden değil, neye sahip olduğu üzerinden ölçülmeye başlandığı bir dönüşümü beraberinde getirmiştir. Bu süreç, günümüzde sahip olmanın da ötesine geçerek, görünüşe ve prestije odaklanan bir anlayışa evrilmiştir; artık bireyler, sahip olduklarının değeriyle değil, bunların nasıl görüldüğü ve toplumda nasıl algılandığıyla tatmin bulmaktadır. Aynı zamanda, bireysel gerçeklik tamamen toplumsal güçler tarafından şekillendirilmiş ve onlara bağımlı hale gelmiştir, öyle ki bireyin gerçekliği yalnızca toplumsal normlara uygun olduğu ölçüde kabul görmekte ve görünmesine izin verilmektedir. Bu durum, bireyselliğin özgünlüğünün silikleştiği ve ekonomik değerler ile görünürlüğün toplumsal yaşamın temel ölçütü haline geldiği bir gerçeklik yaratmaktadır.

Pilavcı'ya göre tiyatro bağlamında düşünüldüğünde; gösteri toplumunda, her tür etkinliğin bir "bakış" için yeniden düzenlenebilmesi hem teatral icranın sunum biçimini hem de seyircinin bu icraya verdiği tepkilerin kapsamını genişletmiştir. (Pilavcı, 2024) Bu süreçte, gösteri, gösterilen şeyden önce gelerek teatral edimin gerçeklik ve yanılsama arasındaki gerilimi yansıtan bir araç olmaktan çıkmış, yalnızca yanılsamayı pekiştiren bir araca dönüşmüştür. Böylece, teatrallik, gündelik hayatta yanılsamacı bir söylemi büyüten ve bunu sürekli yeniden üreten bir kavram haline gelmiş, yaşamın kendisi bir tür sahne performansı gibi algılanır olmuştur:

"Gösteri toplumunda gerçekleşen ya da gerçekleşmeyen her türlü etkinliğin bir bakış'a yönelik olarak yeniden organizasyonu mümkündür ve bu durumda hem teatral icranın temsil edilme biçimi, hem de seyircinin icraya tepkisinin ölçeği genişleyebilmektedir. Görünüşe göre; gösterinin kendisinin gösterilen şeyden önce gelebiliyor oluşu, teatral edimi gerçeklik ile yanılsama arasındaki gerilimin bir aracı olmaktan çıkarmış ve salt yanılsamanın bir aracı haline getirmiştir. Bu durum, teatrallik'in gündelik hayattaki yanılsamacı söylemi ölçeklendirmekte kullanılan bir tabire nasıl dönüştüğüne bir başka bir örnek olarak da anlaşılabilir." (Pilavcı, 2024: s. 83).

Gösteri kavramı yirminci yüzyılın sonlarına doğru Jean Baudrillard tarafından gerçekliğin ontolojik statüsünün dönüşümü bağlamında yeniden ele alınmıştır. Debord'da imgeler, toplumsal ilişkilerin yerini alarak gerçekliği örtbas eden ideolojik araçlar olarak düşünülürken, Baudrillard'a göre modern medya artık gerçekliği temsil etmekle kalmaz; onun yerini alarak simülasyonlar üretir. Baudrillard'ın yaklaşımı, gerçeklik ile temsil arasındaki ilişkinin kökten yeniden tanımlanması gerektiğini işaret ederek Debord'un Marksist eleştirel çerçevesinden epistemolojik bir kopuşla ayrılır. Baudrillard'a göre simülasyon düzeninde göstergeler, herhangi bir kökensel gerçekliğe referans vermeksizin kendi kendini üreten bir sistem oluşturur; böylece hipergerçeklik (*hyperreality*) adı verilen yeni bir algı düzlemi ortaya çıkar (Baudrillard, 2011). Bu bağlamda simülasyon kuramı, Debord'un eleştirel analizini postmodern medya ortamına taşıyarak, gerçekliğin imgeler aracılığıyla temsil edilmesinden öte, bütünüyle göstergeler tarafından ikame edildiği bir dünyayı betimler.

Baudrillard'a göre, modern sanat yalnızca fiziksel eserlerin kopyalarını üretmez; aynı zamanda gerçekliğin hiç var olmamış, kurgusal versiyonlarını da yaratır. Bu durumda gerçek, artık somut bir referansa değil, yalnızca kendi simülasyonlarına dayanır. Hipergerçeklik olarak adlandırılan bu düzlemde, gerçeklik; kökeninden, bağlamından ve maddi varlığından kopmuş imgeler aracılığıyla yeniden kurulur (Baudrillard, 2011: s. 14). Bu yaklaşım, Benjamin'in aura kavramını daha da karmaşık hale getirir. Çünkü burada mesele yalnızca sanat eserinin orijinalliğini kaybetmesi değil, gerçekliğin tamamen simülatif bir yapıya dönüşmesidir. Baudrillard, sanatın bir temsil üretmenin ötesinde gerçeğin kendisini simüle eden bağımsız bir düzlem oluşturduğunu ileri sürer. Gerçek, artık bir temsil sorunu değil; bir simülasyon sorunudur. Üstelik simülasyon, gerçeğin tüm görünüşlerini taşımasına rağmen, artık onun bir kopyası, parodisi ya da sureti olarak bile değerlendirilemez. Baudrillard'a göre hipergerçeklik, gerçekliğin tüm aşamalarına kısa devre yaparak onun yerini almıştır; bu yüzden gerçekliğin bir daha asla geri dönmeyeceğini savunur (Baudrillard, 2011: s. 15). Geç kapitalist çağda üretim yalnızca maddi nesnelere üzerinden değil, imgeler ve anlamlar aracılığıyla gerçekleşmektedir. İletişim sistemleri ve sibernetik ağlar, gerçekliği artık fiziksel bir temele dayandırmak yerine, kendi kendini üreten göstergeler ve modeller aracılığıyla yeniden kurar. Baudrillard, gerçekliğin sabit bir dış

referansa dayanmadığı; aksine, medya tarafından seçilmiş ve tekrar eden kodlar yoluyla oluşturulan “yapay” bir gerçeklik dizisi haline geldiği bir yapıyı tanımlar:

“İletişim sistemlerinin, sibernetiğin ve geç dönem kapitalin kendini basit ürünlerle değil, imajlar ve anlamlar aracılığıyla mobilize etme güdüsünün ortaya çıkmasıyla birlikte de, seçilmiş “gerçeklik”ler kendi kendini doğrulayan modeller ve kodlar dolayısıyla yaratılmaktadır. Bu hiper-gerçekliktir: Artık, gerçeklik, gerçekten bile daha gerçektir.” (Horrocks, 2000: ss. 5-6).

Bu hipergerçek düzlemde, gerçek imajların ve temsil stratejileri içinde kurulmaktadır. Sanat da bu düzlemin bir parçası haline gelerek temsilden çok simülasyona, anlamdan çok yeniden üretime dayalı bir yapı sergiler. Simülasyon, Baudrillard’a göre, çoğu zaman doğrudan deneyimden ya da maddi gerçeklikten daha etkili ve ikna edicidir. Çünkü yeniden üretilen gerçekliğin özgün bir referansa sahip olması gerekmez; hatta bu bağlantı olsa bile, simülasyon o özgünlükle değil, kendi yeniden üretim mekanizmasıyla işler. Böylece simülasyon, hakikatin yerini alır ve “gerçeklikten daha gerçek” olarak kabul edilir (Baudrillard, 2011: s. 88). Baudrillard, imgelerin gerçeklikle kurduğu ilişkinin nasıl evrildiğini dört simülasyon aşaması üzerinden açıklar:

- “1. Derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge
2. Derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge
3. Derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge
4. Gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge”

(Baudrillard, 2011: s. 20)

Birinci basamakta ortada işaret edilen bir gerçeklik bulunmakta ve imge onu temsil edecek şekilde oluşmaktadır. Baudrillard, birinci basamak imgenin ayın görevi gördüğünü söyleyerek olumlu bir niteliğe sahip olarak ele alır. İkinci basamak imge de hala mevcut bir gerçekliğe işaret etmekte ancak onun özelliklerini değiştirmekte veya gizlemektedir. Baudrillard, hakikati deforme eden bu imge türünü “kötü büyü türünden bir şey” olarak tarif eder ve bu yüzden olumsuz bir niteliğe sahip olduğunu söyler. Üçüncü durumda gerçekliğin yokluğunu gizleyen imgenin de hala hakikatle bağı olduğundan söz edilebilir çünkü gerçekliği olmasa bile imgenin referansı hala kendisi üzerinden reel bir olasılığın varlığına işaret eden şekilde üretilmektedir. Baudrillard üçüncü basamaktaki imgenin “bir görünümün yerini almaya yani bir büyüleme aracı olmaya çalışmakta” olduğunu söyler. Dördüncü türden imge ise artık tamamen gerçeklikten bağımsızdır. Bu imge türü, nesnel gerçeklikle ilişkileneden kendi referans sistemini kurabilmektedir. İmgenin yerleştiği düzlem artık gerçeğin yansıması olarak oluşan bir görüntü değil, bizatihi kendi kendinin simülakrı olarak karşımıza çıkar, bu imge simülasyon düzenine aittir (Baudrillard, 2011: s. 21). Simülasyon düzenine ait imgeler, artık gerçekliğe dışsal bir göndergeye bağlı kalmaksızın varlık kazanırlar; onları “gerçek” kılacak bir “gösterilen”e ihtiyaç duymazlar. Bu tür imgeler, kendi kendilerinin hem göstereni hem de anlamıdır. Algıda yarattıkları etki, doğrudan bir nesneyle kurdukları bağdan değil, kendi içsel bütünlüklerinden ve yarattıkları deneyimden beslenir. Dolayısıyla bu imgenin algıda yarattığı hissin, imgeyle kurduğu gerçeklik bağı; bir elmanın tadının elmayla, bir gülün kokusunun gülle kurduğu ilişki gibi artık imgenin hissini imgeyle kurduğu ilişkide aranmalıdır. İmgenin oluşturduğu değer kendinden menkuldür. Dördüncü basamak imgeler, yani simülakrlar, özellikle dijital çağda en yaygın karşılaşılan imge türüdür.

Bu dönüşüm, tiyatro açısından temsil ile gerçeklik arasındaki ilişkinin tarihsel olarak yeniden düşünülmesini gerektirir. Klasik tiyatro anlayışında sahne, gerçekliğin estetik bir yansıması olarak kabul edilirken; simülasyon düzeninde temsil, artık dışsal bir referansa bağı olmayan, kendi gerçekliğini üreten bir deneyim alanına dönüşür. Özellikle dijital medya ortamlarında üretilen sahneleme biçimleri, fiziksel gerçeklikten bağımsız olarak işleyen görsel ve işitsel simülasyonlar aracılığıyla, Baudrillard’ın sözünü ettiği simülakr düzeninin tiyatro alanındaki en görünür örneklerini oluşturur. Bu bağlamda simülasyon kuramı, tiyatrodaki gerçekliğin artık temsil edilen sabit bir referans değil, medyalaşmış algı süreçleri içinde kurulan bir deneyim kategorisi olarak düşünülmesinin önünü açar. Benzer bir bağlantı Aristo ve Platon’un temsil tartışması üzerinden de değerlendirilebilir. Platon, tiyatroyu “taklidin

taklidi” olarak değerlendirerek hakikatten uzaklaştırıcı bir etkinlik olarak görürken, Aristoteles tiyatroyu hakikati anlamının bir aracı olarak ele alır ve sahnedeki imgeleri “derin bir gerçekliğin yansıması” olarak tanımlar. Modern tiyatro, imgeleri semboller ve soyut anlatımlarla dönüştürerek Baudrillard’ın “gerçekliği değiştiren” imgelerine yaklaşır. Bertolt Brecht’in epik tiyatrosu gibi yaklaşımlar, toplumsal gerçeklikleri eleştirel bir perspektifle yeniden yapılandırır. Tiyatroda imgelerin bu tarihsel ve teknolojik dönüşümü, temsil ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi sürekli olarak yeniden tanımlamış; özellikle dijital medya ortamlarında Baudrillard’ın tanımladığı simülakr düzenine yaklaşan yeni temsil biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve ağ temelli etkileşim teknolojileri bu dönüşümün en güncel örneklerini oluşturmaktadır. Dijital çağda bu araçlarla geliştirilen performanslar, teatrallği fiziksel sahnenin sınırlarının ötesine taşıyarak, deneyimi simülasyon temelli bir algı düzleminde yeniden kurmaktadır. Rimini Protokoll’ün Situation Rooms projesinde kullanılan artırılmış gerçeklik sistemleri ya da NITE Hotel’in Black Swan çalışmasında izleyicinin sanal bir mekânda dijital avatarlar aracılığıyla konumlandırılması, gerçekliğin medya aygıtları yoluyla yeniden üretildiği performatif yapılara örnek olarak değerlendirilebilir. Türkiye’de ise Platform Tiyatro ve Fringe Ensemble ortaklığında geliştirilen Map to Utopia ile KREK Tiyatro’nun 35 Mayıs adlı dijital tabanlı projeleri, fiziksel sahneyle doğrudan ilişki kurmaksızın, kendi referans sistemine dayalı görsel ve işitsel imgeler üretmektedir. Bu tür örneklerde teatral deneyim, bedensel mevcudiyete dayalı geleneksel canlılık anlayışından uzaklaşarak, veri akışı, arayüz ve simülasyon mantığıyla işleyen medyalaşmış bir algı rejimi içinde yapılandırılmaktadır.

Simülakr düzeninin ortaya çıkışında tarihsel olarak en büyük rolü, simülatif imgelerin kitlesel ölçekte üretilmesini mümkün kılan televizyon teknolojisinin yaygınlaşması oynamıştır. Baudrillard’a göre televizyon, hakikatin yerini alarak onu ortadan kaldıran bir mekanizma haline gelmiştir (Baudrillard, 2011: s. 53). Bu eylem öylesine güçlüdür ki artık perspektif ve panoptik kuramı devre dışı bırakır. Medya kendisini görünmez kılarak gerçeğin içine nüfuz etmekte, onun üzerini örterek ürettiği algıyı yeni bir gerçeklik olarak sunmaktadır. Baudrillard’ın bu çarpıcı tespiti, medya teknolojilerinin gerçeklikle olan ilişkisini yeniden düşünmeyi zorunlu kılar. Ona göre, medya bilgiyi ileten bir “araç” olmanın ötesine çıkarak yaşamın içine yayılmış, onun yapısına nüfuz etmiş bir sisteme dönüşmüştür. Bu yayılma, ortamın algılanabilirliğini imkânsızlaştırmakta, dolayısıyla onun etkilerini görünmez ve kontrol edilemez kılmaktadır. Medya artık gerçekliği biçimlendirir, dönüştürür hatta yerini alır:

“Sözcüğün yazılı anlamında artık “medium” diye bir şey yoktur. Çünkü “medium” gerçeğin içine yayılmış ve dağılmış olduğundan algılanması imkânsızlaşmıştır. Üstelik gerçeği en ufak bir şekilde etkileyememektedir. Sonuç olarak sözünü ettiğimiz şey dur durak tanımayan, kronik bir hastalık gibi gerçeğin içine yerleşerek onu değiştirmeye çalışan bir “medium”dur. Burada “medium”un, süzgeçten geçirerek sunduğu haber ya da bir lazer ışığının boşlukta oluşturduğu üç boyutlu bir reklam imgesi gibi bir hayalete dönüşmüş bir gerçekten söz ediyoruz. Tıpkı yaşamın içinde çözülerek eriyen televizyon ya da televizyonun içinde çözülerek eriyen yaşam gibi. Yaşamla televizyon birbirlerinden ayrılması imkânsız bir solüsyona benzemektedirler.” (Baudrillard, 2011: s. 56).

Bu pasajda çizilen tablo, medya ile gerçeklik arasındaki sınırın tamamen ortadan kalktığını ve ikisinin birbirine nüfuz ederek ayrıştırılmaz bir hal aldığını ortaya koyar. Baudrillard’ın kullandığı “solüsyon” benzetmesi, televizyonun yaşamla kaynaşarak ayrı bir gerçeklik inşa ettiğini gösterir. Bu durum, gerçekliğin bağımsız bir referans olmaktan çıkıp, medya tarafından yapılandırılan bir imgeye dönüşmesi anlamına gelir. Baudrillard’ın televizyonun ve ürettiği imgelerin gücüne atfettiği değer ağır bir eleştiriyi de beraberinde getirmektedir. Jean Baudrillard, televizyonun ve medyanın gerçeklik üzerindeki etkilerini eleştirerek, bu teknolojilerin yalnızca birer iletişim aracı olmaktan öte, anlamın ve gerçekliğin sistematik bir şekilde tüketilmesine katkıda bulunduğunu ifade eder. Baudrillard’a göre teknolojinin, dünyanın yanılması ve vizyonunu yutup tükettiğini, bir tele-gerçekliğe, “*real time*”a ve sanallığa dönüşmektedir (Horrocks, 2000: s. 41). Televizyon gibi aygıtlar yalnızca hakikatin temsiliyle yetinmez; onu manipüle eder, çarpıtır ve sonunda yerine geçer. Bu süreçte medya, gerçeği bir simülakr olarak yeniden üretir ve bu yeniden üretim, gerçekliğin yerini tamamen imgelerin almasına neden olur. Artık gerçeklik, medya aracılığıyla şekillendirilirken, gerçeklik ve simülasyon arasındaki sınır da ortadan kalkmıştır. Televizyon, yaşamla iç içe geçerek, gerçekliğin kendi içinde çözülmesine ve erimesine neden

olur. Gerçeklik artık televizyon aracılığıyla sürekli pompalanırken, bu süreç anlam kaybını da beraberinde getirir. Baudrillard'ın ifadesiyle, anlamın yok oluş süreci, anlamın yaratılış sürecinden çok daha hızlıdır (Baudrillard, 2011: s. 117). Böylece gerçek, yerini hiper-gerçekliklere bırakırken, bireylerin hakikatle olan bağları da giderek zayıflar.

Horrocks'un, Baudrillard'ın televizyon eleştirisini destekleyen yorumuna göre, televizyon bireylerde kayıtsızlık, mesafe, şüphecilik ve hissizlik gibi duyguları tetikler (Horrocks, 2000: s. 39). Televizyonun görsel imgeleri, dünyayı bir imaj haline getirerek hayal gücünü bastırırken, bireylerde hayal kırıklıkları yaratan bir deneyime neden olur. Bu süreç, gerçekliğin bir yanılsama olarak deneyimlenmesine yol açar ve televizyonun yalnızca bir gösteri aracı olmaktan çıkıp, gerçeği biçimlendiren bir mekanizma haline gelmesiyle sonuçlanır. Başka bir deyişle, televizyon artık neye bakılacağını ve neyin izleneceğini belirleyen; çerçevelediği içerikle kendi gerçekliğini inşa eden bir iktidar aracıdır. Dolayısıyla medya, toplumsal algıyı şekillendiren bir güç olarak, gerçeklik ile bireyler arasındaki bağı koparma potansiyeline sahiptir. Bu durum, "gösteri toplumu" kavramının ötesine geçer. Artık medya, yalnızca bir bilgi kaynağı ya da bir gösteri aracı değil, gerçeği şekillendiren, anlamı yok eden bir sistem haline gelmiştir. Marshall McLuhan'ın "*medium is the message*" (araç mesajdır) önermesi bağlamında (McLuhan, 2011), medya ve mesaj arasındaki sınırların ortadan kalktığı bir döneme girilmiştir. Medya artık sadece bir araç değil, gerçekliğin kendisine içkin bir yapıya dönüşmüştür. Medya ile içerik arasındaki sınırların silinmesiyle; medya, iletim kanalı niteliğinden daha üstün bir güç kazanmış, bizzat gerçekliğin kurucu unsuru haline gelmiştir. Modern medya eleştirileri, günümüz dijital medya ortamında daha da çarpıcı biçimde görünür hale gelmiştir. Özellikle sosyal medya platformları, anlık veri akışı ve sürekli olarak yeniden üretilen görseller aracılığıyla gerçeklik algısını derinden şekillendirmekte ve çoğu zaman manipüle etmektedir. Televizyona yönelik eleştirilerin bir devamı olarak, sosyal medya da hipergerçekliğin taşıyıcısı haline gelmiş; bu durum bireylerin kimlik inşası, toplumsal aidiyet duyguları ve politik katılımlarını doğrudan etkilemeye başlamıştır. Dahası, medya ortamları bireylerde bir tür duygusal uyuma ve toplumsal kayıtsızlık yaratarak, demokratik süreçler üzerinde tehdit oluşturan bir pasifleştirici etki yaratmaktadır. Gerçeklik, artık medya tarafından kurgulanan ve dolayısıyla eleştirel düşünme gerekliliğini daha da önemli hale getiren bir olguya dönüşmüştür.

Tiyatro, teknolojik gelişmelerle çağlar boyunca organik bir ilişki kurmuş; sahne mekanizmalarından aydınlatma tekniklerine, ses kullanımından görsel efektlere kadar farklı araçları kendi estetik ihtiyaçları doğrultusunda içselleştirmiştir. Ancak on dokuzuncu yüzyıl sonrasında dijital teknolojilerin ortaya çıkışıyla birlikte bu ilişki niteliksel bir dönüşüm geçirmiş; özellikle canlılık ve gerçeklik kavramları bağlamında tiyatronun ontolojik varsayımları yeniden sorgulanmaya başlanmıştır. Dijitalleşme ve medyatizasyon tiyatronun tarihsel olarak dayandığı somut mekân, bedensel mevcudiyet ve fiziksel eşzamanlılık zeminini doğrudan problemlile hale getirerek, sahnedeki varoluşun koşullarını belirsizleştirmiştir. Bu bağlamda temsil, artık yalnızca sahnede 'orada' olanın seyirciye aktarılması anlamına gelmemekte; medya aracılığıyla çoğaltılan, dönüştürülen ve yeniden çerçevelenen bir deneyim alanı olarak düşünülmektedir. Dijital çağa girerken temsil, hakikat ve gösteri arasındaki ilişkiler hem gündelik yaşamda hem de sanatsal üretimde köklü biçimde dönüşmüş; tiyatro, bu dönüşüm karşısında ya kendi canlılık ve gerçeklik anlayışını yeniden tanımlamak ya da medya tarafından belirlenen algı rejimleriyle hesaplaşmak zorunda kalan bir sanat formu haline gelmiştir. Gerçekliğin bu biçimde aracılı hale gelmesi, onu gündelik deneyimin olduğu kadar sanatsal üretimin de tartışmalı bir zemini haline getirir. Tiyatro açısından belirleyici olan nokta, tam da bu aracılı gerçeklik rejimi içinde, tarihsel olarak bedensel mevcudiyet, fiziksel eşzamanlılık ve somut mekân üzerine kurulu bir sanat formunun nasıl konumlanacağı sorusudur.

Sonuç

Tiyatronun ontolojik yapı taşları olarak kabul edilen canlılık ve gerçeklik kavramları yirminci yüzyılda gelişen teknoloji ve medya araçları ile bir dönüşüm geçirmişlerdir. Söz konusu dönüşüm, tiyatronun özünü bütünüyle ortadan kaldıran bir kırılma değil; canlılık ve gerçekliğin tarihsel olarak kurulan algı koşulları içinde yeniden tanımlanmasıdır. Bu nedenle değişim, doğrudan özsel bir kayıp olarak değil, algısal rejimdeki dönüşümün tiyatronun ontolojik kabullerini yeniden düzenlemesi olarak

anlaşılmalıdır. Canlılık kavramı açısından yirminci yüzyılda yaygınlaşan ses ve görüntü kayıt teknolojileri belirleyici bir eşik oluşturmuştur. Kayıt ve iletim olanakları, canlılığı tek bir kategori olmaktan çıkararak “canlı / kaydedilmiş / eşzamanlı iletilmiş / yeniden dolaşıma sokulmuş” gibi farklı deneyim hatlarına ayırmış; böylece canlılık, fiziksel eşzamanlılıkla otomatik olarak özdeşleştirilemeyen bir algı problemi haline gelmiştir. Benzer biçimde televizyon ve internet gibi medya teknolojileri de gerçekliğin nasıl kurulacağına dair belirleyici bir rol üstlenmiş; gündelik hayatın gerçekliği giderek daha fazla aracılı sistemler üzerinden algılanmaya başlamıştır. Bu durum, tiyatronun tarihsel olarak dayandığı “doğrudanlık” varsayımını zayıflatırken, tiyatro deneyimini de medyalaşmış algı koşulları içinde yeniden düşünmeyi zorunlu kılar. Burada kritik nokta, dönüşüm algısal düzeyde gerçekleşse de tiyatronun canlılık ve gerçeklikle kurduğu ilişki doğrudan bu algıya dayandığı için, ortaya çıkan sonucun ontolojik olduğudur. Yani canlılık ve gerçeklik tamamen ortadan kalkmamakta, fakat onları tanımlayan koşullar değiştiği için, tiyatroya ilişkin geleneksel tanımların kapsayıcılığı daralmaktadır. Bu da tiyatronun sıfırdan icat edilmesi gerektiği anlamına gelmez; tersine, tiyatronun var olan çerçevesinin genişleyerek yeni deneyim biçimlerini içerecek şekilde yeniden kurulması gerektiğini gösterir. Yirminci yüzyılda hem teorik hem pratik düzeyde kimi özcü yaklaşımlar, tiyatroyu sabit nitelikler üzerinden tanımlayarak onu medyalaşmaya karşı “saf” bir alan gibi korumaya yönelmiştir. Aracsız sahneleme pratikleri elbette tiyatronun özsel çekirdeğini görünür kılan güçlü bir tutumdur; ancak tiyatronun amaçlarından biri içinde bulunduğu çağı duyumsatmak ve anlatmaksa, çağın iletişim koşullarını ve aygıtlarını bütünüyle dışarıda bırakan bir tutum, giderek çağdışı bir kapanmaya dönüşme riski taşır. Çünkü dünya artık ‘şimdi ve burada’nın karşısına ‘her zaman ve her yerde’ işleyişini koyan medyalaşmış bir dolaşım mantığıyla işlemektedir; tiyatro bu gerçekliği yok saydığına, yaşadığı çağla bağ kurmakta zorlanacaktır. Öte yandan makalenin savunduğu yönelim, tiyatronun medyalaşma karşısında edilgenleşmesi değildir. Tiyatro, medyalaşmayı olduğu gibi taklit etmek ya da ona teslim olmak zorunda değildir. Tarihsel olarak yaptığı gibi, teknolojiyi kendi estetik hedefleri doğrultusunda araçsallaştırmanın yollarını bulabilir. Dolayısıyla asıl mesele “teknoloji tiyatronun özünü bozuyor mu?” sorusundan çok, canlılık ve gerçekliğin medyalaşmış algı koşulları içinde nasıl üretildiğini kavrayarak tiyatronun bu koşullarda nasıl konumlanacağı sorusudur. Bu çerçevede canlılık ve gerçeklik, tiyatronun sarsılmaz sabitleri olarak değil; tarihsel olarak dönüşen, fakat tam da bu dönüşüm içinde tiyatronun güncelliğini kurmasına imkân veren kavramlar olarak ele alınmalıdır.

Kaynakça

- Akim, M. S. (2021). Canlılık ve Karşılıklı Etkileşim: Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Seyir Rejimi Üzerine Ontolojik-Tarihselci Bir Soruşturma. *Sanat Yazıları*, 44, 31-47.
- Auslander, P. (2008). *Liveness: Performance in a mediatized culture* (2nd ed). Routledge.
- Auslander, P. (2012). Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 34(3), 3-11. https://doi.org/10.1162/PAJJ_a_00106
- Auslander, P. (2022). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (3. bs). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003031314>
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.; 6. Baskı). Doğu Batı Yayınları.
- Benjamin, W. (1993). *Pasajlar* (A. Cemal, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Debord, G. (1983). *Society of the Spectacle* (K. Knabb, Çev.). Rebel Press.
- Dingli, A., & Seychell, D. (2015). *The New Digital Natives: Cutting the Chord*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-46590-5>
- Fischer-Lichte, E. (2016). *Performatif Estetik* (T. Acil, Çev.). Ayrıntı.
- Horrocks, C. (2000). *Baudrillard ve Milenyum* (K. K. Ökten, Çev.). Everest Yayınları.
- Innes, C. (2004). *Avant-Garde Tiyatro* (B. Güçbilmez & A. V. Kahraman, Çev.; 1. bs). Dost Kitabevi.
- Leslie, E. (2011). *Walter Benjamin: Konformizmi Alt Etmek* (E. Çaça, Çev.). Habitus.
- Lukács, G. (2006). *Tarih ve Sınıf Bilinci* (Y. Öner, Çev.). Belge Yayınları.
- McLuhan, M. (2011). *Understanding Media: The Extensions of Man* (T. W. Gordon, Ed.). Ginko Press.
- Phelan, P. (1993). *Unmarked: The Politics of Performance*. Routledge.

- Pilavcı, G. (2024). *Teatrallik, Medyatizasyon, Sanal Gerçeklik* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Şeyben, B. Y. (2016). *Tiyatro ve Multimedya*. Habitus.



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 148-161, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.71



DERLEME MAKALE / REVIEW ARTICLE

FİLM ELEŞTİRİMENLİĞİ MESLEĞİNİN TARİHSEL SOSYOLOJİSİ: SİNEMATEK DERNEĞİ'NİN YAYINLADIĞI YENİ SİNEMA DERGİSİNDE ELEŞTİRİNİN KURUMSALLAŞMASI (1966-1980)

Ebubekir DÜZCAN¹

Öz

Bu çalışma, Türk Sinematek Derneği tarafından 1966–1980 yılları arasında yayınlanan *Yeni Sinema* dergisi üzerinden Türkiye’de film eleştirmenliğinin nasıl bağımsız bir meslek olarak kurumsallaştığını tarihsel sosyolojik bir perspektifle incelemektedir. Araştırmacının temel bulgusu, film eleştirmenliği mesleğinin, dönemin yazarları ve Yeşilçam yönetmenleri arasındaki gerilim sonucunda kurumsallaştığıdır. 1950’li yıllarda başlayan ancak 1960’lı yıllarla şiddeti artan yazarlar-yönetmenler çatışmasında yönetmenlerin karşısında aktif bir taraf olan Sinematek Derneği, 1966’da yayınlamaya başladığı *Yeni Sinema* dergisiyle, film eleştirmenliğinin profesyonel bir meslek olarak doğuşuna aracılık etmiştir. *Yeni Sinema*, özellikle 8. Sayı olarak yayınlanan “Eleştirme özel sayısı” ile mesleğin profesyonel varlığını teorileştirmeyi de ihmal etmeyerek sektörde içerisinde bu mesleğe dair ilk kapsamlı anketleri yaparak sonuçlarını detaylıca yorumlamıştır. Böylelikle hem pratik hem de teorik açıdan film eleştirmenliği mesleğinin özgül koşulları ve sınırları tanımlanmaya çalışılmıştır. *Yeni Sinema* dergisi, film eleştirisini önceki dönemlerde yapılmış film tanıtımlarından da ayırmaya özen göstererek uzmanlık, etik sorumluluk ve kültürel sermaye temelli bir meslek kimliği üretmeye çalışmıştır. Eleştirmenlerin “sinemayı sevmek”, kültürel donanım ve bağımsızlık vurgusu, eleştirmen kimliğinin teknik bilgidenden çok estetik ve kültürel birikim üzerinden tanımlandığını gösterir. Metodolojik olarak çalışma, 1966–1980 arasında yayımlanan 32 sayılı *Yeni Sinema* dergisi arşivinin nitel içerik analizi üzerine kuruludur. Kuramsal çerçeve olarak ise Bourdieu sosyolojisinin kavramsal araçlarını kullanan çalışma, Mattias Frey’in Bourdieu’den ilhamla geliştirdiği ve film eleştirisi mesleğinin “altın çağını” yaşadığı 1960’lı yıllardan itibaren “otorite kaybı”nın etrafında sürekli bir kriz içinde kendisini inşa ettiği varsayımına yaslanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Film Eleştirmenliği, Sinema Sosyolojisi, Sanat Tarihi, Meslek Sosyolojisi

THE HISTORICAL SOCIOLOGY OF FILM CRITICISM AS A PROFESSION: THE INSTITUTIONALIZATION OF CRITICISM IN THE JOURNAL *YENİ SİNEMA*, PUBLISHED BY THE TURKISH CINEMATHEQUE ASSOCIATION (1966–1980)

Abstract

This study examines the institutionalization of film criticism as an autonomous profession in Turkey through a historical sociological perspective, focusing on the journal *Yeni Sinema*, published by the Turkish Cinematheque Association between 1966 and 1980. Adopting a historical sociological perspective, it argues that the profession of film criticism became institutionalized as a result of the antagonism between critics and Yeşilçam directors during this period. While this conflict had begun in the 1950s, it intensified during the 1960s. Positioned as an active party alongside writers and against dominant currents within Yeşilçam, the Cinematheque Association played a crucial role in shaping a new professional identity for critics through the launch of *Yeni Sinema* in 1966. *Yeni Sinema*—specifically with its "Special Issue on Criticism" (Issue 8)—undertook the task of theorizing the profession's identity by conducting the first comprehensive surveys within the industry and interpreting the results in detail. In this way, the specific conditions and boundaries of the profession of film criticism were attempted to be defined from both practical and theoretical perspectives. The journal carefully distinguished film criticism from earlier forms of film promotion, striving instead to construct a professional identity grounded in expertise, ethical responsibility, and cultural capital. The emphasis on “loving cinema,” cultural cultivation, and independence suggests that the critic’s authority was framed less in terms of technical knowledge and more through aesthetic judgment and cultural competence. Methodologically, the study is grounded in a qualitative content analysis of the 32-issue archive of *Yeni Sinema* published between 1966 and 1980. Theoretically, the study utilizes Pierre Bourdieu’s conceptual toolkit and is predicated upon Mattias Frey’s Bourdieusian framework, which suggests that the profession of film criticism has continuously reconstructed itself around a recurring ‘anxiety of authority’ amidst a state of persistent crisis since its ‘golden age’ in the 1960s.

Keywords: Film Criticism, Sociology of Cinema, Art History, Sociology of Professions

¹ Dr., Utrecht University / Dr. Öğr. Üyesi EBYU, e.duzcan@uu.nl, ORCID: 0000-0002-6222-1154

Başvuru/Received: 11/01/2026 **Kabul/Acceptance:** 01/03/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Giriş

Türkiye'de 1960'lı yıllar, sadece siyasal bir dönüşümün değil, aynı zamanda kültürel alanda radikal bir kopuşun ve yeniden insanın yaşandığı bir döneme işaret eder. Yeşilçam sinemasının altın çağı olarak tanımlanan bu yıllar, sinema yazının da ilgi görmesine neden olur. Sinema sadece bir eğlence aracı olarak kalmaz ve toplumsal /entelektüel bir tartışma nesnesi haline de gelir. 1960'lı yıllara girerken sinema yazarlarıyla yönetmenler arasında ciddi görüş ayrılığı ve krizler patlak vermiştir.

Bu dönemde, tam da yönetmenler- sinema yazarları mücadelesinin bir tarafı olarak, 1965 yılında Fransa'daki Sinematek'ten ilham alarak kurulan Türk Sinematek Derneği, sinema alanına yeni bir soluk getirmiştir. Dernek, sinemanın tarihselleştirilmesi, evrensel bir sanat olarak benimsenmesi ve nitelikli yapıtların izleyiciyle buluşması misyonunu üstlenirken, aslında kurulu düzenin "gişe" odaklı konseptine karşı estetik ve bilimsel bir cephe açmıştır.

Bu zihinsel mücadelenin en somut girşimlerinden biri Sinematek Derneği'nin düzenlediği film gösterimleri ve yayınlarıdır. Derneğin kuruluşundan bir yıl sorna yayın hayatına başlayan ve en önemli yayın organı olan *Yeni Sinema* dergisi, Mart 1966'da yayın hayatına başlar ve film eleştirmenliğini magazinel bir "beğeni" faaliyeti ya da yönetmenliğe geçiş için bir basamak olmaktan çıkarıp; sınırları, yöntemi ve ihtisaslaşma gerekliliği belirlenmiş profesyonel bir meslek olarak kurumsallaştırmaya soyunur. Yeşilçam yönetmenleriyle yaşanan "Şura" krizi ve sonrasındaki protestolar, eleştirinin kendi "sembolik tahakkümünü" inşa etmesinde bir dönüm noktası olmuştur. Böylelikle film eleştirmenliği, adeta bir krizin ortasında *Yeni Sinema* dergisi aracılığıyla profesyonel sınırlarını ve niteliklerini çizmeye kalkışır. Bu çalışmada, bu mesleki sınırların dönemin sancılı çatışmaları içerisinde nasıl tanımlandığı film eleştirmenliği mesleğinin tarihsel sosyolojik bağlamı ortaya konarak ve özellikle geçtiğimiz yıl yeni baskısını yapan Mattias Frey'in "Film Eleştirisinin Daimi Krizi: Otorite Kaygısı" (The Permanent Crisis of Film Criticism: The Anxiety of Authority) kitabındaki "*otorite kaygısı*" bağlamıyla anlaşılmasına çalışılacaktır.

Çalışmanın metodolojisi, 1966-1980 yılları arasında 32 sayısı yayınlanmış *Yeni Sinema* dergisinin tüm sayılarının nitel analizine sayalıdır. Oldukça hacimli olan ve 40-80 sayfa aralığında yayınlanan sayılarda özellikle film eleştirilerine ve bununla birlikte film eleştirmenliğinin tanımlanma biçimine odaklanan yazılara ve röportajlara odaklanılmıştır. Bu sayede çalışma, Türkiye'de film eleştirmenliğinin bir uzmanlık alanı olarak nasıl bir mesleki kimlik kazandığını ve bu süreçte Yeşilçam otoritesiyle girilen iktidar mücadelesinin sonuçlarının ne olduğunu irdelemeyi amaçlamaktadır.

1. Mesleğin Tarihsel-Sosyolojik Tahayyülü: İş Bölümünden Mesleki Hakimiyete

Bireylerin toplumsal yaşamın bir parçası olma ve kendilerini yeniden üretme süreçlerinin temel unsurlarından biri olan "meslek", sosyolojinin doğuşundan itibaren tartışılan konularından biri olmuştur. Bu anlamda klasik sosyolojinin kurucu isimlerinden günümüze uzanan sosyolojik düşüncenin içerisinde meslek, sosyal ve ekonomik dönüşümlerin etkisiyle farklı teorik perspektifler içerisinde yeniden konumlandırılmıştır. Mesleğin iş bölümü çerçevesinde tartışıldığı klasik sosyolojiden mesleklerin yapısal bir prekarizasyona uğradığı günümüz koşullarına dek toplumsal tarih ile mesleklerin sosyolojisi arasındaki ilişki farklı kavramlar ile tartışılmıştır (Klegon, 1978; MacDonald ve Ritzer, 1988; Evetts vd. 2009; Monteiro, 2014).

Mesleklerin toplumsal yaşam içerisinde tartışılmasına dair tartışmanın temelinde "mesleki ayırım" etrafında gerçekleştiğini ifade etmek yanlış olmaz. Başka bir ifadeyle bireylerin çeşitli ayırım biçimlerinde (cinsiyet, eğitim, etnisite, dil, statü, sınıf) karşımıza çıkan tanımlayıcı özellikleri ile meslekleri arasında ilişkiler vardır. Toplumsal olanın farklı dinamiklerini birbirinden ayıran unsurlar ile meslek temelinde gerçekleşen ayrımların arasındaki ilişkinin bazıları ise klasik sosyoloji yaklaşımı içinde Marx ve Engels'in "iş bölümü" çerçevesinde yaptığı analizlerle tarihsel sosyolojik bir perspektif kazanmıştır. Marx ve Engels' göre bir toplumsal yapıdaki üretim ilişkilerinin gelişmişlik düzeyi o toplumsal iş bölümünün ulaştığı aşamada kendini gösterir ve buradaki tarihsel farklılaşmadaki en önemli dönüşüm ise zihinsel ve bedensel emek arasında oluşan ayırımdır ve onlara göre "iş bölümü,

ancak maddi ve zihinsel emek arasında bir bölünme meydana geldiği andan itibaren gerçek anlamda iş bölümü halini alır” (Marx ve Engels, 2013: s. 35). Marx ve Engels’in bu konuda dikkat çektikleri bir diğer nokta ise meslek ve o mesleğe dair iş bilincinin üretim ilişkileri arasında anlaşılabilirliğini savunmalarıdır (Marx ve Engels, 2013: s. 326; Stacey, 2018: ss. 172-190). Dolayısıyla burada maddi pratik ile zihinsel ve entelektüel faaliyet arasında tarihsel sosyolojik bağlamda ve kesişimsel olarak anlaşılabilir bir ilişki söz konusudur.

Mesleklere dair klasik kurucu yaklaşımlardan bir diğerini ise Max Weber geliştirmiştir. “Meslek” (*Beruf*) kavramını “bir bireyin işlevlerinin, kendisi için sürekli bir gelir ve kazanç kaynağı oluşturduğu ölçüde uzmanlaşması, özelleşmesi ve birleşimi” (Weber, 2012: s. 258) olarak tanımlayan Weber, mesleği toplumsal, ekonomik ve dinsel boyutlarıyla tartışarak rasyonelleşme, uzmanlaşma, bürokrasi ve işlevsellik gibi modern toplumun ortaya çıkardığı boyutları da bu tartışmaya dahil eder. Weber’e göre “meslek” kavramı aynı zamanda dini bir ödevi içerir ve kapitalizm ihtiyaç duyduğu meslek ahlakı Protestanlık mezhebi üzerinden tam da bu dinsel ödev ahlakından beslenerek inşa edilmiştir (Weber, 1999: ss. 67-88). Bununla birlikte bir makamın ve statünün getirdiği karizma ve saygınlık, bürokratikleşme, hiyerarşinin ve uzmanlaşmanın getirdiği hem ayırım ve iktidar, modern toplumda mesleğin toplumsal konumunu derinden etkilemiştir (Ritzer, 1975; Barbalet, 2000; Weber, 1999; 2005; 2012; 2020). Marx, Engels ve Weber’in yaklaşımları literatürde mesleğe dair kurucu bir teorik çerçeveyi oluşturmakla birlikte Emile Durkheim’in işbölümünü toplumsal dayanışmanın temeli olarak gören yaklaşımı (Durkheim, 2023); Talcott Parsons’un işbölümünü etik, normlar, değerler ve mesleki uzmanlaşmayla birlikte karşılıklı bağımlılığın artacağı yönündeki analizleri (Parsons, 2012) özellikle iş bölümü ve fonksiyonel uzmanlaşmanın toplumsal sonuçları konusunu daha fazla odağa alan yaklaşımlar olmuşlardır.

Mesleğe dair bu kurucu yaklaşımlar 1960’lardan sonra da teorik olarak neo-Marksist ve neo-Weberyen çizgilere dayanan süreklilik ve kopuş momentleri içerisinde gelişim göstermiştir (Magali Sarfatti Larson, Terence Johnson, Frank Parkin, Andrew Abbott, Everett C. Hughes, Anselm Strauss). Bu dönemde Eliot L. Freidson’un meslekleri “mesleki hakimiyet” (*professional dominance*) kavramı etrafında tartışarak devlet ve piyasa karşısında özerklik kazandıran ve bilgi üzerinde tekelin kurulduğu bir alan olarak tarif etmesi özellikle dikkat çekicidir (Freidson, 2017). Freidson’un “mesleki hakimiyet” kavramına göre mesleki hakimiyetin en belirleyici özelliği *otonomidir* ve “bir mesleği, iş bölümü içinde baskın bir konum elde etmiş ve böylece kendi işinin içeriğinin belirlenmesi üzerinde denetim kurmuş bir uğraş olarak düşünmek yararlıdır” (Wolinsky, 1988: s. 34).

Özerkleşme de bu bilgi üzerindeki hakimiyetle birlikte meydana gelir. Özerlik ve bilgiye dayalı iktidar perspektifi başka sosyologlarda da karşımıza çıkar. Örneğin Pierre Bourdieu’ya göre meslekler görece özerk, kendi kuralları, aktörleri, hiyerarşileri ve meşruiyet ölçütleri olan bir toplumsal alandır ve bu alanda hangi bilgi türünün meşru kabul edileceği, hangi aktörlerin hakimiyet sağlayacağı alan içindeki mücadelelerin sonucunda ortaya çıkar. Az bilinen alanlar üzerindeki hakimiyeti sağlayan özgün sermaye ile kurulan bilgi üzerindeki hakimiyet “bir çeşit özerk dünya” yaratır (Bourdieu, 2017: s. 721). Bourdieu bunun özellikle kültür ve sanat alanında oluştuğunu gözlemler ve bu alanın sadece üreticileri değil alıcıları da “ayrışma endişesi” taşırlar (Bourdieu, 2017: s. 56). Ayrıştırarak özerkleşme, maddi zorunluluklardan muafiyet kazanıldığı ölçüsünde gerçekleşir ve bu muafiyet de tam da Freidson’un vurguladığı gibi devletin ve piyasanın kontrolü ve zorunluluklarına karşı mesafeyi sağlar.

2. Film Eleştirmenliğinin Uzamı ve “Otorite Kaygısı”

Bourdieu’nün sosyolojik yaklaşımına göre “kültürün uzmanlaşmış üreticileri ve aktarıcıları olan entelektüeller, bu arenaların ve kurumsallaşmış hiyerarşilerinin şekillenmesinde kilit rol oynarlar” (Swartz, 2011: s. 11). Bu kilit öznelerden biri olan eleştirmenler de görece özerk bir uzamın içinde bir yapının nasıl algılanması gerektiği, hangi beğeni biçiminin hangi entelektüel yetkinliği temsil ettiği ve neyin “görölmeye değer” olduğu (Bourdieu “gördünüz mü?”, “görmek lazım” biçiminde dile getirilen “meşru sınıflamalar”a dikkat çeker. Bkz. Bourdieu, 2017: s. 49) Uzmanlar, konusunda alanın kültürel sermayesine dayanan sembolik bir tahakküm üretirler. Alanların dinamiği içinde sanat alanının içinde

üreticilerin kendi aralarında olduğu gibi eleştirmenler arasında da bir alan mücadelesi vardır ve bu mücadele çeşitli karşıtlıklara dayanabilir. Bu bağlamda Bourdieu'ya göre "kültür üretimi alanında karşıt konumlar işgal eden eleştirmenler, yapıtları, kendi aralarındaki nesnel farkların temelindeki karşıtlıklara bağlı olarak ama bu karşıtlıkların öğeleri arasında ters hiyerarşiler kurarak düşünürler" (Bourdieu, 2017: s. 345). Sanat alanındaki sınıfsal konumlar, habitus ve sermayeye (kültürel, ekonomik, sosyal ve sembolik) dayalı farklılaşma ile beğeni biçimleri (yüksek kültürün meşru beğenisi, orta sınıfın meşru beğeniyi taklit eden ortalama beğenisi ve halk sınıflarının popüler beğenisi) arasındaki ilişki (Bourdieu, 2017: ss. 31-32), eleştirmenlik uzamındaki mücadeleyi de besler. Hangi filmin görülmeye değer olduğu sorusu ya da filmlerin sanatsal değeri ve sinema-toplum arasındaki ilişkinin nasıl olması gerektiğine dair tartışmalar bu alandaki mücadelenin karakterini şekillendirir.

Bourdieu'nun klasik sosyolojinin kadim ikilemi olan yapı-özne çatışmasını aşmaya yönelik sosyolojik perspektifi, sanat alanındaki aktörlerin sahip olduğu 'kültürel sermayeye' dayalı sembolik tahakküm analizine olanak sağlar. Bu teorik kanal üzerinden maddi sermaye dışındaki sembolik kuvvetlere de temas eden film eleştirmenliği mesleğinin analizindeki otorite savaşına dikkat çekmemiz gerektirir. Film eleştirmenliği mesleğini tam da araştırmamıza konu olan 1960'lı yıllara odaklanarak bu sermayeyi koruma ve sinema alanı içerisinde meşrulaştırma çabası olarak Mattias Frey'in '*otorite kaygısı*' (*anxiety of authority*) kavramı bu gerilime eğilmek için işlevsel görünmektedir.

Bu çerçevede 1960'lı yıllardaki sanat ortamında film eleştirmenliği alanındaki mücadeleler en nihayetinde bir yönüyle alanda otorite olmaya dair mücadelelerdir ve Mattias Frey, sinema eleştirmenliği alanındaki bu mücadeleleri "*otorite kaygısı*" (*anxiety of authority*) kavramı etrafında tartışır. Frey, bu alandaki kurumsallaşmanın en önemli parçaları olan film eleştirmenliği derneklerini kültürel meşruiyet ve otorite kaynakları olarak hizmet eden yapılar olarak görür (Frey, 2025: s. 39). Bourdieu'nun kavram repertuarından da yararlanan Frey'e göre "sanat konusunda "uzman yargıları" biçiminde değer sunma iddialarına meşruiyet kazandıran şey, bilirkişilerin (connoisseurs) önemli ölçüde "kültürel sermaye"ye sahip olmalarıdır; bu, sıradan izleyici kitlesinin sahip olmadığı bir güçtür" (Frey, 2025: s. 113). Bu perspektiften hareketle Frey, film eleştirisinin doğuşu konusunda şu değerlendirmeyi yapar:

"Film eleştirisi, sinemanın kendisini bir sanat olarak kabul ettirme iddiasında bulunduğu dönemde ortaya çıkmıştır. Dahası, film eleştirisinin kurumsallaşması, filmin bağımsız bir sanat formu olarak tanıtılmasıyla el ele ilerlemiştir. Bu süreç, sinema mecrasına kültürel saygınlık kazandırmış, eleştirinin gerekliliğini meşrulaştırmış ve film üzerine yazanlara otorite atfedilmesine katkıda bulunmuştur. Göreceğimiz üzere, bu olgu eleştirinin ilk krizini de önceden haber vermektedir. Bir yandan, eleştirinin haklı ve gerekli olduğunun, eleştirmenlerin de kültürel otoriteler olarak konumlandırılmasının gerekçelendirilmesi için filmin bir sanat olarak (dolayısıyla tiyatro, heykel, müzik vb. ile paralel biçimde) tesis edilmesi ihtiyacı vardı. Öte yandan ise filmin bu diğer sanatlardan ayrıştırılması, örneğin tiyatronun bir alt türü ya da yetersiz bir ikamesi olmadığı savının ortaya konması gerekiyordu. Yazarlar, yeni bir mecra için yeni bir eleştiri biçimini ve buna karşılık gelen yeni bir otorite temelini savundular" (Frey, 2025: s. 30).

Dolayısıyla tarihsel sosyolojik arka planıyla profesyonel bir meslek olarak film eleştirmenliğinin doğuşunda alandaki eleştirmenlerin eleştirel otoritelerini inşa etme kaygısının etkili olduğunu söylemek mümkündür. Sonraki süreçte ise bir profesyonel eleştirinin talep ettiği kültürle kurulan ilişkiyi (yani nesnel mesafeyi) nasıl koruyabileceği; film bir güzel sanat olarak kabul ediliyorsa, eleştirmenlerin heykel, klasik müzik ya da tiyatro izleyicilerinden açık biçimde daha geniş ve daha heterojen olan bir kamuoyuyla nasıl ilişki kurabileceği; film demokratik bir sanat ise, eleştirmenlerin kanaatleri yönlendirmek ve beğeniyi biçimlendirmek için ihtiyaç duydukları otoriteyi nasıl muhafaza edebileceği (Frey, 2025: s. 41) gibi sorular sinema eleştirmenliği alanında mücadele eden aktörlerin cevap vermeye çalıştığı sorular olmuşlardır. Frey'e göre 1960'lar ve 1970'ler "eleştirinin altın çağıdır". Eleştirmenlerin kamusal figürler olarak büyük bir kültürel otoriteye sahip olduğu, sinemanın bir sanat formu olarak ciddiye alındığı ve "sinefili" kültürünün zirve yaptığı bu dönemde, film eleştirisi, hümanist, liberal, uluslararasılığı ya da eleştirinin toplumsal ve politik bir "bağlılık" (commitment) içermesi gerektiğini

savunan, bir yandan ideolojik-sempomatik eleştirinin yükseldiği öte yandan "politik sol"dan "estetik sol" anlayışına kaymaların olduğu dinamik bir süreci ifade eder (Frey, 2025: ss. 84-91).

3. Metot: Türk Sinematek Derneği Yeni Sinema dergisi arşivi bize ne anlatıyor?

Bu araştırma kapsamında veri seti olarak *Yeni Sinema* dergisinin çıkmış tüm sayıları (32 sayı) dijital ortamda analiz edilmiştir. Türk Sinematek Derneği tarafından basılan derginin ilk sayısı 1966 Mart ayında basılır. 1970 yılı Mayıs ayında ise 30. Sayısı yayınlanır. 10 yıllık bir aradan sonra 1980 yılında 31. ve 32. sayıları yayınlanır. Sayılarda yer alan sunuş yazıları başta olmak üzere film eleştirmenliği mesleğini tanımlayan, örnekleyen ve tartışan yazılara öncelik verilmiştir. Bu sayılar arasında Temmuz 1967'de 8. sayı olarak yayınlanan Eleştirme Özel Sayısı'nda yer alan inceleme yazılarının yanı sıra yine bu özel sayıda eleştirmen ve yönetmenlerle yapılan detaylı görüşmelerin değerlendirmeleri de eleştirmenlerin yönetmenlerle kurduğu otorite ilişkisi bağlamında nitel açıdan analiz edilmiştir.

Türk Sinematek Derneği'nin bir diğer yayın organı olan ve Şubat 1970'de *Filim 70* adıyla basılmaya başlanan (*Filim 71*, *Filim 72* vb. isimleriyle ilerleyen yıllarda basılmaya devam eden) *Filim* dergisi arşivi, bu araştırmanın veri setine dahil edilmemiştir. *Filim* dergisi, Türk Sinematek Derneği'nin ifadesiyle daha kuramsal tartışmalara odaklanmak yerine "aktüel olaylara odaklanan bir film dergisi" görünümündedir. Bu tercihin *Yeni Sinema* dergisinin 1970'li yıllarda basıma ara vermesi nedeniyle oluşan sinema filmlerine ve derneğin film seçkilerine dair aktüel haber boşluğunu kapatmak olduğu düşünüldüğünde, *Yeni Sinema* arşivi, film eleştirmenliği mesleğinin nasıl tanımlanıp deneyimlendiği konusunda daha verimli bir malzeme barındırmaktadır.

4. Sinematek Derneği'nin Alana Girişi: Film Yapmak Dışında Bir *illusio*

Yılmaz'a göre Türk sinemasında eleştiri düşüncesi 1948 yılı sonrası yerli filmlerin teşvik edilmesiyle paralel oluşmaya başlamış ve eleştirmenlerin yüksek kültürel ve sembolik sermayesi, ekonomi sermaye (gişe) odaklı Türk yönetmenlere karşıt bir düşünce biçimini görünür kılmaya başlamıştır (Yılmaz, 2022: s. 32). Sinemacılarla yazarlar arasındaki sözü edilen çatışma, Türk sinemasının yükselişe geçtiği 1960'lı yıllarda, çatışmanın kurumsallaşmasına neden olmuştur. 1960'lı yıllar Yeşilçam sinemasının altın çağını yaşadığı bir dönemdir. Bourdieu sosyolojisiyle bir sinema alanı olarak yorumladığımızda bu dönemin geçer akçe yatkinlik stratejilerini (Bourdieu'nün deyişiyle *doxaların*ın bkz. Bourdieu, 1995, s. 128) başında gişe yapmak gelmektedir. Henüz maddi kazançlar dışındaki kuvvetler örneğin sembolik sermaye / uluslararası ödüller, sinema alanında makbul gören bir kuvvet haline gelmemiştir. Bu yıllarda sinemacı yetiştiren kurumsal bir eğitim henüz oluşmadığı için, film çekmek için alana girmek de bir hayli zordur. Sayın Gönenç, yönetmenlik mesleğine geçiş için üç genel eğilim tespit ediyor, bunlardan biri asistanlıktan yönetmenliğe geçiş, ikincisi set işçiliğinden geçiş üçüncü ise sinema yazarlığından yönetmenliğe geçiş (Sayın Gönenç, 2018: s. 86). Nitekim dönemin önemli yönetmenlerinden Metin Erksan ve Halit Refiğ'in yönetmenlikten önce sinema yazarlığı yaptığı bilinmektedir. Halit Refiğ, kendisiyle yapılan söyleşi kitabında bu durumu "Benim kendi adıma sinema yazısı yazma konusunda da bir eğilimim yoktu. Hedefim film yapmaktır" (Türk, 2001: s. 38) sözleriyle ifade eder.

Sinema yazarlığı bu yıllarda yönetmenliğe geçiş için bir basamak olarak kullanılabilirdiği gibi, başlı başına bir "film eleştirmeni" kariyeri için de bir dayanak olur. Bunu Bourdieu terminolojisiyle kısmen yeni bir *illusio* olarak düşünerek daha iyi kavrayabiliriz. Çünkü bu *illusio* farklılığı film eleştirmenliğinin bağımsız bir meslek olarak ete kemiğe büründüğü ve yönetmenlerden farklı bir düşünce yapısının oluştuğu sancılı bir eşiği barındırır. Bourdieu'ya göre *illusio* temelde "kendini oyuna kaptırmaktır" (Bourdieu, 2014: s. 105). Bourdieu burda bir alanda geçerli olan oyun gibi gözükken ciddi toplumsal oyunları kast eder. Ona göre bu oyunlar "kendilerini oyun olarak unutturan oyunlardır ve *illusio* tam da bu oyunla kurulan büyülü ilişkidir" (Bourdieu,1995: s.149). Bourdieu bir başka çalışmasında ise sanatsal yaratıcılığı çocukluktan gelen oyuna kendini kaptırma duygusuyla bağdaştırır (Bourdieu, 2017: ss. 87-88).

Bu film eleştirmenliği mesleğinin ne için bir basamak olduğuna ilişkin *illusio* farklılığı, 1950'li yılların sonunda başlayan ve 1960'lı yıllarla birlikte körüklenen sinemacılarla yazarlar arasındaki bir çatışmayı

görünür kılar. 1965 yılında kurulan Türk Sinematek Derneği, tam da bu çatışmanın aktif bir tarafıdır. Sayın Gönenç, derneğin kurulmasıyla kurumsal bir çatışmaya dönüşecek bu mücadelede tartışmanın fitilini ateşleyen iki olay olduğunu savunur (Sayın Gönenç, 2018: s. 86). Bunlardan biri, 1959 yılında Gazeteciler Cemiyeti'nin yılın en iyi filmini duyurduğu yarışmada “birinciliğe layık film olmadığı” gerekçesiyle ödül vermemesidir. Refiğ'e göre bu davranış bir “aydınlar hegemonyası” kurma girişimidir ve “Batılı (evrenselci) entelijensiya'nın Türk sinemasına yönelik ilk organize hareketidir. Ona göre “daha sonra bu hareketin daha organize örnekleri önce Şura, sonra ardından Sinematek Derneği kurulduktan sonra görülecektir” (Türk, 2001: ss. 93-95).

Çatışmayı güçlendiren ikinci olay ise Refiğ'in de bahsettiği Şura olayıdır. 1964 yılında *Susuz Yaz*'ın aldığı uluslararası ödül sonrası Kültür Bakanlığı tarafından düzenlenen Sinema şurası toplantısına sinema yazarlarının da çağrılmasına tepki gösteren yönetmenlerin bu etkinliği protesto etmesidir (Sayın Gönenç, 2018: s. 86). Refiğ'in “organize hareketlerin devamı” olarak nitelendirdiği Sinematek Derneği işte bu ateşli çatışmanın tam ortasında kurulur.

Paris'teki Sinematek'in (Cinematheque Française) kurucusu Henri Langlois ile ayrı ayrı görüşen sinema yazarı Onat Kutlar ve iş insanı Şakir Eczacıbaşı, Sinematek Derneği'nin kuruluşunda etkili olan en önemli iki isimdir. Böylelikle bir sinema yazarıyla, maddi sermaye desteğinin işbirliği, derneğin omurgasını oluşturur. Derneğin kurucuları arasında bu iki ismin dışında Hüseyin Baş, Aziz Albek, Semih Tuğrul, Tunç Yalman, Tuncan Okan, Sabahattin Eyüboğlu, Cevat Çapan, Macit Gökberk, Nijat Özön ve Muhsin Ertuğrul gibi isimler bulunur (Kalsın, 2013: s.73). Dernek kurucularında sinema alanına ait tek ismin tiyatro kökenli yönetmen Muhsin Ertuğrul olduğu göze çarpar. Onun dışındaki tüm isimler sinema yazarlarından oluşur.

İstanbul'da faaliyetlerine başlayan aيدات odaklı yapısıyla kısa sürede binlerce üyeye ulaşan Sinematek Derneği, sinemanın tarihselleştirilmesi, evrensel bir sanat dalı olarak benimsenmesi, nitelikli filmlere gösterim şansının verilmesi ve uluslararası sinema akımlarının tanıtılması gibi amaçlara yönelik faaliyetler gerçekleştirir. Öyle ki sessiz sinema kültürünün yanında İtalyan Yeni Gerçekçilik, Fransız Yeni Dalga, Avrupa sineması ve Sovyet sinemasına dair uluslararası akımlar izleyiciye tanıtılır ve film gösterimleri de buna eşlik eder (Kalsın, 2013: s. 74). Bu faaliyetlerle sinema salt eğlence ve gişe hasılatı üzerinden değil entelektüel bir faaliyet alanı olarak teorize edilir. Derneğin film gösterimlerinin yanındaki önemli faaliyetlerinden birisi, kuruluşundan bir yıl sonra Mart 1966'da ilk sayısı yayınlanan *Yeni Sinema* dergisidir. *Yeni Sinema* dergisi, bir yandan dünya sinema akımlarını tanıtan bir yayın içeriğine sahipken, bir yandan da film eleştirilerine yer vererek bu mesleği sinemacılar tarafından değil yazarlar tarafından icra edilen profesyonel bir meslek olarak kurumsallaştırır. Sonraki bölümde Sinematek Derneği'nin yayın organı *Yeni Sinema* dergisinin film eleştirilenliği mesleğini nasıl bir çerçeveye oturttuğu analiz edilecektir.

5. “Varlık gerekçesi” Olarak Film eleştirisi

Sinematek Derneği yayın organı olan *Yeni Sinema* dergisi, daha önce vurgulandığı gibi 1966-1970 yılları arasında 30 kez yayınlanmıştır. 10 yıllık bir aranın ardından 31. ve 32. sayıları ise 1980 yılında yayınlanmıştır (Kalsın, 2013: s.77). *Yeni Sinema* dergisi ilk sayısındaki sunuş bölümünde, Sinematek Derneği'nin “iyiyi kötüden ayırabilen, köklü, sürekli bir sinema ortamının yaratılamamış olmasından” kaynaklanan ihtiyaca binaen kurulduğunu söyler ve bunun ikinci adımı olarak *Yeni Sinema* dergisinin doğduğunu belirtir. Bu minvalde *Yeni Sinema* dergisinin “sinemanın derinlemesine bir sanat olarak kavranmasında katkı sağlayacak eleştirel bir kaynak” olacağı ve bu analizlerin Sinematek Derneği'nin düzenleyeceği film gösterimlerine eşlik ve rehberlik eden bir işlevselliğe sahip olacağı bildirilmektedir (Çıkarken, *Yeni Sinema*, 1966: s. 3).

Yeni Sinema dergisi sinema yazarı olarak tanımlanan pek çok yazarın film eleştirilerine yer vermiştir. Onat Kutlar'la birlikte Nijat Özön, Rekin Teksoy, Giovanni Scognamillo, Ali Gevgilili, Tuncan Okan, Sungu Çapan, Tanju Akerson, Jak Şalom, Cevat Çapan, Tarık Kakinç, Ülkü Tamer, Semih Tuğrul, Sezer Tansuğ, Ziya Metin, Sami Altındağ, Coşkun Şensoy, Sezer Türkay, Engin Ayça ve Atilla Dorsay dergi için film eleştirisi kaleme alan yazarlar arasındadır. Yani tıpkı derneğin kurucu üyelerinin

profilinde olduğu gibi, derginin yazarları da film eleştirmenliği mesleğini profesyonel olarak yapanlardan oluşmaktadır.

Yeni Sinema dergisinde Avrupa sinemasına dair çeşitli çeviri yazıları ve röportajlar yer aldığı gibi kapsamlı film eleştiri ve analizleri de derginin ana unsurlarıdır. İlk sayıda, Nijat Özön'ün İtalya Yeni Gerçekçi Sinemasının senaristlerine odaklanan araştırma yazısının yanı sıra "Filimler" adlı bölümünde film eleştirilerine yer verilir. Ancak ne Görsel-1'de duyurulan film gösterimlerinde ne de dergideki yazılarda Türk Sinemasından bahsedilmemesi önemli bir ayrıntıdır. Ancak dergi, 2. Sayıyla birlikte Türk sinemasına dair analizlere başlar ve hatta 3. Sayıya "Türk Sineması" özel sayısı ismini verir.



Görsel-1: *Yeni Sinema*'nın ilk sayısında duyurulan Sinematek Derneği Film Gösterimleri

Kaynak: Yeni Sinema, Sayı:1, Sayfa:37

Yeni Sinema dergisinde 12. sayıdan itibaren "Filimler" başlığı yerine "Eleştirme" başlığını tercih edildiği görülür. Dergi, 13. sayıdan itibaren ise bazı format değişikliklerine gideceğini duyurur ve bunlardan biri de film eleştirilerine ayrılan bölümün kapsamının genişleyecek olmasıdır. *Yeni Sinema* dergisinin Temmuz 1967'de çıkan 8. sayısı ise "Eleştirme" özel sayısı ismini taşır. Bu sayı *Yeni Sinema* dergisinin 3. sayısında yayınlanan "Türk Sineması" özel sayısından sonra yayınlanan ikinci özel sayıdır ve doğrudan film eleştirisinin kurumsallaşmasını odağına alır.



Görsel-2: Yeni Sinema dergisi Eleştirme özel sayısı kapağı, Temmuz 1967
Kaynak: Yeni Sinema, kapak, Sayı:8

1960'lı yıllardaki popüler sinema dergilerinin sunuş yazılarını inceleyen Yılmaz'a göre dönemin yükselişte olan Türk sineması'na karşı, dergilerin olumlu ya da olumsuz bir yaklaşıma sahip olup olmadığı özellikle sunuş yazılarında kendini gösterir (Yılmaz, 2024: s. 331). Bu özel sayının "Eleştirmenin iki yönü" başlığını taşıyan sunuş bölümü, derginin film eleştirmenliğinin "sanatsal ve toplumsal bir zorunluluk" olduğuna dair konumlanmasının altını çizer. Eleştirinin her sanat dalının ayrılmaz bir parçası olduğunu, hatta sinemada doğrudan doğruya sanat eserinin kendisinin eleştirel bir mahiyete sahip olduğuna da değinir ve Türkiye'de sinema eleştirisinin kimi zaman sinemanın dışına itildiğinden şikâyet eder. Önceki bölümde andığımız Şura toplantısı gerilimi nedeniyle yönetmenlerle olan sürtüşmenin bazı fırsatların kaçmasına neden olduğu iddia edilir. Sinemacılara seslenerek film eleştirmenliğinin alan içerisindeki doğal haklarını ve konumunu şu sözlerle tanımlar:

"Bir sinema eleştiricisi, kendi ilkelerinin sonucunda, yapılmakta olan sinema karşısında kökel (radikal) bir tavır takınabilir, yepyeni bir sinema anlayışını savunabilir. Niyetleri nice iyi olursa olsun bir sinemacının bu iyi niyetlerini gerçekleştirmekteki yetersizliğine işaret edebilir, bir sinemacıyı, bir filmi ya da bir tutumu yerebilir. Bunlar en doğal haklarıdır sinema eleştirmecisinin. Bütün bunlara istediği biçimde cevap vermekten sinemacıyı alıkoyan hiç bir güç te yoktur elbette. Ama sinemacı bu diyalog'u olgun bir biçimde karşılamayı, kendi sinema anlayışını dokunulmaz ulusal kurumlardan biri sanmamayı öğrenmelidir." (Yeni Sinema, Eleştirmenin iki yönü, 1967: s. 4).

Film eleştirmenliğinin sinemanın doğal, bağımsız ve saygın bir parçası olarak gördüğünü bildiren eleştirme özel sayısındaki sunuş bölümü, film eleştirmenliğinin nesnel ve bilimsel bir temele dayanması gerektiğini de "eleştirinin ikinci yönü" olarak tanımlar. Sonraki bölümde Eleştirme özel sayısında film eleştirmenliğine dair somut sınır ve yaklaşımların nasıl örneklendirildiğinden hareket ederek, Yeni Sinema'nın film eleştirmenliği mesleğini nasıl kavramsallaştırıldığı ve Frey'in ifadesiyle otoriteyle ilgili nasıl kaygılar taşıdığı analiz edilecektir.

6. Bulgular: Nasıl Bir Meslek Tahayyülü? Film Eleştirmenliği'nin Kurumsallaşması ve Yönetmenlerin Kaygısı

Yeni Sinema dergisinin 8. sayısı olarak yayınlanan Eleştirme özel sayısı, Sinematek Derneği'nin film eleştirmenliği mesleğini kurumsallaştırma çabalarının genel mahiyetlerini anlamamızı sağlayan pek çok işaret barındırır. Bu özel sayıda, "eleştirmenin iki yönü" adını taşıyan sunuş yazısı dışında film eleştirisini odağa alan aşağıda listelendiği şekilde 4 yazı ve film eleştirmenleri ve yönetmenlerle bu sayı için yapılan kapsamlı iki anketin (Soruşturma-1 ve Soruşturma-2) detaylı sonuçları bulunmaktadır:

- 1- Türkiye'de Sinema Eleştirisi 1918 – 1942 (Yazar: Ziya Metin),
- 2- Türk Sinemasında Eleştirme 1942 – 1952 (Yazar: Coşkun Şensoy),
- 3- Türk Sinemasında Eleştirme 1952 – 1967 (Derleyen: Giovanni Scognamillo),
- 4- Eleştirme ve Bazı Sorunlar (Yazar: Jak Şalom),
- 5- Soruşturma-1: Eleştirmecilere sorular,
- 6- Soruşturma- 2: Yönetmenlere sorular.

Yeni Sinema dergisi daha önce belirtildiği gibi ikinci sayısından itibaren Türk sineması'nın köklü tarihi ile dergi arasında bir bağ kurmaya çalışmaktadır. Nitekim eleştirme özel sayısının derginin ilk özel sayısı "Türk Sineması"ndan (Sayı:3) sonra yapılan ikinci özel sayı olması (Sayı:8) da bununla ilgilidir. Bu tarihi yaklaşım "film eleştirmenliği" mesleğinin önce tarihini ortaya koymaya çabalayan bir çerçeve ile tamamlanır. Eleştirme özel sayısında Ziya Metin imzasını taşıyan ilk sayının Türk sinemasındaki ilk film eleştirisi örneklerini -muhtemeldir ki Nijat Özön'ün çalışmalarını baz alarak ortaya koyarken, mesleğin kurumsal kimliğini tarihselleştirmesi böyle bir çabanın ürünüdür. Metin, "ilk sinema eleştirisi"ne örnek olarak "Berlin'de sinema eğitimi alan" Muhsin Ertuğrul'un 1918 yılında *Temaşa* dergisi'nde yayınladığı *Pençe* filmiyle ilgili yazdığı şu eleştirileri örnek gösterir: "*Pençe* namıyla ortaya atılan o saçma sapan şeylerin birbirine eklenmesinden mütehasıl şerit. Memleketimizde yalnız sanayi-i nefise müntesiplerini değil her Türkü utandırmıştı" (Metin, 1967: s.13).

Eleştirme özel sayısının ikinci yazısı da, film eleştirmenliği mesleğinin tarihselleştirilmesi çabasının bir ürünüdür. Şensoy yazısında, özellikle bir zamanlar *Yıldız* dergisinde film eleştirmenliği yapan ve şu an aynı dergide yazı işleri müdürlüğü yapan Sezai Solelli ile yapılan derinlemesine görüşmenin sonuçlarına da yer verir. Solelli, 1950'li yıllarda filmleri övmek için para alındığı, *Yıldız* gibi popüler dergilerin dahi film eleştirisini önemsemediği, suya sabuna dokunmadan eleştiriler yapıldığı hatta eleştiri yapınca yerli yönetmenlerin kızdığı ve bu nedenle hafif eleştirilerin makbul olduğu gibi anılarına yer verir (Şensoy, 1967: ss. 14-16). Solelli'nin kişisel anlatılarını analiz eden Şensoy, "film tenkidinin o zamanlar bir meslek haline gelmediği" yorumunu yapar (Şensoy, 1967: s. 16). Bu tespit, çeşitli denemeler olsa da profesyonel, kurumsallaşmış ve kalıcı hale gelemeyen film eleştirmenliği mesleği için *Yeni Sinema*'nın bir eşik olduğunu düşündürecek niteliktedir.

Scognamillo'nun yazısı ise bu dönemde yazılmış farklı kaynaklarda film eleştirmenliğine ilişkin gelişmeleri, görüş ve tartışmalardan örnekler vererek kronolojik bir derleme olarak sunar. Bu derleme hem yönetmenlerin hem de eleştirmenlerin perspektiflerini bir arada yansıtarak bir denge gerekliliğine de işaret eder. Sinema eleştirilerinin sanat dergilerine girmesi olarak 1952'yi, gazetelerin eklerine girmesi olarak 1953'ü ve siyasi dergilere girmesi olarak ise 1954 yılını milat olarak anan Scognamillo, yönetmen-eleştirmen çatışmasını da tarihselleştirmeyi ihmal etmez. Ancak yaptığı derlemeyi tam da bu çatışmanın doğurduğu *Yeni Sinema*'nın film eleştirisi tarihindeki kritik önemini vurgulayan yazılarla bitirir (Scognamillo, 1967: ss. 17-19).

Eleştirme özel sayısında yer alan Jak Şalom'un yazısı ise film eleştirmenliğini tarihselleştirmek ya da bu yazına örnekler vermek değil onu adeta bilimsel bir titizlikle teorize etmek gayretindedir. Tanımı, görevleri, nesnellığı, işlevi gibi başlıklarla film eleştirmenliği mesleğinin adeta sınırlarını çizer. Örneğin film eleştirmenin "kendisinin de bir sanat olduğu", "zaman zaman herkese ters gelecek fikirler öne sürmesi gerektiği"ne "dürüst" olması gerektiğine de odaklanır. Bütün bunların yanında Şalom'un mesleğin maddi boyutuna da değindiği görülür: "istese de istemese de eleştirmenin önceliği hem maddi hem de manevi anlamda kendini doyurmak"tır (Şalom, 1967: ss. 20- 21).

Eleştirme özel sayısının "soruşturma" bölümünde ise aralarında dergi yazarlarının da olduğu sektördeki 15 film eleştirmenine yönelik 10 adet soru yöneltilmiş ve yazarların sorulara verdikleri cevaplar bu bölümde yer almıştır. Film eleştirmenlerine sorulan ilk soru "sinema eleştirisinin 'ihtisaslaşmış' kişiler tarafından yapılması gerektiği hakkında ne düşünüldüğü" sorusudur ve başlı başına film eleştirmenliğinin mesleki varlığını ve profesyonelliğini ortaya koyma amacı taşımaktadır.

Eleştirmenlerin tamamına yakının verdikleri cevaplarla, bu ihtisaslaşmanın gerekliliğini çeşitli şekillerde onaylar bir tutum takındığı görülür.

Örneğin Onat Kutlar, ihtisaslaşmayı “sinema sanatını derinlikli kavrama kapasitesi” olarak tanımlayıp gerekli gördüğünü bildirirken Tanju Akerson, “herhangi bir sanat dalı üstüne eğilmenin ve bunu yazıya dökmenin doğal olarak ihtisaslaşmayı beraberinde getirdiği” cevabını verir. Sungu Çapan, ihtisaslaşmanın “belirli bir eğitim ve sindirilmiş bir sinema kültürünün” ürünü olarak ortaya çıktığını söylerken Giovanni Scognamillo, “az çok değil gerçekten ihtisaslaşmış kişilerin” gereğinden bahseder. Jak Şalom ise ihtisaslaşmanın “belirli bir sinema tekniği” gerektirdiğini hatırlatır. Semih Tuğrul da benzer şekilde, “sinema sanatının kurallarını, tarihini ve çağdaş akımları bilmeden, belirli bir dünya görüşüne sahip olmadan” eleştiri yapılamayacağını ifade eder. Son bir örnek olarak Atilla Dorsay ise “ihtisaslaşma” kavramını sevimsiz bulmasına rağmen “eleştiri için diğer sanat dallarıyla ilgilenmenin gerekli olduğunu, ancak temelde sinemayı sevmek ve bilmenin esas olması gerektiği” cevabını verir (Soruşturma-1: Eleştirmecilere sorular, *Yeni Sinema*, 1967: ss. 23-33)

Soruşturma bölümünde film eleştirmenlerine sorulan diğer sorular, eleştirmenin sanatla ilgili pozisyonuna, nesnellğine sanat / ticari sinemayla ilişkisine, etik konumuna ya da Türk sinemasına etkilerine odaklanırken, Soru-1'deki ihtisaslaşma konusunu daha da detaylandıran Soru-7, Tablo-1'de görüldüğü gibi “Bir film eleştirmeninin sahip olması gereken nitelikleri” çoktan seçmeli 5 seçenekle sıralamalarını ister.

Soru-7	Bir eleştirmecinin taşıması gereken nitelikleri aşağıdaki verilere göre nasıl sıralarsınız?
A)	Yazarlık ya da gazetecilik yeteneği bulunmak
B)	Genel Kültürü kuvvetli bulunmak
C)	Sinema ile ilişkisi kuvvetli bulunmak
D)	Sinema tekniğini derinlemesine bilmek
E)	Sinemayı sevmek

Tablo-1: *Yeni Sinema dergisi Eleştirme özel sayısı Soruşturma-1'de yer alan Soru-7*

Kimi eleştirmenler böyle bir sıralama yapmayı uygun bulmayıp kendi tanımlarını ortaya koyarlar. Örneğin Ali Gevgilili, “bir eleştirmenin bütün nitelikleri az ya da çok bir arada taşıması gerektiğini” vurgulayarak bir sıralama yapmazken Rekin Teksoy ise “bir sıralama gözetmeksizin tüm niteliklerin taşıması gerektiğini” savunur. Bu soruda sıralama yapmayan az yazardan biri de *Yeni Sinema*'nın kurucusu Onat Kutlar'dır. Kutlar, her ne kadar “sinemayı sevmek” maddesini en başa koysa da buna “dürüstlük” sıfatını da eklemeyi ihmal etmez:

“Sinemayı sevmek önemlidir. Ama bir eleştirmenin taşıması gereken nitelikler terazide tartılabilecek şeyler değildir. Türkiye'de son yılların koşulları içinde buna bir nitelik daha eklemek gerekiyor: Sinema yazarı, dürüstlüğünü sinema alanına girdiği zaman da korumalıdır” (Soruşturma-1, *Yeni Sinema*, 1967: s. 28).

Tıpkı Onat Kutlar gibi dönemin film eleştirmenlerinin hemen hepsi, bir film eleştirmeninin sahip olması gereken ilk niteliğin E şıkkı olan “sinemayı sevmek” olduğu cevabını verirler. Jak Şalom, “sinema tekniği bilmek” cevabını listeye dahi almazken, Dorsay'ın da “gerekli değil ama yararlı” kaydını düşmesi de oldukça anlamlı ve film eleştirmenliğinin “teknik” yönüyle değil bir duygu ve estetik politikası içerisinde sınırlarının çizildiğini doğrular.

Film Eleştirmeni	Soru-7 öncelik sıralaması
Tanju Akerson	C, A, B, D, E
Selmi Andak	E, C, B, D, A
Sungu Çapan	E, C, A, D, B
Atilla Dorsay	E, A, B, D (“gerekli değil ama yararlı”), C (“tehlükeli olmamak kaydıyla”)
Zahir Güvemli	E, D, C, B, A
Tuncan Okan	E, A, C, D, B
Mete Postacıoğlu	E, A, B, D, C
Giovanni Scognamilo	E, B, A, C, D
Jak Şalom	E, C, D, B, A
Coşkun Şensoy	E, C, D, B, A
Semih Tuğrul	E, B, D

Tablo-2: Film eleştirmenlerinin Soru-7’ye verdikleri cevaplara göre nitelik sıralaması

Yeni Sinema arşivindeki sayılardaki sinema tartışmaları düşünüldüğünde “sinemayı sevmek” olarak formüle edilen bağın sadece duygusal bir bağlama sahip olduğu da açıktır. Derginin ilk sayısında yer alan Sinematek Derneği film gösterimleri afişi bunun sadece bir örneğidir (bkz. Görsel-1). Sinematek Derneği, *Yeni Sinema* aracılığıyla Avrupa sinemasına dair tüm tartışmaları ve teorileri -Türk sinemasından daha çok- gündemine alması, çeviriler ve röportajlar yayınlaması “sinema” olarak tanımlanan odağın Avrupa sinemasını ve evrensel sanat formlarını takip eden yüksek bir kültürel sermayeye dayandığının göstergeleridir. Frey, sanat hakkında sunulan "uzman yargıları"nın meşruiyetini, eleştirmenlerin sahip olduğu kültürel sermayeye bağlar. Ona göre bu sermaye, "sıradan izleyici kitlesinin sahip olmadığı ayrıcalıklı bir güçtür" (Frey, 2025: s. 113). Nitekim Frey, 1960'lı yılları eleştirinin "altın çağı" olarak nitelerken, bu dönemin en baskın özelliğinin zirveye ulaşan "sinefil" (cinophilia) kültürü olduğunu belirtir (Frey, 2025: ss. 84-91). Sinefil, sadece bir hobiyi işaret etmez ve eleştirmene toplumsal ve kültürel bir kamusal figür olma otoritesi kazandıran temel unsurdur (Frey, 2025: s. 84). Bu bağlamda, "sinemayı sevmek", eleştirmenin sinema alanı içindeki "yeni bir otorite temeli" yaratma çabasının bir yansıması olarak okunabilir (Frey, 2025: s. 30). Öte yandan yazarlardan hiçbirinin “sinema tekniği bilme”yi film eleştirmeninin sahip olması gereken öncü nitelik olarak görmemesi ve hatta bazılarının sıralamaya bile zor alması, Frey’in “eleştirmen, kendisini yönetmenin "teknik" alanından ayırarak "estetik ve kültürel" bir alana yerleştir”diği varsayımıyla uyumludur (Frey, 2025: s. 30).

Son olarak eleştirme özel sayısında yönetmenlere yönelik bir anket de yapıldığından bahsedilmiştir. Aralarında Memduh Ün, Atıf Yılmaz, Metin Erksan, Lütü Akad ve Halit Refiğ’in de olduğu Yeşilçam yönetmenleri ortak bir mektup yazarak *Yeni Sinema*’nın hazırladığı soruları cevaplamayacaklarını bildirirler (Soruşturma-2: Yönetmenlere Sorular, *Yeni Sinema*, 1967, s. 34).

Türk Sinematek Derneği Yönetmenliği :

9. Haziran 1967 tarihli soruşturmanıza cevaptır: Kuruluşundan bu yana Türk Sineması için olumlu bir tek davranış göstermeyen Türk Sinematek Derneği'nin Türk sinemacıları aleyhindeki ısrarlı tutumu bizleri bu kuruluşun teşebbüslerini şüphe ile karşılamaya yöneltmektedir.

Türk Sinematek Derneği'nin, ülkemizi ziyaret eden yabancı sinema adamlarına Türk sinemasını jurnal etmek; radyo ve basın aracılığıyla devlet katlarını ve halk efkârını Türk sinemacılarına karşı kışkırtmak; aydınları Türk sinemasından kopartmak; açık oturum bahanesiyle davet ettiği Türk sinemacılarına hakaret törenleri tertiplenmek; «Yeni Sinema» dergisinde Türk sineması üzerine yanlış ve maksatlı yayın yapmak; Türk sinemacılarının gönderdiği cevabı yazıları dürüstlüğe sığmayan bir tarzda geri çevirmek; Türk sinema meslek teşekküllerinin üstünden aşırı yabancı ülkelerde gerek festivaller gerek Türk filmleri gösterileri için tek merci olmaya yeltenmek gibi olumsuz davranışları göz önünde tutularak, bu soruşturmanın hangi maksada hizmet etmek üzere tertiplendiği bizlerce anlaşılabilir.

Gerek bütünüyle Türk sinemasına, gerek kişi olarak Türk

sinemacılarına devamlı ve ısrarlı düşmanca tavır takınan Türk Sinematek Derneği ve onun yayın organı «Yeni Sinema» dergisi ile işbirliği yapmayı reddediyoruz..

İmzalar :

Memduh Ün, Atıf Yılmaz, Metin Erksan, Lütfi Akad, Duygu Sağınoğlu, Alp Zeki Heper, Osman Seden, Halit Refiğ. Bilgi olarak, Türk Film Rejisörleri Birliği, Türk Film Prodüktörleri Cemiyeti, Türkiye Sinema İşçileri Sendikası ve Türk Film Arşivi'ne birer kopya gönderilmiştir.

Yeni Sinema'nın Açıklaması

Yeni Sinema'nın, eleştirme özel sayısı için yukarıdaki cevapta imzaları bulunan yönetmenlerin verdikleri karşılık bizi şaşırtmadı. Bu cevap, kendilerine uzun yıllar bel bağlanan, eserlerine önem verilen, yerli sinemanın yozlaştırıcı şartlarıyla sinema sanatı arasında bir uzlaşma noktası aradıkları için iyiniyetle izlenen birkaç sinemacının, bugün içine düşükleri çaresizliği, tikenikliği, şaşkınlığı ibretle önümüze sermektedir. Yeni Sinema, ilk yayınlandığı günden itibaren hemen her sayısında, yerli sinemanın kısa süren bir gelişme döneminden sonra bugün gelip tekiildiği çıkmazlara işaret etmiş, daha iyi bir sinema

34

Görsel-3 Yeşilçam Yönetmenleri'nin Yeni Sinema dergisi anketine ret mektubu

Yeni Sinema'nın bu ret cevabını, uzun ve detaylı bir cevap yazısıyla birlikte yayınlaması ile yönetmen-film eleştirmeni kavgası, Yeni Sinema sayfalarına da taşınmış olur. Frey'in yaklaşımıyla bakıldığında, yönetmenlerin eleştirilenlerle işbirliğini reddetmesi, eleştirilenlerin bağımsız bir meslek olarak kazandığı 'sembolik tahakküm'e yönelik bir otorite kaygısıdır. Yönetmenler, eleştirilenleri üretimin bir parçası yaparak etkisizleştiremedikleri noktada, onu tamamen alanın dışına itmeye çalışarak kendi sarsılan otoritelerini korumaya çalışmışlardır. Nitekim Solelli'nin Yıldız dergisindeki deneyimlerine dayanarak anlattığı gibi "hafif eleştiri" ya da "tanıtım"larla sorunsuz ilerleyen film eleştirilenliği Frey'in dediği gibi tam da kriz anlarında ortaya çıkan otorite kaygısıyla, bağımsız film eleştirilenliği mesleğinin ete kemiğe bürünmesine olanak sağlamıştır (Frey, 2025: ss. 30-39). Frey'e göre sancılı süreçler "sinema mecrasına kültürel saygınlık kazandırmış, eleştirilenin gerekliliğini meşrulaştırmış ve film üzerine yazanlara otorite atfedilmesine katkıda bulunmuştur" (Frey, 2025: s. 30). Scognamillo'nun yıllar sonra verdiği bir röportajda belirttiği gibi "Yeni Sinema, önemli bir yazar kuşağının yetişmesine olanak sağlamıştır" (Akt. Kalsın, 2013: s. 155).

7. Sonuç

Bu çalışma film eleştirilenliği mesleğinin kurumsallaşma serüveninde, 1960'lı yıllar sinemasındaki tartışmaların başat rolünü hatırlatmaktadır. Türk Sinematek Derneği ve resmi yayın organı olan Yeni Sinema dergisi, film eleştirisini yönetmenliğe geçiş için bir ara durak olmaktan çıkarıp kendi etik ilkeleri, kültürel sermayesi, mesleki sınırları ve bağımsızlığı olan bir uzmanlık alanı haline getirme iddiası taşımıştır. Bu süreçte eleştirilenlerin sinemayı yalnızca teknik bir üretim alanı olarak değil, kültürel ve estetik bir mücadele alanı olarak konumlandıklarını; ihtisaslaşma, dürüstlük, sinelik ve kültürel sermaye gibi kavramların mesleğin kurucu unsurları haline gelmesine yol açmıştır. Bütün bu unsurların ve mesleki tahayyülün ortaya çıkmasında ise sinema yazarları ile yönetmenler arasındaki gerilim etkili olmuştur. Bu durum, Frey'in teorileştirdiği gibi eleştirilenin kurumsallaşmasının çoğu zaman bir uzlaşma sürecinden değil, tam tersine krizler, kopuşlar ve karşılıklı otorite mücadeleleri üzerinden ilerlediğini açık biçimde ortaya koymaktadır.

Film eleştirilenliğinin krize olan bağımlılığına ilişkin Mattias Frey'in yaklaşımları, sinemacılar-yönetmenler çatışmasıyla kendini ifade etme şansı bulan film eleştirilenliği örneğimizde teorik bir düşünme ufku sağlamaktadır. Yeni Sinema dergisi çevresinde şekillenen eleştirilenlik örnekleri, bir yandan sinemanın sanat statüsünü güçlendirmeye çalışırken diğer yandan eleştirilenin otoritesini güçlendirme/meşrulaştırma çabasıyla hareket etmiştir. Yönetmenlerin eleştirilenlerin toplantılara dahi

çağrılmasına tahammül edemedikleri bir ortamda, eleştirmenlerin bir yayın organı ile kendi özerk mesleki konumlarını savunma çabası, Frey'in işaret ettiği yapısal krizin yerel bir tezahürü olarak değerlendirilmiştir bu çalışmada. Bu açıdan bakıldığında film eleştirmenliği, sabit ve tamamlanmış bir meslek kimliğinden çok, her tarihsel durumda ya da krizde yeniden müzakere edilen bir kültürel otorite biçimi olarak varlığını sürdürecektir. Bununla birlikte çalışma, sadece *Yeni Sinema* dergisi arşivine odaklanması nedeniyle bir sınırlılığa da sahiptir.

Kaynakça

- Anonim. (1966, Mart). Çıkarken. *Yeni Sinema*, (Sayı:1)
- Anonim. (1967, Temmuz). Eleştirmenin iki yönü. *Yeni Sinema*, (Sayı:8)
- Anonim. (1967, Temmuz) Soruşturma-2: Yönetmenlere Sorular, *Yeni Sinema*, (Sayı:8)
- Bourdieu, P. (1995). *Pratik nedenler* (Hülya Tufan, Çev.). İstanbul: Kesit Yayınlar
- Barbalet, J. M. (2000). Beruf, rationality and emotion in Max Weber's sociology. *European Journal of Sociology/ Archives Européennes de Sociologie*, 41(2), 329-351.
- Bourdieu, P., & Wacquant, L. (2014). *Düşünsel bir antropoloji için cevaplar* (Nazlı Ökten, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bourdieu, P. (2017). *Ayrım: Beğeni Yargısının Toplumsal Eleştirisi*, Heretik Yayınları.
- Durkheim, E. (2023). *Toplumsal İşbölümü*, Cem Yayınları.
- Engels, F., & Marx, K. (2013). *Alman ideolojisi*. Evrensel Basım Yayın.
- Evetts, J., Gadea, C., Sánchez, M., & Sáez, J. (2009). Sociological theories of professions: Conflict, competition and cooperation. *The ISA handbook in contemporary sociology*, 140-154.
- Freidson, E. (2017). *Professional Dominance: The Social Structure of Medical Care*. Routledge.
- Frey, M. (2025). *The permanent crisis of film criticism: The anxiety of authority*. Taylor & Francis.
- Kalsın, B. (2013). *Sinematek Derneği yayın organı 'Yeni Sinema' dergisi bağlamında ulusal sinema tartışmaları* [Yayımlanmamış Doktora tezi] İstanbul Üniversitesi.
- Klegon, D. (1978). The sociology of professions: An emerging perspective. *Sociology of work and occupations*, 5(3), 259-283.
- MacDonald, K., & Ritzer, G. (1988). The Sociology of the Professions: Dead or Alive?. *Work and Occupations*, 15(3), 251-272.
- Metin, Z. (1967). Türkiye'de Sinema Eleştirmesi 1918 – 1942. *Yeni Sinema*, (Eleştirme Özel Sayısı, Sayı: 8)
- Monteiro, A. R. (2014). *Sociology of the professions. In the teaching profession: Present and future*. Cham: Springer International Publishing.
- Parsons, T. (2012). *The Social System*. Quid Pro, LLC.
- Ritzer, G. (1975). Professionalization, bureaucratization and rationalization: The views of Max Weber. *Social Forces*, 53(4), 627-634.
- Sayın Gönenç, A. (2018). *1990 sonrası Türkiye sinemasında oluşan özerk alan: Sermaye, habitus ve duygu ekseninde bir bakış* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Scognamillo, G. (1967). Türk sinemasında eleştirme 1952 – 1967. *Yeni Sinema*, (Eleştirme özel sayısı, sayı: 8), 17-19.
- Stacey, M. (2018). The division of labour revisited or overcoming the two Adams. In *Practice and Progress* (pp. 172-190). Routledge.
- Swartz, D. (2011). *Kültür ve iktidar: Pierre Bourdieu'nun sosyolojisi*. İstanbul: İletişim Yayınları
- Şalom, J. (1967). Eleştirme ve bazı sorunlar. *Yeni Sinema*, (Eleştirme özel sayısı, sayı:8), 20-21.
- Şensoy, C. (1967). Türk sinemasında eleştirme 1942 – 1952. *Yeni Sinema* (Eleştirme Özel sayısı, Sayı:8), 14-16.
- Türk, İ. (2001). *Halit Refik: Düşlerden düşüncelere söyleşiler* (M. Küpüşoğlu, Haz.). İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Weber, M. (1999). *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Rubu*, Ayraç Yayınları.
- Weber, M. (2005). *Bürokrasi ve Otorite*, Adres Yayınları.
- Weber, M. (2012). *Ekonomi ve Toplum-1*, Yarın Yayınları.

- Weber, M. (2020). *Toplumsal ve Ekonomik Örgütlenme Kuramı*, Cem Yayınları.
- Wolinsky, F. D. (1988). The professional dominance perspective, revisited. *The Milbank Quarterly*, 33-47.
- Yılmaz, M. M. (2022). Türk sinema eleřtirisinin toplumsal temelleri: 1948-1960 dönemi [Yayımlanmamıř Doktora Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Yılmaz, M. M. (2024). 1960'lı Yıllarda Türk Sinema Dergilerinin Yayımlanma Motivasyonları Üzerine Bir İnceleme: Niçin Çıkıyoruz? *Tykhē Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9(17), 323-340.
<https://doi.org/10.55004/tykhe.1514784>



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 162-175, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.73



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMINDA ÇOK DİLLİ TİPOGRAFİ KULLANIMI

Ezgi Bengisu BAHAR¹

Öz

Yazı, kültürlerarası zaman dilimi içerisinde çeşitlenip şekillenmiştir. Görsel iletişimin elemanlarından olan tipografi ise ortaya çıktığı zamandan bu yana farklı ihtiyaçlar doğrultusunda gelişmeye devam etmektedir. Özellikle günümüzde iletişimdeki toplumlara gereksinimler, çok kültürlülük ve küreselleşme, beraberinde daha pratik çözümler oluşturmayı gerekli kılmıştır. Küresel Köy olarak da adlandırılan kavram bağlamında tasarım oluşturmak için farklı yazı sistemlerini ve alfabeleri dikkate almak önemlidir. Tipografideki dijitalleşme, OpenType (OTF) yazı tipi biçimi, Unicode (Evrensel Kod) standardının oluşturulması ve masaüstü yayıncılık araçlarındaki desteklenen diller ile farklı alfabelerin biçimsel özellikleri korunmuş ve sistematik süreç hızlandırılmıştır. Bu çalışmada, çok dilli (multilingual) tipografinin ne olduğuna, kavram ve metinlerin alfabeler arası kullanımı sırasında temel biçimsel özelliklerini kaybetmeden nasıl oluşturulduğuna değinilmiştir. Yazı sistemlerine ilişkin genel bilgiler verilerek aralarındaki biçimsel bağdaşımın nasıl kurulduğuna ilişkin çıkarımlarda bulunulmuştur. Söz konusu temel biçimsel özellikler görsellerle desteklenmiş, yazı sistemleri arasında karşılaştırmalar yapılmıştır. Farklı yazı sistemleri ve alfabeler arasında tipografik tasarımlar oluşturulurken, yazı karakterlerinin temel biçimsel özellikleri korunarak, görsel ve yapısal uyumun nasıl sağlandığına ilişkin cevaplar aranmıştır. Örneklerde sunulan görsellerin karşılaştırılmasındaki sonuçlar ve araştırmayı oluşturan veriler toplanıp, betimsel analiz yöntemi kullanılarak araştırma oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Tipografi, Çok Dilli Tipografi, İki Dilli Tipografi, Görsel İletişim Tasarımı

THE APPLICATION OF MULTILINGUAL TYPOGRAPHY IN VISUAL COMMUNICATION DESIGN

Abstract

Writing has diversified and taken shape within the intercultural temporality. Typography, one of the elements of visual communication, has continued to evolve since its inception in line with different needs. Especially today, cross-cultural communication requirements in communication, multiculturalism, and globalization have necessitated the creation of more practical solutions. In the context of the concept known as the Global Village, it is important to consider different writing systems and alphabets when creating designs. The digitization of typography, the OpenType (OTF) font format, the creation of the Unicode (Universal Code) standard, and the languages supported by desktop publishing tools have preserved the structural attributes of diverse alphabets and streamlined systematic workflows. This study addresses what multilingual typography is and how it is created without losing its fundamental formal characteristics during the use of concepts and texts across alphabets. General information about writing systems is provided, leading to inferences on how formal compatibility is established between them. The fundamental formal characteristics in question are supported by visuals, and comparisons are made between writing systems. When creating typographic designs across different writing systems and alphabets, answers have been sought regarding how visual and structural harmony is achieved while preserving the fundamental formal characteristics of the characters. The results of comparing the visuals presented in the examples and the data comprising the research were collected, and the research was conducted using a descriptive analysis method.

Keywords: Typography, Multilingual Typography, Bilingual Typography, Visual Communication Design

¹ Arş. Gör., Başkent Üniversitesi, ezgibahar@baskent.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7293-5006

Başvuru/Received: 13/02/2026 **Kabul/Acceptance:** 01/03/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Giriş

İnsanoğlu birbiriyle anlaşmak, kendini ifade etmek gibi amaçlar doğrultusunda iletişime ihtiyaç duymakta ve zaman içerisinde bu işlevi yerine getirebilmek için çeşitli iletişim kanalları kullanmaktadır. Bu kanallarda kullanılan en yaygın iletişim türlerinden biri ise görsel iletişimidir. Mağara resimlerinden modern alfabenin oluşumuna kadar olan süreç için çeşitli imgeler dizini kullanılmıştır. Gülensoy'a göre bu imgeler dizini sırasıyla; resim, piktograf², piktogram³, ideogram⁴, fonogram⁵ ve harf⁶ olmak üzere altı devreden oluşan bir gelişim süreci izlemiştir (Gülensoy, 1989: 14). Bu gelişim süreci ile beraber yazı karakteri tasarlanırken tipografik unsurların da göz önünde bulundurulması önem teşkil etmektedir. Yazı sistemleri ve bu yazı sistemlerinin nasıl oluştuğu, ele alınması gereken başlıca etmenlerdendir.

“Çok kültürlülük” kavramı, seksenlerin başında belirginlik kazanmış ve farklı etnik geçmişlere sahip insanların aynı ortamda birlikte var olabilecekleri fikrini temel almıştır. Bu yaklaşım, ırk, cinsiyet ve yaş gibi kategorilerin ötesine, ön yargısız bir biçimde geçilebileceğini ve kültürel etkileşimlerle melez bir toplumsal yapı düşüncesinin öğrenilebileceğini savunur. Çoğulcu düşüncenin temeli ise farklı kültürlerin doğrudan birbirleri ile dolayısıyla, tekil ve evrensel ölçütlerle değerlendirilemeyeceğini öne sürer. Ancak bu düşünce, çoğu zaman Batı merkezli bir üstünlük varsayımı üzerinden ele alınarak Batılı olmayan kültürlere uygulanmaktadır (Fleming ve Honour, 2016: 872). Bu gibi düşüncelerden yola çıkarak çok kültürlülük ve küreselleşmenin etkisiyle görsel iletişimdeki sınırların giderek daralmakta olduğu kanısına ulaşılabilir.

Kimi araştırmacılar, interneti “global köy” fikrinin temelindeki yeni medya olduğu düşüncesini savunmak için McLuhan'ın yaklaşımlarına başvururlar. Televizyon ve internet gibi iletişim teknolojileri, küreselleşme ve yeniden yerelleşme süreçlerini doğrudan üretmek yerine bu süreçlere eşlik eder; ayrıca her biri değişken toplumsal ve ulusal biçimler alır (Maigret, 2014: 133). McLuhan, elektronik çağda bireylerin, yazı odaklı kültüre kıyasla çok daha yüksek bir farkındalık düzeyinde olacaklarını savunmuştur. Yazılı kültürün insan bilinçlerini körelttiğini, buna karşılık elektronik çağın ise bilinci canlandırıp yapılandıran bir çevre sunduğunu ileri sürer (Altay, 2005: 14). McLean'a (1980: 8) göre; farklı dillere sahip bireyler kendi dillerine özgü gösterge sistemlerini (çeşitli belirtke dizgeleri olan alfabe, dilbilgisi, anlambilim ve diğer yapısal kurallar) edindikleri ölçüde imge ve kavramları daha rahat bir şekilde anlar. Bunlara ek olarak, onları etkin bir şekilde analiz ederek yeniden kullanırlar. Günümüz ilişkilerinde ise yerelleşmenin ortadan kalkması ve küreselleşme ile birlikte bütün bunlar giderek iletişimsel bir hal almaktadır.

Yöntem

Bu çalışmada; yazı sistemleri, biçimsel olarak yazı, tipografik kompozisyonlar, tipografi, iki dilli tipografi ve çok dilli (multilingual) tipografi hakkında yazılmış akademik kitaplar, makaleler, tezler ve web siteleri incelenmiştir. Bahsi geçen kavram ve metinlerin alfabeler arası kullanımında temel biçimsel özelliklerini kaybetmeden nasıl oluşturulduğu üzerinde durulmuş, yazı sistemlerine ilişkin genel bilgiler verilerek aralarındaki biçimsel bağdaşımın nasıl kurulduğuna ilişkin çıkarımlarda bulunulmuştur.

Çalışmanın birinci bölümünde tarihsel süreç içerisindeki çeşitli yazı sistemleri anlatılarak onların gelişim süreçleri aktarılmıştır. İkinci bölümde yazı ve tipografik kompozisyonların biçimsel özelliklerinin neler olduğu üzerinde durularak tipografinin ne olduğuna, nasıl ortaya çıktığına ve zamanla ne gibi anlamlar yüklediğine dair açıklamalarda bulunulmuştur. Üçüncü bölümde ise çok dilli tipografinin ne olduğuna değinilerek söz konusu kavramın önemi vurgulanmıştır. Söz konusu temel biçimsel özellikler görsellerle desteklenmiş, yazı sistemleri arasında karşılaştırmalar yapılmıştır. Örnek olarak sunulan görsellerin karşılaştırılmasındaki sonuçlar ve araştırmayı oluşturan veriler toplanmış ve

² Eski Mısırlılarda olduğu gibi harf yerine resim kullanan yazıda tek işaret.

³ Basitleştirilmiş resim.

⁴ Yazıda kelimenin harfleri gösterilmeden doğrudan doğruya fikri ifade eden işaret.

⁵ Bir harf veya hece veya sesi gösteren işaret.

⁶ Dildeki bir sesi gösteren ve alfabeği meydana getiren işaretlerden her biri.

betimsel analiz yöntemi kullanılarak nitel bir araştırma yapılmıştır. Bu bağlamda betimsel analiz, nicel ölçümlerden ziyade kavramsal, biçimsel ve görsel karşılaştırmalara dayalı nitel bir değerlendirme yaklaşımı benimsemekte, görseller ise bu kuramsal çıkarımları destekleyen kanıtlayıcı unsurlar olarak işlev görmektedir.

Çalışmanın kuramsal kurgusu ve görsel örneklerin kullanımı, belirli değerlendirmeler üzerinden yapılandırılmaktadır. Bu bağlamda analiz süreci öncelikle yazı karakterlerinin anatomisi, harf yapıları, çizgisel kalınlık ve incelikler, oranlar ve genel görsel yapı gibi biçimsel özelliklere odaklanmakta; buna ek olarak logografik, hecesel, alfabetik, ebced ve abugida gibi yazı sistemi türlerinin yapısal farklılıkları dikkate alınmaktadır.

Çalışmada ayrıca farklı alfabelerde ya da yazı sistemlerindeki harf biçimlerinin ortak bir tasarım dili içerisinde ne ölçüde uyum ve tutarlılık gösterebildiği sorgulanmakta, bu değerlendirme ise görsel bağdaşım kavramı üzerinden ele alınmaktadır. Tipografik kompozisyon ilkeleri kapsamında harf aralığı, satır düzeni, ağırlık, ölçek ve okunaklılık gibi temel ölçütler analiz çerçevesine dâhil edilmektedir. Unicode standardı ve OpenType formatı gibi teknolojik altyapılar ise çok dilli tipografik üretimin olanaklılığı açısından tartışılmaktadır.

Bu çalışmada kullanılan görsel örnekler; yazı sistemlerinin yapısal ve biçimsel özelliklerini temsil edebilme, kuramsal tartışmaları destekleme ve alfabeler arası karşılaştırmayı mümkün kılma gibi ölçütleri baz alarak seçilmiştir. Görsel inceleme süreci, harf formlarının geometrik yapısı, serif kullanımı, çizgilerdeki karakteristik unsurlar, oran, ritim ve görsel denge gibi tipografik değişkenler çerçevesinde yürütülmüştür. Farklı alfabeler ya da yazı sistemleri arasındaki benzerlik ve farklılıklar, biçimsel tutarlılık ve görsel bağdaşım kavramları temelinde değerlendirilmiştir. Değerlendirme sürecinde ise biçimsel tutarlılık, algısal bütünlük, okunabilirlik ve yazı sistemlerinin tarihsel ve kültürel özellikleriyle uyumu gibi nitel ölçütler dikkate alınmıştır. Bu doğrultuda görseller, araştırma kapsamında yalnızca betimleyici birer materyal değil, karşılaştırmalı çözümlemeyi destekleyen veriler olarak ele alınmıştır.

Problem Cümlesi/Alt Problemler

Farklı yazı sistemleri ve alfabeler arasında tipografik tasarım oluşturulurken, yazı karakterlerinin temel biçimsel özellikleri korunarak görsel ve yapısal uyumun nasıl sağlanabileceği bu çalışmanın temel araştırma problemidir. Ayrıca çok dilli tipografinin kavramsal olarak nasıl tanımlanabileceği, alfabeler arası aktarımda biçimsel tutarlılığın nasıl korunacağı ve yazı sistemleri arasındaki yapısal farklılıkların tasarım sürecine etkisi, temel araştırma problemindeki alt sorunsalları oluşturmaktadır. Bu bağlamda çalışma, sadece tanımsal bir inceleme değil, yazı sistemleri arasındaki biçimsel bağdaşımın tasarım açısından nasıl mümkün olabileceğini sorgulayan bir araştırma niteliği taşımaktadır.

Amaç ve Katkı

Bu çalışmanın temel amacı, çok dilli tipografi kavramını yalnızca teknik ve yazılım temelli bir uygulama alanı olarak değil, görsel iletişim tasarımı bağlamında kuramsal, biçimsel ve kavramsal boyutlarıyla ele almaktır. Bu doğrultuda araştırma, farklı yazı sistemleri ve alfabeler arasında tipografik üretimin nasıl mümkün olabileceğini, özellikle biçimsel tutarlılık ve görsel bağdaşım ekseninde tartışmayı hedeflemektedir. Bunlara ek olarak, yazı sistemlerinin yapısal özelliklerinin tipografik tasarım süreçleriyle ilişkilendirilmesi ve alfabeler arası aktarımda karşılaşılan tasarım problemlerinin görünür kılınması amaçlanmaktadır.

Bu çalışmanın alana katkısı, çok dilli tipografi kavramını disiplinlerarası bir perspektifle ele alarak, dilbilimsel yazı sistemi sınıflandırmaları ile tipografik tasarım pratikleri arasında kuramsal bir köprü kurmasıdır. Ayrıca tipografinin yalnızca estetik bir düzenleme pratiği değil, kültürel, yapısal ve algısal değişkenler içeren bir tasarım problemi olduğunu ortaya koymaktadır.

Çalışmada kuramsal tartışmaların görsel örneklerle desteklenmesi, çok dilli tipografinin soyut bir kavram olmaktan çıkarak somut biçimsel sorunlar ve çözüm önerileri üzerinden değerlendirilmesini

sağlamaktadır. Bu yönüyle çalışma hem akademik alanda hem de tasarım pratiğinde çok dilli tipografi konusuna ilişkin kavramsal farkındalığı artıran bütüncül bir katkı sunmaktadır.

1. Yazı Sistemleri

Yazının bulunuşundan önce insanlar kendilerini ifade etmek ve çevresindeki olayları tasvir etmek amacıyla görsel semboller oluşturmuşlardır. Dünyanın her yerinde bulunan mağara duvarlarına boyanmış ve kayalara oyulmuş bu görsel semboller, bilgiyi kaydetmenin ilkel araçlarını temsil etmektedir. Bu piktograflar ya da gerçek anlamlarını temsil eden görüntüler, onları yaratan okuryazar olmayan kültür tarafından kolayca anlaşılabilir (Bosler, 2012: 2). Ambrose ve Harris'e (2010: 109) göre ideogramlar; bir fikri, bir sözcüğü ya da biçimbirimi temsil eder. Mısır hiyeroglifleri, Çince ya da Japonca gibi Asya dillerindeki harfleri tanımlamakta kullanılırlar. Piktografik temsiller olan hiyeroglifler ise Antik Mısırlılar ve Maya uygarlığı tarafından geliştirilmiştir (Ambrose ve Harris, 2012a: 274). Mısırlılar resim yazıları daha da geliştirerek hiyerogliflerine fonogram olarak adlandırılan sesleri temsil eden görseller eklemişler, böylece hem somut hem de soyut kavramları iletme imkânı sağlamışlardır.

Tarihteki ilk üç yazı sistemi; Sümer çivi yazısı, eski Mısır'daki hiyeroglifler ve Çince karakterlerdir. Her üç sistem de toplumlarda bilgiyi iletme, gösterme veya düzenlemek için geliştirilmiştir (Robson, 2020: 26). Başlangıçta etrafındaki olayları tasvir etme ihtiyacından dolayı oluşturulmuş, tinsel bir kaygı güdülmüş çeşitli imge dizinleri karşımıza çıkmıştır diyebiliriz. Yazının gelişimi ile resim ve yazı birbirlerinden ayrılarak alfabe oluşturulan temel birimler oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 1). Fenikeliler, sesleri harf olarak adlandırılan yazıya dönüştürmeleri ile günümüzde kullanılan Latin alfabesinin temelini oluşturmuşlardır. Bundan önceki sistemlere bakıldığında kavramlar ya görsel olarak tasvir edilmekte ya da çizilmekteydi.



Görsel 1: A harfinin gelişimi

Kaynak: <https://how-ocr-works.com/languages/latin-alphabet.html>, Erişim tarihi: 16.01.2026.

Diller, dünyanın her bir yanında kendi içerisinde bir sistem kullanılarak yazılır. Bunlara “sistem” denilebilmesi için çeşitli unsurlar göz önünde bulundurulmalıdır. Örneğin; semboller, grafikler veya karakterler gibi bir dizi tanımlanmış öge barındırmalıdır. Ayrıca söz konusu öğelerin belirli bir topluluk ya da toplum tarafından mantıksal bir sıralaması olması ve birbirleri arasında anlaşılır olması gerekmektedir. Terminolojik olarak yazı sistemlerinin sınıflandırılması alandan alana göre farklılık göstermektedir. Ancak dar anlamı ile çoğu yazı sistemini yapısal (tipolojik) olarak kendi içerisinde üç ayrı başlık altında incelemek mümkündür: Logografik, hecesel ve alfabetik (ya da segmental).

Dili temsil eden bir yazı sistemine, Yunanca “dil” (γλωττ-) kökünden gelen “glottografi” denir. Glottografik yazı, yazı sisteminin temel sembollerinin temsil ettiği dilsel birimlerin türüne göre alt sınıflara ayrılmaktadır. Logogram, geleneksel olarak bir kelimeyi temsil eden bir karakter olarak tanımlanır. Bir biçimbirimin telaffuzu, anlamı veya işlevi vardır (Lyovin, Kessler ve Leben, 2017: 34-35). Mısır hiyeroglifleri ve Sümer çivi yazısı gibi eski yazı sistemleri, günümüzde hala kullanılan Çince yazı sistemi logografik yazı sistemlerine örnek olarak gösterilebilir (Bkz. Görsel 2). Sembolik yazı sistemleri ne kadar güçlü olsa da çoğu yalnızca belirli bir alanda kullanılabilir.



Görsel 2: Logografik yazı sistemleri: (solda) Mısır hiyeroglifleri ve (sağda) Çin piktogramları

Kaynak: https://www.researchgate.net/figure/Logographic-writing-systems-on-the-left-Egyptian-hieroglyphics-and-on-the-right_fig4_335057672, Erişim tarihi: 17.01.2026.

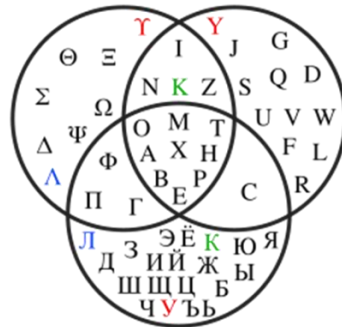
Sümer yazısında olduğu gibi, her resim yazısı başlangıçta bir kelimeyi belirledi ve daha sonra bir dizi hece sembolü geliştirdi (Naveh, 2005: 14). Hece, tipik olarak kısa bir segment dizisinden, muhtemelen önce ve/veya bir veya daha fazla ünsüz tarafından takip edilen tek bir ünlü harf veya iki ünlü harften oluşan temel fakat anlaşılması güç bir fonolojik birimdir (Trask, 1996: 345). Kısaca bir hecedeki bir sembol, genellikle bir ünsüz sesi ve ardından bir ünlü sesi veya yalnızca bir ünlü harfi temsil etmektedir. Hecesel yazı sistemlerine Japoncadaki Kana ve Katakana yazı sistemi, Miken Yunancası ve Cherokee gibi Yerli Amerikan dilleri örnek olarak gösterilebilir (Bkz. Görsel 3).



Görsel 3: Bugün kullanılan Cherokee yazı sistemi, Tahlequah, Oklaboma

Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Cherokee_syllabary, Erişim tarihi: 18.01.2026.

“Segment” kavramı a, s, k vb. bir sözcenin fonetik veya fonolojik düzeyde doğrusal bir dizi olarak kabul edilen en küçük birimlerden herhangi biridir (Trask, 1996: 318). Kısaca bir dilin sesbirimini temsil eden küçük bir harf grubudur. Logografik sistemlerde kelimeler ya da kavramlar tek bir karakter ile ifade edilirken hecesel sistemlerde her bir karakter bir heceyi simgeler. Segmental (ya da alfabetik) sistemlere bakıldığında ise her dilin kendi içerisinde oluşturduğu genel kurallar ve düzenlemeler vardır. Ancak bu kurallar dile bağlı olarak esneklik gösterebilir. Farklı telaffuzları olabilmesine rağmen aynı harfleri kullanan diller vardır (Bkz. Şekil 1).



Şekil 1: Yunan, Latin ve Kiril harflerini gösteren Venn şeması

Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Venn_diagram_showing_Greek,_Latin_and_Cyrillic_letters.svg, Erişim tarihi: 18.01.2026.

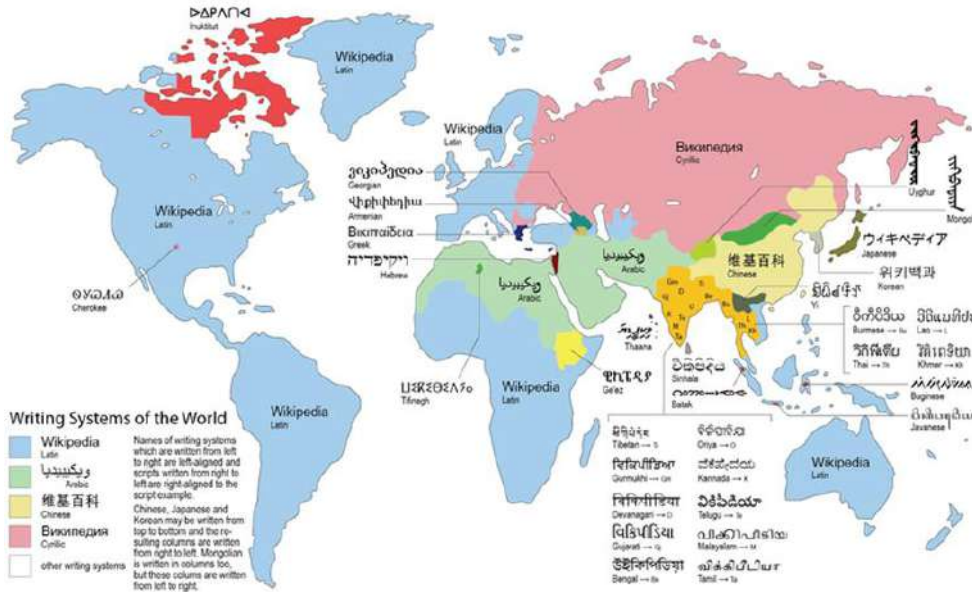
verecek olursak Japonya’da dördüncü yüzyıldan sonra Çin yazı sistemi olan Kanji karakterleri kullanılmaktaydı. Buna alternatif olarak Kana yazısı olarak nitelendirilen Hiragana, Katakana ve Romaji gibi hecesel yazı sistemleri geliştirilmiştir (Bkz. Tablo 1).

Kanji	Hiragana	Katakana	Rōmaji	English
私	わたし	ワタシ	watashi	I, me
金魚	きんぎょ	キンギョ	kingyo	goldfish
煙草 or 蓆	たばこ	タバコ	tabako	tobacco, cigarette
東京	とうきょう	トウキョウ	tōkyō	Tokyo, literally meaning "eastern capital"

Tablo 1: Yunan, Latin ve Kiril harflerini gösteren Venn şeması

Kaynak: <https://tokyodesposito.blogspot.com/2011/08/gettin-schooled.html>, Erişim tarihi: 18.01.2026.

Günümüzde küresel ölçekte en yaygın kullanılan yazı sistemleri incelendiğinde; Latin alfabesi, Çin karakterleri, Arap alfabesi, Devangardi ve Bengal alfabesi gibi sistemler öne çıkmaktadır. Bunların içerisinde Latin alfabesi, dünya nüfusunun yaklaşık %70’i tarafından kullanılmakta; ayrıca pek çok dilde yaygın bir şekilde benimsenmiştir. Çin yazı sistemi yaklaşık 1,3 milyar insan tarafından kullanılmaktadır. Arap alfabesi ise geniş bir coğrafik ve demografik aralıktaki kullanıcı sayısına sahiptir (Vaughan, 2025). Görsel 6’da görüldüğü üzere Latin alfabesi daha geniş bir alanda kullanılırken Çince karakterler ve Devanagardi alfabesi gibi yazı sistemlerinin kullanıldığı alan daha dardır. Bunun sebebi Çin, Hindistan gibi ülkelerin nüfus yoğunluğunun başka ülkelere oranla daha çok olmasından kaynaklanmaktadır.



Görsel 6: Maximilian Dörrbecker tarafından oluşturulan dünyada kullanılan yazı sistemleri haritası.

Kaynak: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:WritingSystemsOfTheWorld.png>, Erişim tarihi: 18.01.2026.

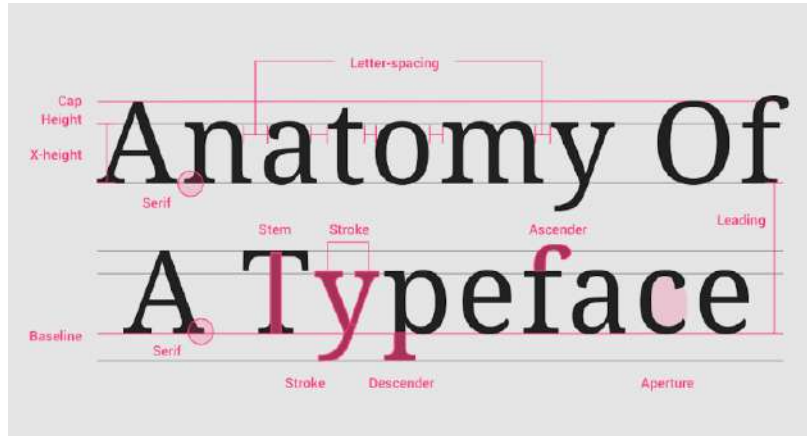
2. Biçimsel Olarak Yazı ve Tipografik Kompozisyonlar

Tipografi kavramı, tarihsel süreç içerisinde farklı araştırmacılar tarafından çeşitli biçimlerde tanımlanmıştır. Southward (1875: 135) tipografi terimini baskı teknolojileri bağlamında ele alarak “hareketli tipler kullanılarak kelimeleri, çeşitli pigmentler, mürekkepler vb. maddeler ile kâğıt ve diğer yüzeyler üzerine baskı yapma sanatı” olarak tanımlamaktadır. Tipografi ayrıca diğer görsel unsurlarla

birlikte harflerin ve kelimelerin düzenlenmesinin, iletilmek istenilen mesajın yeniden düzenlenmesini ve çoğaltılmasını sağlar. Bunu yaparken bulunduğu ortamın teknolojik yeterlilikleri ile sınırlıdır. Sanat ve zanaat açısından yaratıcı olmanın yanı sıra belirli standartlaştırma ve metodolojiler gerektiren teknik bir unsurdur (Harkins, 2011: 14). En genel anlamı ile tipografi, harf ve kelimeleri düzenleme sanatı olarak ifade edilse de bu tanım günümüz dünyasındaki deneysel çalışmaları kapsar nitelikte olmamaktadır ve tipografiye çok geniş ve basit bir anlam yüklemektedir.

Yüzyıllar süren bir gelişimin sonucu ortaya çıkmış olan tipografi terimi; başta mesleki uzmanlık alanını, kurallar ve sistemler bütünü olarak açıklanırken günümüzde bu terim deneysel bir çalışma alanı olarak nitelendirilebilir. Zira önceki dönemlerde okunaklılık ön planda olurken tipografinin kullanılış biçiminin bazı durumlarda değişkenlik gösterdiği yadsınamaz bir gerçektir. Teknoloji bu gelişimi bir üst seviyeye taşıyarak alanda önemli bir rol üstlenmiş ve tipografiye bakış açımızı önemli ölçüde değiştirmiştir.

Tipografinin sadece teknik bir üretim süreci olmadığını, aynı zamanda çeşitli kompozisyon yaratımları ve anlamsal ilişkiler bütünü içerdiği, özellikle tipografi ile ilgili çalışmalar yapan kuramcılar ve tipograflar tarafından da vurgulanmaktadır. Tschichold'a (1995: 67) göre; bir metnin her bölümü, diğer her bölüm ile belirli mantıksal bir ilişki içerisinde olmalıdır. Bu ilişkiyi yazı karakteri boyutu ve ağırlığı, satırların düzenlenmesi, renk ve fotoğraf kullanımı aracılığıyla açık ve görünür bir şekilde ifade etmek ise tipografin görevidir. Yazı karakterlerini kullanılırken çeşitli unsurlar baz alınarak seçim yapılmalı ve düzenlenmelidir (Bkz. Görsel 7). Yazı karakterinin boyutu, harf aralığı, kelime aralığı, satır uzunluğu ve aralığı, küçük ve büyük harfler vb. biçimsel unsurlara dikkat edilmesi önemlidir.



Görsel 7: Yazı karakteri anatomisi

Kaynak: <https://material.io/design/typography/understanding-typography.html#type-properties>, Erişim tarihi: 18.01.2026.

Alfabetik yazı sistemlerinin ayırt edici özelliklerinden biri majiskül (büyük harf) ve miniskül (küçük harf) ayrımıdır. Çoğu alfabe iki harf durumlu (bicameral) bir yapı gösterirken, alfabetik olmayan sistemler genellikle tek durumlu (unicameral) yapıdadır. Tarihsel açıdan majiskül biçimler birincil varyantlardır; miniskül harfler ise ilk olarak Roma yazısında ortaya çıkmış ve Karolenj miniskülü bu dönemde önemli bir aşama olmuştur (Meletis, 2024). Görsel 8'de "Minion Pro" yazı karakteri kullanılarak yazılan Tipografi sözcüğünün Latin alfabesi, Kiril alfabesi ve Yunan alfabesindeki yazım biçimi görülmektedir. Kiril alfabesi, Latin alfabesine göre farklı bir biçime sahiptir. Örneğin; Kiril alfabesi daha köşelidir ve Latin alfabesine göre daha ayrıntılıdır. Ancak harflerin genel biçimlerine bakıldığında çok da bir değişiklik göstermez, bundan dolayı iki yazı sistemi arasında tutarlılık sağlamak mümkündür. Yunan alfabesine bakıldığında ise Latin ve Kiril alfabelerindeki gibi gözle görülür serifler içermez ve diğer iki alfabaya oranla daha kaligrafik bir üslupta oluşturulduğu söylenebilir. Ancak majiskül ve miniskül harfleri baz aldığımızda her üç yazı sisteminin birbiri arasında tutarlılık gösterdiğini söylemek mümkündür.

Typography Типографика Τυπογραφία

Görsel 8: *Tipografi sözcüğünün Latin alfabesi, Kiril alfabesi ve Yunan alfabesindeki yazım biçimi*

Kaynak: <https://www.quora.com/How-is-it-possible-to-extend-Latin-fonts-to-scripts-such-as-Cyrillic-or-Greek-while-still-keeping-the-design-of-the-font-for-new-letters>, Erişim tarihi: 19.01.2026.

İbranice, Arapça, Çince vb. yazı karakterleri, yukarıda bahsedilen yazı sistemleri ile karşılaştırıldığında daha farklı biçimsel özelliklere sahiptir. Kesik uçlu kalemle yazılan yazı karakterleri, Uncial (Orta Çağ elyazmalarında sıklıkla kullanılan bir majüskül yazı stili), Blackletter (Gotik yazı) ya da Karolenj minisküllerinde sıklıkla kullanılmıştır. Özellikle Karolenj miniskül yazısı, Orta Çağ Avrupa'sındaki kitap üretimine kaligrafik bir standart olarak geliştirilmiştir (Ganz, 2020: 237). Görsel 9'da da görüldüğü gibi İbranice karakterler geniş uçlu (ya da kesik uçlu) kalemle yazılan yazı sistemlerine daha yakın bir biçimsel özellik göstermektedir. Ayrıca Latin alfabesinden farklı olarak İbranice'deki yatay çizgiler dikeylere oranla daha kalındır. Söz konusu farklılıklar iki dilli (bilingual) yazı karakterlerinde daha belirgin bir özellik göstermektedir.



Görsel 9: *Yazı karakterlerinin Latin alfabesi ve İbranice yazımından örnekler*

Kaynak: <https://www.eyalmyrthe.nl/en-typedesign.php>, Erişim tarihi: 20.01.2026.

1960'lerde foto-kompozisyonun gelişmesi ve 1970'lerde bilgisayar kullanımının yaygınlaşması ile dijital mecralarda tipografik tasarımların oluşturulması hız kazanmış, tasarımcılara daha esnek bir çalışma alanı sunmuştur. 1984'te Macintosh kullanıcı dostu ilk bilgisayarını piyasaya sürdükten sonra ise yazı üretimindeki kontrol, profesyonel dizgicilerden tasarımcılara geçmiştir (Ambrose ve Harris, 2012b: 26-27). Bilgisayarlara ek olarak cep telefonları, tabletler vb. teknolojik araçların artışı ile yazı karakterlerinin sayısı artmıştır. Sayısal ortamda kullanılan yazı karakterlerinin çoğaltılabilmesi ve ölçeklenebilir olması, farklı yazı sistemlerinin aynı ortam üzerinde kullanılmasını teknik açıdan mümkün kılmıştır. Bu durum, tipografiyi yalnızca teknik bir düzenleme problemi olmaktan çıkararak kültürel temsil ve görsel açıdan uyum gerektiren bir meseleye dönüştürmüştür. Özellikle farklı yazı sistemlerine ait karakterlerin sayısal ortamda birlikte kullanıldığı çok dilli tipografik tasarımlarda; kaligrafik gelenekler, harf biçimleri, okuma yönü ve okuma alışkanlıkları gibi kültürel farklılıklar tasarımda kullanılması gereken kararları doğrudan etkilemektedir. Bu bağlamda dijital tipografi, yazının sadece sayısal ortama aktarılmasını sağlayan bir araç olmanın ötesine geçmekte, kültürel kimliğin görsel bir taşıyıcısı haline gelmektedir.

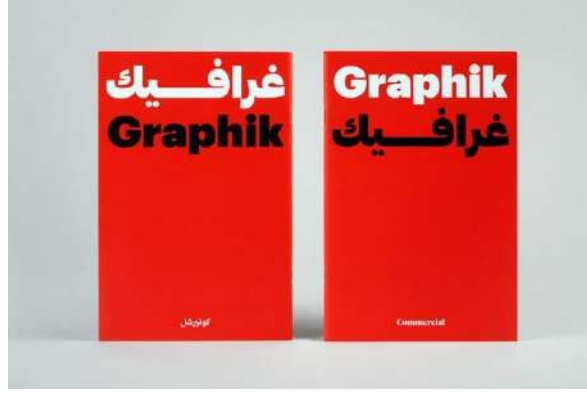
3. Çok Dilli Tipografi

Çok dilli tipografi (multilingual typography), Oxford Learner's Dictionary'ye göre "birkaç dilde yazılmış veya basılmış" olarak tanımlanmaktadır (Oxford Learner's Dictionary, 22.01.2026). Çok dilli tipografik tasarımlar oluşturulurken tasarımcılar, başta tipografik kuralları ve teknolojileri iyi bilmek durumundadır. Bu durum ise tasarımda birtakım zorlukları da beraberinde getirmektedir. Buradaki amaç yalnızca yazı karakterlerinin başka bir dile ya da yazı sistemine çevrilmesi değil, bu biçimlerin görsel iletişim tasarımı açısından yorumlanarak yeniden aktarılmasıdır. Çok dilli tipografik tasarımlar oluşturulurken tarihsel ve kültürel özellikleri de göz önünde bulundurmak önemlidir. Çünkü iki farklı dil ailesi ya da yazı sistemi üzerinde çalışırken bahsi geçen tasarımlar farklı tipografik çözümler gerektirebilir. İki farklı metin arasındaki biçimsel uyum bazen kolay sağlanabilirken bazılarında ise tamamen başka şekilde bir uygulama gerektirebilir ve yine her metnin diğerine tamı tamına uygulanabilirliği kesin bir şekilde geçerli değildir.

Codex'te yayınlanan bir makalede tasarımcı David Březina çok dilli yazı ailelerini tasarlarırken ortaya çıkan zorluklara değindi. Özellikle çok dilli yazı karakterleri tasarlanırken tasarımcıların tipografi, dilbilimi ve bilgisayar bilimi gibi alanlarda yetkinlik sahibi olmasının gereklilikleri üzerinde durdu (Březina, 2012: 24). Belirli harflere sayılar atayan çok dilli bir tipografik harf tanımlama şeması ve uluslararası standart olan "Unicode", hem TrueType hem de OpenType yazı karakterlerinin temeli olarak kullanılır ve 100.000'den fazla harfe, ideograma ve dilsel sembole benzersiz kimlik numaraları atamıştır (Felici, 2012: 327). Başlarda internet ortamında kullanılan yazı karakterleri bir süreye kadar çok sınırlıydı, ancak "@font-face rule"un CSS2'ye (Cascading Style Sheets 2) tanımlanması ile bu durum değişti. Böylece geliştiriciler, sistem dışı yazı karakterlerini internet sitelerine ekleyebilir ve tasarımlarında kullanabilir hale geldiler. Yazı karakterlerinin bilgisayar ekranlarında görüntülenememesi ve bu yazı karakterlerinin farklı tarayıcılar tarafından kabul edilen formatlarda (TTF, EOT, WOFF, SVG) oluşturulması gerekliliği, internet ortamındaki en büyük sorunlar olarak nitelendirilebilir.

Günlük hayatımızda tipografik öğelerle sürekli karşılaşmakta, ancak bu yoğunluk çoğu zaman fark edilmeden geçmektedir. Çok dilli tipografik tasarımlar açısından değerlendirildiğinde ise son yıllarda bu tür uygulamaların belirgin biçimde arttığı ve konuya yönelik kuramsal ve tasarımsal yaklaşımların giderek yaygınlaştığı görülmektedir. Örneğin, 2011 yılında Hong Kong Politeknik Üniversitesi Tasarım Okulu'nda, kültürlerarası tasarımda çağdaş tipografi kullanımını hakkında "Çok Dilli Tipografi Sempozyumu" düzenlenmiştir. Sempozyumda tipografideki geleneksel unsurların nasıl aktarılması ve çağdaş uygulamalara nasıl entegre edilebileceği üzerinde durulmuştur. Bunun gibi akademik buluşmalar, çok dilli tipografi alanında karşılaşılan biçimsel ve kültürel sorunların disiplinlerarası şekilde tartışılmasına olanak sağlamıştır. Farklı yazı sistemlerinin birlikte kullanımında ortaya çıkan okunaklılık, uyum ve kültürel temsil gibi konular, bu tarz platformlarda daha görünür hale gelmiş ve tasarım araştırmalarında yeni tartışma ortamlarının oluşmasına katkı sağlamıştır.

Bir başka örnek Christian Schwartz tarafından tasarlanan ve 2009 yılında piyasaya sürülen "Graphik" yazı karakteridir. Yazı karakteri ayrıca 2015 yılında Yunan ve Kiril alfabelerini destekleyecek şekilde genişletilmiştir (Bkz. Görsel 10). Latin alfabesi temelli geometrik bir tasarım dilinin Yunan ve Kiril alfabelerine uyarlanması, harf anatomisi, biçimsel oranlar, çizgi kalınlığı ve görsel ritim dengesi gibi çok katmanlı tipografik ölçütlerin yeniden değerlendirilmesini zorunlu kılar. Bu bağlamda tasarımcı hem yazı karakterinin özgün kimliğini hem de sistemsel bütünlüğünü korumaya çalışmak durumundadır. Bunları yaparken aynı zamanda alfabenin tarihsel, kaligrafik ve biçimsel özelliklerine uyum sağlamalıdır. Dolayısıyla çok dilli tipografik tasarımların oluşturulması, her yazı sistemine özgü birtakım gereklilikler barındıran bir tasarım problematiği olarak değerlendirilebilir.



Görsel 10: *Wael Morcos ve Khajag Apelian tarafından tasarlanan ve Commercial Type tarafından 2017'de piyasaya sürülen Graphik Arabic'i sergileyen kitapçık*

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/72001453/Graphik-Arabic>, Erişim tarihi: 20.01.2026.

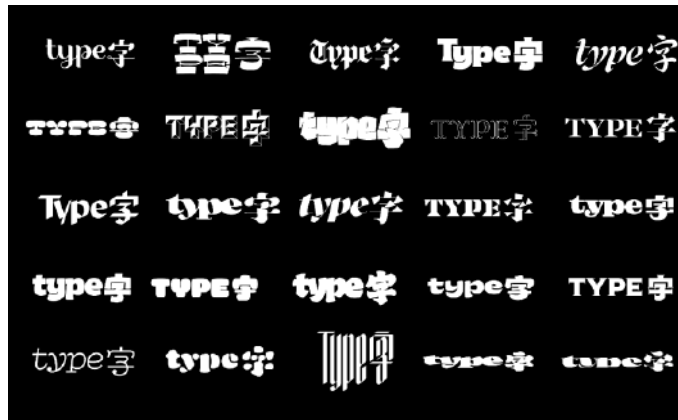
Bir başka örnek ise Tiro Typeworks tarafından oluşturulmuş Hint ve Latin alfabesini bir arada sunan yazı karakteridir (Bkz. Görsel 11). Kurucuları John Hudson ve Ross Mills'den oluşan Tiro Typeworks adlı şirket, 1994 yılından bu yana çeşitli uygulamalar ve müşteriler için özel yazı karakterleri tasarımı konusunda uzmanlaşmıştır ayrıca 1997 yılından beri çok dilli yazı karakterleri üzerinde çalışmaktadır.

samskr̥tam
தமிழ் देवनागरी
गुरुमुखी తెలుగు
ಕನ್ನಡ বাংলা

Görsel 11: *Tiro Typeworks tarafından tasarlanmış Hint ve Latin alfabesi yazı tipleri*

Kaynak: <https://www.commart.com/columns/multilingual-scripts>, Erişim tarihi: 20.01.2026.

Tayvanlı grafik tasarımcı ve yazı karakteri tasarımcısı olan TienMin Liao, marka tipografisi ve özel harf biçimlerinin yanı sıra Kanji/Çince yerelleştirmeye odaklanmaktadır. TienMin Liao, görsel tasarımda iki dilli yaklaşımı kullanarak, çalışmalarında iki farklı alfabenin birleşimi ile bir dizi tipografik tasarım ortaya koydu. Bu tasarımlarda ise genellikle Kanji/Çince ve Latin harflerini kullanmakta ve kısa animasyonlar oluşturmaktadır (Bkz. Görsel 12).



Görsel 12: *TienMin Liao tarafından tasarlanan iki dilli tipografi (bilingual) çalışması*

Kaynak: <https://medium.com/@Typeji/bilingual-lettering-1-intro-c958063f1b41>, Erişim tarihi: 20.01.2026.

Grafik semboller, sözlü bir mesajdan daha kompakt olabildikleri ve farklı dilleri konuşan insanlar tarafından eşit derecede iyi kullanılabilirlikleri için modern yaşamda önemli bir rol oynamaktadır (Lyovin, Kessler ve Leben, 2017: 34). Sembolik yazı sistemlerinin hitap ettiği nüfus daha fazla olsa da açıklayabildiği nesnelere veya kavramlar konusunda sınırlı bir kullanım alanına sahiptir. Örneğin; havaalanına girdiğimizde çeşitli semboller ile karşı karşıya kalırız (Bkz. Görsel 13). Bu gibi mekânlarda kullanılan infografikler ve semboller, insanlarla daha kesin ve hızlı bir etkileşim içerisine girebilmek amacıyla tasarlanmıştır diyebiliriz. Çok dilli tipografiye; genelde havaalanı, turistik yerler vb. alanlarda denk gelmekteyiz. Bu durum, çok dilli tipografi kullanımını gerekli kılmaktadır. Özellikle yön gösterme amacıyla hazırlanan tabelalar, yemek yerleri, tuvaletler, ibadet yerleri gibi ortak kullanım alanlarında karşımıza çıkmaktadırlar. Bu noktada tipografinin sadece bir bilgi taşıyıcısı olmadığını, aynı zamanda kültürel kimliğin görsel bir temsili olarak işlev gördüğünü belirtmek gerekir. Çünkü “tipografi, göstergebilimsel açıdan incelendiğinde önemli anlamlar taşır. Yazı tipinin biçimi, harflerin stili ve yazının düzeni, kullanıcıda belirli duygusal ya da düşünsel tepkiler uyandırabilir” (Çiftçi, 2024: 135). Farklı alfabeler ve tipografik düzenlemeler, bu yönüyle kullanıldıkları toplumların tarihsel, estetik ve kültürel değerlerini yansıtarak bu kimliklerin yaşatılmasına katkıda bulunduğu düşünülebilir.



Görsel 13: Tayland, Bangkok havaalanında yer alan bir tabela

Kaynak: <https://www.flightglobal.com/air-transport/thailand-eases-domestic-flight-restrictions-from-bangkok/145253.article>, Erişim tarihi: 20.01.2026.

Sonuç

Çok dilli tipografideki farklı görsel ve biçimsel unsurlar, kültürel özellikler ve tarihsel etmenler çeşitlilikleri ve zorlukları beraberinde getirmektedir. Farklı toplumlarda ve ortamlarda gelişen yazı karakterleri farklı tipografik çözümler gerektirir. Günümüzde görsel iletişimin bu gibi sorunlara daha çabuk çözüm sağlaması önemlidir. Bunu yaparken ise önceden var olan ve temeli oluşturulmuş çeşitli sistemsel kodları ve kuralları kullanmak yeterli gelmemektedir. Özellikle farklı dil gruplarının bir arada yaşadığı ortamlarda verilmek istenen mesajın veya metnin ortak bir paydada bir arada kullanımı sağlanmalıdır.

Bu çalışma gösteriyor ki yazı sistemleri ve alfabeler her ne kadar kendi içerisinde tutarlı ve sistematik bir biçimde oluşturulsa da zaman içerisinde statik olmadığı görülebilmektedir. Kültürler ve toplumlar nasıl sürekli etkileşim içerisinde oluyorsa dil ve yazı sistemleri de birbirleri arasında etkileşime girmektedir. Özellikle küreselleşme ve çok kültürlülük neticesinde söz konusu etkileşim giderek artmaktadır. Bu da beraberinde tipografiyi ve çalışmanın ana konusunu oluşturan çok dilli tipografik tasarımların kullanım alanlarını arttırmıştır. Yazı sistemleri en geniş anlamda; logografik, hecesel ve alfabetik (ya da segmental) olarak üç başlık halinde incelense de zaman içerisinde dil bilimciler başta olmak üzere bu üç ayrımı yeterli bulmamış, bu yazı sistemlerine ek olarak ebced ve abugidayı eklemişlerdir. Bazı durumlarda ise bu beş yazı sistemi yeterli kalmamış, çeşitli türler, alt türler ve sistemler oluşturulmuştur.

Bu çalışma, çok dilli tipografi olgusunu yalnızca teknik bir üretim problemi olarak ele almak yerine, yazı sistemlerinin yapısal özellikleri, tipografik biçimlenme ilkeleri ve görsel iletişim tasarımı arasındaki ilişkiler bağlamında değerlendirmesi bakımından literatüre özgün bir katkı sunmaktadır. Farklı yazı sistemleri arasındaki biçimsel bağdaşımın, estetik tercihlerden ziyade yapısal tutarlılık ve algısal bütünlük ilkeleri çerçevesinde ele alınması, çok dilli tipografinin tasarım sürecindeki kavramsal konumuna açıklık getirmektedir. Farklı yazı sistemleri ve alfabeler arasındaki biçimsel bağdaşımın, yalnızca estetik tercihler doğrultusunda değil, aynı zamanda yapısal tutarlılık ve algısal bütünlük çerçevesinde ele alınması, çok dilli tipografinin tasarım sürecindeki kavramsal konumuna açıklık getirmektedir. Bu yönüyle çalışma, yazı sistemleri, tipografi ve görsel iletişim tasarımı alanları arasında disiplinlerarası bir değerlendirme oluşturarak literatürdeki kavramsal tartışmalara bütüncül bir bakış açısı kazandırmaktadır.

Sonuç olarak çok dilli tipografi, teknolojinin ilerlemesi ve internet çağına geçiş ile birlikte giderek daha çok üzerinde konuşulan bir kavram olmaktadır. Tasarımcılar gerek tipografik tasarımlar oluştururken gerekse bu tasarımları başka yazı sistemleri ve dillere çevirirken çok dilli tipografinin gerektirdiği birtakım zorluklarla karşı karşıya kalmaktadır. Bu noktada tasarımcıların yapması gereken içinde bulunduğu çağın getirdiği çeşitli teknolojik imkânları doğru ve etkili bir biçimde kullanmaktır.

Kaynakça

- Altay, D. (2005). Küresel köyün medyatik mimarı Marshall McLuhan. N. Rigel (Ed.), *Kadife karanlık: 21. Yüzyıl iletişim çağını aydınlatan kuramcılar* içinde (ss. 9-74). İstanbul: Su Yayınevi.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2010). *Görsel grafik tasarım sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2012a). *Görsel tipografi sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2012b). *Tipografinin temelleri*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Bosler, D. (2012). *Mastering type: The essential guide to typography for print and web design*. Cincinnati, Ohio: How Books.
- Březina, D. (2012). Challenges in multilingual type design. *Codex: the Journal of Letterforms*, (2), 24–33.
- Çiftci, Ö. F. (2024). Grafik tasarımda temsil olarak medya ve göstergebilim. Ö. Kum (Ed.), *Grafik tasarımda güncel yönelimler* içinde, (ss. 119-145). İstanbul: Eğitim Yayınevi.
- Daniels, P. T. (1990). Fundamentals of grammatology. *Journal of the American Oriental Society*, 110(4), 727–731. <https://doi.org/10.2307/602899>.
- Daniels, P. T. (1996). The study of writing systems. Peter T. Daniels ve William Bright (Ed.), *The world's writing systems* içinde, (ss. 3–17). Oxford: Oxford University Press.
- Daniels, P. T. (2001). Writing systems. Mark Aronoff ve Janie Rees-Miller (Ed.), *The handbook of linguistics* içinde, (ss. 43–80). Oxford: Blackwell.
- Felici, J. (2012). *The complete manual of typography: A guide to setting perfect type*. Berkeley: Peachpit Press.
- Fleming, J. ve Honour, H. (2016). *Dünya sanat tarihi*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Ganz, D. (2020). Early Caroline: France and Germany. F. T. Coulson ve R. Babcock (Ed.), *The Oxford handbook of latin palaeography* içinde, (ss. 237-261). Oxford: Oxford University Press.
- Gülensoy, T. (1989). *Orhun'dan Anadolu'ya Türk damgaları*. İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı.
- Harkins, M. (2011). *Basics typography 02: Using type*. Lozan: AVA Publishing.
- Lyovin, A. V., Kessler, B. ve Leben, W. R. (2017). *An introduction to the languages of the world*. Oxford: Oxford University Press.
- Maigret, E. (2014). *Medya ve iletişim sosyolojisi* (H. Yücel, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları (Orijinal eserin yayın tarihi 2004).
- Meletis, D. (2024). Alphabet. *Reference collection in social sciences*. Amsterdam: Elsevier. DOI: 10.1016/B978-0-323-95504-1.00013-2.
- McLean, R. (1980). *The Thames and Hudson manual of typography*. Londra: Thames and Hudson.
- Naveh, J. (2005). *Early history of the alphabet: An introduction to west semitic epigraphy and palaeography*. Skokie, Illinois: Varda Books.

Oxford Learner's Dictionary.

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/multilingual?q=multilingual>, Erişim Tarihi: 22.01.2026.

Robson, E. (2020). The ancient world. J. Raven (Ed.), *The Oxford illustrated history of the book* içinde, (ss. 26-53). Oxford: Oxford University Press.

Southward, J. (1875). *Dictionary of typography and its accessory arts*. Londra: Joseph M. Powell.

Trask, R. L. (1996). *A dictionary of phonetics and phonology*. Londra: Routledge.

Tschichold, J. (1995). *The new typography: A handbook for modern designers*. Berkeley: University of California Press.

Vaughan, D. (2025, June 13). *The world's 5 most commonly used writing systems*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/list/the-worlds-5-most-commonly-used-writing-systems>



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 176-186, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.45



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

TARIMDA YAPAY ZEKÂ VE AKILLI TARIM: SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK KAPSAMINDA DİJİTAL DÖNÜŞÜM VE AFİŞ TASARIMLARI

Eda SEZERER ALBAYRAK¹
Büşra MADEN²
Çağrı GÜMÜŞ³

Öz

Sürdürülebilir tarımın temel bileşenlerinden biri olan akıllı tarım, doğal kaynakların korunması, verimliliğin artırılması ve çevresel etkilerin en aza indirilmesi konularında önemli bir rol oynamaktadır. Yapay zekâ; toprak sağlığını izleme, mahsul verimini tahmin etme, zararlıları kontrol etme, su ve gübre kullanımını optimize etme gibi uygulamalarla tarımda karar alma süreçlerini iyileştirmektedir. Ayrıca, bu teknolojiler; otonom traktörler, tarım robotları, drone'lar ve nesnelerin interneti sistemleriyle bir araya gelerek verimlilik ve maliyet tasarrufu sağlamaktadır. Bu çalışmada, yapay zekânın tarım sektöründe sürdürülebilirlik sağlama ve karşılaşılan zorluklara yönelik yenilikçi çözümler sunma potansiyeli ele alınmaktadır. Bu kapsamda, tarım sektöründe yapay zekâ uygulamaları ve bu uygulamaların gelecekte sürdürülebilir kalkınmaya katkıları incelenmektedir. Son olarak tarımda kullanılan yapay zekâ ve dijital teknolojileri yansıtan seri afişler hazırlanmış ve bu afişler hem içerik hem de tasarım yönünden açıklanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Akıllı Tarım, Yapay Zekâ, Sürdürülebilirlik, Dijital Dönüşüm

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN AGRICULTURE AND SMART AGRICULTURE: POSTER DESIGNS IN THE CONTEXT OF DIGITAL TRANSFORMATION FOR SUSTAINABILITY

Abstract

One of the fundamental components of sustainable agriculture, smart farming plays a significant role in preserving natural resources, increasing productivity, and minimizing environmental impacts. Artificial intelligence improves decision-making processes in agriculture through applications such as monitoring soil health, predicting crop yields, controlling pests, and optimizing the use of water and fertilizers. Furthermore, these technologies, combined with autonomous tractors, agricultural robots, drones, and the Internet of Things (IoT) systems, provide efficiency and cost savings. This study examines the potential of artificial intelligence to ensure sustainability in the agricultural sector and provide innovative solutions to the challenges encountered. In this context, artificial intelligence applications in agriculture and their future contributions to sustainable development are explored. Finally, a series of posters reflecting artificial intelligence and digital technologies used in agriculture were designed, and these posters were explained in terms of both content and design.

Keywords: Smart Agriculture, Artificial Intelligence, Sustainability, Digital Transformation

¹ Doç. Dr., KTO Karatay Üniversitesi, eda.albayrak@karatay.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2195-0772

² YL Öğrencisi, KTO Karatay Üniversitesi, busra.maden@karatay.edu.tr, ORCID: 0009-0009-3243-7163

³ Prof. Dr., KTO Karatay Üniversitesi, cagri.gumus@karatay.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5901-9708

Başvuru/Received: 06/01/2026 **Kabul/Acceptance:** 28/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Giriş

Günümüzde ülkelerin küresel hedeflerinden biri, sürdürülebilir kalkınma doğrultusunda çevresel, ekonomik ve sosyal dengelerin korunmasıdır. Tarım sektörü, dünya nüfusunun hızla artması, doğal kaynakların tükenmesi ve iklim değişikliği gibi kritik sorunlar karşısında bu hedefin merkezinde yer almaktadır. Gıda güvenliğini sağlamak ve çevresel etkileri en aza indirmek amacıyla tarımda sürdürülebilir uygulamalar geliştirmek oldukça önemli bir konu olarak görülmektedir.

Bu bağlamda, akıllı tarım teknolojileri, tarımsal üretimde verimliliği artırırken çevre üzerindeki olumsuz etkileri azaltmaya yönelik etkili çözümler sunmaktadır. Akıllı tarım; nesnelerin interneti, büyük veri analitiği ve yapay zekâ gibi ileri teknolojilerden yararlanarak kaynakların daha etkin kullanılmasını ve tarımsal süreçlerin optimize edilmesini sağlamaktadır. Bu teknolojiler sayesinde üreticiler toprak sağlığı, bitki beslenmesi, su yönetimi ve zararlı unsurların kontrolü gibi konularda daha bilinçli kararlar alabilmekte ve üretim süreçlerini daha sürdürülebilir bir şekilde yönetebilmektedir.

Yapay zekâ, tarım sektöründe önemli bir dönüşüm gerçekleştirme potansiyeline sahip olarak görülmektedir. Gerçek zamanlı veri işleme, modelleme ve simülasyon teknikleri sayesinde yapay zekâ, tarımsal üretimin her aşamasında önemli katkılar sağlamaktadır. Mahsul verimliliği tahminlerinden otomasyon sistemlerine, otonom traktörlerden tarımsal robotlara kadar birçok dijital uygulamaların olduğu bu teknoloji hem ekonomik kazanç hem de çevresel sürdürülebilirlik noktasında büyük faydalar sunmaktadır.

Bu çalışma, sürdürülebilir tarımın gerekliliklerini, akıllı tarım uygulamalarının önemini ve yapay zekânın bu süreçteki rolünü kapsamlı bir şekilde ele almayı amaçlamaktadır.

Bu çalışma, tarımda yapay zekâ uygulamalarının teknik gelişimini veya mühendislik boyutunu tartışmayı değil; söz konusu teknolojilerin görsel iletişim tasarımı aracılığıyla nasıl temsil edilebileceğini ve bu yolla toplumsal farkındalık oluşturma potansiyelini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın özgün katkısı, tarım teknolojilerini teknik bir yenilik alanı olarak ele almak yerine, grafik tasarım ve görsel anlatım bağlamında değerlendirilmesidir. Hızla gelişen dijital teknolojilerin tarımdaki etkilerini inceleyerek, gelecekte sürdürülebilir kalkınma hedeflerine ulaşma yolunda nasıl bir rol oynayabileceğini tartışmaktadır. Çalışma kapsamında tarımda yapay zekâyı gösteren seri afiş çalışmalarına yer verilecektir.

1. Sürdürülebilirlik ve Akıllı Tarım

Tarımsal üretim, dünyanın en eski ve en önemli sektörlerinden biridir. Dünya nüfusu hızla artmakta ve bu da gıda ve istihdam talebini artırmaktadır. Üreticilerin kullandığı geleneksel yöntemler bu gereksinimleri karşılamada yetersiz kalırken aynı zamanda dünya çapında milyarlarca insana istihdam olanağı sağladığı için gıda gereksinimlerini karşılamak için yeni otomatik yöntemler tanıtılmaktadır. Üreticiler işgücü sıkıntısı, daha sıkı mevzuat, artan küresel nüfus ve azalan üretici sayısı nedeniyle yeni çözümler aramaya zorlanmaktadır. Günümüzde nesnelerin interneti, büyük veri ve analitik, yapay zekâ ve makine öğrenimi gibi teknolojiler hemen hemen bütün sektörlerde kullanılmaktadır.

Tarımsal üretimin öncelikli hedefi ekonomik, sürdürülebilir ve verimli bir üretimin sağlanmasıdır. Bu doğrultuda, tarımda verimliliğin ve ürün kalitesinin sağlanması, en az düzeyde girdi kullanımı, gıda güvenliği, doğal kaynakların korunması gibi çeşitli konularda dijital teknolojiler kullanılarak süreçler kolaylaştırılmakta ve sorunlara alternatif çözümler sunulmaktadır. Günümüzde bilgi teknolojilerinde görülen hızlı gelişim sonucu akıllı makineler ve makineleri kontrol eden dijital üretim sistemleri tarımda geleneksel üretim yöntemlerinin yerine kullanılmaya başlamıştır. Tarımsal üretimde kullanılan yapay zekâ uygulamaları ile gerçek zamanlı ve otomatik çalışan uzman sistemler, otonom traktör ve tarım makinaları ve robotik tarımsal uygulamaları ortaya çıkmıştır (Özguven, 2023).

Sürdürülebilir olarak kabul edilen tarım, üretimde uzun vadeli uygulanabilirlik ve ekolojik uyumluluk ile karakterize edilmektedir. Sürdürülebilir tarım, insanların ve doğal kaynakların uzun vadeli hayatta kalması için faydalı olan teknikleri ve yöntemleri desteklemektedir. Sürdürülebilir tarım; toprağın

kalitesini korumakta, toprağın bozulma hızını yavaşlatmakta, su kaynaklarını korumakta, arazinin biyolojik çeşitliliğini artırmakta ve sağlıklı ve doğal bir atmosfer sunmaktadır. Sürdürülebilir tarım uygulaması, doğal kaynakların korunmasında, biyolojik çeşitliliğin kaybının yavaşlatılmasında ve sera gazı emisyonlarının azaltılmasında hayati bir rol oynamaktadır.

Günümüzde akıllı tarım, sürdürülebilir tarımın önemli bir bileşeni haline gelmiştir. Geleneksel olarak, herhangi bir ürünü yetiştirmek için çok büyük miktarda zaman, para ve emek harcanırken ürünlerin işlenmesi, taşınması ve pazarlanması ve bunlarla ilişkili diğer tüm lojistik süreçler de önemli bir maliyet oluşturmaktadır. Akıllı tarım teknolojileri, bu süreçleri etkin yöneterek ve maliyetleri azaltarak önemli bir avantaj sunmaktadır.

Sürdürülebilir kalkınma, iklim değişikliği, çevre ve doğal kaynakların sürdürülebilirliği son yıllarda küresel bir gündem haline gelmiştir (Wuisan & Handra, 2023). Gıda güvenliğini ve küresel ekonomiyi destekleyen önemli bir sektör olan tarım, sürdürülebilirliğe ulaşmada zorluklarla karşı karşıya kalmaktadır (Manongga vd., 2022) Bu zorluklar arasında toprak verimliliğinin artırılması, kaynakların verimli kullanımı ve sera gazı emisyonları ve toprak bozulması gibi olumsuz çevresel etkilerin azaltılması yer almaktadır (Kurniawan & Santoso, 2020). Aynı şekilde etkili atık yönetimi de önemlidir. Çünkü uygunsuz şekilde yönetilen atıklar çevre kirliliğine, halk sağlığı sorunlarına ve geri dönüştürülebilir kaynakların kaybına neden olabilmektedir (Solano vd., 2024).

Yapay zekâ, sürdürülebilir tarım ve atık yönetimindeki zorlukların üstesinden gelmek için yenilikçi çözümler sunmaktadır. Tarımda yapay zekâ, toprak ve mahsul koşullarını gerçek zamanlı olarak izlemek, mahsul verimlerini tahmin etmek ve su ve gübre kullanımını optimize etmek için kullanılabilir (Javaid vd., 2023). Bu teknoloji, çiftçilerin daha iyi kararlar almasına ve üretim verimliliğini artırmasına yardımcı olmaktadır (Koshariya vd., 2023). Atık yönetiminde, yapay zekâ geri dönüşüm süreçlerini otomatikleştirmek, atık hacimlerini tahmin etmek ve atık taşıma rotalarını optimize etmek için kullanılabilir (Bist vd., 2022). Yapay zekânın bu sistemlere entegrasyonu verimliliği artırabilmekte, maliyetleri düşürebilmekte ve çevresel etkileri azaltabilmektedir (Lutfiani & Meria, 2022).

Teknolojik değişim, bilimsel ve ekonomik atılımların temel bir bileşenidir ve sürdürülebilirliğe yönelik küresel çabaları önemli ölçüde etkileme potansiyeline sahiptir (McClure vd., 2017). İnsan faaliyetleri doğayı ve iklim sistemini giderek daha fazla şekillendirdikçe, yapay zekanın, robotik ve nesnelerin interneti gibi ilişkili teknolojilerin, toplumların iklim ve çevresel değişikliği tespit etme, uyum sağlama ve bunlara yanıt verme kapasitelerini artırabileceği umudu da artmaktadır (Vinueza vd., 2020). Çok sayıda çalışma, yapay zekâ ve otomasyon uygulamalarının iklim değişikliği ve biyolojik çeşitlilik kaybının ele alınmasına, doğal kaynakların daha etkili bir şekilde izlenmesine ve kullanımına katkıda bulunmasına ve sürdürülebilir kalkınma hedeflerine ulaşma yolunda daha fazla ilerlemeye katkı sağlayabileceğini vurgulamaktadır (Khakurel vd., 2018).

Çevresel sorunlar son dönemlerde sürdürülebilirlik farkındalığı ile birlikte yapay zekâ gibi yeni teknolojilere olan ilgi de artış göstermiştir. 21. yüzyılın çevresel zorluklarıyla mücadele ederken yapay zekâ çok sayıda sürdürülebilirlik sorununu çözmek için önemli ve belirgin bir çalışma alanı olarak ortaya çıkmıştır. Yapay zekâ, modern çağda insan zekâsının sınırlarını zorlayarak, yapay beyinlere sahip akıllı makinelerin insan beyinleriyle iletişim kurduğu yeni bir gerçeklik oluşturmuştur (Duan vd. 2019). Yeni çevresel zorluklarla karşı karşıya kaldıkça, yapay zekâ, doğayı gelecek nesiller için korumamıza yardımcı olacak sürdürülebilir çözümler geliştirmek için olmazsa olmaz bir araç haline gelmiştir.

Günümüzde çevresel sürdürülebilirliği yönetmek karmaşık ve zorlu bir durum olarak görülmektedir. Ancak, yapay zekânın entegrasyonu, bu sorunların çoğu insan kaynakları kullanılarak verimli bir şekilde çözülebilmektedir. Birleşmiş Milletler'in Geleceğimizi Paylaşmak adlı makalesinde, diğer adıyla Brundtland raporunda sürdürülebilir kalkınma olarak tanımlanan sürdürülebilirlik, "gelecek nesillerin kendi ihtiyaçlarını karşılama yeteneğini tehlikeye atmadan mevcut neslin ihtiyaçlarını karşılayan bir program" olarak tanımlanmaktadır. İnsan çıkarlarının ekosistemlerin sağlığını tehlikeye atmamasını

sağlamak için sürdürülebilirlik, gelecek nesillere ihtiyaç duyacakları ürün ve hizmetleri sağlamak için bir strateji olarak da tanımlanabilmektedir (Huseynova vd., 2023).

Yapay zekâ, içinde bulunduğumuz dönemde hızla gelişmekte ve yaygınlaşmaktadır. Hesaplama yeteneklerindeki ilerlemeler ve bulut penetrasyonunun artmasıyla, dünya ekonomisini oluşturan tüm sektörlerde yapay zekâdan daha çok faydalanılmaya başlanmıştır. Tarım sektörü de yapay zekâdan faydalanan üretim alanlarından birisi olmuştur. Zararlı ot kontrolü, mahsulleri hasat etmek için en iyi zamanın hesaplanması, toprak ve mahsul sağlığının izlenmesi veya verimi önceden tahmin etmek gibi birçok amaçla tarımda yapay zekâ kullanımı artış göstermeye başlamıştır. Yapay zekâ teknolojileri son yıllarda çeşitli sektörlerde sık kullanılırken tarımsal karar almayı iyileştirmek için kullanılabileceği ancak yakın zamanda yaygın hale gelmiştir (Zidan & Febriyanti, 2024). Tarımsal üretim yapanlar yapay zekâ teknolojisi sayesinde daha iyi kararlar alabilmekte ve bu da tarım ve hayvancılık üretiminde verimliliğin artmasını sağlamaktadır. Çeşitli faktörler, tarım sektörünün daha iyi karar alma için yapay zekâ teknolojisini benimseme isteğine katkıda bulunmaktadır. Mevcut verilerdeki yadsınamaz artış ve bunlara erişimin kolaylığı da bu noktada ön plandadır.

Tarımda yapay zekâ ve makine öğrenimine dayalı gözetim sistemleri, mahsulleri izlemek, zararlıları tespit etmek ve toprak hatalarını teşhis etmek için içgörüler sağlayarak üreticilerin en yüksek verim için en uygun zamanda tohum ekmelerine olanak tanımaktadır. Yabancı otlar birçok tarımsal faaliyeti tehdit etmekte, tarımsal üretimi düşürmektedir. Yapay zekâ sensörleri, yabancı otlarla dolu alanları tespit edebilmekte ve o konumda kullanılacak en iyi yöntemleri belirleyebilmektedir. Yapay zekâ sistemleri hava modellerini tahmin edebilmekte, mahsul sağlığını değerlendirerek hastalıkları, zararlıları veya yetersiz bitki beslenmesini tespit edebilmektedir. Üreticiler, yapay zekâ destekli dronları kullanarak mahsullerinin sağlığını izleyebilmektedir. Artan sayıda üretici artık en çok zaman alan ve fiziksel olarak zorlayıcı üretim görevlerini yerine getirmek için tarım robotlarını kullanmaktadır. Bu robotlar, çalışanların emeğinden tasarruf etmelerine ve iş yükünü azaltmalarına yardımcı olabilmektedir (Choi vd., 2022).

Yapay zekâ, çevresel sürdürülebilirlik arayışına katkı sağlayabilecek güçlü bir araç haline gelmiştir. Yapay zekâ, insan faaliyetlerinin doğal çevreyi nasıl etkilediği hakkında daha fazla bilgi edinmeye ve gelecek nesiller için dünyayı korumak için uzun vadeli çözümler bulunmasına katkı sağlamaktadır. Nitekim çevresel sürdürülebilirliği yönetmek, yeni ve acil çevresel endişeler karşısında giderek daha önemli hale gelen yapay zekanın kullanılmasını gerektirmektedir.

İklim değişikliği, küresel ısınma ve nüfus artışıyla birlikte tarımsal sorunlar büyümüş ve klasik tarımla ürün sürdürülebilirliği risk altına girmiştir. Bu nedenle tarımda dijitalleşmeye doğru bir yönelim başlamış ve üreticilere tarımı daha sürdürülebilir hale getirmek için kritik avantajlar sağlayan etkili bir yaklaşım haline gelmiştir. Tarımda dijitalleşmenin temel amacı, bilgi ve veri teknolojilerini uygulayarak karmaşık tarım sistemlerini optimize etmektir. Akıllı tarımın temeli nesnelere interneti teknolojileridir. Ancak akıllı tarımın odak noktası, sıcaklık ve nem gibi verilere gerçek zamanlı olarak erişmek ve toplanan verileri yararlı bir şekilde işlemektir. Farklı sensörler kullanılarak toplanan verilerin makine öğrenmesiyle işlenmesi, toplanan bilgileri anlamlı ve kullanılabilir hale getirmektedir.

Pakdemirli ve arkadaşları (2021), Türkiye'nin dünyanın ilk on tarım ekonomisi arasında yer aldığını ve Avrupa'nın en büyük tarım üreticisi olduğunu belirtmektedir. Sahip olunan tarım alanı, nispeten genç nüfusu ve Orta Doğu, Avrupa ve Orta Asya gibi pazarlara yakınlığının önemli bir potansiyele sahip olduğu ifade edilmektedir. Tarımsal potansiyelden maksimum düzeyde yararlanabilmek için tarım sektöründe dijitalleşmenin yaygınlaştırılması ve desteklenmesinin son derece önemli olduğu vurgulanmaktadır. Tarımda verimliliği artırmak, küçük üreticileri desteklemek ve araziye, teknolojiye ve pazarlara eşit erişimlerini destekleyen sürdürülebilir tarım uygulamalarını teşvik etmek için altyapı ve teknolojiye yatırım yapılması gerektiği sonucuna varılmıştır.

Şahin (2022), gelecekte gıda, temiz su ve yenilenebilir enerjinin en önemli üç stratejik kaynak olarak ortaya çıkacağını, sürdürülebilir tarımsal kalkınmayı sağlamak için bu kaynakların daha verimli kullanılmasının bir zorunluluk olduğunu belirtmiştir. Verimliliği artırmak için geleneksel tarım ve enerji

yaklaşımlarından vazgeçilmesi, dijital ve akıllı teknolojilerin hızla geliştirilerek üreticilerin hizmetine sunulması, tarımsal dijital dönüşümün gerçekleştirilerek akıllı tarım teknolojilerinin geliştirilmesi gerektiğini savunmuştur. Tarım makineleri ve robotların iletişimi, büyük veri, yapay zekâ, insansız hava araçları (İHA), insansız kara araçları ve robotik gibi yeni teknolojilerin tarımsal süreçleri daha verimli hale getireceği belirtilmiştir. Araştırmaya göre; Türkiye'nin tarımsal ihtiyaçları göz önünde bulundurularak tarımsal mekanizasyonda ihtiyaç duyulan dijital teknolojilerin belirlenmesi ve gereksiz teknoloji ithalatının önüne geçilerek milli gelir kaybının önüne geçilmesi gerekmektedir.

Lezoche ve arkadaşları (2020) tarafından yapılan incelemeler ve analizler, yeni teknolojilerin entegrasyonunun akıllı tarımın su tasarrufu, toprak tasarrufu, karbon emisyonlarını sınırlama ve üretkenliği artırma gibi temel çiftçilik hedeflerine ulaşmasını sağladığını açıkça ortaya koymaktadır. Tarımın geleceğinin dayanıklı ve sürdürülebilir bir üretim sistemi yaratmakta yattığını belirtmişlerdir. Yeni teknolojilerin belirsizliği azaltmada büyük bir etkiye sahip olduğu sonucuna varmışlardır. Çünkü gerçek zamanlı olarak kesin verilerin elde edilmesi ve gerçek zamanlı bilgi araçları üreticilere tedarik zincirindeki değişen koşullara daha hızlı tepki vermeleri için yeni fırsatlar sunmaktadır.

Quy ve arkadaşları (2022) çalışmalarında akıllı tarım sektörü için nesnelerin interneti ve büyük veriye genel bir bakış sunmaktadır. Tarımda nesnelerin interneti ve büyük verinin uygulanmasının faydaları analiz edilerek akıllı tarımda üstesinden gelmesi gereken zorluklara da işaret edilmektedir. Araştırmaya göre akıllı tarım için nesnelerin interneti çözümlerinin uygulanması kaçınılmazdır ve üretkenliği artıracak, temiz ve yeşil gıdalar sağlayacak, gıda izlenebilirliğini destekleyecek, insan emeğini azaltacak ve üretim verimliliğini artıracaktır.

Şahin (2024) tarafından yapılan çalışmada, yapay zekâ ve nesnelerin interneti teknolojilerinin tarımsal faaliyetlerde kullanılan sulama sistemlerinde uygulanması hakkında araştırmalar yapmıştır. Günümüzde iklim değişiklikleri gibi nedenlerle su kaynaklarının azalmakta ve ilerleyen yıllarda durumun daha kötüye gideceği tahmin edilmektedir. Tarımsal üretimde akıllı sulama sistemleri aracılığıyla hem su kaynaklarından tasarruf edilecek hem de daha çok verim elde edilecektir. Toprak, akıllı sensörler ile kontrol edilmekte, alınan veriler yapay zekâ ile değerlendirilerek toprağın ihtiyacı olan su miktarı belirlenmektedir.

Balyan ve arkadaşları (2024) yaptıkları çalışmalarında, tarımın insan hayatının devam etmesinde temel unsurlardan olduğundan bahsederek bunun sebebinin hayatta kalmak için gerekli kaynakların sağlanmasında katkısının büyük olduğu vurgulanmıştır. Tarım sektöründe küresel ısınmanın etkisi ve çevresel faktörlerdeki zorluklar her geçen gün artmaktadır. Bunların yanı sıra nüfus artma eğiliminde olsa bile tarımla uğraşan nüfus oranı azalmaktadır. Bu etkenler göz önüne alındığında tarımda az kaynak ile çok verim alma gerekliliği sebebi ile akıllı tarıma olan ihtiyaçta artmaktadır. Yakın geçmişten itibaren her geçen gün gelişmekte olan akıllı tarım alanında, uzaktan kontrol edilebilen sensörler, İHA'lar ve robotik sistemlerin kullanıldığı tarım uygulamalarının kullanımı artarken bu teknolojiler tarımsal üretimle uğraşan kişilere oldukça kolaylık sağlamaktadır. Bu kapsamda toplanan verilerin artmasıyla da büyük veri, veri analitiği, yapay zekâ ve makine öğrenmesi gibi teknolojilerle insan hayatındaki önemini artırmaktadır.

Tarım alanında yeni dijital teknolojilerin yükselişiyle birlikte, uzaktan sensörler, uydular, İHA'lar gibi teknolojiler vasıtasıyla farklı amaçlarla toplanan veri miktarında oldukça fazla bir büyüme yaşanmıştır (Sarkar vd., 2022). Bu farklı amaçlar esas olarak toprak durumu, bitki sağlığı, nem, sıcaklık gibi unsurların izlenmesi gibi süreçleri içermektedir. Toplanan oldukça büyük miktardaki veri, üretim süreçlerinde etkili kullanılabilirse verimli bir şekilde hizmet edebilmektedir. Bu nedenle, bunlardan anlam çıkarmak için, bu veriler çeşitli yapay zekâ algoritmaları ile yorumlanmaktadır.

Literatürde tarımda yapay zekâ ve sürdürülebilirlik ilişkisi çoğunlukla teknik, uygulamalı ve verimlilik odaklı çalışmalar üzerinden ele alınmaktadır. Buna karşın, bu teknolojilerin görsel iletişim yoluyla nasıl temsil edildiğine ve toplumsal farkındalık oluşturma sürecindeki rolüne sınırlı ölçüde yer verildiği görülmektedir. Oysa afiş, infografik ve benzeri görsel iletişim ürünleri, karmaşık teknolojik kavramların geniş kitleler tarafından anlaşılmasını kolaylaştıran önemli araçlardır. Bu çalışma, söz konusu

literatürdeki bu boşluktan hareketle, tarımda yapay zekâ uygulamalarını grafik tasarım perspektifiyle görünür kılmayı amaçlamaktadır.

2. Tarımda Yapay Zekâ Uygulamaları

2.1. Otonom Traktörler

Son birkaç yılda otonom araçların geliştirilmesine yapılan büyük yatırımlarla tarım sektörü sürücüsüz traktör, biçerdöver ve diğer makinelerin sayısında ciddi bir artış görülmektedir (Buttar vd., 2008). Bu kendi kendine giden veya sürücüsüz traktörler, genel olarak çeşitli görevleri yerine getirmek için farklı yapay zekâ algoritmalarıyla programlanmıştır. Bunlardan bazıları tarlalara sürme pozisyonlarını algılama gibi uygulamaları içermektedir.

2.2. Robot Teknolojileri

Yapay zekâ, tarımsal üretim alanında birden fazla görevi kolayca gerçekleştirebilen robotlar geliştirmektedir. Son dönemlerde çoğu yapay zekâ şirketi, bir dizi farklı çiftçilik uygulaması için birçok görevi otomatikleştirebilen robotlar geliştirmektedir. Bu görevlerden bazıları esas olarak ürün kalitesi kontrolü, istenmeyen bitkilerin tespiti gibi görevleri kapsamaktadır.

Tarım robotları, tarımsal üretimde aynı anda bir dizi görevi gerçekleştirerek insanlar tarafından gerçekleştirilen iş ihtiyacını azaltmakta ve zamandan tasarruf sağlamaktadır. İnsanları kullanmaktan daha etkili bir şekilde tarımsal izleme ve hasada yardımcı olmaktadır. Mahsulün kalitesini korurken aynı zamanda yabancı otların yayılmasını önlemek için yapay zekâ konusunda eğitim almışlardır. Bu cihazlar, ürünü kaliteye göre eleyip geleneksel prosedürlerden çok daha hızlı bir şekilde paketleyebilmektedir (Zhang vd., 2022). Tarımda yapay zekânın kullanımı, üretimde verimi artırma ve çevre üzerindeki olumsuz etkileri en aza indirme hedefleri konusunda yardımcı olmaktadır.

2.3. İnsansız Hava Araçları (İHA)

Hem karada hem de havada çalışabilen insansız hava araçları (İHA), mahsul sağlığının değerlendirilmesinde, istilaların izlenmesinde ve toprağın daha verimli bir şekilde incelenmesinde kullanılmaktadır. Ayrıca, gerçek zamanlı saha verilerinin toplanması, tohumların ekilmesi ve sulama sistemlerinin yönetimi için de kullanılabilir. Elde edilen bilgiler, üretim tahminleri yapmak, besin seviyelerini değerlendirmek ve dış etkileri haritalamak için değerlendirilmektedir.

2.4. Zararlı İstila Kontrolü

Çekirge, akasya gibi zararlılar genellikle çiftçilerin en kötü düşmanları olarak kabul edilmektedir. Hasat edilip insan tüketimi için depolanmadan önce ürünlere küresel olarak zarar vermektedirler. Bununla başa çıkmak için, bazı yapay zekâ firmaları üreticilerin akıllı telefonlarda uyarıda bulunmasına yardımcı olan ve bu zararlıların belirli tarım arazilerine veya ekin tarlalarına yönelme olasılığını anlatan bir sistem geliştirmiştir.

2.5. Mahsulleri ve Toprak Sağlığını İzleme

Hızlı ormansızlaşma ve toprak kalitesinin bozulması son yılların önemli bir sorunudur. Bununla başa çıkmak için, Almanya merkezli bir teknoloji girişimi yakın zamanda topraktaki besin eksikliklerini ve potansiyel kusurları, zararlıların ve bitki hastalıklarının varlığını belirlemeye yardımcı olabilecek derin öğrenme tabanlı bir görüntü tanıma teknolojisi uygulaması geliştirmiştir (Jha vd., 2021) Benzer şekilde,

Trace Genomic adlı bir başka makine öğrenme tabanlı şirket, üreticilerin buna göre başa çıkabilmeleri için toprak analizi hizmetleri sağlamaktadır.

Termal sensörlerle donatılmış robotlar ve insansız hava araçları, mahsul ve toprağın durumunun sürekli değerlendirmelerini yapmak için kullanılmaktadır. Bu, gübre püskürtme ve kontrollü sulama uygulamasını kolaylaştırmaktadır. Sensörler, mahsullerin yüksek besin değerine sahip olduğundan emin olmak için topraktaki çeşitli biyomların seviyelerini analiz etmektedir. Ayrıca, en karlı mahsulleri seçmek için yapay zekâ, toprağın özelliklerini analiz etmektedir.

2.6. Gelecekteki Hasatları ve Fiyatları Tahmin

Çiftçiler, ürünlerinin verimini tahmin ederken yapay zekâ, makine öğrenimi ve büyük veri gibi çeşitli yeni teknolojiler kullanmaktadır. Hasat zamanı geldiğinde, fiyat dalgalanmalarını analiz etmek için geçmiş verilere bakarak fiyat tahminleri yapmak önemlidir. Çiftlik haritalaması, hektar başına verimi yüksek bir doğruluk derecesiyle hesaplamayı mümkün kılmaktadır. Çiftçiler bir sonuca varmak için yağış miktarı, kullanılan pestisitlerin türü ve sayısı, sıcaklık ve diğer meteorolojik koşullar gibi çok çeşitli kriterleri hesaba katmaktadır.

3. Tarımda Yapay Zekâ Uygulamasının Avantajları

Tarım sektöründe yapay zekâ; su yönetimi, zamanında ve optimum hasat, zararlı saldırıları, besin yönetimi ve ürün rotasyonu ile ilgili bir dizi talimat aracılığıyla kontrollü ve verimli çiftçilik uygulamalarının yapılmasında birçok farklı temel rol oynamaktadır. Ayrıca, zararlıların veya bitki hastalıklarının varlığı ile birlikte zayıf bitki beslenmesi, ürün sürdürülebilirliğinin analizi ve hava koşullarının tahmini için kullanılmaktadır. Bunun dışında yapay zekâ, üreticilerin daha kaliteli ürün elde etmek için tarım ekipmanlarına veya makinelerine otomasyon ağlamasına katkı sunmaktadır (Ryan vd., 2023). Çiftçilerin, yağış, sıcaklık, rüzgâr hızı ve güneş radyasyonu gibi parametreleri içeren tarım arazileri için önemli veri içgörülerini anlamalarını sağlamaktadır. Yapay zekânın tarım sektöründe kullanımı, günümüz çiftçilerine birçok yönden yardımcı olmaktadır. Daha iyi bir sonuç elde etmek için, tüm bu veri noktalarının tarihsel değeri genellikle yapay zekâ algoritmaları aracılığıyla analiz için dikkate alınmaktadır. Yapay zekâ; mahsulleri ekmenin, üretmenin, hasat etmenin ve pazara satmanın verimli bir yolunu bulmaya yardımcı olmaktadır.

Jagdale (2022), çalışmasında nesnelerin interneti ve yapay zekânın en çok tercih edilen dijital dönüşüm teknolojileri arasında olduğunu belirtmektedir. Sensörler ortam verilerini toplamakta ve yapay zekâ algoritmaları bunu analiz ederek cihazların akıllıca hareket etmesini sağlamaktadır. Bu tür teknolojiler yağış, sıcaklık, nem, gübre ihtiyaçları, su tüketimi gibi meteorolojik koşulların tahminini kolaylaştırmaktadır. Yapay zekâ teknolojisi tarımsal üretkenliği artırmakta ve tarımdaki atığı azaltmaktadır.

Alam ve Khan'ın (2022) araştırmasında, dünya nüfus artışı karşısında gıdaya ulaşım ve üretimin en büyük zorluk olduğunu vurgulanmaktadır. Gıda kıtlığının çeşitli nedenleri bulunmakta ve bunları çözmek için tarımsal ilerlemelere ihtiyaç görülmektedir. Bu bağlamda dijital iletişim teknolojileri sürdürülebilir kalkınma hedeflerine katkı sunacaktır. Mobil geniş bant erişim cihazları, nesnelerin interneti, özel dronlar, robotlar, büyük veri analitiği ve yapay zekâ, çiftçilere üretkenliği ve pazarlarını artırma araçları sunmaktadır. Akıllı tarım teknolojileri, tarımın sürdürülebilir bir şekilde gelişmesine katkı sağlamakta ve üretimde verimliliği artırmaktadır.

4. Yöntem

Bu çalışma, tarımda yapay zekâ ve akıllı tarım uygulamalarının sürdürülebilirlik bağlamında ele alınmasını ve bu kavramların görsel iletişim tasarımı aracılığıyla nasıl temsil edilebileceğini ortaya koymayı amaçlayan nitel bir araştırma niteliği taşımaktadır. Araştırma, kuramsal inceleme ile uygulamaya dayalı tasarım sürecini bütünleştiren betimsel ve tasarım temelli araştırma yaklaşımı çerçevesinde yapılandırılmıştır. Bu yöntem, ele alınan kavramların yalnızca kuramsal düzeyde tartışılmasını değil, aynı zamanda görsel üretim yoluyla somutlaştırılmasını mümkün kılmaktadır.

Araştırmanın ilk aşamasında, tarımda yapay zekâ, akıllı tarım, sürdürülebilirlik ve dijital dönüşüm kavramlarına ilişkin kapsamlı bir literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda, ulusal ve uluslararası düzeyde yayımlanmış akademik makaleler, kitap bölümleri ve bilimsel raporlar incelenmiş; elde edilen veriler doğrultusunda çalışmanın kavramsal çerçevesi oluşturulmuştur. Literatür taraması, çalışmanın teorik altyapısını güçlendirmiş ve tasarım sürecine yön veren temel kavramların ve temaların belirlenmesini sağlamıştır.

Araştırmanın ikinci aşamasında, literatürden elde edilen bulgular temel alınarak tarımda yapay zekâ ve akıllı tarım uygulamalarını konu edinen seri afiş tasarımları üretilmiştir. Tasarım süreci, sürdürülebilirlik, doğa–teknoloji ilişkisi, çevre dostu üretim ve dijital dönüşüm temaları ekseninde kurgulanmıştır. Bu aşamada, görsel iletişim tasarımının temel ilkeleri dikkate alınmış; afişlerin bilgilendirici olmasının yanı sıra farkındalık oluşturucu bir iletişim dili sunması hedeflenmiştir.

Tasarlanan afişlerin hedef kitlesi, doğrudan tarımsal üretim yapan çiftçilerden ziyade; tarımda dijital dönüşüm ve sürdürülebilirlik konusunda farkındalık oluşturulması amaçlanan genel kamuoyu ve ilgili paydaşlar olarak belirlenmiştir. Bu nedenle afişlerde kullanılan görsel dil, teknik ayrıntılardan arındırılmış; yapay zekâ kavramı sembolik, yalın ve kolay algılanabilir görsel metaforlar aracılığıyla temsil edilmiştir.

Afiş tasarımlarının oluşturulmasında kavramsal tutarlılık, görsel hiyerarşi, renk kullanımı, tipografi ve kompozisyon gibi tasarım ölçütleri esas alınmıştır. Doğayı ve sürdürülebilirliği simgeleyen yeşil ve mavi tonlar ağırlıklı olarak tercih edilmiş; teknoloji unsurları, doğayla uyumlu bir anlatım içerisinde konumlandırılmıştır. Tipografik tercihlerde okunabilirlik ve mesajın açıklığı ön planda tutulmuş, görsel öğeler afişlerin ana mesajını destekleyecek şekilde düzenlenmiştir.

Araştırmanın üçüncü aşamasında, üretilen afiş tasarımları betimsel analiz yöntemi kullanılarak değerlendirilmiştir. Bu analiz sürecinde afişler; içerik, görsel öğeler, renk ve tipografi kullanımı, sembolik anlatım ve mesaj iletimi açısından incelenmiştir. Elde edilen bulgular, çalışmanın kuramsal çerçevesiyle ilişkilendirilerek yorumlanmış ve tasarımların tarımda yapay zekâ ve akıllı tarım kavramlarını sürdürülebilirlik bağlamında ne ölçüde temsil ettiği ortaya konulmuştur.

Bu çalışma, tarımda yapay zekâ ve akıllı tarım kavramlarının görsel iletişim tasarımı bağlamındaki temsiline odaklanmakta olup, nicel veri toplama yöntemleri, deneysel uygulamalar veya kullanıcı temelli değerlendirmeler içermemektedir. Araştırma bulguları, literatür taraması ve üretilen afiş tasarımlarının betimsel analizi ile sınırlıdır. Araştırma sürecinde kullanılan tüm kaynaklar akademik etik ilkeler doğrultusunda değerlendirilmiş; üretilen tasarımlar özgün nitelikte olup herhangi bir etik ihlal içermemektedir.

5. Bulgular



Görsel 1: *Akıllı Tarım Afiş Tasarımı 50x70 cm. (2024)*

Akıllı tarım, tarımsal verimliliği artıran, toprak ve ürün yönetimini iyileştiren ve kaynakları daha etkin kullanarak çevresel etkileri azaltan bir sistem olarak tanımlanmaktadır. Dünyada yaşanan olumsuz gelişmeler, tarımın stratejik önemini yeniden ön plana çıkarmıştır. Bu olumsuzluklar arasında tarım arazilerinin daralması, toprak kalitesindeki bozulmalar, gıda güvenliği ve teminatı ile tarım alanlarının başka amaçlarla kullanılması yer almaktadır. Akıllı tarım; veri işleme, sinyalizasyon teknolojileri ve nesnelerin interneti gibi bilgi ve iletişim teknolojilerinin tarımsal üretim süreçlerine entegre edildiği bir yaklaşımdır. Bu teknolojilerin temel hedefi, tarımsal faaliyetlerin zamansal ve mekânsal değişkenliklere uyum sağlayacak şekilde gerçekleştirilmesini sağlamak ve kullanılan tarımsal girdilerin etkinliğini artırmaktır (Gürsoy & Çolak, 2023). Tarımda verimlilik analizi, arazi sınıflandırma, sulama, gübreleme, seracılık ve hayvancılık gibi uygulamalar, Tarım 4.0 kapsamında değerlendirilmektedir. Bu uygulamalarda kullanılan araçlar arasında otonom araçlar, robotik sistemler, uydu ve hava platformları, bulut bilişim, nesnelerin interneti, büyük veri ve makine öğrenme teknolojileri bulunmaktadır.

Resim 1'deki seri afiş tasarımlarına bakıldığında “Yapay Zekâ ile Tarımda Dönüşüm, Verimli Gelecek İçin Akıllı Tarım” sloganı kullanılmıştır. Bu slogan ile tarımda yaşanan dijital dönüşüm sonucu ortaya çıkan akıllı tarım uygulamaları ve bu uygulamaların neticesinde tarımda artan verimliliğe vurgu yapılmaktadır. Afişte kullanılan ve akıllı tarım araçlarından biri olan robotun, bitki ve meyvelerle doğal bir ortamda ilgilendiği görülmektedir. Böylelikle insan müdahalesi azaltılarak doğayla uyumlu bir teknoloji yaklaşımı sergilenmektedir. Tasarımda kullanılan çiçekler ve ağaçlar doğal bir ortamda teknoloji kullanımını yansıtarak, akıllı tarım teknolojilerinin çevre dostu olduğu ve sürdürülebilirliğe katkı sağladığı mesajını vermektedir.

Afiş tasarımlarında yapay zekânın robot metaforu aracılığıyla temsil edilmesi bilinçli bir tasarım tercihidir. Yapay zekâ, soyut ve teknik bir kavram olduğundan, hedef kitlenin bu kavramı hızlı ve sezgisel biçimde algılayabilmesi amacıyla somut bir görsel temsil kullanılmıştır. Robot figürü, insan emeğinin yerini tamamen alan bir unsur olarak değil; doğayla uyum içinde çalışan, sürdürülebilir tarımsal üretimi destekleyen bir yardımcı olarak konumlandırılmıştır. Bu yaklaşım, teknolojinin tarımın doğal döngüsünü tehdit etmediği; aksine onu güçlendirdiği mesajını pekiştirmektedir.

Renklerin canlılığı ve yeşil temanın bolluğu, akıllı tarımda verimli ve sürdürülebilir bir üretime odaklanıldığını göstermektedir. Afiş tasarımlarında kullanılan gökyüzünü temsil eden mavi renkler ve doğayı temsil eden yeşil renkler, akıllı tarımın doğayla uyumlu olduğunu ve temiz, sürdürülebilir bir doğayı yansıttığı görülmektedir. Afişlerde tercih edilen yazı tipi kolay okunabilmekte ve net bir mesaj vermektedir. Akıllı tarımda kullanılan robotlar ve bitkiler afişlerin merkezine yerleştirilmiştir. Arka planda görülen gökyüzü ise akıllı tarım uygulamaları kullanımı ile temiz bir çevre ve doğallık mesajı vermektedir.

Sonuç

Bu çalışma, tarımda yapay zekâ uygulamalarını teknik bir yenilik alanı olarak ele almak yerine, görsel iletişim tasarımı yoluyla sürdürülebilirlik farkındalığı oluşturma aracı olarak değerlendirmesi bakımından özgün bir katkı sunmaktadır. Tarım, tüm dünyada en stratejik sektörlerden biri olarak görülmektedir. Bundan dolayı tarımda teknolojinin etkin kullanımı büyük önem taşımaktadır. Son yıllarda kullanımı artmaya başlayan akıllı tarım teknolojilerinin üreticilere daha çok benimsetilmesi ve farkındalık oluşturulması gerekmektedir. Bu teknolojilerin tanıtımında ve yaygınlaştırılmasında görsel tanıtım faaliyetleri büyük bir öneme sahiptir. İklim değişikliği, hızla artan nüfus ve doğal kaynakların azalması gibi birçok sorunla karşı karşıya olan tarımsal üretim süreçlerinin sürdürülebilirliği, bu kaynakların daha etkin ve verimli kullanılmasına bağlı olmaktadır. Akıllı tarım uygulamalarının, bu hedefe ulaşmada oldukça önemli bir araç olduğu düşünülmektedir.

Akıllı tarım uygulamalarının daha iyi anlaşılabilmesi ve farkındalık sağlanması amacıyla sosyal sorumluluk projelerine, teşvik etmeye ve bunları destekleyecek görsellere, afiş tasarımlarına ihtiyaç bulunmaktadır. Bunların yanı sıra özellikle gelir düzeyi düşük olarak üreticiler için akıllı tarım teknolojilerini kullanabilmeleri için destekler artırılmalı, eğitim programlarıyla bilgilendirmeler yapılmalı, verimlilik ve sürdürülebilirliği artırmak için iş birliği kültürünü geliştirecek çalışmaların gerçekleştirilmesi gerekmektedir.

Kaynakça

- Alam, M., & Khan, I. R. (2022). Application of AI in smart cities. In *Industrial Transformation* (61-86). CRC Press.
- Balyan, S., Jangir, H., Tripathi, S. N., Tripathi, A., Jhang, T., & Pandey, P. (2024). Seeding a Sustainable Future: Navigating the Digital Horizon of Smart Agriculture. *Sustainability*, 16(2), 475.
- Bist, A. S., Agarwal, V., Aini, Q., & Khofifah, N. (2022). Managing Digital Transformation in Marketing: " Fusion of Traditional Marketing and Digital Marketing". *International Transactions on Artificial Intelligence*, 1(1), 18-27.
- Buttar, N. A., Waqas, M. M., Muthmainnah, M., Omer, M. M., Niaz, Y., & Khang, A. (2023). Robotic Innovations in Agriculture. *Handbook of Research on AI-Equipped IoT Applications in High-Tech Agriculture*, 131.
- Choi, T., Park, J., Kim, J. J., Shin, Y. S., & Seo, H. (2022). Work efficiency analysis of multiple heterogeneous robots for harvesting crops in smart greenhouses. *Agronomy*, 12(11), 2844.
- Duan, Y., Edwards, J. S., & Dwivedi, Y. K. (2019). Artificial intelligence for decision making in the era of Big Data—evolution, challenges and research agenda. *International journal of information management*, 48, 63-71.
- Huseynova, A., Yasin, R & Atif, M. (2023). Green human resource management, a gateway to employer branding: Mediating role of corporate environmental sustainability and corporate social sustainability. *Corporate Social Responsibility and Environmental Management*, 30(1), 369-383.
- Javaid, M., Haleem, A., Khan, I. H., & Suman, R. (2023). Understanding the potential applications of Artificial Intelligence in Agriculture Sector. *Advanced Agrochem*, 2(1), 15-30.
- Jha, C. K., Singh, V., Stevanovic, M., Dietrich, P., Saxena, S., Mosnier, A., ... & Schmidt-traub, G. (2021). Pathways to sustainable land-use and food systems in India by 2050.
- Khakurel, J., Penzenstadler, B., Porras, J., Knutas, A., & Zhang, W. (2018). The rise of artificial intelligence under the lens of sustainability. *Technologies*, 6(4), 1-18.
- Koshariya, A. K., Kalaiyarasi, D., Jovith, A. A., Sivakami, T., Hasan, D. S., & Boopathi, S. (2023). Ai-enabled iot and wsn-integrated smart agriculture system. In *Artificial Intelligence Tools and Technologies for Smart Farming and Agriculture Practices* (200-218). IGI Global.

- Kurniawan, F. Y., & Santoso, A. D. (2020). Stomata profile comparisons in abaxial and adaxial zones of dendrobium aphyllum and arachnis flos-aeris leaves. *Biota: Biologi dan Pendidikan Biologi*, 13(2), 103-113.
- Lutfiani, N., & Meria, L. (2022). Utilization of big data in educational technology research. *International Transactions on Education Technology*, 1(1), 73-83.
- Manongga, N. H., Deta, H. U., & Winarso, A. (2022). Health Status of Sacrificial Animals in Kupang City in 2020 Based on Anthemortem and Postmortem Examination. *Jurnal Veteriner Nusantara*, 5(2), 34-41.
- McClure, L. A., LeBlanc, W. G., Fernandez, C. A., Fleming, L. E., Lee, D. J., Moore, K. J., & Caban-Martinez, A. J. (2017). Green collar workers: an emerging workforce in the environmental sector. *Journal of occupational and environmental medicine*, 59(5), 440-445.
- Özgüven, M. M. (2023). Bahçe Bitkileri Yetiştiriciliğinde Kullanılan Dijital Tarım Teknolojileri. *Tarım Makinaları Bilimi Dergisi*, 19(3), 174-193.
- Pakdemirli, B., Birişik, N., Aslan, İ., Sönmez, B., & Gezici, M. (2021). Türk Tarımında Dijital Teknolojilerin Kullanımı ve Tarım-Gıda Zincirinde Tarım 4.0. *Toprak Su Dergisi*, 10(1), 78-87.
- Quy, V. K., Hau, N. V., Anh, D. V., Quy, N. M., Ban, N. T., Lanza, S., ... & Muzirafuti, A. (2022). IoT-enabled smart agriculture: architecture, applications, and challenges. *Applied Sciences*, 12(7), 3396.
- Ryan, M., Isakhanyan, G., & Tekinerdogan, B. (2023). An interdisciplinary approach to artificial intelligence in agriculture. *NJAS: Impact in Agricultural and Life Sciences*, 95(1), 2168568.
- Sarkar, U., Banerjee, G., & Ghosh, I. (2022). Artificial intelligence in agriculture: Application trend analysis using a statistical approach. *International Journal of Applied Science and Engineering*, 20(1), 1-8.
- Şahin, H. (2022). Dijital tarım, Tarım 4.0, akıllı tarım, robotik uygulamalar ve otonom sistemler. *Tarım Makinaları Bilimi Dergisi*, 18(2), 68-83.
- Şahin, H. (2024). Tarımsal Akıllı Sulama Sistemlerinde Yapay Zekâ, Derin Öğrenme ve Nesnelerin İnterneti Uygulamaları. *Tarım Makinaları Bilimi Dergisi*, 20(1), 41-60.
- Villanova-Solano, C., Díaz-Peña, F. J., Hernández-Sánchez, C., González-Sálamo, J., Edo, C., Vega-Moreno, D., & Hernández-Borges, J. (2024). Beneath the water column: Uncovering microplastic pollution in the sublittoral coastal sediments of the Canary Islands, Spain. *Journal of Hazardous Materials*, 465, 133128.
- Vinuesa, R., Azizpour, H., Leite, I., Balaam, M., Dignum, V., Domisch, S., ... & Fuso Nerini, F. (2020). The role of artificial intelligence in achieving the Sustainable Development Goals. *Nature communications*, 11(1), 1-10.
- Zhang, X., Guo, Y., Yang, J., Li, D., Wang, Y., & Zhao, R. (2022). Many-objective evolutionary algorithm based agricultural mobile robot route planning. *Computers and Electronics in Agriculture*, 200, 107274.
- Zidan, F., & Febriyanti, D. E. (2024). Optimizing Agricultural Yields with Artificial Intelligence-Based Climate Adaptation Strategies. *LAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 5(2), 136-147.