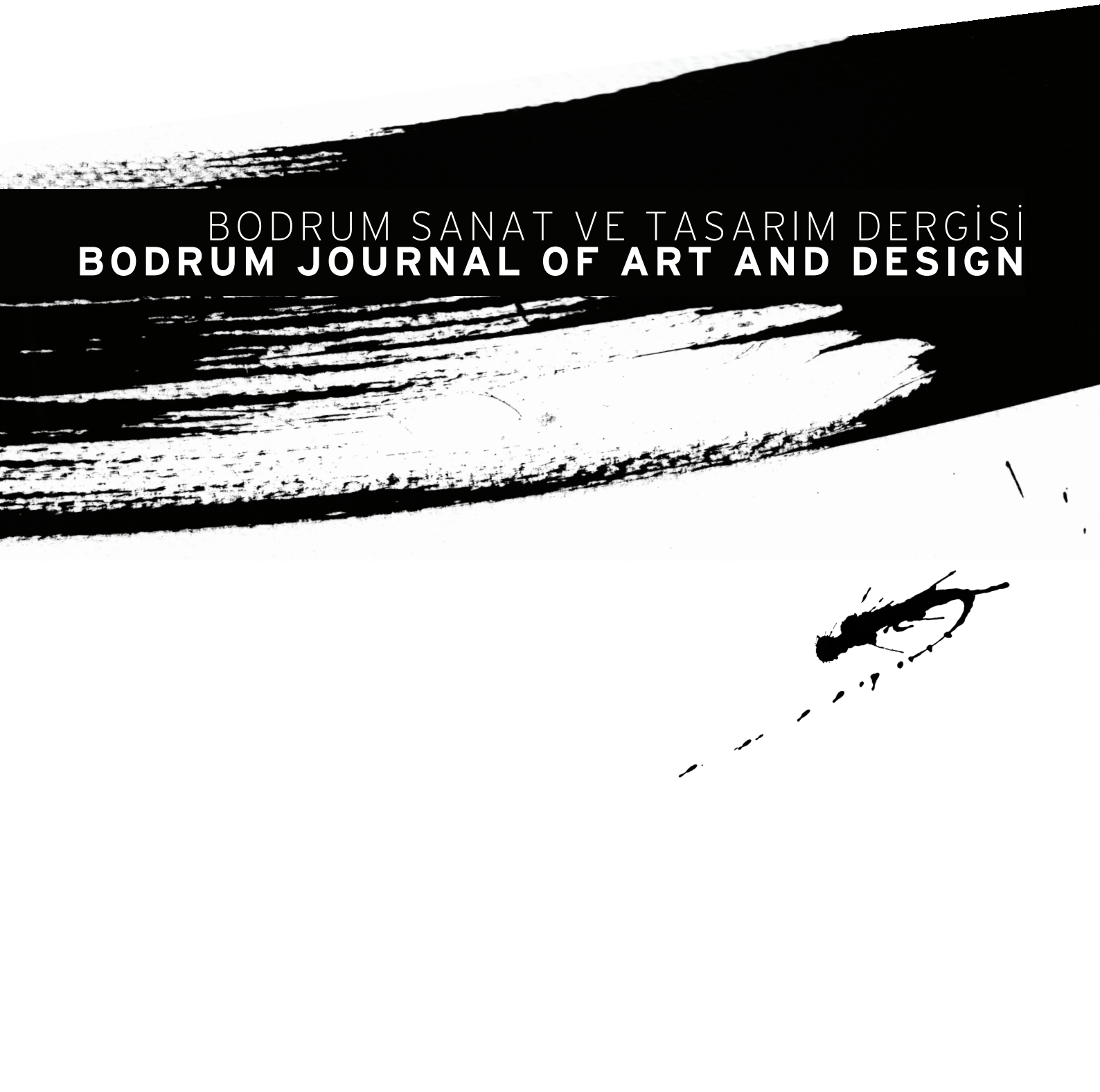




MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ BODRUM GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY BODRUM FACULTY OF FINE ARTS

e-ISSN: 2822-2563 AĞUSTOS|AUGUST 2026 CİLT|VOLUME 05 SAYI|ISSUE 02

BODRUM SANAT VE TASARIM DERGİSİ BODRUM JOURNAL OF ART AND DESIGN



Sahibi|Owner

MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ adına on be half of MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY
PROF. **MUSA KÖKSAL**

Baş Editör|Editor in Chief

PROF. **NİLAY ÖZSAVAŞ ULUÇAY** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)

Editör Yardımcıları|Associate Editors

ASSOC. PROF. **BETÜL GÜNEŞDOĞDU** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)

ASSOC. PROF. **DENİZ C. KOŞAR** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)

ASST. PROF. DR. **ALMILA YILDIRIM** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)

ASST. PROF. DR. **BERKE SOYUER** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)

Alan Editörleri|Section Editor

ASSOC. PROF. DR. **ARZU EVECEN** (ÇANKIRI KARATEKİN UNIVERSITY, TÜRKİYE)

ASSOC. PROF. DR. **AYŞE KARABEY TEKİN** (SİVAS CUMHURİYET UNIVERSITY, TÜRKİYE)

ASSOC. PROF. DR. **BANU AYTEN AKIN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TÜRKİYE)

ASSOC. PROF. **ENGİN ÜMER** (ORDU UNIVERSITY, TÜRKİYE)

ASSOC. PROF. **TUBA BATU** (ÇANAKKALE ONSEKİZ MART UNIVERSITY, TÜRKİYE)

ASST. PROF. DR. **MERVE KARAOĞLU CAN** (KÜTAHYA DÜMLUPINAR UNIVERSITY, TÜRKİYE)

DR. **ONUR TOPRAK** (ERCİYES UNIVERSITY, TÜRKİYE)

DR. **SEDA CANOĞLU** (ESKİŞEHİR TECHNICAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)

Yabancı Dil Editörleri|Foreign Language Editors

ASSOC. PROF. DR. **ÖZLEM ÖZMEN AKDOĞAN** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)

ASST. PROF. DR. **BERKE SOYUER** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)

Son Okuma|Proofreading

LECT. **MERVE NİL KÜÇÜKERBAŞ** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)

Yayın Kurulu Sekreteri|Editorial Board Secretary

DR. **TAYFUN AKDEMİR** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)

Tasarım ve Mizanpaj|Design & Layout

ASST. PROF. DR. **ALMILA YILDIRIM** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)

İletişim|Contact

Bodrum Journal of Art and Design

 bad.mu.edu.tr

 bad@mu.edu.tr

 bodrum.journal

Danışma Kurulu|Advisory Board

PROF. DR. **ALİ OSMAN GÜNDOĞAN** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **ANA AFONSO** (UNIVERSIDADE ABERTA & CISUC, UNIVERSITY OF COIMBRA, PORTUGAL)
PROF. **ANNA CALLUORI HOLCOMBE** (UNIVERSITY OF FLORIDA, USA)
PROF. DR. **AYSUN ALTUNÖZ** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **BANU MANAV** (KADİR HAS UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **B. BURAK KAPTAN** (ESKİŞEHİR TECHNICAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **B. SRINIVAS REDDY** (JAWAHARLAL NEHRU ARCHITECTURE AND FINE ARTS UNIVERSITY, INDIA)
PROF. **BURCU KARABEY** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **BÜLENT SALDERAY** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **CHHATRAPATI DUTTA** (GOVERNMENT COLLEGE OF ART AND CRAFT, INDIA)
PROF. **CEBRAİL ÖTGÜN** (HACETTEPE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **ÇİĞDEM DEMİR** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **ELCHIN ALIYEV** (WESTERN CASPIAN UNIVERSITY, AZERBAIJAN)
PROF. **EMRE FEYZOĞLU** (HACETTEPE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **HÜSNÜ DOKAK** (HACETTEPE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **KEMAL ULUDAĞ** (ANADOLU UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **LAURA L. LETINSKY** (THE UNIVERSITY OF CHICAGO, USA)
PROF. **M. LÜTFİ HİDAYETOĞLU** (SELÇUK UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **MAHMUT ÖZTÜRK** (BOLU ABANT İZZET BAYSAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **MEHMET YILMAZ** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **MICHAEL MOORE** (ULSTER UNIVERSITY, UNITED KINGDOM)
PROF. DR. **ONAL ABISHEVA** (ABAI KAZAKH NATIONAL PEDAGOGICAL UNIVERSITY, KAZAKHISTAN)
PROF. **SEYHAN YILMAZ** (KASTAMONU UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **SİBEL KILIÇ** (MARMARA UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **TANSEL TÜRKDOĞAN** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **ZHANG XIN** (SCHOOL OF FINE ARTS OF HARBIN NORMAL UNIVERSITY, CHINA)
PROF. **ZHAO YUNLONG** (SCHOOL OF FINE ARTS OF HARBIN NORMAL UNIVERSITY, CHINA)

Hakem Kurulu|Reviewer Board

PROF. **ADİLE FEYZA ÖZGÜNDOĞDU** (HACETTEPE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **ADNAN TÖNEL** (VAN YÜZÜNCÜ YIL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **ASLIHAN ÜNLÜ** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **BARBAROS BOSTAN** (BAHÇEŞEHİR UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **BİRSEN LİMON** (SELÇUK UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **BUKET ACARTÜRK** (SAKARYA UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **BURHAN YILMAZ** (DÜZCE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **BÜLENT ONUR TURAN** (MİMAR SİNAN FINE ARTS UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **DENİZ DEMİRARSLAN** (KOCAELİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **ELİF AĞATEKİN** (BİLECK ŞEYH EDEBALI UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **ELİF ŞENEL** (ONDOKUZ MAYIS UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **EMİNE KÖSEOĞLU** (FATİH SULTAN MEHMET VAKIF UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **EZGİ HAKAN** (ANADOLU UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **HASAN BAŞKIRKAN** (MİMAR SİNAN FINE ARTS UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **HATİCE DERYA ARSLAN** (NECMETTİN ERBAKAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **HATİCE ÖZ PEKTAŞ** (İSTİNYE UNIVERSITY, TÜRKİYE)

PROF. **KEMAL ULUDAĞ** (ANADOLU UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **LÜTFİ ÖZDEN** (DÜZCE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **M. LÜTFİ HİDAYETOĞLU** (SELÇUK UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **MARCUS GRAF** (YEDİTEPE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **MELAHAT ALTUNDAĞ** (BOLU ABANT İZZET BAYSAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **MEZİYET AYŞE BALYEMEZ** (MİMAR SİNAN FINE ARTS UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **MÜCAHİT YILDIRIM** (DİCLE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **MÜGE GÖKER PAKTAŞ** (MARMARA UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **NİHAN CANBAKAL ATAĞLU** (KARADENİZ TECHNICAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **OYA AŞAN YÜKSEL** (KÜTAHYA DUMLUPINAR UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **PERİHAN ŞAN ASLAN** (BOLU ABANT İZZET BAYSAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **RABİA KÖSE DOĞAN** (SELÇUK UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **SEMRA ARSLAN SELÇUK** (GAZİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **SELVİHAN KILIÇ ATEŞ** (BALIKESİR UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **SERAP DURMUŞ ÖZTÜRK** (KARADENİZ TECHNICAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. **TEVFİK FİKRET UÇAR** (ANADOLU UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **UĞUR ATAN** (SELÇUK UNIVERSITY, TÜRKİYE)
PROF. DR. **ZELİHA KAYAHAN** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **ALİ ASGAR ÇAKMAKÇI** (ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **ASLIHAN ERKMEN BİRKANDAN** (İSTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **AYÇA GÜLTEN** (FIRAT UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **AYDIN ÇAM** (ÇUKUROVA UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **AYLİN GÜNGÖR** (BALIKESİR UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **AYŞE NAHİDE YILMAZ** (DÜZCE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **AYTAÇ ÖZMUTLU** (ORDU UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **AZİZE REVA BOYNUKALIN** (SİNOP UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **BETÜL AYTEPE SERİNSU** (NEVŞEHİR HACI BEKTAŞ VELİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **BURCU ÖZYONAR ÇIRAK** (TRABZON UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **BURÇİN ERDİ ES** (TEKİRDAĞ NAMIK KEMAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **CENK BERKANT** (MUĞLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **ÇİĞDEM TAŞ ALİCENAP** (ANADOLU UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **DERYA YORGANCIOĞLU** (ÖZYEGİN UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **DİLGE KODAK** (İSTANBUL TİCARET UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **DİZAR ERCİVAN ZENCİRCİ** (EGE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **ENGİN ASLAN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **ERDİNÇ YILMAZ** (GAZİANTEP UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **ESRA LAKOT ALEMDAĞ** (RECEP TAYYİP ERDOĞAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **ESRA VAROL** (NİĞDE ÖMER HALİSDEMİR UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **EVREN SELÇUK** (DÜZCE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **EVİRİM ÖZESKİCİ** (UŞAK UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **FATMA KORKUT** (MIDDLE EAST TECHNICAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **FATMA KÜRÜM VAROLGÜNEŞ** (BİNGÖL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **FATİMA TOKGÖZ GÜN** (BURDUR MEHMET AKİF ERSOY UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **FERDİ ÇETİN** (İSTANBUL MEDENİYET UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **FUNDA SUSAMOĞLU ERTÜRK** (HACETTEPE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **GİZEM ERDOĞAN** (İZMİR DEMOCRACY UNIVERSITY, TÜRKİYE)

ASSOC. PROF. **GÖZDE ÇAKIR KIASIF** (HALİÇ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **HAMDİ GÖKOVA** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **HÜLYA YAVUZ ÖDEN** (YALOVA UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **İLAYDA SOYUPAK** (MARMARA UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **İLHAN KOÇ** (KONYA TECHNICAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **İLKE İLTER GÜVEN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **KAMURAN ÖZLEM SARNIÇ** (AKDENİZ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **M. KÜBRA MÜEZZİNOĞLU BAŞPINAR** (FIRAT UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **MELDA GENÇ** (ONDOKUZ MAYIS UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **MENEKŞE SAKARYA** (NİĞDE ÖMER HALİSDEMİR UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **MERYEM ARGASAHİNOĞLU** (ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **MİNE DEĞİRMENCİ AYDIN** (ORDU UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **MİNE SUNGUR** (SELÇUK UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **MÜJDE YÜCEL COŞAR** (ÇANAKKALE ONSEKİZ MART UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **MÜŞERREF ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN** (SÜLEYMAN DEMİREL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **NİZAM ORÇUN ÖNAL** (ERCIYES UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **ÖZLEM UYAN** (ÇANAKKALE ONSEKİZ MART UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **PELİN ŞAHİN TEKİNALP** (HACETTEPE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **PINAR ÇALIŞKAN GÜNEŞ** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **SELİN ÜST** (ÖZYEGİN UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **SENİHA ÜNAY SELÇUK** (DÜZCE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **VOLKAN EROL** (İSTANBUL GALATA UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **YASEMİN TANRIVERDİ** (KOCAELİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. DR. **YÜKSEL BALABAN** (İSTANBUL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASSOC. PROF. **ZAFER KALFA** (OSMANİYE KORKUT ATA UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **AHMET ŞADİ ARDATÜRK** (İSTANBUL AYDIN UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **ALİ ÇAĞAN UZMAN** (BEYKOZ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **ANDAY TÜRKMEN** (İSTANBUL GEDİK UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **ASLI ŞAHİNKAYA ERMİŞ** (BAŞKENT UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **ATAY GERGİN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **AYLİN ARAS** (BURSA TECHNICAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **BATU DURU** (HASAN KALYONCU UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **BELİS ÖZTÜRK** (MALTEPE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **CENGİZ ŞAHİN** (ANKARA YILDIRIM BEYAZIT UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **DİDEM AŞÇI** (İSTANBUL GALATA UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **EDA ÇEKİL KONRAT** (İSTANBUL OKAN UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **EMEL BAŞARIK AYTEKİN** (MİMAR SİNAN FINE ARTS UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **EMİNE ERDOĞAN** (KAFKAS UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **ESER ŞENSILAY SARIKAYA** (ÇANKIRI KARATEKİN UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **ESRA AKSOY** (AYDIN ADNAN MENDERES UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **EZGİ ŞEN ATİKER** (ÜSKÜDAR UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **FATİH NALBANTOĞLU** (SÜLEYMAN DEMİREL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **FUNDA ÖZBUCAK** (İSTANBUL GELİŞİM UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **GONCA TÜRK** (İSTANBUL AREL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **HACER YÜCEL** (HİTİT UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **HASAN NUMAN SUÇAĞLAR** (SELÇUK UNIVERSITY, TÜRKİYE)

ASST. PROF. DR. **İREM ÇOBAN** (İSTANBUL BİLGİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **İSMAİL TAŞAR** (MİMAR SİNAN FINE ARTS UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **KEVSER SOYDAN** (İSTANBUL ESENYURT UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **MEHTAP MORKOÇ** (ERCİYES UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **MUSTAFA AKMAN** (BANDIRMA ONYEDİ EYLÜL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **NAZLI HARİKA ZORKUN ÇAĞLAYAN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST.PROF. DR. **NESLİHAN TOP** (GAZİ UNİVERSTY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **NURAY ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA** (ÜSKÜDAR UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **ONUR AŞKIN** (DOĞUŞ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **OZAN OTAN** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **OZAN SOYUPAK** (MARMARA UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **ÖZGE ERBEK KARA** (YEDİTEPE UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **RASİM SARIKAYA** (ÇANKIRI KARATEKİN UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **RIZA TAN BUĞRA ÖZER** (ANKARA HACIBAYRAM VELİ UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **RÜYA ARDIÇOĞLU** (FIRAT UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **SARAH NABIH NASIF** (OCTOBER UNIVERSITY FOR MODERN SCIENCE AND ARTS, EGYPT)
ASST. PROF. DR. **SELVER DİKKOL AKÇAY** (BAŞKENT UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **SERCAN ŞENGÜN** (UNIVERSITY OF CENTRAL FLORIDA, USA)
ASST. PROF. DR. **SEVCAN SARİBAŞ** (ANADOLU UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **SOUFI MOAZEMI GOUDARZI** (BAŞKENT UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **ŞÖLEN KÖSEOĞLU** (ATATÜRK UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **TOLGA KILIÇ** (İSTANBUL MEDİPOL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. DR. **ZEYNEP GÖNÜLAY ÇALIMLI** (HATAY MUSTAFA KEMAL UNIVERSITY, TÜRKİYE)
ASST. PROF. **ZİYACAN BAYAR** (DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, TÜRKİYE)

İÇİNDEKİLER|CONTENTS

HAKKINDA|ABOUT

VI

araştırma makalesi|research article

idil özdemir QR KODLU BİLGİLENDİRME TASARIMI: KULLANICI DENEYİMİ ODAKLI BİR YAKLAŞIM <i>QR CODE INFORMATION DESIGN: A USER EXPERIENCE-CENTERED APPROACH</i>	214
ebrar kuruçay gök, pelin yıldız MEKÂN TASARIMINDA ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ: ANLAM VE FAİLLİK <i>GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN SPATIAL DESIGN: MEANING AND AGENCY</i>	228
artür vahe karapekmez REKLAM TASARIMINDA GÖZETİM KAPİTALİZMİNİN GÖRSEL DİLE ETKİSİ <i>THE IMPACT OF SURVEILLANCE CAPITALISM ON THE VISUAL LANGUAGE OF ADVERTISING DESIGN</i>	246
orkun öngen SİNEMA VE TİYATRO SANATLARININ KESİŞİMİNDE TEATRALLİK VE TEMSİL OLGUSU: MECRALAR ARASI KURAMSAL BİR DEĞERLENDİRME <i>THE PHENOMENON OF THEATRICALITY AND REPRESENTATION AT THE INTERSECTION OF CINEMA AND THEATRE: AN INTERMEDIAL THEORETICAL ASSESSMENT</i>	264
damla tonuk MALZEME BAZLI TASARIMDA FİKİR GELİŞTİRME SÜRECİ İÇİN "YABANCILAŞTIRMA" ARACI ÖNERİSİ <i>DEVELOPING A DEFAMILIARIZATIONS TOOL FOR IDEA GENERATION IN MATERIALS-BASED DESIGN</i>	279
buket vardarelli 17. YÜZYIL HOLLANDA RESMİNDE MÜZİK ALETLERİNİN SEMBOLİK ANLAMLARI <i>SYMBOLIC MEANINGS OF MUSICAL INSTRUMENTS IN 17TH CENTURY DUTCH PAINTING</i>	298
ü. hazal yayalar THE WITCHER 3: THE WILD HUNT OYUNUN FANTASTİK EVRENİNE KÜLTÜREL VE HALK EFSANESİ KAVRAMLARININ UYARLAMASI ÜZERİNE BİR İNCELEME <i>A STUDY ON THE ADAPTATION OF CULTURAL AND FOLK LEGEND CONCEPTS TO THE FANTASTIC UNIVERSE OF THE GAME THE WITCHER 3: THE WILD HUNT</i>	320

İÇİNDEKİLER|CONTENTS

araştırma makalesi|research article

- irem köse, gülsüm sıla uzkar TÜRKİYE’DE MİMARLIK EĞİTİMİNİN ÇOK BOYUTLU ANALİZİ: MİAK AKREDİTASYONU TEMELLİ BİR İNCELEME** *A MULTIDIMENSIONAL ANALYSIS OF ARCHITECTURAL EDUCATION IN TÜRKİYE: A STUDY BASED ON MİAK ACCREDITATION* **342**
- vildan dündar türkkan, gülçin cankız elibol, ismail bezci MEKÂN BAĞLAMLI MOBİLYA TASARIMINA YÖNELİK DENEMELER: ÜSLUP VE DÖNEM ETKİLERİ** *EXAMPLES ON SPACE-CONTEXTUAL FURNITURE DESIGN: STYLE AND PERIOD INFLUENCES* **365**
- irem tekin yücesoy 2000 SONRASI TÜRK SİNEMASINDAN ÖRNEKLERLE MEKÂNSAL ATMOSFER ANALİZİ** *ANALYSIS OF THE SPATIAL ATMOSPHERE WITH EXAMPLES FROM TURKISH CINEMA POST-2000* **381**
- hakan kürkçüoğlu DİJİTAL OYUNDAN SİNEMAYA UZANAN BİR YAPIM TEKNİĞİ OLARAK MAKİNİMA: GRAND THEFT HAMLET ÖRNEĞİ** *MACHINIMA AS A PRODUCTION TECHNIQUE EXTENDING FROM DIGITAL GAMING TO CINEMA: THE CASE OF GRAND THEFT HAMLET* **398**

derleme makalesi|research article

- ahmet mansuroğlu, lütfi özden DOĞU İMGESİNİN GÜNCEL SANATTA TEMSİLİ: DOĞU KÖKENLİ SANATÇI ÖRNEKLERİ ÜZERİNE DEĞERLENDİRME** *REPRESENTATION OF THE EASTERN IMAGE IN CONTEMPORARY ART: AN EVALUATION OF SELECTED EASTERN-ORIGIN ARTISTS* **413**

düzeltilme|erratum

- hade bilvar FOTOĞRAF VE TEKSTİLİN KESİŞİMİNDE SİYANOTİP (CYANOTYPE) BASKI: GELENEKTEN GELECEĞE TEKSTİL VE SANATTAKİ ROLÜ** *CYANOTYPE PRINT AT THE INTERSECTION OF PHOTOGRAPHY AND TEXTILES: ITS ROLE IN TRADITION AND THE FUTURE OF TEXTILE AND ART* **430**

EDITÖRDEN| EDITORIAL

Değerli Okuyucular,

Sanat ve tasarım alanlarına katkı sağlamayı, ulusal ve uluslararası mecralarda öncü yayınlardan biri olmayı amaçlayarak çıktığımız bu yolda, Bodrum Journal of Art and Design yayın hayatının beşinci yılını tamamlamıştır. Bu süreçte ulusal ve uluslararası indeks, veritabanı ve kütüphanelerde yer alarak daha geniş bir okuyucu kitlesine ulaşmayı başardık ve daha nice başarılar için yol almaya devam ediyor, ilk sayıdan itibaren yoğun ilgi ve destekleriniz ile karşılaşmış olmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Sanat, tasarım ve bu alanlar bağlamında yapılmış olan disiplinlerarası özgün çalışmaları okuyucuya ulaştırdığımız sayılarımızla sanata, tasarıma, bilime, eğitime katkı sağlamayı hedefleyerek önemli bir görevi yerine getirmeye, fakültemizi ve üniversitemizi en iyi biçimde temsil etmeye devam edeceğiz.

Dergimiz gelecek sayılarından itibaren Baş Editör görevini Doç. Deniz C. Koşar'ın üstleneceğini sizlerle paylaşmaktan mutluluk duyar ve yayın hayatında başarılar dilerim. Birlikte geçirdiğimiz beş yıl boyunca yayına hazırlık sürecinde desteklerini esirgemeyen, yoğun emek ve özveri ile çalışan Editör ve Yayın Kuruluna, değerlendirme sürecindeki önerileri ile yolumuzu aydınlatan Hakem Kuruluna ve çalışmaları ile dergimize katkı sağlayan tüm yazarlara ve okuyucularımıza teşekkürlerimi sunarım.

Prof. Nilay Özsavaş Uluçay
Baş Editör

Dear Readers,

Bodrum Journal of Art and Design, which aims to contribute to the fields of art and design and to be a leading publication in national and international contexts, has completed its fifth year of publication. During this time, we have succeeded in reaching a wide readership by being included in national and international indexes, databases, and libraries. We continue on our path towards many more successes, and we are happy for your intense interest and support since the first issue. Our journal aims to provide original interdisciplinary works in art, design, and related fields, contributing significantly to art, design, science, and education and fulfilling an important mission to represent our faculty and university with excellence.

I am pleased to announce that Assoc. Prof. Deniz C. Koşar will take over as Editor in Chief of our journal starting with our future issues. I wish him success in his publishing endeavors. I would like to express my gratitude to the Editorial Board for their support throughout the publication process and their hard work and dedication over the past five years. Additionally, I appreciate the Reviewer Board for their insightful suggestions during the evaluation process, as well as all the authors and readers who have contributed to our journal with their works and feedback.

Prof. Nilay Özsavaş Uluçay
Editor in Chief

HAKKINDA|ABOUT

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi olan *Bodrum Journal of Art and Design* uluslararası hakemli bir dergidir. Dergi, sanat ve tasarım alanları ve bu alanlar bağlamında yapılmış olan disiplinlerarası özgün çalışmaların akademik ve bilimsel etik kurallara uygun bir biçimde değerlendirilmesini ve okuyucuya ulaştırılmasını hedeflemektedir. Dergi yılda iki sayı (Şubat-Ağustos) yayımlar, yayın dili Türkçe ve İngilizcedir.

Bodrum Journal of Art and Design bilimsel yayın etiğini en yüksek standartlarda uygulamaktadır ve Committee on Publication Ethics (COPE) tarafından dergi editörleri için geliştirilen öneri ve kılavuzları dikkate almaktadır. Dergiye gönderilen yazılar, bir editör ve en az iki hakem tarafından incelenmek suretiyle çift kör eş değerlendirme sürecinden geçmektedir. Gönderilmiş olan makalelerin başka bir yerde yayınlanmış (bilimsel toplantılarda sunulmuş ve tam metin yayımlanmış bildiriler dâhil) ya da yayın için sırada bekliyor olmaması gerekmektedir. Yazarlar yayınlanmak üzere gönderdikleri makalelerin yayın ve telif hakkını dergimize devretmeyi ve ücret talep etmemeyi kabul etmiş sayılır. Yazıların içeriğinden ve kaynakların doğruluğundan yazarlar sorumludur. Yayınlanmış tüm makaleler dergi ve yazarlara atıf yapılmak suretiyle herkese açıktır.

Bodrum Journal of Art and Design, which is the Journal of Muğla Sıtkı Koçman University Bodrum Faculty of Fine Arts, is an international refereed journal. The journal aims to evaluate the fields of art and design and original interdisciplinary studies made in these fields in accordance with academic and scientific ethical rules and to deliver them to the reader. The journal published two issues a year (February-August), and the publication languages are Turkish and English.

Bodrum Journal of Art and Design applies scientific publication ethics to the highest standards and considers the recommendations and guidelines developed by Committee on Publication Ethics (COPE). Manuscripts submitted to the journal go through a double-blind peer-review process by being reviewed by an editor and at least two reviewers. Article submitted for publication should not be published elsewhere (including papers presented at scientific meetings and published in full text) or waiting in line for publication. The author/authors are deemed to have accepted to transfer the publication and copyright of their articles to our journal and not to request any fees. Authors are responsible for the content of the articles and the accuracy of the references. All published articles are open to everyone on the condition that the journal and authors are referenced.

DİZİNLER|INDEXES

EBSCOhost

Directory of Open Access Journals (DOAJ)

TR Dizin

Directory of Research Journals Indexing - DRJI

Advanced Sciences Index

Asos Index

öğr. gör. idil özdemir (sorumlu yazar|corresponding author)
tobb ekonomi ve teknoloji üniversitesi, mimarlık ve tasarım fakültesi, görsel iletişim tasarımı bölümü
i.tayhan@etu.edu.tr orcid: 0000-0002-0860-7443

QR KODLU BİLGİLENDİRME TASARIMI: KULLANICI DENEYİMİ ODAKLI BİR YAKLAŞIM

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 19.01.2025 kabul tarihi|accepted: 08.03.2026

ÖZET

Bu araştırma, bilgi ekosisteminin değişen dinamiklerine yanıt olarak; fiziksel ve dijital mecralar arasında kesintisiz bir köprü kuran, temelini kullanıcı deneyimi (UX) ve davranışsal tasarım ilkelerinden alan hibrit bir iletişim sistemi modeli önermektedir. Çalışma, bilginin sunumunu tek yönlü bir aktarım olmaktan çıkarıp; sürdürülebilir, güncellenebilir ve kullanıcıyı eyleme teşvik eden katılımcı bir sürece dönüştürmeyi hedefleyen esnek bir çerçeve sunar. Tasarım araştırması metodolojisi benimsenerek geliştirilen bu modelin teorik altyapısı, Hartson ve Pyla'nın UX çerçevesi ile Charles Duhigg'in *Alışkanlık Döngüsü* (İşaret-Rutin-Ödül) modeli sentezlenerek oluşturulmuştur. Modelin işlerliğini ve davranış değiştirme kapasitesini test etmek amacıyla, soyut veri setleri barındıran "okyanus kirliliği" teması pilot bir senaryo olarak seçilmiş ve *Ne Kadar Plastik?* isimli bir prototip geliştirilmiştir. Araştırma sonucunda, önerilen bu sistemin; soyut verileri somut metaforlarla sunma, kullanıcıdan dijital taahhüt alarak aktif katılım sağlama ve sosyal kanıt mekanizmalarıyla davranışı pekiştirme yoluyla, kurumlar için yönetilebilir, kullanıcılar için ise bilişsel yükü düşük ve etkileşimli bir iletişim altyapısı sağladığı değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi, Etkileşim, Bilgilendirme Tasarımı, Unity, Kullanıcı Deneyimi

QR CODE INFORMATION DESIGN: A USER EXPERIENCE-CENTERED APPROACH

ABSTRACT

Addressing the changing dynamics of the information ecosystem, this study proposes a hybrid communication system model grounded in user experience (UX) and behavioral design principles, establishing a seamless bridge between physical and digital spaces. The study presents a flexible framework aimed at transforming information presentation from a one-way transmission into a sustainable, updatable, and participatory process that prompts user action. Developed by adopting the design research methodology, the theoretical foundation of the model is constructed by synthesizing Hartson and Pyla's UX framework with Charles Duhigg's *Habit Loop* (Cue-Routine-Reward) model. To test the functionality of the model and its capacity to change behavior, "ocean pollution," involving abstract data sets, was selected as a pilot scenario, and a prototype titled *Ne Kadar Plastik?* (*How Much Plastic?*) was developed. Consequently, this study evaluates that the proposed system provides a manageable infrastructure for institutions and a low-cognitive-load, interactive communication framework for users by presenting abstract data through concrete metaphors, ensuring active engagement via digital commitments, and reinforcing behavior through social proof mechanisms.

Keywords: Online, Interaction, Information Design, Unity, User Experience

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	This study examines the transformative role of user experience (UX) and behavioral design in modernizing information design, proposing a hybrid communication system model to address the inherent limitations of traditional methods. Conventional information design, often delivered through printed or static formats, suffers from critical deficiencies such as the inability to be updated and a lack of user interactivity. In an era of big data, these static models fail to meet the dynamic needs of modern users. The discipline of information design aims to reduce "information anxiety" by transforming complex data sets into manageable, visually clear formats. However, clarity alone is no longer sufficient; the fluidity of data and the user's expectation for engagement necessitate a new layer of interactivity. By synthesizing UX design principles, which align technology with human psychology, with traditional information design, this paper proposes a flexible communication system model. This model is designed particularly for NGOs and public institutions that require sustainable, updatable, and engaging information dissemination tools. Rather than focusing on a single technology, the research explores how a system bridging physical and digital spaces can serve as a scalable infrastructure for behavioral change.
Purpose and scope	The primary aim of this study is to develop a client-agnostic, scalable system proposal that transforms passive information consumption into active engagement. The central research focus is not on a specific topic but on the functionality of the proposed system: "How can a hybrid model be structured to make complex data interactive, accessible, and capable of triggering behavior change?". The scope includes the development of a conceptual framework based on UX principles and its validation. To test the system's capability to handle abstract data and encourage user commitment, "ocean pollution" was selected as a pilot test scenario. Ocean pollution involves abstract, constantly changing data sets that are difficult for users to visualize, making it an ideal testbed for evaluating the system's capacity to concretize information. The prototype, titled <i>How Much Plastic?</i> serves strictly as a case study to validate the system's flexibility, proving its applicability to broader contexts such as public education, museum exhibits, or social awareness campaigns. The design strategy was partly inspired by the behavioral success of applications like "Too Good To Go", which effectively translates digital interfaces into physical actions to prevent food waste. Like the proposed model, it utilizes gamification elements like the "Magic Bag" and color-coded visual hierarchies to create a sense of urgency and drive user action.
Method	The study employs a Design Research methodology, utilizing User-Centered Design (UCD) principles to construct the proposed system. This iterative approach focuses on conceptual modeling, structuring user flows, and establishing psychological foundations to transition users from passive observers to active participants. The theoretical foundation is built by synthesizing Hartson and Pyla's UX framework with Charles Duhigg's Habit Loop (Cue-Routine-Reward) model to ensure behavioral engagement. Hartson and Pyla's components were used to determine interface quality. Usability and usefulness are addressed through instant QR code access, while emotional impact is fostered by presenting reliable information and transforming abstract figures into memorable metaphors. The technical infrastructure was built using Unity 3D and C# to create a WebGL-based interactive interface. Unity 3D was selected because it is a free tool that allows the display of 2D and 3D visuals on web browsers via WebGL export, while also accommodating UI design elements and interactive coding via C#. In this model, physical access points like QR codes were utilized not merely as links but as physical "cues" that trigger the digital experience. This hybrid structure allows the content to be updated remotely, providing a sustainable and cost-effective solution for organizations.
Findings and conclusion	The research findings indicate that the proposed hybrid system successfully overcomes the limitations of static media by offering a manageable and engaging communication infrastructure. The pilot study demonstrated that the system could effectively integrate behavioral psychology into information design. Specifically, the flow was designed to match Duhigg's loop: translating abstract statistical data into concrete metaphors like the "weight of an elephant" (Cue), allowing users to make digital pledges like "I will use a cloth bag" (Routine), and providing positive reinforcement through Ocean Guardian badges (Reward/Social Proof). The user interface utilizes a progressive disclosure strategy; it presents striking data first and then offers interactive task cards instead of static text blocks. Visually, the design employs a strategic color palette: an energetic yellow to highlight primary numerical data, contrasted with monochromatic animal illustrations in the background to maintain focus. The typography supports a dynamic hierarchy moving from Attention (large, bold data) to Direction (high-contrast action buttons) and finally to Confirmation (distinctive reward titles). The primary contribution of this research is the proposition of a System Design that uses technology as a behavioral trigger. The study concludes that this model offers a replicable and adaptable blueprint for future challenges, shifting the paradigm from static signage to dynamic, user-centered, and behavior-oriented information ecosystems. By embedding multiple layers of calls to action, the design guides the user smoothly. The first layer acts as a "nudge", encouraging awareness without demanding immediate action. The second layer employs the "foot-in-the-door" technique, asking for a simple pledge to build a foundation for larger eco-friendly behaviors. The final layer utilizes social proof, allowing users to share their achievements, which solidifies the reward phase of the habit loop. The integration of QR codes bridges the gap between physical stimuli and digital behavior modification. Future implementations could further enhance this behavioral loop by integrating Augmented Reality (AR) technologies and adding personalized data layers to track long-term user commitments. Ultimately, this research contributes to a new generation of information design that leverages technology not just for communication, but for societal benefit and behavioral transformation.

Keywords: Online, Interaction, Information Design, Unity, User Experience

GİRİŞ

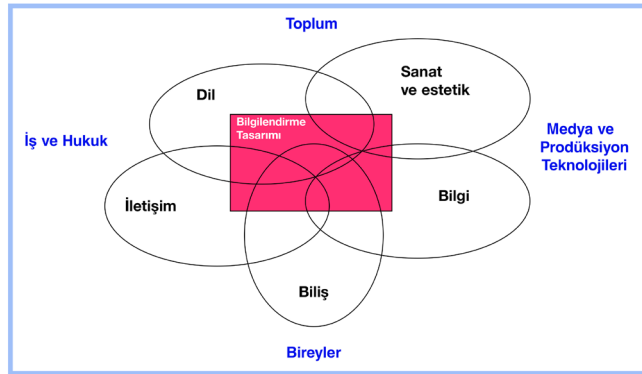
Günümüzün bilgi ekosisteminde, basılı materyaller ve sabit tabelalar gibi geleneksel bilgilendirme araçları, iletişim tasarımının önemli bileşenleri olmayı sürdürmektedir. Ancak, verinin hızla değiştiği durumlarda içeriğin güncelliğini korumak ve modern kullanıcının etkileşim beklentisini karşılamak, bu statik yapıların ötesinde yeni yaklaşımları gerekli kılmaktadır. Bilginin sunumunda kullanıcıyı merkeze alan kullanıcı deneyimi (UX) tasarımı prensipleri, iletişimin pasif bir aktarımdan ziyade etkileşimli ve katılımcı bir süreçte evrilmesi gerektiğini vurgular. Bu bağlamda literatürde, fiziksel ve dijital sunumları davranışsal tasarım ilkeleriyle bütünleştiren, esnek ve erişilebilir hibrit sistem önerilerine duyulan ihtiyaç giderek artmaktadır.

Bu çalışma, söz konusu ihtiyaca yanıt vermek amacıyla hem kamusal dijital ekranlara yansıtılacak hem de geleneksel basılı materyallere uygulanacak, STK ve kamu kurumları için ölçeklenebilir bir sistem modeli önermektedir. Dijital çağda basılı medyanın rolü değişime uğrasa da bütçe kısıtlamaları veya teknolojik altyapı gereklilikleri gibi pratik senaryolarda fiziksel medyumlara duyulan ihtiyaç devam etmektedir. Bu nedenle önerilen model, her iki mecraı da kapsayacak bütüncül bir iletişim altyapısı olarak kurgulanmıştır. Yaygın bir kullanım alanına sahip olan QR kod teknolojisi, bu modelde fiziksel materyaller ile dijital içerikler arasında pratik bir köprü kurarak, kullanıcıların bilgiye anlık erişimini sağlayan stratejik bir bileşen olarak yer almaktadır.

Çalışmanın temel amacı, fiziksel ve dijital mecralar arasındaki etkileşimi davranışsal tasarım stratejileriyle bütünleştirerek; geleneksel bilgilendirme tasarımlarının statik yapısını dönüştüren, esnek, güncellenebilir ve kullanıcı odaklı bütüncül bir iletişim sistemi modeli sunmaktır. Makale kapsamında söz konusu modelin kavramsal altyapısı, psikolojik dayanakları ve tasarım prensipleri ayrıntılı olarak incelenmektedir. Modelin veri işleme ve kullanıcı etkileşimi kapasitesini test etmek amacıyla "okyanus kirliliği" teması bir pilot senaryo olarak seçilmiş olup, bu örneklem üzerinden sistemin işlerliği ve esnekliği ortaya konulmuştur.

Bilgilendirme Tasarımı ve Kullanıcı Deneyimi: Disiplinlerarası Bir Sentez

Bilgilendirme tasarımı, kökleri görsel iletişimin temellerine dayanan (Meggs & Purvis, 2011); karmaşık veri setlerini ve mesajları, Edward Tufte'nin (1990) tanımladığı üzere "görsel bir netlik ve bütünlük" içinde sunarak hedef kitle için anlaşılır kılma disiplini. Richard Saul Wurman tarafından modern çerçevesi çizilen bu alan, bireylerin maruz kaldığı *bilgi anksiyetesini* (Wurman, 1989) yönetilebilir veri parçacıklarına dönüştürerek azaltmayı hedefler (İlisulu, 2017). Pettersson'un (2002) Bilgi Tasarım Modeli'nde de görüldüğü üzere (Görsel 1); bu disiplin dil, biliş ve estetik kavramlarının kesişiminde yer alır. Ancak bu çalışmanın odak noktası, bilgilendirme tasarımının estetik yönünden ziyade; bilginin "tam olarak tekrarlanabilir" (Drucker, 2014) ve işlevsel bir iletişim aracına dönüşme kapasitesidir.



Görsel 1. Pettersson'un Bilgi Tasarım Modeli şeması

Günümüzün veri yoğunluklu ekosisteminde, bilgilendirme tasarımının "anlaşılabilirlik" ilkesi tek başına yeterli olmamakta; verinin akışkanlığı (Cairo, 2012) ve kullanıcının katılım beklentisi, sürece yeni bir katman eklenmesini zorunlu kılmaktadır. Geleneksel mecraların (basılı materyaller, sabit tabelalar) sunduğu tek yönlü iletişim yapısı (Güler, 2008), modern kullanıcının dinamik ihtiyaçları karşısında pasif kalabilmektedir. Bu noktada, bilgilendirme tasarımının "netlik" hedefini, Kullanıcı Deneyimi (UX) tasarımının "etkileşim" stratejileriyle birleştirmek, bilginin sadece tüketilmesini değil, bir davranışa dönüşmesini sağlamaktadır.

Kullanıcı Deneyimi (UX), Henry Dreyfuss'un "insanlar için tasarım" (Dreyfuss, 1955) vizyonundan ve Alan Kay'ın erken dönem arayüz çalışmalarından (Kay, 1990) beslenen; teknolojiyi insan psikolojisiyle uyumlu hale getiren bir yaklaşımdır. Don Norman'ın "insan merkezli tasarım" (Norman, 2013) ve Jakob Nielsen'in "kullanılabilirlik" (Nielsen, 1993) ilkeleriyle çerçevesini çizen bu disiplin, Jesse James Garrett'in ifadesiyle (2011) bir ürünün sadece nasıl görüldüğüyle değil, "nasıl çalıştığıyla" ilgilenir. Mobil teknolojilerin yaygınlaşmasıyla birlikte (Budiu & Nielsen, 2013), UX artık sadece ekran tasarımı değil, işlevsel bir strateji üretme aracı haline gelmiştir (Brown, 2009).

Bu çalışmanın teorik omurgası, işte bu iki disiplinin stratejik sentezine dayanmaktadır. Önerilen hibrit model; bilgilendirme tasarımının "veriyi basitleştirme ve somutlaştırma" (fil metaforu gibi) gücünü kullanırken; UX tasarımının "kullanıcıyı eyleme geçirme" (taahhüt butonları gibi) prensiplerini entegre eder. Amaç, statik ve dijital dünyalar arasında bir rekabet yaratmak değil; her iki disiplinin en güçlü yönlerini bir araya getirerek, kullanıcının hem bilgilendirilmesini (bilişsel) hem de eyleme geçmesini (davranışsal) sağlayan bütüncül bir iletişim sistemi kurgulamaktır.

Etkili Bir Kullanıcı Deneyiminin Bileşenleri ve Pratikleri

Başarılı bir kullanıcı deneyimi tasarımı öncelikle "kullanılabilir" olmalıdır, kullanıcı deneyimi tasarımının diğer bileşenleri ancak kullanılabilirlik faktörünün varlığı ile anlam kazanabilir. Başarılı bir kullanıcı deneyimi tasarımı kullanıcı ile anlaşılabilir ve kolay bir şekilde etkileşim içine girer, kullanım amacını öngörüldüğü şekilde gerçekleştirir. Kullanıcı deneyimi tasarımı günümüzde çoğunlukla çevrimiçi/ çevrimdışı, masaüstü ve/veya mobil uygulamalar gibi sanal ve etkileşimli mecralarda yer alan deneyimler için kullanılır. *Kullanıcı ara yüzü tasarımı (User Interface Design, UI Design)* ile eşzamanlı ve koordineli şekilde ilerleyen kullanıcı deneyimi tasarımı süreci, daha çok bir etkileşimli dijital ürünün sunduğu deneyimin tasarımına odaklanmakla beraber, bu deneyimi tasarlarlarken görsel iletişim tasarımının ilke ve öğelerine uymalı, kullanıcıya estetik haz vermelidir. Kullanıcı deneyimindeki butonlar, görseller, tipografik öğeler açık ve anlaşılır olmalı, kullanıcıyı doğru şekilde kurgulanan eylemlere yönlendirebilmelidir.

Tasarımcı, kullanıcı deneyimini tasarlarlarken kullanıcının ürün ile kuracağı ilişkiyi, kullanıcıda oluşturabileceği his ve tepkileri deneyimin başından sonuna kadar doğru şekilde kurgulayabilmeli/ öngörebilmeli, kullanım senaryolarının tüm olasılıklarını göz önünde bulundurmalıdır. Ayrıca, tasarlanan deneyimin amacına ulaşması ve en verimli şekilde kullanılması için tasarım sürecinde kullanıcıların hedef kitle analizi mümkün olduğunca doğru şekilde gerçekleştirilmelidir.

Örnek Olay İncelemesi: Too Good To Go ve Davranışsal Tasarım

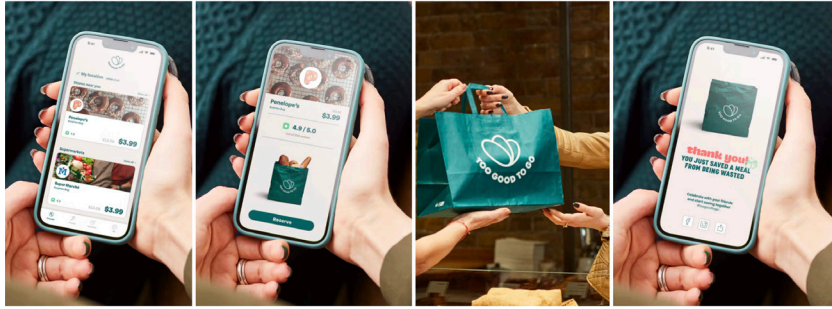
Kullanıcı deneyimi tasarımının sosyal fayda odaklı projelerdeki başarısı, yalnızca arayüzün kullanım kolaylığıyla değil, aynı zamanda kullanıcıda kalıcı bir davranış değişikliği yaratabilme kapasitesiyle ölçülür. Bu bağlamda, gıda israfını önlemeyi amaçlayan "Too Good To Go" uygulaması, bilgilendirme tasarımını ikna edici psikolojik modellerle birleştiren en güçlü örneklerden biridir. Uygulamanın kurgusu, bu çalışmada önerilen modele benzer şekilde, dijital bir arayüz üzerinden fiziksel dünyada gerçekleşecek bir eylemi (gıda kurtarma) teşvik etmeye odaklanır.

Arayüz ve İkna Stratejisi Analizi

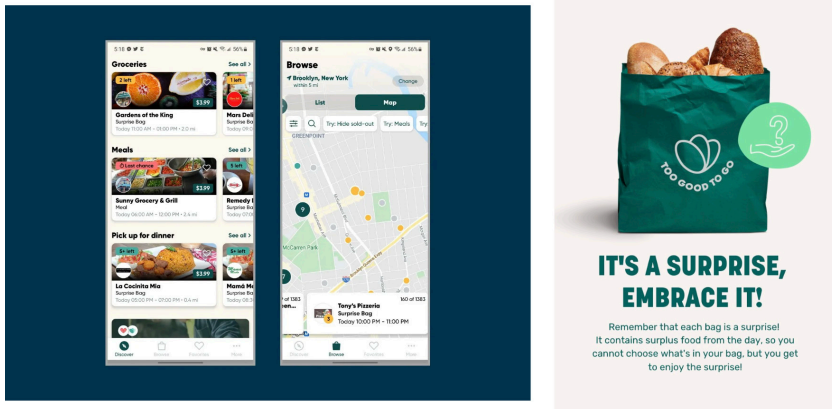
Too Good To Go'nun arayüzü, kullanıcıyı pasif bir bilgi alıcısı olmaktan çıkarıp aktif bir "kurtarıcı" rolüne sokmak üzere tasarlanmıştır. Tasarımın başarısı,

Charles Duhigg'in (2012) Alışkanlıkların Gücü kitabında tanımladığı Alışkanlık Döngüsü (The Habit Loop) modelini dijital deneyime başarılı bir şekilde entegre etmesinde yatar. Bu döngü, uygulamada üç aşamalı bir yapı ile işlemektedir (Görsel 2):

- 1. İşaret (Cue):** Uygulama, kullanıcının konum verisini kullanarak yakındaki işletmelerden bildirimler gönderir veya harita üzerinde "Sürpriz Paket" ikonları gösterir (Görsel 3). Bu, kullanıcıyı harekete geçiren tetikleyicidir.
- 2. Rutin (Routine):** Kullanıcı, dijital arayüz üzerinden paketi ayırtır ve fiziksel olarak dükkana giderek yemeği teslim alır. Bu aşama, dijital taahhüdün fiziksel eyleme dönüştüğü noktadır (Görsel 2).
- 3. Ödül (Reward):** Döngünün en kritik aşamasıdır. Kullanıcı hem ekonomik bir kazanç sağlar hem de uygulamanın görselleştirdiği "Bir öğünü israf olmaktan kurtardınız" mesajıyla manevi bir tatmin yaşar (Görsel 2).



Görsel 2. Too Good To Go uygulamasında Charles Duhigg'in "Alışkanlık Döngüsü" modelinin (İşaret, Rutin, Ödül) arayüz ve deneyim akışındaki görsel karşılıkları



Görsel 3. Too Good To Go uygulamasının harita tabanlı keşif arayüzü ve sürpriz paket konsepti

Kullanıcı Akışı ve Bilişsel Yük Yönetimi

Uygulamanın kullanıcı akışı, tıpkı bu çalışmada önerilen QR kod modelinde olduğu gibi, aşamalı bilgilendirme (*progressive disclosure*) ilkesine dayanır. Ana ekranda kullanıcıya yalnızca yakınlık ve fiyat gibi karar vermesi için gereken en temel veriler sunulur. Kullanıcı bir işletmeye tıkladığında ise detaylı bilgilere erişir. Özellikle Sürpriz Paket (Magic Bag) kavramı (Görsel 3), oyunlaştırma (gamification) dinamiklerini kullanarak merak unsurunu canlı tutar. Bu strateji, "gıda artığı alma" gibi potansiyel olarak negatif algılanabilecek bir eylemi, heyecan verici bir keşif deneyimine dönüştürür. Görsel hiyerarşide kullanılan renk kodları (stok durumu için yeşil/turuncu/kırmızı), kullanıcının aciliyet hissini (sense of urgency) tetikleyerek karar verme sürecini hızlandırır. Bu yaklaşım, sosyal farkındalık projelerinde kullanıcıyı eyleme geçirmek için rasyonel verilerin (istatistiklerin) duygusal tetikleyicilerle desteklenmesi gerektiğini kanıtlamaktadır. Bu örnekten hareketle, bu çalışmada sunulan okyanus kirliliği odaklı hibrit modelde de benzer

bir davranışsal tasarım yaklaşımı benimsenmiştir. Kullanıcıya sadece kirlilik verisi sunulmakla kalmaz, bu veriyi nasıl değiştirebileceğine dair eylem adımları sunulurken, bilgi bir davranış değişikliği aracına dönüştürülür.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu çalışmada, geleneksel bilgilendirme tasarımlarının statik yapısı ve sınırlı etkileşim kapasitesi gibi pratik sorunlara, davranışsal tasarım ilkelerine dayalı sürdürülebilir bir iletişim sistemi önerisi geliştirmek hedeflendiği için araştırma yöntemi olarak tasarım araştırması (design research) benimsenmiştir. Tasarım araştırması, özellikle eğitim ve iletişim teknolojileri alanlarında kullanılan, pratik problemlere çözüm bulmak amacıyla teoriye dayalı tasarımlar (ürün, süreç, model gibi) geliştirmeyi ve bu süreç üzerinden mevcut teorilere katkı sağlamayı hedefleyen yinelemeli bir yaklaşımdır (Reeves, 2006: 53).

Araştırma süreci, yalnızca teknik bir arayüz üretimini değil; kullanıcının pasif konumdan aktif katılımcı konumuna geçişini sağlayan teorik bir altyapının kurgulanmasını kapsamaktadır. Bu bağlamda çalışma, tasarım araştırmasının kavramsal modelleme aşamasına odaklanarak; sistemin işleyiş prensiplerini, kullanıcı akışlarını ve dayandığı psikolojik temelleri (alışkanlık döngüsü) bütüncül bir yaklaşımla ortaya koymayı merkezine almaktadır.

Araştırma Süreci ve Modelin Geliştirilmesi

Araştırma, üç temel aşamada gerçekleştirilmiştir:

Problem Analizi ve Literatür Taraması: İlk aşamada, bilgilendirme tasarımı, kullanıcı deneyimi (UX) ve bilgilendirme tasarımının kesişim alanlarındaki literatür sistematik bir yaklaşımla incelenmiştir.

Teorik Çerçevenin Belirlenmesi: Geliştirilecek modelin hem kullanıcı dostu olması hem de davranış değişikliğini teşvik etmesi hedeflenmiştir. Bu amaçla teorik temel iki ana sütun üzerine inşa edilmiştir:

Kullanıcı Deneyimi (UX): Hartson ve Pyla'nın (2018) dört bileşenli çerçevesi (Kullanılabilirlik, Kullanışlılık, Duygusal Etki, Anlamlılık) arayüzün kalitesini belirlemek için kullanılmıştır.

Davranışsal Tasarım: Bilginin eyleme dönüşmesi sürecini yapılandırmak amacıyla Charles Duhigg'in (2012) "Alışkanlık Döngüsü" (İşaret-Rutin-Ödül) modeli teorik altyapıya dahil edilmiştir.

Modelin Sentezlenmesi: Son aşamada, literatür bulguları ile bu iki teorik çerçeve (UX ve Davranışsal Psikoloji) sentezlenerek hibrit sistem modeli tasarlanmıştır. Modelin arayüz akışı, sadece bilgiyi sunmakla kalmayıp; Duhigg'in döngüsünü tamamlayacak ve Hartson ve Pyla'nın kriterlerini karşılayacak şekilde kurgulanmıştır.

Modelin Teorik Çerçeveye Göre Gerekçelendirilmesi

Bu çalışma, kavramsal bir model önerisi sunmaya odaklandığından, ampirik bir veri toplama ve analiz süreci içermemektedir. Bu nedenle bu bölümde, geliştirilen modelin özelliklerinin, temel alınan teorik çerçeve (Hartson & Pyla, 2018) ile nasıl bir ilişki kurmasının hedeflendiği açıklanarak tasarımın gerekçeleri sunulmaktadır. Modelin her bir özelliği, kullanıcı deneyiminin dört temel bileşeninden en az birini karşılayacak şekilde kurgulanmıştır:

Kullanılabilirlik ve Kullanışlılık: Modelin, QR kod ile anlık erişim sunması ve arayüzde aşamalı bilgilendirme gibi UX stratejilerini kullanması, Hartson ve Pyla'nın (2018) tanımladığı Kullanılabilirlik (verimlilik, kullanım kolaylığı) ve Kullanışlılık (amacına hizmet etme) bileşenlerini karşılamayı amaçlamaktadır.

Duygusal Etki: Fiziksel bir afişten ulaşılan dijital içeriğin her zaman güncel ve doğru bilgi sunması, kullanıcıda güven hissi oluşturarak olumlu bir Duygusal Etki yaratma potansiyeli taşımaktadır. Soyut verilerin somut metaforlarla sunulması

da bilginin daha etkili ve akılda kalıcı olmasını sağlayarak bu bileşeni desteklemek üzere tasarlanmıştır.

Anlamlılık: Kullanıcının, bilgiye bir aracı olmadan, kendi cihazıyla, istediği an ve yerde ulaşarak öğrenme veya keşfetme sürecini yönetmesine olanak tanınmasıyla, ürünle kişisel bir bağ kurması ve deneyimin Anlamlılık kazanması hedeflenmektedir. Bu gerekçelendirme, önerilen modelin potansiyel kullanıcı deneyimi üzerindeki varsayımsal etkilerini, mevcut bir akademik çerçeveye dayandırarak temellendirmekte; bu varsayımların ampirik olarak test edilmesi ise gelecekteki çalışmalar için bir araştırma alanı olarak önerilmektedir.

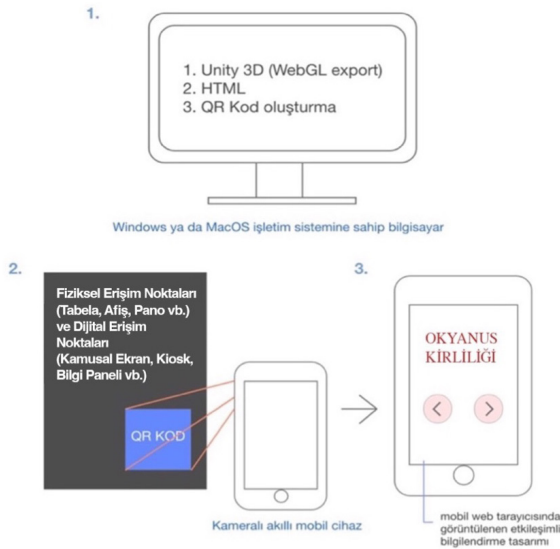
Davranışsal Dönüşüm ve İkna: Modelin teorik altyapısı, sadece kullanıcı deneyimi prensipleriyle sınırlı kalmayıp, Charles Duhigg'in (2012) "Alışkanlık Döngüsü" (The Habit Loop) modeliyle de desteklenmiştir. Bu bağlamda sistem; QR kodu bir "işaret" (cue), dijital arayüzdeki taahhüt sürecini bir "rutin" (routine) ve elde edilen sosyal/bilişsel geri bildirimi bir "ödül" (reward) olarak kurgulanmıştır. Bu teorik entegrasyon, sistemin kullanıcıyı pasif bir izleyiciden aktif bir katılımcıya dönüştürme potansiyelini davranışsal psikoloji temelinde gerekçelendirmektedir.

Modelin Uygulanması: Vaka Çalışması ve Teknolojik Altyapı

Yukarıda teorik çerçevesi ve tasarım gerekçeleri detaylandırılan önerilen iletişim sistemi modelinin potansiyelini ve davranışsal etkileşim kapasitesini somutlaştırmak amacıyla; bu çalışmada okyanus kirliliği temasını işleyen pilot bir bilgilendirme kurgusu geliştirilmiştir. Seçilen bu vaka çalışması, sistemin sadece teknik işleyişini değil; aynı zamanda soyut verilerin somutlaştırılması ve kullanıcının eyleme teşvik edilmesi süreçlerini test etmek için stratejik bir örneklem (testbed) niteliği taşımaktadır.

Bu bağlamda bu çalışmada sunulan öneride (Görsel 4) kullanılan etkileşim tasarımı teknolojileri;

1. Birinci aşamada Unity 3D yazılımı ve CSharp kodlama diliyle etkileşimli WebGL uygulamasının oluşturulması, bu WebGL uygulamasının HTML, javascript vb. kodlar kullanılarak web sitesine yerleştirilmesi ve bu web sitesinin QR kodunun oluşturulması.
2. İkinci aşamada ücretsiz QR kod oluşturucu web siteleri üzerinden oluşturulan bu QR kodun sahil kenarlarına veya konu ile ilgili çeşitli mekanlara yerleştirilecek tabela vb. basılı mecralara ya da dijital ekranlara eklenmesi.
3. Üçüncü aşamada kameralı akıllı mobil cihazların QR kod okuyucuları ile WebGL uygulamasını içeren web sitesine erişilmesi ve uygulamanın kullanılması şeklinde açıklanabilir.

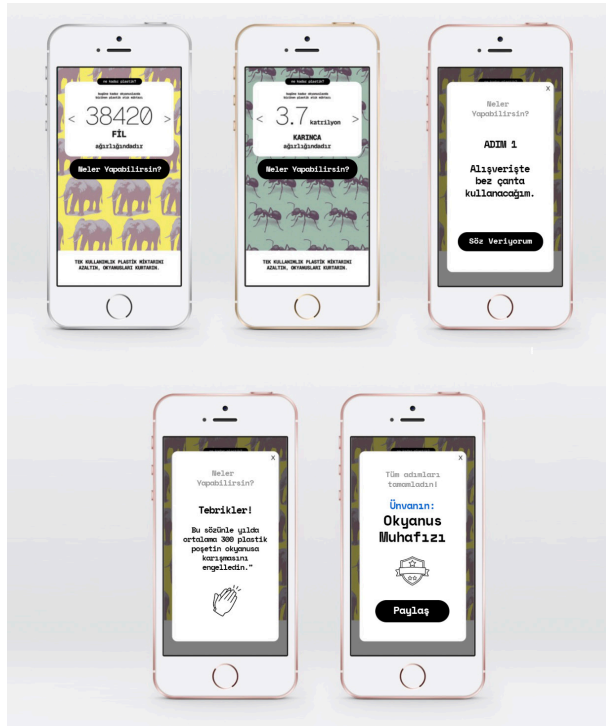


Görsel 4. Önerilen QR kodlu bilgilendirme tasarımının kullanım akışı şeması

Bu tasarım sürecinde Unity 3D seçilmesinin sebebi ücretsiz olması ve web tarayıcılarda WebGL export yoluyla 2 ve 3 boyutlu görsellerin görüntülenebilmesidir. CSharp kodlama diliyle Unity 3D de etkileşimler kodlanabilir. Ayrıca Unity 3D etkileşimin gerçekleşeceği kullanıcı arayüzü tasarımı öğelerini (tipografi, butonlar, linkler gibi) de barındırmaktadır; bu durum Unity yazılımını disiplinlerarası üretim gerçekleştirmek isteyen tasarımcı ve tasarımcı adayları için kullanışlı bir araç haline getirmektedir. Tasarım oluşturulduktan sonra alınan WebGL formatındaki export dosyası artık web sitelerinde sunulabilir. WebGL uygulamasını web sitesinde konumlandırmak ve yerleştirmek için HTML ve JavaScript ve türevleri gibi kodlama dilleri isteğe göre bu aşamada kullanılabilir.

BULGULAR

Bu noktada, geliştirilen *Ne Kadar Plastik?* (Görsel 5) projesinin doğasını ve kapsamını netleştirmek önemlidir. Bu proje, belirli bir yüklenici için hazırlanmış ticari bir kampanya uygulaması değil; makalede önerilen davranışsal iletişim sisteminin işlevselliğini ve potansiyelini sergilemek amacıyla geliştirilmiş kavramsal bir prototiptir. Modelin temel gücü, belirli bir konuya veya kuruma bağlı olmaksızın, esnek ve ölçeklenebilir bir tasarımsal altyapı sunmasıdır. Bu nedenle, prototipin yükleniciden bağımsız (client-agnostic) doğası, sistemin farklı senaryolara (müze, eğitim, sağlık vb.) uyarlanabilirliğini vurgulayan bilinçli bir tercihtir.



Görsel 5. Uygulamanın davranışsal tasarım ilkelerine göre kurgulanmış arayüz akışı: Farkındalık (İşaret), Taahhüt (Rutin) ve Geri Bildirim/Rozet (Ödül) ekranları

Prototip çalışması için *okyanus kirliliği* temasının seçilmesinin temel nedeni, bu konunun barındırdığı verilerin soyut ve sürekli değişken yapısıdır. Önerilen sistemin davranış değiştirme kapasitesini test etmek için; statik bir tabelanın yetersiz kalacağı, verilerin sürekli güncellenmesi gereken ve kullanıcı zihninde canlandırılması güç olan "büyük veri" setlerine ihtiyaç duyulmuştur. Bu bağlamda okyanus kirliliği, önerilen sistemin; soyut veriyi somutlaştırma, güncel bilgiyi anlık olarak sunma ve kullanıcıyı pasif izleyiciden aktif katılımcıya dönüştürme kapasitesini sınamak adına stratejik bir "test senaryosu" olarak konumlandırılmıştır. Kampanya çevrimiçidir; mobil ve masaüstü cihazların internet tarayıcılarından ulaşılabilir. Görsel 6'da sunulan güncellenmiş kullanıcı

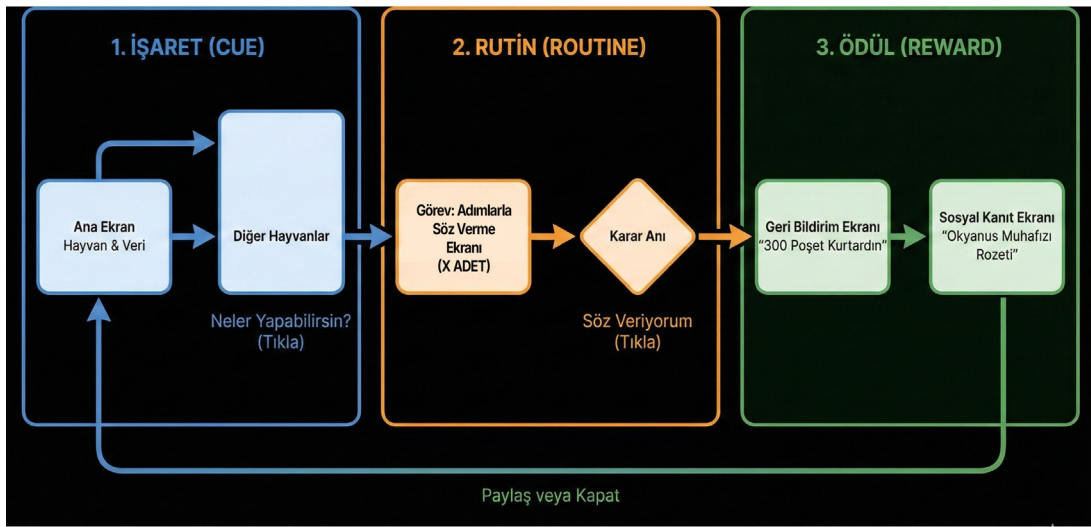
akış şemasında (user flow diagram) görüldüğü üzere, etkileşim süreci Charles Duhigg'ın alışkanlık döngüsü prensiplerine göre yeniden kurgulanmıştır:

İşaret (Cue): Kullanıcı başlangıçta hayvan metaforları aracılığıyla somutlaştırılmış atık verisini görür. Bu, farkındalığı tetikleyen aşamadır.

Rutin (Routine): Eski modellerdeki gibi sadece "okuyup geçmek" yerine; kullanıcıdan "Bez Çanta Kullanacağım" veya "Matara Taşıyacağım" gibi seçeneklerden birini işaretleyerek dijital bir taahhütte (commitment) bulunması istenir.

Ödül (Reward): Eylemi tamamlayan kullanıcı, "300 poşet kurtardın" gibi somut bir geri bildirim ve "Okyanus Muhafızı" rozeti ile ödüllendirilir.

Ayrıca, tasarımın kullanıcıyı bu ana deneyime ulaştıran hibrit bir erişim ayağı mevcuttur. Bu yapı, fiziksel tetikleyicilerin (tabela, afiş vb. üzerindeki kodların) kamusal alanlara yerleştirilmesini kapsar (Görsel 7). Böylece sistem, fiziksel dünyadaki bir uyarıcıyı dijital dünyadaki bir davranış değişikliği yolculuğuna bağlayan kesintisiz bir köprü işlevi görür.



Görsel 6. Uygulamaya ait kullanıcı akış şeması (user flow diagram)



Görsel 7. Tasarımın çevrimdışı ve çevrimiçi öğelerinden bir adet basılı açık hava reklamı ve dijital ekran kurgusu

Mesajın netliği ve içerik

Önerilen modelin bir uygulama çıktısı olan *Ne Kadar Plastik?* tasarımının temel işlevi, okyanuslarda biriken atık miktarını sadece göstermek değil, bu veriyi kullanıcı için anlamlı bir eylem planına dönüştürmektir. Mesajın doğrudan ve etkili bir biçimde sunulması amacıyla tasarım, soyut verilerden somut çıktıya uzanan stratejik bir içerik akışı üzerine inşa edilmiştir. İlk aşamada, “milyarlarca ton plastik” gibi algılanması güç “büyük veri” setleri, bilişsel yükü azaltmak adına “fil ağırlığı” veya “karınca ağırlığı” gibi somut metaforlara dönüştürülmüştür. Bu analogik yaklaşım, kullanıcının problemi anında kavramasını sağlar. Ancak içerik stratejisi burada sonlanmaz; anlatı yapısı, pasif bir bilgilendirmeden aktif bir taahhüt sürecine evrilir. *Neler Yapabilirsin?* aşamasında kullanıcıya genel geçer tavsiyeler vermek yerine; “bez çanta kullanacağım” gibi net mesaj sunularak “söz veriyorum” butonuna tıklamaya teşvik edilir. Bu etkileşim sayesinde mesaj, soyut bir çevre tavsiyesi olmaktan çıkıp; kullanıcının bizzat onayladığı ve sahiplendiği kişisel bir taahhüde dönüşür. İçeriğin netliği, sürecin sonunda sunulan sonuç odaklı geri bildirimle zirveye ulaşır. Kullanıcının verdiği sözün karşılığı, “yılta 300 poşetin okyanusa karışmasını engelledin” gibi ölçülebilir ve rasyonel bir veriyle kullanıcıya sunulur. Böylece mesajın içeriği, soyut bir çevre uyarısı olmaktan çıkıp; kullanıcının kendi etkisini net bir şekilde görebildiği somut bir başarı hikayesine dönüşür.

Renk kullanımı

Kullanılan renk paleti, rastgele estetik tercihlerden ziyade, mesajın psikolojik etkisini güçlendirmek üzere bilinçli olarak seçilmiştir. Dikkat çekici, uyarıcı ve enerjik bir ton olan sarı, en kritik bilgi olan sayısal verinin sunulduğu alanda birincil odak noktası olarak kullanılmıştır. Bu stratejik renk kullanımı, kullanıcının bakışlarını doğrudan en önemli mesaja yönlendirir. Arka plandaki hayvan illüstrasyonlarında tercih edilen daha soluk, sınırlı ve tek renkli (monokromatik) yaklaşım, görsel bir karmaşayı önlemenin ötesinde, konunun ciddiyetini yansıtan ve ana mesajı ön planda tutan sakin bir zemin oluşturur. Bu sakin zemin ile canlı sarı arasındaki kontrast, verinin etkisini daha da artırır. Ana metinlerde kullanılan beyaz zemin üzerindeki siyah yazı ise, evrensel okunabilirlik standartlarına uygun olarak, her türlü ışık koşulunda ve farklı görme yeteneklerine sahip kullanıcılar için maksimum kontrast ve netlik sunmakta, böylece bilginin engelsiz aktarımını desteklemektedir.

Grafik ve illüstrasyonlar

Grafik dil ve illüstrasyonlar, sistemin görsel kimliğini oluşturmanın ötesinde, davranışsal kurguyu destekleyen işlevsel araçlar olarak konumlandırılmıştır. Arka planda kullanılan hayvan figürleri, gerçekçi tasvirler yerine stilize edilmiş illüstrasyonlarla sunulmuş ve tekil bir görsel yerine tekrar eden bir desen halinde kullanılmıştır. Bu tercih, kirliliğin “tek bir parçadan ibaret olmadığı” ve sürekli tekrar eden büyük bir yığın olduğu algısını görsel ritim yoluyla bilinçaltına işler. Bu görsel anlatı, etkileşimin “Ödül” aşamasında kullanılan simgesel ikonografiyle tamamlanır. Kullanıcı taahhüt verdiğinde beliren “alkışlayan el” ikonu, eylemi anında onaylayan evrensel bir pozitif geri bildirim (positive reinforcement) sağlarken; rozet illüstrasyonu, sergilenen çevre duyarlılığını somut bir başarı sembolüne ve kazanılmış bir statüye dönüştürür. Dış mekân tasarımlarında yer alan QR kod bileşenleri ise, bu görsel dünyayı dijital etkileşim katmanına bağlayan işlevsel bir köprü elemanı olarak grafik hiyerarşiye entegre edilmiştir.

Tipografi ve bilgilendirme hiyerarşisi

Tasarımın tipografik kurgusu, sadece okunabilirliği sağlamak için değil; kullanıcının bilişsel sürecini “Farkındalık>Eylem>Ödül” ekseninde yönetecek dinamik bir hiyerarşi kurmak amacıyla yapılandırılmıştır. Bu akış, üç temel tipografik seviye üzerinden işlemektedir:

Dikkat (Farkındalık Seviyesi): İlk ekranda, büyük ve kalın yazı karakteriyle sunulan sayısal veri (örneğin, 38420) en baskın öğedir. Bu seçim, kullanıcının dikkatini anında yakalayarak “Fil ağırlığındadır” gibi ikincil açıklayıcı metinlere zemin hazırlar.

Yönlendirme (Eylem Seviyesi): Kullanıcı taahhüt ekranına geçtiğinde, tipografik ağırlık metin bloklarından eylem butonlarına kayar. Siyah zemin üzerine beyaz ve kalın karakterlerle yazılan “Söz Veriyorum” butonu, ekranın en yüksek kontrastlı alanı olarak kullanıcının gözünü doğrudan karara ve eyleme yönlendirir.

Onaylama (Ödül Seviyesi): Deneyimin finalinde hiyerarşi, kullanıcının başarısını kutlayan bir yapıya bürünür. Kazanılan “Okyanus Muhafızı” ünvanı, diğer metinlerden ayırtılarak, kazanılan statünün önemini görsel olarak vurgular.

Modern ve tırnaksız (sans-serif) yazı karakteri ailesi, bu değişken hiyerarşiyi destekleyerek, karmaşık verilerden duygusal ödüllere uzanan süreçte temiz, hızlı okunabilir ve dijital ekranlara uygun bir estetik sunar.

Kullanıcı deneyimi (UX)

Uygulamanın kullanıcı deneyimi kurgusu, düşük bilişsel yük ve sezgisel etkileşim ilkeleri doğrultusunda, kullanıcıyı “keşfetme, taahhüt verme ve ödüllendirilme” döngüsü içinde tutacak şekilde geliştirilmiştir. Bu yaklaşım, Sweller’ın (1988) Bilişsel Yük Teorisi ile paralellik gösterir; gereksiz zihinsel çaba en aza indirilerek, kullanıcının odak noktası “teknolojiyi kullanmak” değil, “mesajı içselleştirmek” üzerine kurgulanmıştır. Temel etkileşim yapısı, mobil arayüzlerin doğal refleksi olan “yatay kaydırma” (swipe) hareketi üzerine kuruludur. Kullanıcı, farklı hayvan metaforları arasında gezinirken pasif bir izleyici değil, süreci kendi parmak hareketleriyle yöneten aktif bir keşifçidir. Ancak tasarımın en kritik UX stratejisi, Jakob Nielsen’in tanımladığı “aşamalı bilgilendirme” (progressive disclosure) ilkesinin, davranışsal tasarım hedefleriyle yeniden yorumlanmasıdır (Norman & Nielsen, t.y.).

Bu stratejiye göre arayüz, tüm içeriği tek seferde sunarak kullanıcıyı boğmaz. İlk etapta sadece ilgi çekici veri (İşaret) sunulur. Kullanıcı *Neler Yapabilirsin?* butonuna tıkladığında ise, karşısına statik bir metin bloğu değil, etkileşimli bir görev kartı çıkar. Bu aşamada UX tasarımı, kullanıcıdan *Söz Veriyorum* butonuna tıklamasını isteyerek mikro bir fiziksel eylem talep eder. Deneyim, kullanıcının bu eylemi gerçekleştirmesiyle açılan *Tebrikler* ekranı ve kazanılan *Rozet* ile sonlanarak “Bitiş/Tamamlanma Hissiyatı” sağlar. Bu etkileşimsel sürecin kullanıcıda bir başarıma hissi yaratarak deneyimi derinleştirir; Ertan’ın (2025) da vurguladığı gibi, dijital arayüzlerde “akış teorisi” (flow theory) ve tatmin unsurlarının stratejik kullanımıyla sağlanmaktadır. Böylece arayüz akışı, kullanıcıyı bilgi bombardımanına tutmak yerine; onu adım adım küçük başarılar kazandığı motive edici bir dijital yolculuğa çıkarır.

Çağrı yapısı (call to action)

Kullanıcıyı eyleme yönlendirmek üzere, tek bir butondan ibaret olmayan, psikolojik katmanlara sahip bütünleşik bir çağrı yapısı benimsenmiştir. Yapının ilk katmanı, doğrudan bir eylem talep etmeyen “örtük çağrı”dır. Bu yaklaşım, Thaler ve Sunstein’in (2008) “dürtme” (nudge) teorisinin dijital alandaki yansımasıdır; kullanıcıya emir vermek yerine, hayvan metaforları üzerinden sunulan çarpıcı verilerle, kullanıcı belirli bir düşünce yönüne (farkındalığa) teşvik edilir. İkinci katmanda, kullanıcının “Söz Veriyorum” butonuna tıklamasıyla gerçekleşen “aktif taahhüt çağrısı” yer alır. Bu etkileşim, sosyal psikolojide Freedman ve Fraser (1966) tarafından tanımlanan “kapıyı aralama” (foot-in-the-door) tekniğiyle kurgulanmıştır. Kullanıcıdan önce “bez çanta kullanmak” gibi basit ve uygulanabilir bir söz istenerek, gelecekteki daha büyük çevre dostu davranışlar için zihinsel bir zemin hazırlanır. Nihai ve en stratejik katman ise “ödül ve sosyal kanıt çağrısı”dır. Deneyimin sonunda sunulan “Paylaş” butonu ve kazanılan “Okyanus Muhafızı” rozeti, çift yönlü bir psikolojik işlev görür. Bir yandan Cialdini’nin (2007) “Sosyal Kanıt” (Social Proof) ilkesini devreye sokarak kullanıcının başarısını topluluk önünde tescillerken; diğer yandan Charles Duhigg’in (2012) modelindeki “Ödül” (Reward) aşamasını tamamlar. Bu somut kazanım (rozet), beyinde bir başarı hissi oluşturarak döngünün (İşaret-Rutin-Ödül) kapanmasını sağlar ve davranışın gelecekte tekrarlanma olasılığını artırır.

SONUÇ

Bu araştırma, dijital çağın dinamik bilgi akışını yönetebilmek adına; bilgilendirme tasarımının sınırlarını kullanıcı deneyimi (UX) ve davranışsal psikoloji disiplinleriyle genişleten hibrit bir iletişim sistemi modeli ortaya koymuştur. Çalışma, fiziksel ve dijital mecralar arasındaki etkileşimi stratejik bir bütünlük içinde ele alarak; bilginin sunumunu tek yönlü bir aktarım sürecinden, kullanıcının aktif rol aldığı, güncellenebilir ve davranış değişikliğini teşvik eden sürdürülebilir bir deneyime dönüştürmeyi hedeflemiştir. Bu bağlamda geliştirilen öneri, mevcut yöntemlerin kısıtlarına odaklanmak yerine; teknolojinin bir "tetikleyici" olarak kullanıldığı ve bilginin eyleme dönüştüğü yeni nesil bir iletişim paradigması sunmaktadır.

Araştırmanın temel bulgusu, önerilen sistemin davranışsal tasarım ilkeleriyle kurgulandığında; özellikle Sivil Toplum Kuruluşları (STK) ve farkındalık kampanyaları için düşük maliyetli ancak etkisi yüksek bir iletişim altyapısı sunduğudur. *Ne Kadar Plastik?* prototipi üzerinden elde edilen çıktılar, başarının sadece arayüz estetiğinde değil, kurgulanan psikolojik süreçte yattığını göstermiştir. Soyut verilerin hayvan metaforlarıyla somutlaştırılması (İşaret), kullanıcının dijital ortamda aktif taahhütte bulunması (Rutin) ve sürecin sonunda bir rozet ile onurlandırılması (Ödül); Charles Duhigg'in "Alışkanlık Döngüsü" modelinin bilgilendirme tasarımına entegre edilebileceğini kanıtlamıştır. Bu yaklaşım, kullanıcıyı edilgen bir bilgi alıcısı konumundan, sosyal sorumluluk üstlenen aktif bir katılımcı statüsüne yükseltmektedir.

Teorik düzlemde bu çalışma, Kullanıcı Deneyimi (UX) disiplini ile Davranışsal Psikolojinin sentezlenmesinin önemini ortaya koymaktadır. Hartson ve Pyla'nın (2018) UX çerçevesi, sistemin kullanılabilirliğini güvence altına alırken; Cialdini'nin (2007) "Sosyal Kanıt" ilkesi ve Duhigg'in (2012) döngüsel modeli, tasarımın ikna edici gücünü oluşturan teorik sütunlar olarak işlev görmüştür. Geliştirilen model, bu disiplinlerarası entegrasyonun nasıl yapılandırılabilirliğine dair kavramsal bir çerçeve sunarak, gelecekteki çalışmalar için akademik bir yol haritası niteliği taşımaktadır.

Pratik anlamda ise önerilen sistem, oldukça esnek ve ölçeklenebilir bir yapı sunmaktadır. Müzelerden halk sağlığı kampanyalarına, eğitim materyallerinden akıllı şehir uygulamalarına kadar geniş bir yelpazede; fiziksel mekânın kısıtlarını dijitalin sonsuz esnekliğiyle aşan sürdürülebilir bir çözüm önerisidir. Gelecek çalışmalarda, Artırılmış Gerçeklik (AR) teknolojilerinin bu döngüye entegre edilmesi ve kullanıcıların taahhütlerinin uzun vadeli takibini sağlayan kişiselleştirilmiş veri katmanlarının eklenmesi, sistemin davranış değiştirme etkisini daha da derinleştirecektir. Sonuç olarak bu araştırma; teknolojiyi toplumsal fayda ve davranışsal dönüşüm yaratmak için stratejik bir tetikleyici olarak konumlandıran yeni nesil bilgilendirme tasarımı anlayışına katkı sunmaktadır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır ve yazar %100 oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperBusiness.

Budiu, R., & Nielsen, J. (2013). *Mobile usability*. New Riders.

Cairo, A. (2012). *The functional art: An introduction to information graphics and visualization*. New Riders.

- Cialdini, R. B. (2007). *Influence: The psychology of persuasion* (Rev. ed.). Harper Business.
- Dreyfuss, H. (1955). *Designing for people*. Allworth Press.
- Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual forms of knowledge production*. Harvard University Press.
- Duhigg, C. (2012). *The power of habit: Why we do what we do in life and business*. Random House.
- Ertan, E. (2025). Applying video game satisfaction elements to cinematic audio-visuals: A cross-disciplinary analysis through ludomusicology, diegesis and flow theory. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (71), 23-44. <https://doi.org/10.47998/ikad.1669165>
- Freedman, J. L., & Fraser, S. C. (1966). Compliance without pressure: the foot-in-the-door technique. *Journal of Personality and Social Psychology*, 4(2). <https://doi.org/10.1037/h0023552>
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond* (2nd ed.). New Riders.
- Güler, T. (2008). *Grafik tasarımıda yeni bir alan: Bilgilendirme tasarımı* [Sanatta Yeterlilik Tezi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir].
- Hartson, R., & Pyla, P. (2018). *The UX book: Agile UX design for a quality user experience*. Morgan Kaufmann.
- İlisulu, T. İ. (2017). Bilgilendirme tasarımı ve eğitimdeki yeri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 6(Özel Sayı 1), 195-213.
- Kay, A. (1990). User interface: A personal view. In B. Laurel, S. J. Mountford (Eds.), *The art of human-computer interface design* (s.191-207). Addison-Wesley Publishing Company.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2011). *Meggs' history of graphic design*. John Wiley & Sons.
- Nielsen, J. (1993). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Norman, D., & Nielsen, J. (t. y.). *Don Norman*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/people/don-norman/> (14.02.2025).
- Pettersson, R. (2002). *Information design: An introduction*. John Benjamins Publishing.
- Reeves, T. C. (2006). Design research from a technology perspective. In J. van den Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney, & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research*. Routledge.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2). https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4
- Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2008). *Nudge: Improving decisions about health, wealth, and happiness*. Yale University Press.
- Tufte, E. R. (1990). *Envisioning information*. Graphics Press.
- Wurman, R. S. (1989). *Information anxiety*. Doubleday.
- Wurman, R. S. (2019). Arch Daily interview of Richard Saul Wurman by Niall Patrick Walsh. Wurman. <https://www.wurman.com/publishedarticles> (14.02.2025).

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1:** Dippold, M. (2011). Pettersson'un bilgi tasarım modeli şeması. Information Design. <https://informationdesignmdippold.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/06/picture1.png> (20.01.2025).
- Görsel 2:** Too Goog To Go MarketPlace App. (t.y.). *How to pick up Too Good To Go? Too Goog To Go*. <https://www.toogoodtogo.com/en-us/how-to-collect-too-good-to-go> (28.12.2025).

arş. gör. ebrar kuruçay gök (sorumlu yazar|corresponding author)
yalova üniversitesi, sanat ve tasarım fakültesi, iç mimarlık bölümü
kuruçayebrrar@gmail.com orcid: 0000-0002-2911-1658

prof. pelin yıldız
hacettepe üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, iç mimarlık ve çevre tasarımı bölümü
peliny@hacettepe.edu.tr orcid: 0000-0002-7201-8213

MEKÂN TASARIMINDA ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ: ANLAM VE FAİLLİK*

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 29.08.2025 kabul tarihi|accepted: 08.03.2026

ÖZET

Üretken yapay zekânın mekân tasarımı eylemine entegrasyonu, tasarım teorisini ve pratiğini yeniden şekillendirmekte ve insan dışı zekânın gelişen rolünün incelenmesini gerektirmektedir. Bu çalışma, yapay zekâyı yalnızca deterministik bir otomasyon aracı olarak değil, tasarımcıyla ikili bir ilişki içinde tamamlayıcı bir unsur olarak konumlandırmayı ve yaratıcı süreçte insan etkenliğinin önceliğini vurgulamayı amaçlamaktadır. Araştırma, Jacques Derrida'nın anlamın sabitlenemezliğine yönelik yapısöküm eleştirisini metodolojik çerçeve olarak benimsemektedir. Bu felsefi mercek üzerinden, yapay zekânın mekânsal form üretimindeki rolü ve makine ile insan arasındaki yaratıcı etkenlik, çeşitli tasarım örnekleri üzerinden ampirik olarak analiz edilmiştir. Analizler, yapay zekânın biçimsel üretimde güçlü bir aktör olduğunu, ancak bağlamsal anlam inşasında insan sezgisine bağımlı kaldığını göstermektedir. Mekânsal üretimde faillik, tekil bir özne olmaktan çıkıp insan ve makine arasında dağıtılmış bir sürece dönüşmektedir. Sonuç olarak bu araştırma, yapay zekânın tasarımcının yerini alan bir unsur olmadığını, onunla iş birliği yapan tamamlayıcı bir fail olduğunu göstermektedir. Dijital entegrasyonun karmaşıklığına yönelik uygulama odaklı öneriler sunan çalışma, geleceğin mekân tasarımı üretken yapay zekâ-anlam-faillik üçgeninin, insan etkenliğinin stratejik rehberliğinde yeniden yapılandırılması gerektiğini vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mekân Tasarımı, Üretken Yapay Zekâ, Mekânsal Anlam, Yaratıcı Faillik, Yapısöküm

Kuruçay Gök, E., Yıldız, P. (2026). Mekân tasarımı üretken yapay zekâ: Anlam ve faillik. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 228-245. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1773760>

*Bu çalışma, Ebrar Kuruçay Gök'ün Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı'nda, Prof. Pelin Yıldız danışmanlığında yürütülmekte olan doktora tezinden üretilmiştir.

GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN SPATIAL DESIGN: MEANING AND AGENCY

ABSTRACT

The integration of generative artificial intelligence (GenAI) into the spatial design process is reshaping design theory and practice, necessitating an examination of the evolving role of non-human intelligence. This study aims to position AI not merely as a deterministic automation tool, but as a complementary element within a collaborative relationship with the designer, emphasizing the primacy of human agency in the creative process. The research adopts Jacques Derrida's deconstructive critique of the unfixability of meaning as its methodological framework. Through this philosophical lens, the role of AI in the production of spatial form and the creative agency between machine and human have been empirically analyzed through various design examples. The analyses show that AI is a powerful actor in formal production but remains dependent on human intuition in the construction of contextual meaning. Agency in spatial production is shifting from being a singular subject to a distributed process between humans and machines. Consequently, this research demonstrates that AI is not an element that replaces the designer, but rather a complementary agent that collaborates with them. Offering practice-led recommendations, the study emphasizes that the triangle of GenAI, meaning, and agency must be restructured under the strategic guidance of human agency.

Keywords: Spatial Design, Generative Artificial Intelligence, Spatial Meaning, Creative Agency, Deconstruction

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	The rapid and pervasive advancement of artificial intelligence (AI) technologies has triggered a profound transformation in both the professional practice and theoretical discourse of spatial design, marking a critical juncture at which interdisciplinary knowledge is redefining the epistemological foundations of the field. Historically, spatial design has been grounded in a humanist ethos that foregrounds intuition, phenomenological experience, and a nuanced engagement with socio-cultural contexts; however, the recent integration of Generative AI (GenAI) into the design ecosystem has begun to dismantle this anthropocentric framework, shifting the paradigm from intuition-based creation toward a model characterized by data-driven automation, predictive modeling, and stochastic generation. Generative AI operates within dialogic frameworks that enable the simulation of complex structural performances and the rapid generation of formal variations, capabilities that do more than merely expand the technical toolkit—they ontologically alter the design object itself. By entangling human authorship with computational logic, GenAI blurs the traditional boundaries between the creator and the tool, necessitating a re-evaluation of how spatial meaning is constructed and understood in a post-humanist era where the production of space is increasingly mediated by non-human intelligence.
Purpose and scope	The primary aim of this study is to investigate how Generative AI alters the conceptualization of agency in spatial design, moving the discourse away from a traditional, human-centric definition of intentionality toward a <i>distributed model</i> of authorship where creative agency is shared with computational processes. By positioning AI not merely as a tool but as a <i>semi-agent</i>—an entity capable of operational autonomy yet subject to human guidance—the research examines the profound transformation of authorship and the inherent tensions between computational determinism, driven by efficiency and optimization, and interpretive pluralism, which values semantic richness and ambiguity. The scope of the inquiry extends to assessing the epistemological risk of meaning reduction when spatial form is predominantly shaped by structured data inputs, questioning whether algorithmic logic flattens cultural depth. To navigate these complexities, the research proposes a theoretical framework grounded in Jacques Derrida's deconstructive critique, using it to move beyond technical evaluations and offer a rigorous conceptual discourse on the shifts in design theory, methodology, and the production of cultural meaning in human-machine collaboration.
Method	The research methodology employed in this study is a theoretical analysis of the production of space, viewed as a system of thought and a textual construct, which adopts a qualitative, philosophical approach rather than relying on quantitative metrics of software performance. This approach involves a critical reading of existing design theories alongside the mechanisms of machine learning to systematically distinguish between human production-guided by consciousness, subjective memory, and phenomenological intent and machine production-guided by algorithms, statistical probabilities, and training data. By utilizing Derrida's framework to read the role of AI in creation, the study exposes the instability of meaning in digitally generated forms and probes the underlying structures of decision-making, effectively questioning the <i>black box</i> of the algorithm in relation to the <i>black box</i> of human intuition. This methodological stance serves as a discourse analysis that treats the design process as a negotiated dialogue, revealing the power dynamics and semantic gaps that emerge when human consciousness interfaces with synthetic intelligence to co-create spatial realities.
Findings and conclusion	The study establishes that the integration of Generative AI into spatial design engenders a <i>hybrid agency model</i>. In this model, human intention and computational processes co-create form and meaning, effectively destabilizing established binaries such as author/text, subject/object, and purpose/automation. A key finding is framed through Derrida's concept of <i>différance</i> (deferral/difference). The research demonstrates that meaning in AI-assisted design is never fixed; it is perpetually deferred, emerging only through the relational differences between the human input and the machine's stochastic output. The <i>latent space</i> of the AI functions similarly to Derrida's textual play—an endless chain of signifiers where the final meaning of a space is constantly negotiated and reconstituted. While this paradigm shift accelerates the production of complex, adaptive aesthetics that were previously unimaginable, it simultaneously presents a significant epistemological risk. The findings highlight that a reliance on optimization algorithms can lead to reductive outcomes, where performance metrics overshadow socio-cultural depth. The hallucinations of AI, while visually compelling, may lack the semantic grounding that connects architecture to its locus (place). Consequently, the study concludes that spatial design in the age of AI requires a new Critical Integration Framework. This framework must: Acknowledge AI as a powerful semi-agent without ceding the ethical and semantic responsibilities of the designer. Safeguard the <i>semantic richness</i> of space against the homogenizing forces of data averaging. Encourage a shift in the designer's role from a <i>generator of form</i> to a <i>curator of meaning</i> and an <i>editor of possibilities</i>. Ultimately, the future of spatial design lies not in the domination of one intelligence over the other, but in a reflexive collaboration where human creative authority guides the computational potential, ensuring that the pursuit of efficiency does not compromise the interpretive openness essential to the human experience of space. Keywords: Spatial Design, Generative Artificial Intelligence, Spatial Meaning, Creative Agency, Deconstruction

GİRİŞ

Yapay zekâ teknolojilerinin potansiyeli, tasarım pratiğinde ve teorik söylemde uyandırdığı etkilerle mekân tasarımı disiplininde kapsamlı bir değişime işaret etmektedir. Tim Smithers'e göre (1998), yapay zekâ teknolojileri geliştikçe ve yeni yaklaşımlar, disiplinler arası kavrayışlar içerdikçe, tasarım araştırmaları üzerindeki etkileri giderek daha kapsamlı ve çok yönlü hale gelmektedir. Smithers için önemli olan gelişme, mekân epistemolojisinden gelen bilginin yapay zekâyâ entegre edilmesidir. Bu durum, tasarımın yaratıcı ve analitik yönlerinin temelini oluşturan süreçlerin daha detaylı anlaşılmasını sağlayarak tasarım araştırmalarını zenginleştirir. Tasarım araştırmaları içinde mekân tasarımı, sezgiye, deneyimsel bilgiye, sosyal ve kültürel bağlamların incelikli bir şekilde anlaşılmasına öncelik veren hümanist bir ethosa dayandırılır. Araştırmacılar ve tasarımcılar, bu unsurları sentezleyerek anlamlı ve sosyo-kültürel okumalar yoluyla yoruma açık mekânsal çevreler üretir. Ancak son yıllarda, yapay zekâ bu süreçlere entegre olmakta, insan odaklı tasarım paradigmasının temelleri yeniden yapılandırılmakta, yerleşik normların yanında yeni tasarım üretimi pratiklerine ve anlam biçimlerine yol açmaktadır.

Yapay zekânın artan rolü, sezgiye dayalı, deneyimlerle bilgilendirilmiş tasarım uygulamalarından; veriye dayalı otomasyona, tahmine dayalı modellemeye ve makine güdümlü üretkenliğe doğru bir değişimi göstermektedir. Mevcut literatür incelendiğinde, yapay zekâ ve tasarım ilişkisine dair çalışmaların genellikle teknik yetkinlikler, süreç optimizasyonu veya tarihsel sınıflandırmalar üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Bu bağlamda, yapay zekânın temel ilke ve kavramlarını inşa eden çalışmaların (Turing, 1950; Schmitt, 1997; McCarthy vd., 2006; Goodfellow vd., 2016; Simon, 2019; Russell & Norvig, 2021) yanı sıra, araştırmaların ağırlıklı olarak yapay zekânın tasarım sürecine ve pratiğine etkileri (Carpo, 2017; Chaillou, 2020; Chaillou, 2022; Eroğlu & Gül, 2022; Mancini & Menconero, 2023; Çelik, 2024; Vromen, 2024; Cross, 2007) ve tasarım eğitiminde kavramsal sürecin bir bileşeni olarak yapay zekâ entegrasyonu (Brisco vd., 2023; Agkathidis vd., 2024; Almaz vd., 2024; Ozar & Koca, 2024) ekseninde yoğunlaştığı görülmektedir. Bununla birlikte, yapay zekâyı sadece teknik bir yapabilirlik veya bir araç olarak geniş yelpazede ele alan araştırmalar mevcuttur. Makine ve insan arasındaki etkileşimin yarattığı anlam ve bununla ilişkili olarak mekân tasarımında yazar/fail sorunsalı üzerine yürütülen tartışmalar henüz başlangıç aşamasındadır.

Stanislas Chaillou (2022), yapay zekânın tarihsel, deneysel ve teorik boyutlarını analiz etmiş ve tasarım disiplininin son yüzyılda kümülatif bir sistem içinde ilerlediğini belirtmiştir. Chaillou, bu birikimi dört aşamaya ayırmıştır: Modülerlik, hesaplamalı tasarım, parametrik tasarım ve yapay zekâ (DeLanda, 2002; Chaillou, 2022). Üretken yapay zekâ kavramı ise, 2014 yılında Goodfellow'un, Üretken Çekişmeli Ağlar (Generative Adversarial Networks/GAN) modelinin ortaya çıkmasıyla tanıtılmıştır (Goodfellow vd., 2020). Üretken yapay zekâ kavramı yaratıcı üretimi, üretken tasarımı ve tasarımcılarla aktif iş birliğini ve geribildirimini kolaylaştıran, tasarım sürecini ve sonuçlarını etkili bir şekilde dönüştüren diyaloglu bir sistem içinde işler. Bu çalışmalar, yapay zekânın nasıl tasarladığına dair değerli teknik veriler sunsa da teknolojinin tasarım eyleminin doğasını nasıl değiştirdiğine ve tasarımcının failliğini (agency) felsefi düzlemde nasıl dönüştürdüğüne dair teorik tartışmalar sınırlı kalmaktadır. Literatürdeki bu boşluk, yapay zekânın deterministik yapısı ile tasarımın yoruma açık yapısı arasındaki tartışmayı, yalnızca teknik bir sorun olarak değil, epistemolojik bir dönüşüm olarak ele almayı gerektirmektedir.

Araştırma, hesaplamalı sistemlerin veri odaklı kesinliği ile mekânsal anlamın belirsizliği arasındaki diyalekte yapay zekânın rolü üzerine düşündürmektedir. Bu bağlamda çalışma, Jacques Derrida'nın (2016) temellendirdiği yapısöküm/yapıbozum (deconstruction) metodolojisini bir analiz aracı olarak benimsemektedir. Derrida'nın (2016) yazar/metin, insan/makine ve özgünlük/tekrar gibi hiyerarşik ikilikler üzerine eleştirisi, yapay zekânın konumunu anlamlandırmak için önemlidir. Derrida'nın (1999), anlamın sürekli ertelendiğini ve ilişkiyel farklarla kurulduğunu ifade eden *différance* (ayrım/erteleme) kavramı, üretken yapay zekânın olasılıklı ve iteratif üretim süreciyle örtüşmektedir. Bu felsefi çerçeve, yapay zekâyı pasif bir

araç olmaktan çıkıp, tasarımcı ile iş birliği yapan ancak anlamı sabitlemekte zorlanan bir yarı-fail olarak okumayı mümkün kılar.

Bu teorik zemin doğrultusunda araştırmamızın temel sorusu şudur: “Üretken yapay zekâ, mekân tasarımında anlam üretim süreçlerini nasıl dönüştürmekte ve bu süreçte faillik kavramı nasıl dağınık bir yapıya evrilmektedir?” Çalışmamızın hipotezi ise yapay zekânın mekânsal üretimde operasyonel bir özerkliğe sahip olmasına rağmen, anlamsal derinliğin ve kültürel bağlamın korunması için insan/tasarımcı etkenliğinin stratejik rehberliğine muhtaç olduğu; bu nedenle tasarımın tekil yazarlıktan insan ve makine arasında paylaşılan diyaloglu etkileşime evrildiğidir. Bu hipotezi sınamak amacıyla araştırma, niteliksel bir yöntem olan kavramsal analiz ve eleştirel söylem analizi yöntemini benimsemiştir. Çalışma, yapay zekânın metin -okunabilir imge- üreten bir fail olarak kabul edildiği teorik bir yaklaşım üzerinden kurgulanmış; araştırma verileri, seçilmiş tasarım örneklemelerinin Derrida’nın yapısöküm yaklaşımıyla analiz edilmiştir. Yapısöküm, geleneksel sabit ve tekil anlam anlayışının reddedilmesi ve anlamın sürekli, dinamik ve katılımcı bir süreç olarak yeniden kurgulanması üzerine kuruludur (Eskandarneshad, 2024). Bu bağlamda, üretken yapay zekânın mekânsal üretimdeki rolünü ve sınırlarını anlamlandırmak için bu araştırmaya özgün bir teorik imkân tanımaktadır. Sonuç olarak bu araştırma, yapay zekâ süreci tasarımcının rolünü biçim vericiden *anlam kurucuya* dönüştüren bir yaklaşım sunarak, tasarım teorisi literatürüne uygulama odaklı katkılar sağlamayı ve dijital entegrasyonun yarattığı anlamsal risklere karşı eleştirel bir farkındalık geliştirmeyi hedeflemektedir.

YÖNTEM

Araştırma, mekân tasarımında anlam üretimi ve failliğin karmaşıklıklarını sorgulamak amacıyla niteliksel araştırma yöntemlerinden eleştirel söylem analizi ve kavramsal analiz yöntemlerini benimsemektedir. Eleştirel söylem analizi, mekânı salt fiziksel bir çıktı olarak değil, toplumsal ve teknolojik bağlamda inşa edilen, okunabilir bir metin olarak ele almaya olanak tanır (Fairclough, 2001). Kavramsal analiz yöntemi ise araştırma nesnesini çevreleyen teorik çerçeveyi netleştirmek amacıyla kullanılır (Groat & Wang, 2013). Bu araştırmada dijitalleşmeyle birlikte sınırları belirsizleşen yazar, özgünlük ve yaratıcı fail gibi temel tasarım kavramlarının değişen ontolojik zeminini çözümlemek ve bu kavramları yapay zekâ çağının dinamikleri içinde yeniden tanımlamak için kullanılır. Çalışma, Jacques Derrida’nın yapısöküm stratejisi üzerine kurgulanmıştır. Özellikle Derrida’nın *Gramatolojiye Dair (Of Grammatology)* (1967) eserinde ortaya koyduğu yaklaşımlar, bu çalışmada mekânın kendisinin ve yapay zekâ algoritmalarının ürettiği çıktılarının okunabilir birer metin olarak ele alınmasını sağlamaktadır.

Araştırmamızın analiz stratejisi aşamalı bir süreç izler: İlk olarak, geleneksel tasarım literatüründe ve yapay zekâ etiği tartışmalarında baskın olan tartışmalar belirlenmiştir. Derrida’nın Batı metafiziğine yönelik eleştirisinden hareketle; insan/makine, tasarımcı (özne)/araç (nesne) ve amaç/otomasyon ikilikleri merkeze alınmıştır. Sonrasında, yapay zekânın yaratım süreci ile Derrida’nın anlamın sürekli ertelendiğini ifade eden ayırım/erteleme (*différance*) kavramı ilişkilendirilmiştir. Yapay zekânın olasılıklı doğası, anlamın tasarımcı amacından/niyetinden bağımsız olarak sürekli yeniden kurulduğu bir zemin yarattığı için, geleneksel tasarımcı-yaratıcı merkez kabulü sarsılmıştır. Son aşamada, dağıtılmış yazarlık kavramı tartışılmış, failliğin tek bir özneye değil, insan ve algoritma arasındaki etkileşim ağında oluştuğu argümanı geliştirilmiştir.

Veri kaynağı olarak üretken yapay zekâ (Midjourney, Stable Diffusion gibi) kullanılarak üretilen seçilmiş proje kesitleri ve bu projelere dair metinler kullanılmıştır. Örnekler, yalnızca görsel nitelikleri için değil, insan girdisi/tasarımcı niyeti ile makine çıktısı arasındaki anlamsal ilişkileri gösteren çalışmalar arasından seçilmiştir. Bu yöntem, yapay zekânın anlam üretimi ve failliğine ilişkin söyleme katkı sunma hedefini; teknik bir performans analizi yerine, tasarımın ontolojik tanımlarını (tasarımcı/yazar, araç, süreç) felsefi bir düzlemde yeniden tanımlayarak gerçekleştirmektedir. Böylece çalışma, dijital araçların nasıl kullanıldığından ziyade, tasarım eyleminin doğasını nasıl değiştirdiğini ortaya koyan bir yaklaşım sunar.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Bir İfade Alanı Olarak Mekân

Henri Lefebvre (2019: 56-60), mekân üretimi kavramını yalnızca fiziksel bir kap olarak değil, anlam ve sembolik temsillerle yüklü bir "toplumsal üretim" biçimi olarak tanımlar. Ona göre mekân, bireyler açısından, emeğin gerçekleştiği yerler gibi, toplumsal hiyerarşileri ve işlevleri yansıtan temsillere sıkı sıkıya bağlıdır. Bu, mekân üretiminin maddi koşulları (örneğin, emek araçlarının konumlandırılması) ve sembolik düzeni (örneğin, sosyal statüyü ifade eden işaretler ve semboller) somutlaştırdığı anlamına gelir. Mekân, ideolojik ve kurumsal üstyapının bir parçası olarak, çoğu zaman kendi dokusuna gömülü sosyal ilişkileri maskeleyen işaretler, semboller ve anlam sistemlerini taşır (Lefebvre, 2019: 95). Dolayısıyla mekân üretimi; sosyal ilişkileri, güç yapılarını ve kültürel anlamları temsil eden, deneyimi mekânın temsiline ve algısına bağlayan yaratma ve düzenleme süreçlerini kapsar. Bu bağlamda, anlam ve temsil yoluyla mekânsal üretim; mekânın sosyal pratikler aracılığıyla biçimlendiği, sembolik düzenin mekâna yansıdığı, mekânsal düzenlemelerin ise toplumsal işlevleri ve hiyerarşileri görünür kılarak pekiştirdiği bir süreç olarak ifade edilebilir.

Roland Barthes'ın göstergeler ve mitler üzerine geliştirdiği yaklaşım, kavramsal düzeyde Lefebvre'in mekân teorisiyle örtüşür. Her iki düşünür de mekânı -ve daha geniş anlamda toplumsal gerçekliği- sembolik sistemler aracılığıyla yazılan ve yeniden üretilen bir alan olarak görür. Barthes (1991), gündelik göstergelerin belirli ideolojileri doğal ve kaçınılmazmış gibi sunarak onları mitlere dönüştürdüğünü ve bu yolla hizmet ettikleri sosyo-politik çıkarları görünmez kıldığını ortaya koyar. Benzer biçimde Lefebvre, mekânı güç ilişkilerini, hiyerarşileri ve hem maddi hem de sembolik biçimleri bünyesinde barındıran karmaşık toplumsal süreçlerin ürünü olarak tanımlar (Lefebvre, 2019). Bu perspektif, mekânın yalnızca fiziksel bir varlık değil, aynı zamanda Lefebvre'in ayrındırdığı ve Barthes'ın göstergebilimsel çözümleme yoluyla okunabilecek bir işaretler ve anlamlar ağı olduğunu ortaya koyar. Umberto Eco (2019) da mekânı göstergelerin taşıyıcısı olarak değerlendirir ve onu bütünüyle semiyotik bir sistem içinde konumlandırır. Lefebvre'in ifadesiyle, mekân kendi içinde temsiller, algılar ve etkileşimler aracılığıyla egemen ideolojileri harekete geçiren ve pekiştiren bir anlamlar sistemi yani semiyolojik bir alan barındırır. Eco'nun da vurguladığı gibi, "semiyoloji", mekânın bir okumadan, dolayısıyla bir pratikten -okuma-yazma- kaynaklandığı fikrini işin içine katar (aktaran Lefebvre, 2019: 162). Bu kuramsal çerçeve üzerinden ele alındığında, yapay zekâ failliği mekânın semiyotik ve ideolojik boyutlarına yeni katmanlar ekler. Algoritmik işleyişler ve veriye dayalı karar mekanizmaları aracılığıyla yapay zekâ teknolojileri, toplumsal alanın üretim ve düzenlenme süreçlerine doğrudan müdahale ederek ideolojinin yazılması ve yeniden üretilmesinde yeni aktörlere dönüşür. Nitekim üretken yapay zekânın mekânı soyutlama ve parçalama yönündeki eylemliliği, Lefebvre'in hem bütünlleştirici ve homojenleştirici hem de parçalayarak toplumsal çelişkileri görünmez kılan ve yanlış bilinci besleyen "soyut mekân" kavramıyla örtüşür (Lefebvre, 2019: 294-298). Diğer bir perspektiften bakıldığında, yapay zekâ ile üretilen mekânsal imgeler, Roland Barthes'ın mit çözümlemesinin güncel bir uzantısını oluşturur. Bu temsiller, algoritmik nesnellik iddiasıyla egemen ideolojileri yeniden üreten ve dönüştüren çağdaş mitler olarak işlev görür.

Yapay zekânın mekânsal üretimdeki rolünü tam olarak kavrayabilmek için Lefebvre'in "toplumsal üretim" (Lefebvre, 2019: 56) çerçevesini, Derrida'nın metinsel kararsızlık analiziyle derinleştirmek gerekmektedir. Lefebvre ve Derrida arasındaki teorik köprü, mekânın okunabilirliği ve yazılabilirliği üzerinden kurulur (Lefebvre, 2019). Lefebvre, mekânın bir dil gibi kodlara sahip olduğunu belirterek onu semiyolojik bir düzleme çeker (Lefebvre, 2019: 163); Derrida ise bu dilin (ve dolayısıyla mekânın) anlamının asla sabitlenemeyeceğini, her zaman bir "iz" (trace) ve "ayrım/erteleme" (différance) (Derrida, 2011: 36, 95) içerdiğini savunur. Lefebvre'e (2019: 294-298) göre kapitalist üretim, yaşanmış mekânı ezen, homojen ve ölçülebilir "soyut mekânlar" yaratır. Yapay zekâ, veriye dayalı optimizasyonla bu soyutlaştırmayı en uç noktaya taşır. Yapay zekâ tarafından üretilen bu mekân temsilleri, kökeninde bilinçli bir yazar (tasarımcı/özne) barındırmadığı için, anlamın kaynağının belirsizleştiği ve Derrida'nın (2010: 236) ifadesiyle "merkezin yitimi"nin gerçekleştiği tanımsız bir zemin oluşturur. Özetle;

• Mekândaki anlam ve temsil, ideolojik ve toplumsal ilişkilerin hem üretildiği hem de sürdürüldüğü temel mekanizmalar olarak işlev görür. Mekân, maddi varlığının ötesinde, semiyotik düzlemde de çalışarak, farklı dijital güç yapılarını destekleyebilecek ya da onlara karşı koyabilecek sembolik anlamlar barındırır. Lefebvre, Barthes ve Eco'nun yaklaşımları, sembollerin ve mitlerin ideolojileri nasıl doğallaştırdığını vurgular; bu bağlamda mekânsal işaretlerin, toplumsal anlamları mekânın içine yerleştiren ve orada kalıcı kılan bir rol üstlendiğini ortaya koyar. Üretken yapay zekâ, bu süreçte mekân anlamının hem aracısı hem de güçlendiricisi olarak devreye girer; veriye dayalı işleyişler ve hesaplamalı yorumlama teknikleri aracılığıyla mekândaki sosyal anlamları dinamik biçimde kodlayan, pekiştiren ve dönüştüren etkin bir fail haline gelir. Bu süreçte Lefebvre, mekânın ideolojik bir ürün olduğunu gösterirken Derrida, bu ürünün (yapay zekâ çıktısının) tek bir hakikate veya kökene dayanmadığını, dolayısıyla anlamın sürekli yeniden tartışılabilirliğini ortaya koyar.

• Mekân, pasif ya da nötr bir zemin değildir; sembolik anlamlar ve güç ilişkilerini ifade eden, sürekli olarak üretilen bir toplumsal yapıdır. Bu nedenle, mekânın üretiminde faillik ve anlam birbirine içkin süreçlerdir. Lefebvre'in belirttiği gibi mekân, egemen güçlerce dayatılan bir mekân temsili olsa da Derrida'nın merceğinden bakıldığında bu temsil, içinde her zaman kendi karşıtını ve çöküşünü barındıran kararsız bir yapıdır. Böylece mekân, dinamik bir toplumsal mücadele ve kültürel ifade alanı halini alır. Bu bağlamda faillik, mekânın temsili düzenini kurma, bozma ve yeniden kurgulama kapasitesinde yatar. Yapay zekâ, mekâna gömülü temsil biçimlerini somutlaştırarak, istikrarsızlaştırarak ve yeniden yapılandırarak yeni semiyotik düzenler ile mekânsal organizasyon olanakları yaratır.

Mekânsal Anlam ve Yaratıcı Roller

Mekân tasarımcıları, işlevsel ihtiyaçların yanında sembolik ve duygusal anlamlara sahip tasarımlar üretmek için mekânsal epistemolojilere, kolektif hafızaya ve malzeme ile mekân arasındaki yakın ilişkiye dayanırlar. Bu yaratım süreci, yinelemeli keşifleri, sezgisel öğrenme ve deneyimlemeyi, ayrıca yer ile kullanıcı arasında kurulan diyalogu içerir. Buna karşılık, üretken yapay zekâ araçları; verimlilik, çevresel performans ya da estetik parametreler gibi belirli hedefleri en üst düzeye çıkaracak mekânsal konfigürasyonlar oluşturmak amacıyla büyük veri kümelerinden, makine öğrenimi algoritmalarından ve optimizasyon tekniklerinden yararlanır (Goodfellow vd., 2020). Bu sistemler, kullanıcı ihtiyaçlarını, kaynak kısıtlarını ve olası gelecek senaryolarını öngörerek tasarım stratejileri geliştirir. Ancak, bu yetenekler verimlilik ve ölçeklenebilirlik açısından avantaj sağlasa da mekânın epistemolojik statüsünü ve anlam yaratımının değerini tartışmaya açar; sezgi ve empati temelli yaklaşımların yerini, insan merkezli mantığın ötesinde işleyen yeni faillik biçimlerinin aldığı bir paradigma ortaya çıkar.

Mekân, salt fiziksel bir yapı olmanın ötesinde, kültürel, ideolojik ve tarihsel anlam katmanlarıyla örülmüş bir "metin"dir (Spivak, 2016, xx). Bir metin olarak mekân kavrayışı, Lefebvre'in mekânı toplumsal düzenin kurulduğu ve tartışıldığı bir göstergeler ve göstergeler taşıyıcısı alan olarak tanımlamasıyla örtüşür. Bunun yanında, Aydın (2008), mekânı sınırları belli, bitmiş ve statik bir nesne (mekân) olarak değil; zamanın, hareketin ve öznenin deneyiminin dahil olduğu dinamik bir oluş süreci, yani mekânsal (spatiality) olarak nitelendirir. Mekân, zamanla toplumsal katmanlar içinde çeşitlenerek farklı kültürel ve mekânsal kodların varlığıyla yeni anlamlar üretir (Nalçakan vd., 2017). Tasarımcının ait olduğu toplumun işleyişini kavramasını ve mekânı, onu sınırlandıran fiziksel öğelerin ötesinde, deşifre edilmesi gereken çok katmanlı bir metin olarak okumasını sağlar. Dolayısıyla, tasarım kararları amaç odaklı yorumlayıcı eylemlerden ziyade istatistiksel örüntülerden türediğinde, ortaya çıkan mekân hâlâ çoklu anlamlara ve açık uçlu okumalara elverişli bir "metin" olarak mı kalır, yoksa algoritmik determinizmin sabitleyici etkisiyle kapalı ve tekil bir esere mi dönüşür?

Paul Goodfellow (2024: 6), yapay zekâ gerçekliğinde sanatın "dağıtılmış yazarlık" olgusunu inceleyerek, yapay zekâ ile üretilen eserlerin yalnızca makinenin ürünü olmadığını; insan girdisi, algoritmalar ve geniş veri kümelerinin etkileşimiyle ortaya çıkan bir spektrumun sonucu olduğunu savunur. Yazarlık artık sadece

insan veya sadece makine olarak değil, bir spektrum üzerinde tanımlanır. Goodfellow'a göre, bilgi sistemlerinin giderek daha fazla aracılık ettiği bir dünyada sanatçının rolü, yaratıcı olmaktan ziyade çevirmen ve küratör olarak yeniden tanımlanmaktadır. Buna paralel olarak John Lansdown (1998), sanat ve tasarım eserlerinin özerk biçimde üretilebilmesi için VGSI (Vocabulary/Sözcük Dağırcığı, Grammar/Dilbilgisi, Selector/Seçici, Interpreter/Yorumlayıcı) adını verdiği bir hesaplamalı dil modeli sunar ve bu eserleri *metinler* olarak ele alır. Lansdown'un modeli, tasarımdaki anlamın biçimsel unsurlar ile bağlamın etkileşiminden nasıl doğduğunu ortaya koyar ve bu süreci, doğal dilin üretici ve yorumlayıcı işleyişleriyle karşılaştırır. Her iki yaklaşım da geleneksel, tekil yazarlık anlayışını sorgulayarak, teknolojik olarak gelişmiş ortamlarda yaratıcı üretimin sistemik, ilişkisel ve çok katmanlı yapısını vurgular.

Tasarım kararlarının yapay zekâ aracılı istatistiksel örüntüler tarafından yönlendirilmesi, ortaya çıkan mekânsal alanın, anlamsal yorumlara açık bir *metin* olmaktan çıkarak algoritmik determinizmin sabit bir ürünü hâline gelme riskini beraberinde getirir. Özellikle Üretken Çekişmeli Ağlar (Generative Adversarial Networks/GAN) gibi veri odaklı modeller, eğitim verilerinden öğrenilen kalıpları tanımlayıp yeniden üreterek tasarımlar oluşturur, bu da olası anlam çeşitliliğini daraltabilir ve insanın yorumlayıcı niteliğini gölgede bırakabilir. Ancak bu durum, yapay zekâ tarafından üretilen mekânsal temsillerin bütünüyle anlamsal açıklıktan yoksun olduğu anlamına gelmez. Yapay zekâ, parametrik araçlar ve komut dosyaları aracılığıyla tasarımcıların uyarlanabilir, açık uçlu sistemler geliştirdiği, yinelemeli ve iş birliğine dayalı insan-yapay zekâ tasarım süreçlerine entegre edildiğinde ortaya çıkan mekân, çoğulluk, olumsuzluk ve yorumsuzluk zenginliğini koruyabilir. Bu yaklaşım, sabit sonuçlar yerine değişken girdi parametreleriyle şekillenen, esnek bir biçim/form üretim potansiyel alanı olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda, yapay zekânın failliği kritik bir önem taşır. İnsan müdahalesi olmaksızın yalnızca öngörücü ve örüntü tabanlı bir üretici olarak işlev gördüğünde, mekânın anlamını oluşturan sembolik çoğulluk potansiyelini yitirme riski vardır. Buna karşılık, yapay zekâ karmaşıklık, çoğulluk ve sürekli yeniden yorumlama olasılıklarını keşfetmeye imkân tanıyan yaratıcı bir ortak olarak kullanıldığında, mimari *metin* dinamikliğini sürdürür ve açık uçlu anlamsal değişkenlikler üretebilir. Dolayısıyla asıl mesele, mekânsal deneyimi tanımlayan anlamların çeşitliliğini ve değişkenliğini koruyarak, mekânın katı bir algoritmik ürüne indirgenmesini engelleyecek biçimde, olası determinizmi insanın yorumlayıcı eylemliliğiyle dengelemektir.

Mekânsal Pratikler: Üretken Yapay Zekânın Rolüne İlişkin Yapısöküm Yaklaşımı

Yapıbozum/Yapısöküm (Deconstruction), 1970'lerde Fransız filozof Jacques Derrida tarafından geliştirilen felsefi bir stratejidir. Yapısökümcülük (Deconstructivism), 1980'lerde Derrida'nın yapıbozum felsefesinin mimarlık alanına yansmasıyla gelişen bir akımdır. Modernizmin "biçim işlevi izler" (form follows function), "biçim saflığı" ve "malzeme doğruluğu" gibi katı kurallarına bir tepki olarak doğmuştur (Eskandarnezhad, 2024: 3). Yapısöküm, Derrida'nın kavram, *metin* ya da yapılar altında gizlenen ikilikleri, hiyerarşileri ve varsayımları açığa çıkarıp bozmayı amaçlayan eleştirel bir yöntemidir (Derrida, 2022). Çalışmada Derrida'nın "Déconstruction" kavramı, Türkçe literatürde sıklıkla kullanılan "yapıbozum" yerine, kavramın felsefi ve analitik kökenine sadık kalınarak "yapısöküm" olarak karşılanmıştır. "Yapıbozum" terimi, mimarlık pratiğinde genellikle formun parçalanması, bozulması veya kaotik bir estetik (tahribat) ile ilişkilendirilirken; "yapısöküm", bir yapının (metnin veya mekânın) bileşenlerine ayrılarak, onu kuran içsel çelişkilerin, gizli hiyerarşilerin ve varsayımların "sökülmesi" ve ifşa edilmesi sürecini ifade eder. Mark Wigley'nin (1993) belirttiği gibi, dekonstrüksiyon bir yıkım değil, yapının kendi içindeki bastırılmış çatışmaların analitik bir teşhididir. Bu çalışmada yapay zekâ, mekânı fiziksel olarak bozan değil; mekânsal anlam kodlarını algoritmik düzeyde *söken* ve yeniden işleyen bir fail olarak ele alındığından, *yapısöküm* terimi yöntemsel olarak daha kapsayıcı bulunmuştur.

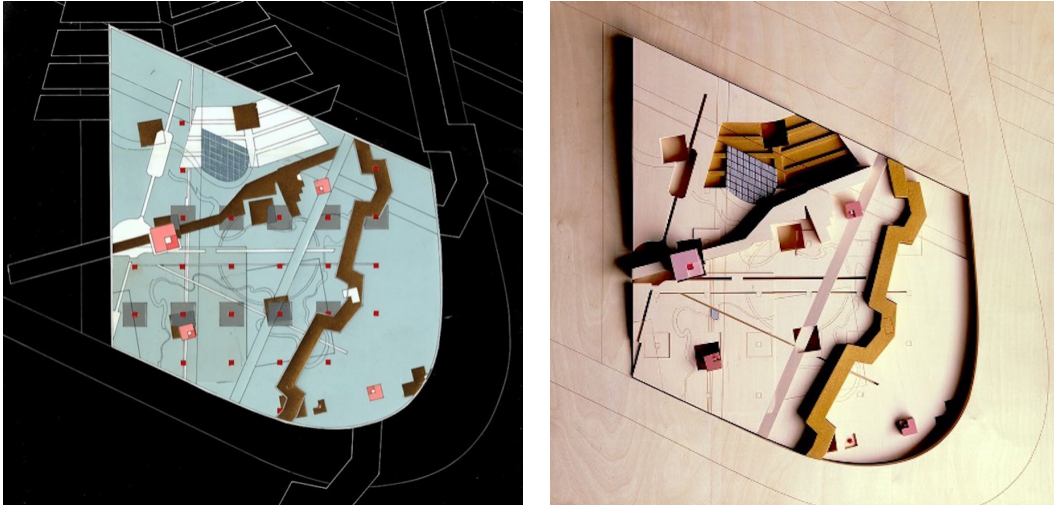
Yapısöküm, Batı metafiziğinin temeline yerleşmiş olan ve anlamı sabit bir kökene dayandırmaya çalışan mevcudiyet metafiziğini sorunsallaştırarak; yazar/metin, insan/makine ve özgünlük/tekrar gibi hiyerarşik karşıtlıkları yapısal bir

analize tabi tutar (Derrida, 2016). Derrida'ya göre (2016), geleneksel düşünce yazarı anlamın mutlak sahibi ve logosun kaynağı olarak ayrıcalıklı bir konuma yerleştirirken, metni onun pasif bir yansıması olarak görür; anlamın, yazarın niyetini aşan, sürekli ertelenen (*différance*) ve bağlamsal olarak yeniden üretilen bir süreç olduğunu ortaya koyar. Bu bağlamda özgünlük mitini de eleştiren Derrida, her özgün anlamın aslında bir *tekrar edilebilirlik* (*iterability*) kuralına tabi olduğunu savunur; buna göre *tekrar* (*repetition*), özgünlüğü bozan bir hata değil, anlamın oluşabilmesi için zorunlu bir koşuldur. Derrida'nın bu bakış açısı, makine ve teknik olanı insanın doğal varoluşuna tehditkâr bir unsur olarak görmez, insanı ve anlamı tamamlayan ve mümkün kılan kurucu bir *ek/tamamlayıcı* (*supplement*) olarak yeniden konumlandırır.

Bu yaklaşım, anlamların sabit ve değişmez olmadığını; aksine çelişkiler, belirsizlikler ve sürekli dönüşüm içinde bulunduğunu ortaya koyar. Derrida, mekânı da bir metin gibi, tekil ve kesin bir anlamla sınırlı olmayan, farklılaşma (*différance*) ve iz (*trace*) kavramlarıyla açıklanabilecek çoğul, dinamik ve çok katmanlı bir oluşum olarak değerlendirir (Derrida, 2016; Derrida, 1999). "Différance", Derrida'nın özellikle vurguladığı üzere (1994: 21-22), anlamın sürekli ertelendiğini ve farklılık ilişkileri içinde yeniden kurulduğunu ifade eder. Buna göre mekân, dil gibi nihai ve mutlak bir yoruma kapalıdır, özü doğrudan erişilebilir bir varlık olmaz, bağlama göre değişen ilişkisel bir nitelikte olur. İz kavramı ise, her mekânsal düzenlemede artık var olmayanın geride bıraktığı izleri, görünmez kalıntıları işaret eder (Derrida, 2016). Bu izler, mekânın anlamını hem geçmişteki varoluşlara hem de henüz gerçekleşmemiş olasılıklara bağlar. Dolayısıyla mekândaki anlam inşası, özgün biçime yönelik dışsal katkılar ve tamamlamalar yoluyla süreklilik kazanan bir yeniden yazım işlemidir.

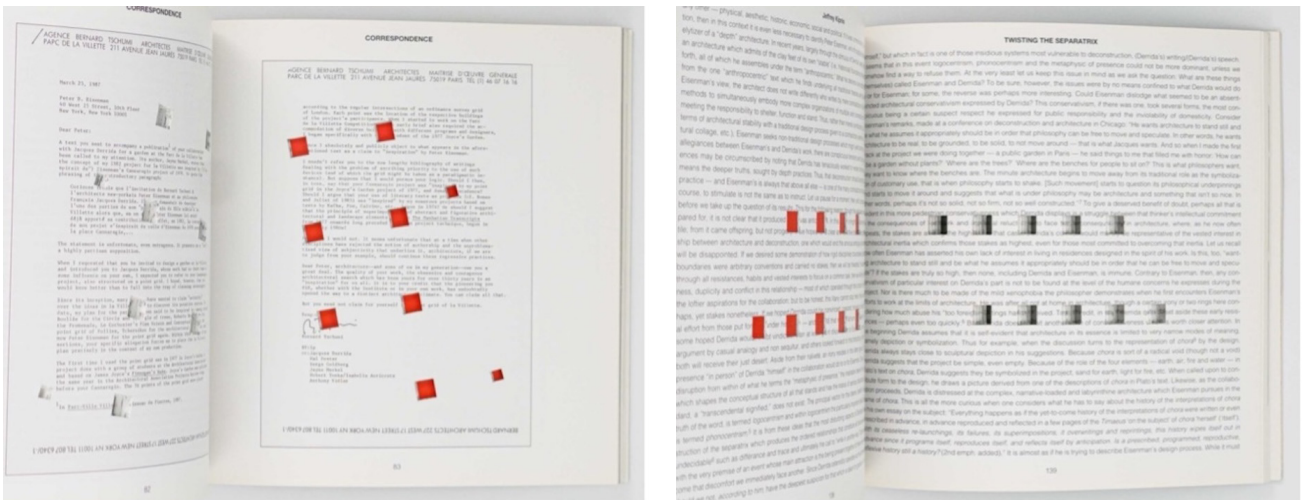
Yapısöküm, mekânın temsil edilme biçimlerine yönelik yerleşik, geleneksel ve baskın anlayışları sorgulamaya davet eder; sabit, nesnel ya da mutlak mekân kavramlarına eleştirel bir bakış getirir (Wigley, 1993: 6). Mark Wigley (1993), mekânın yapısöküm açısından hem bir düşüncenin maddi temsili hem de soyut bir kavramın somut ifadesi olarak değerlendirilebileceğini belirtir. Bu bağlamda, Derrida'nın yapısöküm yaklaşımı, üretken yapay zekânın tasarım sürecindeki faillliğini tanımlamak ve mekânsal anlamın değişken, çoğul ve bağlama ilişkin niteliğini görünür kılmak için verimli bir araç sunar. Üretken yapay zekâ sistemleri, Derrida'nın ayırım/erteleme (*différance*) kavramında ifade ettiği gibi, mekânsal temsilde geleneksel anlam, sabitlik ve faillik anlayışlarını dönüştüren ara katmanlar üretir. Bu sayede mekân, durağan bir varlık olmaktan çıkarak yinelenebilirlik (*iterability*) ve yayılma/saçılma (*dissemination*) kavramlarıyla tanımlanan dinamik bir alana dönüşür (Yıldırım, 2012: 242). Bu iki kavram, anlamların ve göstergelerin tekrar edilebilir, aktarılabilir, çoklu ve kimi zaman çelişkili yorumlara açık olduğunu ortaya koyar. Mekânda gerçekleşen her yeniden üretim veya yorumlama eylemi, anlamı dönüştürerek tek bir failin ya da bağlamın belirleyici olmasını engeller. Dolayısıyla yapısöküm, mekânı üretken yapay zekâ sistemlerinin kurduğu tekno-semiyotik çerçeveler içinde, dinamik bir etkileşim alanı olarak kavramsallaştırmamızı sağlar. Bu yaklaşım, mekânın epistemolojik boyutunun yanında pratikteki tasarım, üretim ve kullanım biçimlerini de yeniden düşünmeye imkân verir. Böylece, mekânın nasıl üretildiğine, nasıl deneyimlendiğine ve nasıl anlamlandırıldığına dair eleştirel araştırmalara uygulama odaklı bir yaklaşım sunar.

Derrida ile mimar Peter Eisenman'ın iş birliği, "geçmiş, şimdi ve gelecek üzerine bir çalışma ile mekânda temsiliyetin sorgulanması" (Eisenman Architects, t.y.) amacını taşıyan ve Paris'teki Parc de la Villette'in bir bölümü için önerilen bahçe tasarımı projesiyle somutlaşmıştır. 1980'lerin başında, projenin baş mimarı Bernard Tschumi, bu görev için Derrida'yı Eisenman ile çalışmaya davet etmiş ve bu daveti, mimarlığın temsil ettiği her şeyin karşıtı olarak gördüğü "anti-biçim, anti-hiyerarşi, anti-yapı" yaklaşımının felsefi savunucusu Derrida ile biçim odaklı bir mimar olan Eisenman'ı bir araya getirme fırsatı olarak değerlendirmiştir (Wocke, 2014: 740). Başlangıçta Derrida, kendi rolünü yalnızca kelimelerle, Eisenman'ın rolünü ise fiziksel mimariyle sınırlı görmüştür. Ancak süreç içinde Derrida, Platon'un *Timaeus*'unda geçen *khôra* (ya da *chora*) kavramını iş birliklerinin merkezine yerleştirmiştir.



Görsel 1, 2. Jacques Derrida ve Peter Eisenman, *La Villette*, 1987, Paris, Fransa

Bu kavram hem felsefi hem de mekânsal söylemde bir açıklık olarak ele alınmış; bahçe tasarımı da Derrida ile Eisenman arasındaki diyalog için bir matris, yani bir hazne işlevi görecektir şekilde kurgulanmıştır. Ancak önerilen bahçe, bütçenin altı katını aşması nedeniyle hayata geçirilememiştir. Bunun üzerine Eisenman, fiziksel bir tasarım yerine mimari bir metin üretmeyi, ardından bu metni felsefi bir metinle birleştirmeyi önermiştir. Böylece süreç, fiziksel bir mekâna değil, deneyin tek kaydı olan *Chora L Works* kitabının yayınlanmasıyla sonuçlanmıştır (Görsel 3, 4). Mimari metin, geleneksel yazılı söylemin ötesine geçen, mekânsal, mimari ve meta-metinsel öğelerle ilişkilendirilmiş "architextual" bir metin olarak tanımlanır (Wocke, 2014). *Chora L Works*, yalnızca sözcüklerden ibaret değildir, felsefi denemeleri, çizimleri, söyleşileri ve sayfaları açılmış delikleri bir araya getirerek, dilin tek başına yakalayamayacağı belirsizlik ve oluş alanı olan *chora* kavramını somutlaştırır. Derrida, *khôra*'yı Platon'un kendi düşüncesine bütünüyle dâhil edemediği, "tekil ve eşsiz bir yer" olarak tanımlar (Wocke, 2014: 740). Yunancada *chora*, yer, konut, yerleşim veya ülke gibi anlamlara gelir; aynı zamanda bir şeye "yer açan" aralık veya açıklık anlamını da taşır (Wocke, 2014: 740-741). Kitapta bu kavramın çoklu anlamı, biçimsel düzenlemelerle doğrudan görülmektedir; sayfadaki boşluklar, kesikler ve delikler hata değil, eserin bilinçli parçalarıdır. Böylece *Chora L Works*, okuyucunun da mekân tasarımında olduğu gibi boşluk, yokluk ve aralıklarla ilişkilendiği bir mekânsal metin üretir; *chora*'nın tanımlanması zor potansiyel ve oluş alanını temsil eder.



Görsel 3, 4. Jacques Derrida ve Peter Eisenman, *Chora L Works*, 1997, The Monacelli Press

Planladıkları bahçe inşa edilmemiş olsa da bu durum proje açısından anlamlı bir boyut kazanmıştır. Wocke'nin (2014: 753-754) belirttiği gibi, tasarımdaki boşluklar ve delikler, mekânın sabit ya da tamamlanmış bir varlık olmadığı, aksine sürekli değişim ve dönüşüm hâlinde bulunan bir alan olduğu fikrini simgeler. Böylece somut bir mekân üretmek yerine ortaya çıkan Chora L Works, metin ile mekân tasarımı arasında konumlanan bir yapı olarak, düzeni ve biçimsel kurgusu aracılığıyla chora kavramını ifade eder. Bu yaklaşım ister fiziksel inşada ister metnin yapısal uzamında olsun; dilin ve formun sınırlarını ihlal ederek, temsil edilemez olanı mekânsal bir ifadeye dönüştürmeyi hedefler. Sonuç olarak Derrida'nın mekânsal ve metinsel çalışmaları, yazıyı mekânsal bir oluş gibi, mekânı ise yazınsal bir üretim gibi ele alarak iki alanı birbirine eklemektedir. Her iki durumda da yokluk, boşluklar ve çok katmanlı anlamlar, fikirleri keşfetmenin ve ifade etmenin araçları hâline gelir. Derrida ile Eisenman'ın iş birliğinde felsefi, mekânsal ve metinsel katmanların etkileşimi, anlamın bir *fail* olarak üretiminde yokluk, boşluk ve paradokslarla kurulan yaratıcı ilişkinin önemli bir örneğini sunar.

Bu felsefi yaklaşımın günümüzdeki teknolojik izdüşümü, tasarım sürecini öngörülemez bir keşif alanı olarak kurgulayan yapay zekâ destekli üretimlerde gözlemlenmektedir. Derrida'nın metinsel boşluklar üzerinden tanımladığı anlamın belirsizliği, dijital çağda algoritmik parametrelerin yarattığı olasılıklara ve biçimsel melezliklere evrilmiştir. Bu bağlamda, Arturo Tedeschi, STUD-IO ve Wies Offsite ile gerçekleştirdiği iş birliklerinde, yapay zekânın modelleme ve inşa süreçlerindeki dönüştürücü potansiyelini ortaya koyan kavramsal melezler üretmektedir (Görsel 5, 6) (Patrick, 2024). Bu çalışmalar, unsurların öngörülemeyen biçimlerde bir araya geldiği, mekânın oluşumunda yaratıcı bir rol üstlenen tasarım deneylerine dönüşmektedir. Tedeschi'nin yapay zekâ destekli form araştırmaları, hesaplamalı tasarımda biçim arayışına rehberlik eden deneysel süreçler olarak öne çıkar. Tedeschi kendi yaklaşımını "tasarımcının bilinçaltını güçlendirmek" olarak tanımlar (Patrick, 2024). Tasarım süreci, kavramsallaştırmadan dijital üretime uzanan bir yörüngede, Midjourney ve Stable Diffusion gibi yapay zekâ araçlarıyla yürütülen bir dizi görsel araştırma ile başlar. Elde edilen imgeler, algoritmik tabanlı bir dedektör yardımıyla üç boyutlu modellere dönüştürülür; bu aşama, üçgenleme algoritması ve manuel iyileştirmelerle tamamlanır. Ortaya çıkan karmaşık modeller, STUD-IO'nun StudFinder yazılımı aracılığıyla detaylandırılır ve maket üretimi için gerekli teknik süreçler uygulanır (Zeitoun, 2024). Tedeschi'nin üretken yapay zekâ ile kurduğu ilişki, yapısöküm yoluyla sorgulanabilir. Tasarımlardaki yapay zekâ failliği, amaç ile etki arasındaki sınırları belirsizleştiren spektral bir nitelik taşır. Bu süreç, yalnızca önceden tasarlanmış bir imgenin uygulanması değil, biçim ve anlamın karşılıklı etkileşim içinde ortaya çıktığı dinamik bir oluş hâlidir. Böylece kavram ile mekân arasındaki ilişki eklenir ve karmaşılaşır; yapay zekâ, şeffaf ancak dönüştürücü bir ifade aracına dönüşür.

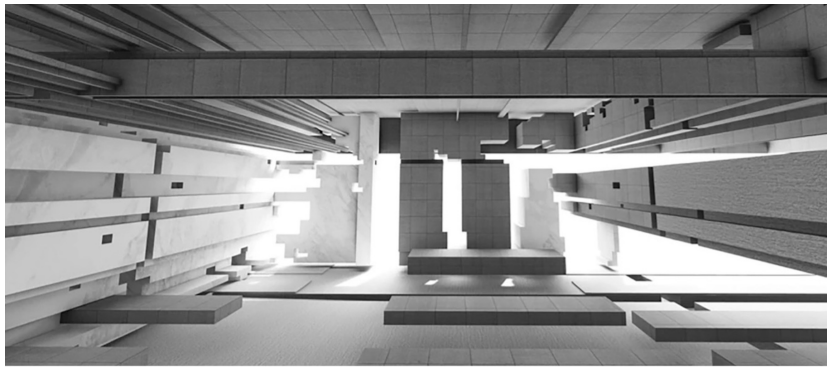


Görsel 5, 6. Arturo Tedeschi ve STUD-IO tarafından tasarlanan yapay zekâ destekli çalışma

Tedeschi'nin üretimi, Derrida'nın yapısökümünde vurgulanan, maddeselliğin hiçbir zaman saf olmadığı; teknik, kavramsal ve kişilerarası aracılıkların daima iç içe geçtiği fikrini somutlaştırır. Bu bağlamda tasarım alanı teknolojinin ve zanaatkarlığın yüzeye çıktığı, inşa etmenin anlamının yeniden sorgulandığı bir farklılık alanına dönüşür. Burada insan yaratıcılığı ile mekanik pratik -ya da insan pratikliği ile mekanik yaratıcılık- arasındaki etkileşim, her iki tarafın da özerk bir faillik iddiasında bulunamayacağı kadar karmaşık bir etkileşim halindedir. Üretken yapay zekâ araçları, Derrida'nın *différance* yaklaşımına paralel olarak, tasarım sürecine indirgenemez bir farklılaşma ve ötekilik katmaktadır. Üretken fail, mekânsal anlamın yaratımında aktif bir katılımcı olarak, mekânı totalize etmeden şekillendirir ve yeniden yapılandırır. Tedeschi ile yapay zekâ arasındaki bu ortak faillik, tamamlanmışlığa direnen, sürekli oluş hâlinde olan mekânlara ulaşılmasını sağlar. Böylece bilinen ile bilinmeyen arasındaki temas noktası görünür hâle gelir ve yapı çevrenin kapalı, sabit bir anlam sistemi olmadığı, tersine, kendi olasılıklarını sürekli yeniden yazan bir farklılık alanı olduğu hatırlatılır.

Matias del Campo (2024) ise mekân tasarımında yazarlık kavramının, özellikle yapay zekâ bağlamında yeniden değerlendirilmesi gerektiğini savunur. Campo'ya göre geleneksel anlamda yazarlık ancak matbaanın icadıyla, çoğaltılmış kopyaları özgün eserlerden ayırma gereksinimi ortaya çıktığında şekillenmiştir. Yapay zekâ öncesi yaratım, birden fazla katılımcının yer aldığı ve bireysel yazarların genellikle bilinmediği Gotik katedrallerde örneklediği gibi daha toplumsaldır. Bu yaklaşım, Lefebvre'nin mekân üretimi anlayışıyla da örtüşür. Yapay zekâ destekli tasarımda ise çoklu yazar söz konusudur. Yapay zekâ, imgelerin teknik yaratıcılarından biridir, bilgi istemini (prompt) hazırlayan ise üretken zekâ aracını yöneten insandır/tasarımcıdır. Bu durum, tekil yaratıcılık modelinden uzaklaşıp çok etmenli, iş birlikçi bir üretim biçiminin kabulünü gerektirir. Campo (2024), yapay zekânın yaratıcı üretimin iş birlikçi ve kolektif yönünü vurgulayarak mekân tasarımı ve sanatta yazarlığa ilişkin tarihsel perspektif göz önüne alındığında farklı yaklaşımlar, yeni açılımlar getirilebileceğini vurgular. Ayrıca, makinenin gizli/gizil alanında (latent space) ortaya çıkan, talep edilmemiş ama öngörülemez yeni çıktılarla, insan yazarlığından farklı; ancak en az onun kadar değerli yaratıcı olanakların mümkün olduğunu savunur.

SPAN'ın (Matias del Campo ve Sandra Manninger) Deephouse projesi (Görsel 7), iki boyutlu görüntüleri üç boyutlu mekâna dönüştürmek için piksel hesaplama tekniğini kullanır. Bu yöntemde, veri kümesinden elde edilen iki cephe ve bir planı temsil eden üç alfa kanalı görüntüsü, üç düzlem (x, y, z) üzerinden modellenir. Veri kümesi, modern ev cephelerini ve bunlara karşılık gelen planları içerir (Arch2O, t.y.).



Görsel 7. Matias del Campo'nun yapay zekâ destekli tasarım varyasyonu

Projede, belirli bir ekol ve düşüncenin uygulamalara gömülü yerli bilgi birikimi ve formal sistemle ilişkilendirilmesi gerekir. Bu bağlamda *Deephouse*, yapay zekâ çıktılarının özgün estetik niteliklerini yansıtırken; bu dijital imgelerin inşa edilebilir mekânsal formlara dönüştürülmesinde insan küratörlüğünün kaçınılmaz olduğunu kanıtlamaktadır. Özellikle yapay zekâ algoritmalarının, mimari kabuk ile iç mekân atmosferi arasındaki hiyerarşik ve kategorik sınırları erittiği gözlemlenmektedir. Dolayısıyla üretken araçlarla yürütülen süreç, özerk

bir otomasyonun aksine makine üretiminin insan yaratıcılığı ve fenomenolojik deneyimle harmanlandığı hibrit bir pratik gerektirir. Proje, dijital olasılıkların somut mekânsal gerçekliğe tercüme edilmesinde tasarımcının stratejik ve yönlendirici rolünü vurgulamaktadır.

Benzer şekilde, üretken yapay zekâ araçlarının tarihi binaların restorasyonu ve genişletilmesi için olası müdahalelerin imgelerini ürettiği bir örnek Görsel 8'de sunulmaktadır. Burada yapay zekâ çıktıları, sadece temsili bir kaplama sunmak yerine, tarihi malzemeler ve yerel zanaatkarlık uygulamalarının estetik ve fonksiyonel olasılıklarını yan yana getirir. Süreç içerisinde imge ve artefakt, kavramsal şema ve fiziksel gerçeklik arasındaki katı sınırlar belirsizleşir. Sonuç olarak bu dijital-fiziksel diyalog, sanal çokluğu inşa edilebilir formlara dönüştürürken; geleneksel yapım bilgisi ile algoritmik üretim arasında kurulan ortak failliğin bir kanıtının örneğini oluşturur.



Görsel 8. Restorasyon müdahaleleri geliştirmek için yapay zekâ destekli imge üretimi

Sözlü gelenekler ve gündelik uygulamalar aracılığıyla aktarılan yerli bilgi birikimi, yer, tarih ve kültürel kimliğin iç içe geçtiği, yerel sistemlerin sunduğu tekil ve totalleştirici yaklaşımlara dirençli bir yapıdır. Bu bilgi yalnızca geleneksel tasarım ve inşaat teknikleri, malzemeler veya yaşam biçimleri hakkında bir veri deposu sunmaz; aynı zamanda deneyimlerle şekillenen kolektif bir hafıza ve zekâ işlevi görür. Yapisökümle, bu yerli bilgiyi yapay zekânın görünürde tarafsız ve şeffaf çerçeveleri içinde yakalama çabaları incelenebilir. Üretken yapay zekânın algoritmaları, istatistiksel kalıplara ve veri odaklı makine öğrenimine dayalı geri bildirimli operasyonel mantıkla çalışır; bu süreç, farklı hiyerarşiler -varlık/yokluk, konuşma/yazı, kültürel özgünlük/teknolojik soyutlama gibi ikilikler- üzerinden temsil sistemleri oluşturur. Bu bağlamda yapay zekâyı, yerli bilginin dijitalleştirilmesi sürecinde tarafsız bir aktarım aracı yerine, belirli boyutları (ör. ölçülebilir veriler) öne çıkarırken diğer boyutları (ör. manevi, sosyal ve ekolojik ilişkiler) gizleme riski taşıyan bir yeniden yazım aracı olarak değerlendirebiliriz. Bu çeviri eylemi, her zaman bir différance -erteleme ve farklılık- alanı oluşturur ve anlamın mutlak veya nihai olarak yakalanamayacağını vurgular. Yaşanmış, edimsel ve deneyimlenmiş nitelikler, üretken yapay zekâ algoritmaları ve sabit veri sistemleri aracılığıyla indirgenmeye direnç gösterir. Böylece, yapay zekâ ile yerli bilgi arasındaki etkileşim, anlamın hem ortaya çıkmasını hem de sürekli olarak yeniden şekillenmesini sağlayan bir dinamik aralık yaratır.

BULGULAR

Geleneksel mekân tasarımı söylemi, yapıyı bir kabuk, iç mekânı ise bu kabuğun içine yerleşen bir dolgu olarak kategorize etme eğilimindedir. Ancak üretken yapay zekâ teknolojileri -özellikle Arturo Tedeschi ve Matias del Campo'nun pratiklerinde gözlemlendiği üzere- bu ikili karşıtlığı ortadan kaldırarak mekânı bütüncül (monolitik) bir veri akışı olarak üretmektedir. Yapay zekâ algoritmaları için bir duvarın dış yüzeyi ile iç yüzeyi, aynı veri setinin devamlılığına işaret eden, ontolojik farkı olmayan birer piksel veya voksel yığınıdır. Bu nedenle bu çalışma, incelenen mimari örnekleri dışsal birer nesne olarak görmemekte, içselliği (interiority) kuran ve kullanıcıyı sarmalayan mekânsal katmanlar olarak yeniden

okumaktadır. Bu bağlamda, ele alınan teorik çerçeve ve tasarım pratikleri, yapay zekâ failliğinin geleneksel tasarımcı rolünü değiştirmekten öte; ayırım/erteleme (différance) ve iz (trace) kavramları ekseninde yeni bir mekânsal yaklaşım inşa ettiğini göstermektedir.

Derrida ve Eisenman'ın Chora L Works projesinde fizikselleştirmeye çalıştığı ancak metinsel bir boşluk olarak kalan chora kavramı, üretken yapay zekânın çalışma prensiplerinde dijital bir karşılık bulmaktadır. Eisenman'ın projesindeki delikler ve katmanlar, mekânın tamamlanmamışlığını simgelerken; yapay zekânın uzamı anlamın henüz sabitlemediği ve her türlü biçimsel olasılığa açık bir diyalog kabı işlevi görmektedir. Tedeschi'nin çalışmalarında karşılaşılan melez formlar ve netliğini yitiren bölgeler, benzer şekilde chora gibi önceden belirlenemeyen, yazarın mutlak kontrolünde olmayan ancak oluş potansiyeli taşıyan bir aralıkta üretilmektedir. Bu biçimsel bozulmalar, formun henüz netleşmediği, olasılıkların üst üste bindiği o ara bölgeyi temsil eder. Benzer şekilde, Matias del Campo'nun Deephouse projesinde gözlemlenen deformasyonlar, Derrida'nın iz (trace) kavramıyla analitik bir düzleme taşınabilir. Yapay zekâ, veri setleri içinden çağırdığı geçmiş tasarım hafızasını (tarihi cepheler, plan şemaları vb.), bağlamından kopararak yeni bir kurguya dâhil etmektedir. Bu süreç, mekânsal anlamın kökeninin belirsizleştiği, ancak izlerinin yeni bir bağlamda tekrar/iterasyon yoluyla üretildiği bir différance süreci olarak okunabilir. Yapay zekâ, algoritmik bir optimizasyon aracı gibi görünse de ürettiği olasılıklarda anlamı sabitlemek yerine sürekli farklılaştırmaktadır. Dolayısıyla incelenen örnekler, statik birer mekân tasarımından ziyade; kullanıcının içinde var olduğu, sınırları ve anlamları sürekli yeniden yazılan mekânsal metinler olarak ele alınmıştır.

Bu analizler, tasarım sürecinin tek bir zihnin ürünü olmaktan çıkıp, insan ve algoritma arasında dolaşan ve Goodfellow'un (2024) işaret ettiği dağıtılmış yazarlık ağına dönüştüğünü göstermektedir. Geleneksel mekân tasarım teorisi, insanı yaratıcı özne, makineyi ise pasif araç olarak hiyerarşik bir düzene yerleştirirken; incelenen kentsel müdahale örnekleri (Görsel 8) bu hiyerarşinin sorunsallaştığını göstermektedir. Bu durum, Derrida'nın ek (supplement) kavramıyla örtüşür: Fakat makine, insan yeteneğine eklenen, yeteneği dönüştüren ve yer yer ikame eden kurucu bir unsur olmaktadır. Yapay zekâ çıktıları, yerel malzeme dokusunun, kolektif veri havuzunun ve algoritmik istatistiğin bir sentezi olarak üretilmektedir. Bu yeni ontolojik düzlemde faillik, insan niyeti (prompt) ile makine çıktısı arasındaki diyaloglu sürece yayılmış durumdadır. Sonuç olarak yapay zekâ sürecinde yazar işlevini yitirmemiş, insan ve makine arasındaki etkileşim ağına çoğalmış ve kolektif bir kimliğe bürünmüştür.

TARTIŞMA

Mekân tasarımında üretken yapay zekânın sunduğu yenilikçi çözümler ve farklı koşullara uyum sağlama kapasitesi, tasarımcının kendisini yapı çevrenin tek yazarı olarak konumlandığı geleneksel anlayışı köklü bir biçimde sorgulatmaktadır. Bu teknolojik entegrasyon, yazarlığın sınırlarını genişleterek süreci daha iş birliği, katılımcı ve sentezleyici bir yaratım biçimine dönüştürmekte; böylece yaratıcı alanlarda failliğin nasıl kavrandığına dair ontolojik bir kırılmaya işaret etmektedir. Bu yeni paradigmada insan ve makine aktörler, tekil yaratıcı figür modelinden uzaklaşarak maddi ve ilişkisel bir ağ içinde ortaklaşa üretim yapmaktadır. Yaratıcı süreç artık tek bir zihnin ürünü olmaktan çıkmış; dağıtılmış, çoklu etkenlerin etkileşimiyle sürekli yeniden yazılan kolektif bir süreç haline gelmiştir. Bu durumda, yaratıcılık, iç içe geçmiş etkiler ile bitmeyen yeniden üretim döngülerinin ürünü olarak yeniden tanımlanırken; geleneksel bireysel mülkiyet ve fikrî mülkiyet kavramlarını da tartışmalı hale getirmektedir.

Üretken yapay zekânın failliği, özerk ya da tamamen şeffaf olmaktan ziyade; varlığı üreten ve farklılaştıran, içerme ve dışlama arasındaki farkı sürekli hareket halinde tutan bir yapı içinde işlemektedir (tıpkı différance gibi). Derrida'nın yaklaşımında göstergelerin kendi aralarında eklemelenmesi (supplement) ve anlamın farklılaşma/ertelenmeler yoluyla üretilmesi (différance), yapay zekâ çıktılarının doğasıyla doğrudan paralellik taşır. Yapay zekâ sistemleri, diyalog kuruyor gibi görünse de

temelde anlamsal indeksler ve veri setleri üzerinden çalışarak komutları sembolik yapılara dönüştürür. Bu süreç, anlamın değişme, çoğalma ve sürekli yeniden yazılma olasılıklarını ortaya çıkarır. Bu bağlamda Derrida'nın chora kavramı, yapay zekânın anlam üretme olasılığını barındıran açıklığı (Derrida, 2016) olarak okunabilir. Yapısöküm, mekân tasarımı "anlam boşlukları" ile karakterize edilen, diyaloga açık, çok katmanlı ve önceden belirlenmemiş dinamik bir metin olarak çerçevelendirir (Wigley, 1993: 70). Bunların yanında iz (trace) kavramı, sabit ve tanımlı bir varlık yerine oluşuma anlam katma potansiyelini temsil eder; bu yönüyle, yapay zekânın optimizasyon odaklı ve önceden belirlenmiş sonuçlara yönelen eğilimiyle diyalektik bir çelişki (ve aynı zamanda zenginlik) yaratır.

Teorik düzlemdeki bu iş birliği, pratik tasarım döngüsünde farklı aşamalarda farklı roller üstlenerek somutlaşır. Tasarımın ilk evrelerinde (kavramsal keşif) yapay zekâ, iraksak üretim kapasitesiyle eylemlilik gösterir. Kavramsal alanı başlatır, olasılıkların hızlı keşfine olanak tanır ve ilk fikirlerin ortak yaratıcısı rolünü üstlenir. Tasarımın ilerleyen ve özellikle son aşamalarında ise yapay zekânın katkısı, kavramların fiziksel üretime uyarlanması ve sürekli kullanım için optimize edilmesinde belirginleşir. Parça özelliklerini belirleyerek uygun makinelerin, araçların ve bağlantıların seçilmesini; böylece tasarımın üretim kısıtlamalarına uygunluğunu ve nihai ürünün uygulanabilirliğini sağlar. Bu aktif rol, ilk aşamadan itibaren ayrıntılı teknik özelliklere, üretim sürecine, kullanım aşamasına ve olası yeniden tasarımlara kadar uzanan bütünsel bir tasarım döngüsünü destekler. Bu bağlamda mekân, anlamın yalnızca insan tarafından kurulmadığı, insan ve makine etkileşimi içinde üretildiği bir alan olarak yeniden düşünülür.

Ancak bu iş birliği, epistemolojik ve yöntemsel bazı sınırlılıkları da beraberinde getirmektedir. Bu araştırma, yapay zekâ araçlarının hızlı evrimi ve niteliğindeki iç işleyiş belirsizliği nedeniyle, üretim mekanizmasından ziyade sonuç ürünlerine odaklanan bir analizle sınırlandırılmıştır. Bu durum, algoritmik kararların kökenindeki neden-sonuç ilişkisinin tam şeffaflıkla çözümlenmesini engellemektedir. Çalışmanın bir diğer kısıtı ise yapay zekâ veri setlerindeki kültürel yanlılıklardır; bu makale kapsamında incelenen tasarım örneklerinin, evrensel bir mekân algısından ziyade, Batı merkezli mekân epistemolojisinin dijital birer iterasyonu olma riski göz ardı edilmemelidir. Tüm bu sınırlılıklara rağmen araştırma, mekân tasarımı pratiği için önemli bir dönüşüme işaret etmektedir. Epistemolojik olarak bu durum, yapay zekâyı bağımsız bir bilgi faili olarak görmek yerine; rolü kullanıcıyla sürekli diyalog içinde tanımlanan, süreçsel ve tamamlayıcı bir araç/ara yüzey olarak konumlandırmayı gerektirir.

SONUÇ

Bu araştırma, üretken yapay zekânın mekân tasarımına entegrasyonunu, Jacques Derrida'nın yapısöküm yaklaşımı üzerinden okuyarak tasarımda faillik, anlam ve yazarlık kavramlarının dönüşüm geçirdiğini ortaya koymuştur. Elde edilen sonuçlar, literatürdeki teknik odaklı yaklaşımların ötesinde bazı kuramsal ve pratik çıkarımlar sunmaktadır:

1. Yapay zekâ, nihai ve mutlak bir mekân üretmez; aksine, anlamın sürekli farklılaştığı, bağlama göre değişen ve kullanıcı/tasarımcı müdahalesiyle tamamlanan olasılıklı varyasyonlar üretir.
2. Yapay zekâ çıktıları, yalnızca bağımsız makine failliğinin ürünü olarak üretilmez; algoritmaların, bilgi sistemlerinin, veri kümelerinin ve değer üreten/çıkaran ağların etkileşimiyle oluşan dağıtılmış yazarlık anlayışının yansımaları olarak değerlendirilir. Böylece mekân üretiminde yazarlık, tamamen insan merkezli yaratımlardan, insandan kısmen bağımsız biçimlerde ortaya çıkan eserlere kadar uzanan çok katmanlı bir spektrum içinde varlık kazanır.
3. Yapay zekâ, tasarım döngüsünde ilk fikirden detaylı spesifikasyonlara, üretimden yeniden tasarıma kadar tüm döngüde aktif rol alır; böylece hem işlevsel hem estetik kriterleri destekler.

4. Tasarım süreci, tasarımcı yorumlaması ile makine tarafından üretilen form arasında anlamın sürekli yeniden kurulduğu bir alan haline gelir, katmanlı ve bazen istikrarsız anlamsal sonuçlar üretir. Yeni biçim ve anlamlar, yapay zekânın işlem kapasitesiyle ortaya çıkabilse de kavramsal ve estetik yönlendirme tasarımcının yaratıcılığına dayanır. Sonuç olarak, yapay zekâ tasarımcının yerini almaz, aksine tasarımcının yaratıcı sürecini dağıtılmış bir ağın parçası haline getirir.

5. Yapay zekâ etkisinin sürekli olarak eleştirel bir şekilde incelenmesi, dijital entegrasyonun karmaşıklıklarını aşmak ve mekân tasarımının anlamlı bir kültürel ürün olarak hizmet etmeye devam etmesini sağlamak için önemlidir.

Bu sonuçların yanında uygulamaya yönelik rehber ilkeler belirlenebilir. Tasarım sürecinde ortak üretim bilinci, yapay zekâyı sürecin farklı aşamalarında rol alan bir ortak olarak görmeyi gerektirir. Tasarımcı, yapay zekâ tarafından üretilen varyasyonları eleştirel bir şekilde değerlendirmeli, proje bağlamına uygun kavramsal bir çerçeve oluşturmalı ve böylece sürecin kavramsal liderliğini üstlenmelidir. Bunun yanında, dağıtılmış yazarlık bağlamında ortaya çıkan yaratıcı katkıların sahipliği ve etik boyutu, şeffaf biçimde tanımlanarak iş birliğinin dengeli ve sürdürülebilir olması sağlanmalıdır. Bu gibi kapsayıcı durumlar, yapay zekânın üretken kapasiteleri de dahil olmak üzere mekân tasarımı alanının dinamik bir araştırma ve sürekli yeniden gelişen bir alan olmaya devam edeceğini göstermektedir.

Bu çalışma görsel mekânsal temsiller üzerine odaklanmıştır. Gelecek araştırmalarla, yapay zekânın mimari kabuk ile iç mekân arasındaki sınırları belirsizleşen yapısı vurgulanarak, iç mimarlık özelinde içsellik (interiority) kavramının dijital çağda nasıl yeniden üretildiğine/üretilebileceğine dair spesifik araştırmalarla desteklenebilir. Sonuç olarak, yapay zekâ etkenliğinde mekân tasarımı, insanın sezgisel yaratıcılığı ile makinenin hesaplamalı gücü arasındaki yapısökümcü aralıkta -çatışmalı ama üretken iş birliğinde- yeniden inşa edilmektedir. Geleceğin tasarımcısı, algoritmik çıktıları pasif bir şekilde kabul eden değil; onları yapısöküme uğratarak insan deneyimiyle yeniden harmanlayan eleştirel bir fail olmalıdır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

1. yazar %60, 2. yazar %40 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

Agkathidis, A., Song, Y., & Ioanna, S. (2024). AI-assisted design: Utilising artificial intelligence as a generative form-finding tool in architectural design studio teaching. *eCAADe 2024 Proceedings*, Nicosia, Cyprus.

Almaz, A. F., El-Agouz, E. A., Abdelfatah, M. T., & Mohamed, I. R. (2024). The future role of artificial intelligence (AI) design's integration into architectural and interior design education is to improve efficiency, sustainability, and creativity. *Civil Engineering and Architecture*, 3(12), 1749-1772.

Aydınlı, S. (2008). Mekândan mekânsala: Mekânın zamansallığı / zamanın mekânsallığı. A. Şentürer, Ş. Ural, Ö. Berber ve F. Uz Sönmez (Ed.), *Zaman-mekân İçinde* (ss. 150-161). Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Barthes, R. (1991). *Mythologies*. The Noonday Press.

Brisco, R., Hay, L., & Dhami, S. (2023). Exploring the role of text-to-image AI in concept generation. *Proceedings of the Design Society*, 3, 1835-1844.

Carmo, M. (2017). *The second digital turn: Design beyond intelligence*. MIT Press.

- Chaillou, S. (2020, Eylül). Archigan: Artificial intelligence x architecture. P. F. Yuan, H. Chai, C. Yan, & N. Leach (Ed.), *Architectural intelligence: Selected papers from the 1st international conference on computational design and robotic fabrication (CDRF 2019)* içinde (ss. 117-127). Springer.
- Chaillou, S. (2022). *Artificial intelligence and architecture: From research to practice*. Birkhäuser.
- Cross, N. (2007). Natural and artificial intelligence in design. Designerly ways of knowing içinde (ss. 49-65). Springer.
- Çelik, T. (2024). AI-driven production in modular architecture: An examination of design processes and methods. *Computer and Decision Making: An International Journal*, 1, 320-339.
- del Campo, M. (2024). Everything can be an author: Rethinking agency in the age of artificial intelligence. *Architectural Design*, 94(3), 20-29.
- DeLanda, M. (2002). Deleuze and the use of the genetic algorithm in architecture. *Architectural Design*, 71(7), 9-12.
- Derrida, J. (1994). *Göstergebilim ve gramatoloji* (T. Akşin, Çev.). Afa Yayınları.
- Derrida, J. (1999). *Différance* (Ö. Sözer, Çev.). Toplumbilim Dergisi, (10), 49-61.
- Derrida, J. (2011). *Gramatoloji* (İ. Birkan, Çev.). Bilgesu Yayıncılık.
- Derrida, J. (2016). *Of grammatology*. Johns Hopkins University Press.
- Derrida, J. (2022). *Mimarlık ve dekonstrüksiyon*. Arketon Yayınları.
- Derrida, J., & Eisenman, P. (1997). *Chora L works: Jacques Derrida and Peter Eisenman*. The Monacelli Press.
- Eco, U. (2019). *Mimarlık göstergebilimi*. Daimon Yayınları.
- Eisenman, P. (1999). *Diagram diaries*. Universe Publishing.
- Eroğlu, R., & Gül, L. F. (2022). Architectural form explorations through generative adversarial networks: Predicting the potentials of StyleGAN. In B. Pak, G. Wurzer, & R. Stouffs (Eds.), *eCAADe 2022 - Co-creating the Future: Inclusion in and through Design* (pp. 575-582). (Proceedings of the International Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe; Hac. 2). Education and research in Computer Aided Architectural Design in Europe. <https://doi.org/10.52842/conf.eaade.2022.2.575>
- Eskandarneshad, O. (2024). *Deconstructivism and deconstruction: A critical re-evaluation of Derrida through Heidegger with regard to architecture* [Doctoral dissertation, Middle East Technical University].
- Fairclough, N. (2001). Critical discourse analysis as a method in social scientific research. R. Wodak & M. Meyer (Ed.), *Methods of critical discourse analysis* içinde (ss. 32-62). SAGE Publications.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep learning*. MIT Press.
- Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., & Bengio, Y. (2020). Generative adversarial networks. *Communications of the ACM*, 63(11), 139-144. <https://doi.org/10.1145/3422622>
- Goodfellow, P. (2024). The distributed authorship of art in the age of AI. *Arts*, 13(5), 149. <https://doi.org/10.3390/arts13050149>
- Groat, L. N., & Wang, D. (2013). *Architectural research methods* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Lansdown, J. (1998). Aspects of a language model for designing. *Artificial intelligence in design'98* içinde (ss. 405-424). Springer.
- Lefebvre, H. (2019). *Mekânın üretimi*. Sel Yayıncılık.
- Mancini, M. F., & Menconero, S. (2023). AI-aided design? Text-to-image processes for architectural design. *Disegno*, (13), 57-70.
- McCarthy, J., Minsky, M. L., Rochester, N., & Shannon, C. E. (2006). A proposal for the Dartmouth summer research project on artificial intelligence, August 31, 1955. *AI Magazine*, 27(4), 1-13.
- Nalçakan, M., Canoğlu, S., & Özsağ, N. (2017). Televizyon dizileri yoluyla Türkiye'de iç mekân tasarımında kültürel kodların değerlendirilmesi ve değişen konut algısı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(2), 68-81. <https://doi.org/10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.393528>

- Ozar, B., & Koca, D. (2024). Bir diyalog ortamı olarak üretken yapay zekâ: Tasarımda anlamsal arayış sürecinin temsili. *Art-e Sanat Dergisi*, 17(33), 111-138.
- Patrick, G. (2024, 8 Mayıs). Arturo Tedeschi's AI-driven architecture revolutionizes construction. *Design Times*. <https://www.designtimes.com/articles/3956/20240508/arturo-tedeschi-ai-driven-architecture-revolutionizes-construction.htm> (28.05.2025).
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach* (4. Basım). Pearson.
- Schmitt, G. (1997). Design medium—Design object. *CAAD futures 1997: Proceedings of the 7th International Conference on Computer Aided Architectural Design Futures* içinde (ss. 3-13). Springer.
- Simon, H. A. (2019). *The sciences of the artificial* (3. Basım). MIT Press.
- Smithers, T. (1998). Towards a knowledge level theory of design process. J. S. Gero & F. Sudweeks (Ed.), *Artificial intelligence in design '98* içinde (ss. 3-21). Springer.
- Spivak, G. C. (2016). Önsöz [Çevirmenin önsözü]. İçinde J. Derrida, *Of Grammatology* (s. xxvii- cxiv). Johns Hopkins University Press.
- Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind*, 59(236), 433-460.
- Vromen, E. (2024). *Language models as semiotic machines: Reconceptualizing AI language systems through structuralist and post-structuralist theories of language*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2410.13065> (31.03.2026).
- Wigley, M. (1993). *The architecture of deconstruction: Derrida's haunt*. MIT Press.
- Wocke, B. (2014). Derrida at Villette: (An) aesthetic of space. *University of Toronto Quarterly*, 83(3), 739-755.
- Yıldırım, A. (2012). Différance'ın serüveni. *Felsefe Dünyası*, (55), 241-273.

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1, 2: Eisenman Architects. (t.y.). *La Villette*. Eisenman Architects. <https://eisenmanarchitects.com/La-Villette-1987>
- Görsel 3-4: Derrida, J., & Eisenman P. (t.y.). *Chora L Works*. Saint Page. <https://saintpage.com/en-ca/products/jacques-derrida-peter-eisenman-chora-l-works?variant=41519639494795> (11.02.2026).
- Görsel 5: Patrick, G. (2024, 8 Mayıs). Arturo Tedeschi's AI-Driven Architecture Revolutionizes Construction. *Design Times*. <https://www.designtimes.com/articles/3956/20240508/arturo-tedeschi-ai-driven-architecture-revolutionizes-construction.htm> (28.05.2025).
- Görsel 6: Zeitoun, L. (2024, 7 Mayıs). Arturo Tedeschi & STUD.IO conceptualize architecture & AI at WIES offsite. *Designboom*. <https://www.designboom.com/technology/arturo-tedeschi-architecture-ai-stud-io-wies-offsite-05-07-2024/> (28.05.2025).
- Görsel 7: Arch2O. (t.y.). *Interview with Matias Del Campo*. <https://www.arch2o.com/interview-with-matias-del-campo/> (31.05.2025).
- Görsel 8: Fallacara, G., Fanti, M. P., Parisi, F., Parisi, N. & Sangiorgio, V. (2023). AI-driven image generation for enhancing design in digital fabrication: urban furnishings in historic city centres. In *CEUR Workshop Proceedings* (pp. 1-12). CEUR Workshop Proceedings.

dr. öğr. üyesi artür vahe karapekmez (sorumlu yazar|corresponding author)
istanbul yeni yüzyıl üniversitesi, iletişim fakültesi, görsel iletişim tasarımı bölümü
arturkarapekmez@gmail.com orcid: 0000-0001-7704-750X

REKLAM TASARIMINDA GÖZETİM KAPİTALİZMİNİN GÖRSEL DİLE ETKİSİ

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 29.09.2025 kabul tarihi|accepted: 08.03.2026

ÖZET

Bu çalışma, gözetim kapitalizminin reklam tasarımındaki görsel dile etkisini inceleyerek, dijital platform reklamlarının kişiselleştirilmiş estetik stratejiler yoluyla kullanıcı verilerini nasıl görünmez kıldığını açıklamayı amaçlamaktadır. Temel hedef, veri gözetiminin tasarımda nasıl estetize edildiğini ve bu sürecin kullanıcı-platform ilişkisini nasıl dönüştürdüğünü eleştirel bir çerçevede göstermektir. Yöntem olarak eleştirel görsel söylem analizi benimsenmiş; görsel metinlerin toplumsal, kültürel ve ideolojik bağlamlarda çözümlemesiyle imgelerin üretim, dolaşım ve anlam rejimleri ortaya konmuştur. Renk, tipografi, kompozisyon ve imge seçimi gibi öğelerin gözetim mantığını nasıl gizlediği ya da meşrulaştırdığı sistematik biçimde incelenmiştir. Kapsam, 2023-2025 arasında amaçlı örnekleme ile seçilen reklamları içerir: Instagram'da Sephora ve Nike By You kampanyaları; TikTok'ta trendlere ve müziğe eklenen Dr Pepper reklamları; Google Ads'te arama geçmişine dayalı sağlık, seyahat ve finans görselleştirmeleri; YouTube'da içerik türüne göre hedeflenen teknoloji ve oyun reklamları; Meta Ads Library'de mikro hedeflemeli politik görseller. Veriler doğrudan gözlemle toplanmış; şeffaflık araçları ve güncel medya raporlarıyla desteklenmiştir. Analiz üç strateji saptamaktadır; kişiselleştirme, samimiyet ve güven inşası ile verinin estetize edilmesi. Bulgular, bu stratejilerin veri gözetimini estetik maskelerle görünmez kıldığını göstermektedir. "Performatif şeffaflık", "kişiselleştirme illüzyonu" ve "estetik kamuflaj" kuramsal katkılar olarak önerilmektedir. Çalışma, gözetim kapitalizminin estetik bir rejim oluşturduğunu vurgulayarak, reklam tasarımında etik sorumluluk ve veri minimizasyonu önerileri sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Gözetim Kapitalizmi, Görsel İletişim, Dijital Platformlar, Reklam Tasarımı

Karapekmez, A. V. (2026). Reklam tasarımında gözetim kapitalizminin görsel dile etkisi. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 246-263. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1793585>

THE IMPACT OF SURVEILLANCE CAPITALISM ON THE VISUAL LANGUAGE OF ADVERTISING DESIGN

ABSTRACT

This study examines the impact of surveillance capitalism on the visual language of advertising design, aiming to reveal how advertisements on digital platforms render user data invisible through personalized aesthetic strategies. The primary objective is to demonstrate, within a critical framework, how data surveillance is aestheticized in design and how this process transforms the user-platform relationship. Critical visual discourse analysis was adopted as the methodology; through the analysis of visual texts in their social, cultural, and ideological contexts, the regimes of production, circulation, and meaning of images are revealed. The ways in which elements such as color, typography, composition, and image selection conceal or legitimize the logic of surveillance were examined systematically. The scope of the study covers advertisements selected through purposive sampling between 2023 and 2025: Sephora and Nike By You campaigns on Instagram; Dr Pepper advertisements on TikTok embedded in trends and music; Google Ads visualizations of health, travel, and finance based on search history; technology and gaming advertisements targeted according to content type on YouTube; and micro-targeted political visuals in the Meta Ads Library. Data were collected through direct observation and were supported by transparency tools and recent media reports. The analysis identifies three strategies: personalization, intimacy and trust-building, and the aestheticization of data. The findings show that these strategies render data surveillance invisible through aesthetic masks. As theoretical contributions, the concepts of "performative transparency," "personalization illusion," and "aesthetic camouflage" are proposed. The study argues that surveillance capitalism constitutes an aesthetic regime and offers recommendations for ethical responsibility and data minimization in advertising design.

Keywords: Surveillance Capitalism, Visual Communication, Digital Platforms, Advertising Design

Introduction	The integration of digital platforms into everyday life has fundamentally altered the ways in which human activity is captured, processed, and monetized. Individuals' online behaviors -ranging from searches and clicks to locations and social interactions- are systematically transformed into data and converted into economic value. Shoshana Zuboff conceptualizes this new order as "surveillance capitalism," a system that treats human experience as raw material and translates it into behavioral predictions and profitable insights. Beyond restructuring global markets, surveillance capitalism has profoundly reshaped advertising, shifting its orientation from persuasion to prediction and influence. Advertising is no longer merely a communicative medium that conveys messages from brands to consumers; it has become a highly algorithmic, data-driven environment in which visual, textual, and interactive elements are designed to anticipate and steer user behavior. Yet while scholarship has thoroughly debated its economic and political ramifications, the aesthetic and communicative dimensions of surveillance capitalism remain comparatively underexplored. This study adopts a critical perspective on the visual language of digital advertising in the age of surveillance capitalism. It argues that advertising today does not simply sell products; it also normalizes surveillance practices through design. By embedding user data into color palettes, typography, and compositional strategies, digital platforms aestheticize surveillance, rendering it invisible, acceptable, and even desirable.
Purpose and scope	The purpose of this research is to examine how personalized aesthetic strategies conceal the operations of data surveillance within advertising design. It addresses three interrelated questions: the visual strategies through which surveillance capitalism materializes in advertising design; how the visual language of personalized advertising contributes to constructing the user as a subject; and by what aesthetic mechanisms the ideological dimensions of surveillance are masked in visual discourse. To engage with these questions, the study adopts a multi-layered theoretical framework. Foucault's panopticon model highlights the disciplinary function of constant observation, while Deleuze's notion of the control society demonstrates how surveillance has moved beyond fixed institutions to operate continuously and fluidly across digital environments. Zuboff's analysis of surveillance capitalism underscores the commodification of behavioral data as the driving logic of these transformations. This framework is further enriched by Roland Barthes and John Berger, who illuminate the ideological functions of images; Lev Manovich, who examines the aesthetics of digital media; and Jacques Lacan, whose psychoanalytic notion of the gaze clarifies how advertising interpellates users as subjects. The scope of the study covers advertisements produced between 2023 and 2025, purposively selected to capture cases in which surveillance technologies are visually articulated and personalization algorithms explicitly employed. The dataset includes Instagram campaigns such as Sephora and Nike By You personalization strategies; TikTok advertisements by brands like Dr Pepper that imitate the aesthetics of organic content; Google Ads visualizations based on search histories in the travel and health sectors; YouTube technology and gaming advertisements targeted by content type; and micro-targeted political visuals from the Meta Ads Library during the 2024 U.S. elections. This range ensures both platform and sectoral diversity while maintaining a focus on cases where surveillance logics directly shape design decisions.
Method	The research employs critical visual discourse analysis, adapted from Norman Fairclough's critical discourse analysis and applied to the domain of visual communication. Within this approach, images are not treated as neutral representations but as sites where social, cultural, and ideological practices are actively produced and reproduced. The analysis was conducted on three interconnected levels. At the textual and visual level, the study examined the formal features of advertisements, including colors, typography, composition, and imagery, in order to identify how they encode surveillance logics. At the level of discursive practice, it explored the conditions under which visuals are produced, distributed, and consumed across platforms, paying particular attention to how algorithmic curation and personalization mechanisms shape advertising aesthetics. At the level of social practice, advertising visuals were situated within broader ideological and power relations, enabling an assessment of how they normalize surveillance, commodify intimacy, and reinforce existing hierarchies. Data collection relied on direct observation of digital platforms and was triangulated with transparency tools such as the Meta Ads Library and the Google Transparency Center. In addition, reports from independent organizations, including AdImpact, the Wesleyan Media Project, and ProPublica, were consulted. This multi-source strategy strengthened both the reliability and the validity of the findings by ensuring a comprehensive and critically contextualized dataset.
Findings and conclusion	The analysis reveals three dominant strategies through which surveillance capitalism manifests in advertising design. The first is the illusion of personalization, whereby advertisements frequently employ slogans such as "selected for you" or "just for you" to simulate personalized care. Yet this appearance of intimacy is in fact the outcome of algorithmic profiling, as seen in Sephora's customized palettes and product recommendations, which reframe demographic and behavioral data as personal attention, encouraging users to interpret commercial surveillance as genuine brand empathy. The second strategy is aesthetic camouflage, observed most prominently in TikTok ads that rely on pastel color schemes, domestic simulations, and the rhetoric of "friendly advice" to blur the line between organic and commercial content, making advertising less perceptible as such. Within this logic, "challenge culture" serves as a striking example, whereby users simultaneously entertain themselves and generate economic value for platforms, thus normalizing surveillance as voluntary participation. The third strategy is performative transparency, whereby legal requirements such as GDPR and KVKK, that oblige platforms to request user consent, are reframed through minimalist design aesthetics and a friendly tone that present compliance as evidence of genuine care. In this way, regulation is transformed into a rhetorical resource for legitimizing data extraction, turning transparency into a performative and aestheticized gesture that is complicit in surveillance rather than a genuine check against it.

Keywords: Surveillance Capitalism, Visual Communication, Digital Platforms, Advertising Design

GİRİŞ

Dijital teknolojilerin gündelik yaşamı dönüştürdüğü 21. yüzyılda, bireylerin çevrim içi etkinlikleri sistematik bir biçimde veri haline getirilmekte ve bu veriler ekonomik değere dönüştürülmektedir. Zuboff'un (2019) kavramsallaştırdığı "gözetim kapitalizmi", insan deneyiminin hammadde olarak kullanıldığı yeni bir ekonomik düzeni tanımlamaktadır. Bu düzende dijital platformlar, kullanıcı davranışlarını yalnızca kaydetmekle yetinmeyip, gelecekteki davranışları öngörmek ve yönlendirmek amacıyla algoritmik sistemler geliştirmektedir.

Gözetim kapitalizminin yükselişi, reklamcılık endüstrisinde paradigmatik bir kırılma yaratmıştır. 20. yüzyılın kitlesel iletişim modeli, televizyon, radyo ve basın aracılığıyla standartlaştırılmış mesajları geniş kitlelere ulaştırma prensibine dayanmaktaydı (Berger, 1972; McQuail, 2010). Bu dönemin reklamları, ortak tüketim kültürünü besleyen ve coğrafi sınırları aşan estetik kodlar kullanmaktaydı. Ancak dijital platformların yaygınlaşmasıyla birlikte, reklamcılık "herkese aynı şey" söylemekten "herkese özel bir şey" söylemeye evrilmiştir. Bu dönüşümün temelinde, dijital platformların devasa veri işleme kapasitesi yatmaktadır. Google, Meta, TikTok gibi teknoloji şirketleri, kullanıcıların arama geçmişlerinden etkileşim sürelerine, coğrafi konumlarından sosyal ağ bağlantılarına kadar geniş bir yelpazede veri toplamaktadır. Bu veriler, makine öğrenmesi algoritmaları aracılığıyla "davranışsal profiller" oluşturmak ve son derece ayrıntılı hedefleme stratejileri geliştirmek için kullanılmaktadır (Van Dijck, 2014; Srnicek, 2017).

Reklamcılıkta yaşanan bu teknolojik ve ekonomik dönüşüm, görsel iletişim alanında da köklü değişimleri beraberinde getirmiştir. Kişiselleştirme algoritmaları yalnızca reklam içeriğini değil, aynı zamanda görsel tasarım unsurlarını da kullanıcı profiline göre şekillendirmektedir. Renk paletleri, tipografi seçimleri, kompozisyon düzenleri ve görsel metaforlar, bireylerin dijital ayak izlerinden çıkarılan tercihler doğrultusunda optimize edilmektedir. Kuramsal perspektiften ele alındığında, bu süreç Foucault'nun (1977) panoptikon metaforundan Deleuze'ün (1992) kontrol toplumu kavramına uzanan gözetim teknolojilerinin çağdaş bir tezahürünü oluşturmaktadır. Ancak gözetim kapitalizminin ayırt edici özelliği, gözetim pratiğinin estetik deneyimle iç içe geçmiş olmasıdır. Zuboff'un (2019) "davranışsal artı-değer" olarak tanımladığı süreç, görsel tasarım aracılığıyla kullanıcıya cazip ve doğal bir deneyim olarak sunulmaktadır.

Bu çalışma, gözetim kapitalizminin reklamcılıktaki görsel dile etkilerini eleştirel bir perspektifle incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın temel sorunsalı, veri gözetiminin reklam tasarımında nasıl estetize edildiği ve bu sürecin kullanıcı-platform ilişkisini nasıl şekillendirdiği üzerine odaklanmaktadır. Bu doğrultuda çalışma, gözetim kapitalizminin reklam tasarımlarında hangi görsel stratejiler aracılığıyla somutlaştığını, dijital platformlarda kişiselleştirilmiş reklamların görsel dilinin kullanıcı öznenin inşasında nasıl bir rol oynadığını ve veri gözetiminin ideolojik boyutlarının reklam görsellerinde hangi estetik mekanizmalarla maskelendiğini sorgulamaktadır. Çalışmanın kapsamı, 2023-2025 yılları arasında Instagram, TikTok, Google Ads, YouTube ve Meta Ads Library üzerinden amaçlı örnekleme yoluyla seçilen reklam örnekleriyle sınırlandırılmış; bu örnekler eleştirel görsel söylem analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Literatürde gözetim kapitalizmi çoğunlukla ekonomik, hukuksal ve politik boyutlarıyla ele alınırken, bu çalışmanın özgün katkısı, gözetimin reklam tasarımında bir estetik rejim olarak nasıl işlediğini görsel iletişim perspektifinden tartışmasıdır. Bu bağlamda araştırma, reklamın yalnızca ikna edici bir iletişim pratiği değil, aynı zamanda gözetim süreçlerini normalleştiren ideolojik bir aygıt olarak işlediğini ortaya koymayı hedeflemekte; "kişiselleştirme illüzyonu", "estetik kamuflaj" ve "performatif şeffaflık" kavramlarıyla literatüre kavramsal katkı sunmayı hedeflemektedir. Araştırmanın toplumsal ve etik önemi ise dijital okuryazarlık ve medya pedagojisi bağlamında değerlendirilmektedir. Gözetim mekanizmalarının estetik stratejiler aracılığıyla nasıl kamufla edildiğinin çözümlenmesi, kullanıcıların kendi dijital deneyimlerini eleştirel bir mesafeye okuyabilmelerine olanak tanıyan entelektüel araçlar sunmaktadır. Bu yönüyle çalışma, teorik bir katkının ötesine geçerek dijital özelliğin yeniden düşünülmesi için eleştirel bir zemin oluşturmayı amaçlamaktadır.

Gözetim Kapitalizmi ve Reklamcılığın Dönüşümü

Gözetim olgusu, modern toplumların işleyişinde merkezi bir rol oynamaktadır. Foucault'nun *Disiplin ve Ceza* (1977) adlı çalışmasında geliştirdiği panoptikon modeli, modern iktidar biçimlerini açıklamak için kullanılan en güçlü metaforlardan biri olmuştur. Jeremy Bentham'ın 18. yüzyılda tasarladığı bu hapishane mimarisi, merkezde bir gözetleme kulesi ve etrafında yer alan hücrelerden oluşmaktadır. Mahkûmlar kuledeki gözetleyiciyi görememektedir; bu belirsizlik, sürekli izlenme ihtimalini doğurmakta ve davranışların disipline edilmesini mümkün kılmaktadır. Foucault'ya göre panoptikon, modern toplumlarda bireylerin sürekli göz önünde tutulmasını sağlayan iktidar teknolojisinin metaforu olarak işlev görmektedir. Reklamcılık bağlamında panoptikon, tüketim davranışlarının sürekli izlenmesini ve arzuların bu gözetim aracılığıyla yönlendirilmesini açıklamak açısından işlevsel olmaktadır. Reklamlar yalnızca ürün tanıtımı yapmamakta, aynı zamanda disipline edici unsurlar barındırmakta ve tüketicilerin davranışlarını şekillendirebilmektedir. "Daha sağlıklı olmak için bu ürünü seç" ya da "modaya ayak uydur" gibi mesajlar, bu ideolojik işlevi açığa çıkarabilmektedir.

Bu modeli geliştiren Deleuze (1992), modern toplumların "disiplin toplumu"ndan "kontrol toplumu"na geçtiğini öne sürmüştür. Artık gözetim belirli kurumlarla sınırlı kalmamakta, akışkan ve kesintisiz biçimde her alanda işlemektedir. Dijital çağda reklamcılık, bu kontrol toplumunun tipik göstergesi olmuştur. Örneğin bir kullanıcı Google'da "uçak bileti" aradıktan sonra kısa süre içinde Instagram'da seyahat reklamlarıyla karşılaşabilmektedir. Bu reklamlar, farklı platformlar arasında dolaşan gözetim teknolojilerinin ürünü olarak değerlendirilebilmektedir. Kontrol toplumu, reklamların görsel dilinde kişiselleştirilmiş imgeler, doğrudan kullanıcıya seslenen tipografiler ve mahremiyet alanına hitap eden temsiller aracılığıyla somutlaşabilmektedir. Böylece gözetim yalnızca bir izleme biçimi olmaktan çıkmakta, estetik bir stratejiye dönüşebilmektedir.

Zuboff'un (2019) *The age of surveillance capitalism* adlı çalışması, gözetimi kapitalist birikim modeli olarak kavramsallaştırmıştır. Gözetim kapitalizmi, kullanıcıların dijital etkinliklerinden elde edilen davranışsal verilerin metalaştırılması üzerine kurulmaktadır. Bu veriler algoritmalar tarafından işlenerek reklam verenlere satılmakta ve gelecekteki davranışların tahmin edilmesi için kullanılabilir. Zuboff, bu süreci "davranışsal artı-değer" kavramıyla açıklamıştır. Reklamcılık, davranışsal artı-değerin en temel kullanım alanı olmaktadır. Örneğin vegan içeriklere sıkça ilgi gösteren bir kullanıcı, karşısına çıkan reklamlarda yeşil tonlar, doğa imgeleri ve etik tüketim vurgularıyla karşılaşabilmektedir. Bu bağlamda reklam tasarımı, gözetim kapitalizminin ekonomik mantığını görünür kılmakta, ancak aynı zamanda estetik stratejiler aracılığıyla görünmez hale getirebilmektedir.

Reklamların görsel dilinin ideolojik işlevleri Barthes (1977) ve Berger'in (1972) çalışmalarıyla açıklığa kavuşturulmuştur. Barthes, imgelerin "denotatif" ve "konotatif" anlam katmanları aracılığıyla ideolojik mesajlar üretebildiğini belirtmiştir. Örneğin bir gıda reklamında kullanılan pastoral manzara, yalnızca doğayı temsil etmemekte, aynı zamanda ürünün "doğal" olduğu yönünde örtük bir anlam da üretmektedir. Berger ise *Görme Biçimleri* (Ways of Seeing) adlı eserinde, reklamcılıkta kadın bedeninin nasıl nesneleştirildiğini ve görsel temsilin toplumsal cinsiyet ilişkilerini nasıl yeniden üretebildiğini tartışmıştır. Günümüzde bu ideolojik işlevler, gözetim kapitalizmi bağlamında kişiselleştirilmiş arzu imgeleriyle daha da karmaşık bir hâl almıştır. Lev Manovich (2001), dijital çağda görselliğin yapısını "veri taban estetiği" kavramıyla açıklamıştır. Dijital ortamda imgeler sürekli veri akışları içinde yeniden düzenlenebilmekte, sınıflandırılabilen ve kişiselleştirilebilmektedir. Bu durum reklamların görsel diline doğrudan yansımaktadır. Spotify'nın *Wrapped* kampanyası, her kullanıcı için özel olarak hazırlanan grafiklerle bu yapının tipik bir örneğini sunmaktadır. Görsel tasarım, veri tabanından çekilen bilgilerin estetik düzlemde yeniden düzenlenmesine dayanmaktadır. Son yıllarda gözetim kapitalizmi ve reklamcılık ilişkisini tartışan çalışmalar artmıştır. Andrejevic (2020), gözetim teknolojilerinin otomatik medya sistemleriyle birleşerek kullanıcıları sürekli veri üretimine zorladığını ileri sürmüştür. Couldry ve Mejias (2019), her dijital

etkileşimin "bağlantı maliyeti" yarattığını belirtmiştir. Zulli ve Zulli (2022), TikTok'un algoritmik yapısının görsel içerik üretimini yönlendirdiğini ve kullanıcı deneyimini kişiselleştirirken gözetim kapitalizmini yeniden üretebildiğini göstermiştir. Bucher (2018) ise algoritmik reklamcılığın çevrim içi deneyimde yeni görsel normlar oluşturduğunu tartışmıştır.

Güncel vaka çalışmalarında, 2020 ABD seçimleri öncesinde politik reklamların mikro-hedefleme stratejileriyle seçmen davranışlarını manipüle etmeye çalıştığı görülmüştür (Chester & Montgomery, 2019). Bu kampanyalarda kullanılan görsel dil, kişiselleştirilmiş imgeler ve yerel semboller aracılığıyla kurulabilmektedir. 2023-2024 yıllarında yapılan araştırmalar ise TikTok reklamlarının özellikle genç kullanıcıları hedeflerken trend kültürünü görsel dile entegre ettiğini göstermektedir. TikTok reklamlarında kullanılan estetik, kullanıcı içerikleriyle ayırt edilemeyecek kadar benzer bir şekilde tasarlanarak reklamı görünmez hale getirilebilmektedir.

Arzu Ekonomisi ve Dijital Bakış

Dijital reklamcılıktaki kişiselleştirme stratejilerinin psikoanalitik boyutunu kavrayabilmek için Lacan'ın *bakış (gaze)* kavramının çağdaş medya ekolojisindeki tezahürleri incelenmektedir. Lacan'a göre özne, kendisini gören bir nesne olarak konumlandırılmakta ve bu süreçte arzu yapısı şekillenmektedir. Dijital platformlarda kullanıcı, sürekli bir "görülme" deneyimi yaşamaktadır; aynı zamanda algoritmaların bakışı altında konumlanmaktadır (Lacan, 1998). Meta ve Google gibi platformların kişiselleştirme algoritmaları, kullanıcının bilinçdışı arzularını tahmin etme iddiasını taşımaktadır. Örneğin, Instagram'da bir kullanıcının hikâyeler arasında geçirdiği süre, hangi görsellerde durakladığı ve hangi içerikleri atlattığı gibi ölçümler, algoritmanın bir "arzu haritası" inşa etmesine katkı sağlamaktadır. Bu süreçte platformun, kullanıcının henüz artiküle etmediği arzuları keşfetmiş olduğu yanılsamasını ürettiği görülmektedir. Söz konusu dinamik, Lacan'ın "Büyük Öteki'nin arzusu" kavramı ile örtüşmektedir. Kullanıcı, algoritmanın kendisini "anladığını" hissettiğinde, öznenin teknolojik bir Büyük Öteki'ye atfettiği arzuyu kendi arzusuymuş gibi içselleştirmekte ve yanlıya düşmektedir. "Senin için seçildi" söylemi, tam bu noktada devreye girmekte ve öznenin konumunu pekiştirmektedir.

Dijital reklamcılıkta tercih edilen minimal ve "dingin" estetik, Lacan'ın sözünü ettiği bakışın görünmezleştirilmesi stratejisi olarak okunmaktadır. Kullanıcı, kendisini izleyen algoritmaların varlığını unutmakta ve reklamı "doğal" bir öneri olarak algılamaktadır. Bu durum, gözetimin fetişleştirilmesi şeklinde değerlendirilmektedir: kullanıcı gözetildiğini bilmekte, ancak bu bilgiyi inkâr ederek tüketim deneyiminin hazzını sürdürmektedir.

Dikkat Ekonomisi ve Meta-Emek

Dallas Smythe'in 1977'de ortaya attığı *izleyici metası (audience commodity)* kavramı, dijital kapitalizmin temel dinamiklerini çözümlemek için kritik bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. Smythe'a göre medya endüstrisinin asıl ürünü içerik değil, reklam verenlere satılan izleyici dikkati olmaktadır. Bu yaklaşım, günümüz dijital platformlarının işleyiş mantığını öngörmüş bir perspektif olarak değerlendirilmektedir (Smythe, 1977). Meta, Google ve TikTok gibi platformlarda kullanıcıların ücretsiz erişim karşılığında "emekleri" metalaştırılmaktadır. Söz konusu emek yalnızca veri üretiminden ibaret olmayıp, aynı zamanda sürekli dikkat ve etkileşim gerektiren bir süreci kapsamaktadır. Kullanıcılar içerik tüketirken, beğenirken, paylaşırken ve yorum yaparken platform için değer üretmekte ve bu değer dolaşıma sokulmaktadır. 2024 verilerine göre dünya genelinde Instagram kullanıcılarının günlük ortalama 33,1 dakika platformda geçirdiği, ancak 18-24 yaş grubunda bu sürenin 53 dakikaya yükseldiği görülmektedir (Singh vd., 2019). Bu süre zarfında kullanıcı, kendi profilini "optimize etme" faaliyetiyle meşgul olurken platformun veri toplama ve reklam sunma kapasitesine katkıda bulunmaktadır. Böylelikle kullanıcı pratikleri, ölçülebilir ve yönlendirilebilir veri akışlarına dönüştürülmektedir.

Christian Fuchs'un "dijital emek" kavramı, Smythe'in analizini genişleterek kullanıcıların platform içi aktivitelerini değer üretim süreci olarak

kavramsallaştırmaktadır. Facebook'un yıllık 100 milyar doların üzerindeki reklam gelirinin büyük ölçüde kullanıcıların ücretsiz emeğinin metalaştırılmasından kaynaklandığı ileri sürülmektedir. Bu bağlamda kullanıcı etkinlikleri, platform ekonomilerinin asli girdisi hâline gelmiştir (Fuchs, 2014). Kişiselleştirme bu çerçevede yalnızca bir reklam stratejisi olmayıp, kullanıcı emeğinin daha verimli biçimde sömürülmesinin aracıları olarak da konumlanmaktadır. Algoritmaların kullanıcı davranışlarını çözümleyerek "daha uygun" içerik sunması, dikkat ekonomisinde değer çıkarma süreçlerinin optimizasyonu olarak işlev görmektedir. Böylelikle kullanıcılar, tüketici kimliklerinin yanı sıra üretici konumunda da yer almakta; Marx'ın "meta fetişizmi" kavramının dijital bir varyantını deneyimlemektedir. Kendi emeklerinin metalaştırılma süreci görmezden gelinmekte ve platformların sunduğu "ücretsiz hizmet" yanılması içselleştirilmektedir. Bu durum, dijital kapitalizmin kurumsal mantığının, izleyici dikkatini ölçülebilir bir metaya dönüştürmek suretiyle yeniden üretildiğini göstermektedir.

Dijital Challenge Ekonomisi ve Gönüllü Gözetim

TikTok *challenge*'ları, kullanıcıların içerik üretim süreçlerine dâhil edilmesinin sistemli bir mekanizmasını oluşturmaktadır ve bu süreç, ücretsiz emeğin metalaştırılması ile gönüllü gözetim döngüsünün inşasını temsil etmektedir. TikTok ve Douyin platformlarında dijital emek kavramının "platformlaşma" bağlamında analiz edilmesi, söz konusu dinamiklerin teorik çerçevesini ortaya koymaktadır (Kung vd., 2025). Challenge kültürü, kullanıcıları algoritmanın performans hedeflerine uygun içerik üretmeye teşvik eden sofistike bir emek organizasyonu sistemini teşkil etmektedir. Kullanıcılar, viral olma umuduyla platformun belirlediği parametrelere uygun videolar üretirken, gerçekte TikTok'un veri toplama ve reklam geliri elde etme kapasitesine katkıda bulunmaktadır. Bu süreçte ortaya çıkan *duygusal emek* (*emotional labour*) kavramı, kullanıcıların yalnızca teknik içerik üretimi değil, aynı zamanda belirli duygu durumları ile performans biçimlerini sergilemelerini gerektirmektedir (Yang vd., 2024). Challenge'a katılan kullanıcı, algoritmanın beklediği etkileşim kalıplarını öğrenmekte ve bunları spontane davranış gibi sergilemektedir. TikTok'un 2023 yılında ABD ekonomisine küçük ve orta ölçekli işletmeler aracılığıyla 24,2 milyar dolarlık katkı sağlamış olması platform üzerindeki ücretsiz kullanıcı emeğinin ekonomik değere dönüştürülme ölçeğini somutlaştırmıştır (TikTok Newsroom, 2024). Bu rakam, kullanıcıların "eğlence" amaçlı ürettikleri içeriklerin aslında ciddi bir ekonomik değer yarattığını ortaya koymaktadır. Challenge kültürü, Foucault'nun "özneleştirme" kavramının dijital bir versiyonunu oluşturmaktadır: kullanıcılar kendi gözetimlerinin aktif öznelere dönüşmekte ve platformun kâr maksimizasyonu hedeflerine gönüllü olarak hizmet etmektedirler. Bu süreçte "yaratıcılık" ve "kendini ifade etme" söylemi, emek sömürüsünün maskelenmesi için ideolojik bir araç işlevi görmektedir (Foucault, 1982).

Veri Koruma Yasaları ve Performatif Şeffaflık

Veri koruma mevzuatının dijital reklamcılık sektörü üzerindeki etkisi, paradoksal bir biçimde "güven ve şeffaflık" söyleminin araçsallaştırılmasına yol açmaktadır. Avrupa Birliği'nin Genel Veri Koruma Tüzüğü (GDPR) ve Türkiye'nin Kişisel Verilerin Korunması Kanunu (KVKK) gibi düzenlemeler, 2024 yılında sosyal medya reklamcılığında estetik ve söylemsel dönüşümlere neden olmuştur (Charan, 2024). GDPR uyumluluğu için veri toplama sürecinde "açık izin" alma zorunluluğu ve kullanıcılara kişisel bilgileri üzerinde kontrol sağlama gerekliliği, platformların görsel tasarım stratejilerini yeniden şekillendirmiştir. Bu yasal zorunluluklar, reklamcılarının "şeffaflık performansı" sergilemelerine yol açmıştır (Sprinkl, 2024). KVKK'da 2024 yılında yapılan değişikliklerle veri işleyicilerinin uyum süreçlerinin sıkılaştırılması, Türkiye'deki dijital reklamcılık sektöründe benzer etkilere neden olmuştur. KVKK'nın 9. maddesindeki bildirim yükümlülüğüne uymayanlar için 50.000 ile 1.000.000 TL arasında idari para cezası uygulanması, markaların yasal uyumluluğu görsel bir güven inşası aracına dönüştürmelerini teşvik etmektedir. Bu süreçte ortaya çıkan "performatif şeffaflık" kavramı, Austin'in (1962) söz eylem teorisinin dijital adaptasyonudur. Platformlar, yasal zorunlulukları yerine getirirken, bu uyumluluğu samimi bir kullanıcı ilgisi gibi sunarlar. Örneğin,

çerez onay bannerları ve veri işleme açıklamaları, minimal tasarım estetiği ve dostane dille kullanıcıya sunulurken, gözetim süreçlerini meşrulaştırma aracına dönüştürülür. Microsoft'un GDPR uyumluluğu kapsamında sosyal medya platformlarında veri toplama ve kullanımına ilişkin gizlilik politikalarını daha şeffaf hale getirmesi ve kullanıcılara verilerini görüntüleme, dışa aktarma ve silme araçları sunması, bu performatif şeffaflığın somut örneğini oluşturur.

YÖNTEM

Bu çalışma, gözetim kapitalizminin reklam tasarımında görsel dile etkilerini incelemek amacıyla eleştirel görsel söylem analizi yaklaşımını benimsemektedir. Eleştirel söylem analizi yalnızca dilsel değil, görsel metinlerin de toplumsal, kültürel ve ideolojik bağlamlar içinde çözümlenmesini mümkün kılmakta, görsel söylem analizi ise imgelerin üretim, dolaşım ve anlam rejimlerini açığa çıkarmaktadır (Fairclough, 1995). Araştırma, Barthes'ın (1977) göstergebilimsel yaklaşımını temel alarak görsel analizi üç düzeyde gerçekleştirmektedir; denotatif düzey (görsel öğelerin literal tanımlaması), konotatif düzey (kültürel ve ideolojik anlamlar) ve mitolojik düzey (dominant ideolojilerin doğallaştırılması). Bu analizde Kress ve Van Leeuwen'in (2006) sosyal göstergebilimsel çerçevesi ile Rose'un (2016) eleştirel görsel metodolojisi bütünleştirilerek, görsel gramerin ideolojik işlevleri sistematik olarak çözümlenmiştir. Dijital reklamcılıkta görsel söylemin çözümlenmesinde Mirzoeff'in (2011) gözetim toplumunda görsellik rejimleri yaklaşımı ve Steyerl'in (2012) dolaşımdaki imgelerin politik ekonomisi perspektifi de metodolojik çerçeveye dahil edilmiştir.

Görsel analiz çerçevesi, her reklam görseli için sistematik kategoriler kullanmaktadır. Renk analizi kapsamında dominant renk paletleri, renk sıcaklığı, kontrast oranları ve kültürel renk çağrışımları incelenmektedir. Tipografi analizinde font ailesi seçimi, hiyerarşi, okunabilirlik ve karakterin duygusal tonu değerlendirilmektedir. Kompozisyon analizi görsel hiyerarşi, bakış yönlendirme, altın oran kullanımı ve boşluk yönetimini kapsamaktadır. İkonografik analizde ise görsel metaforlar, kültürel semboller, cinsiyet ve yaş temsilleri ile materyal kültür nesneleri sistematik olarak çözümlenmektedir. Bu kategoriler, reklam görsellerinin gözetim mantığını hangi estetik araçlarla maskeleydiğini karşılaştırmalı olarak incelemeyi mümkün kılmaktadır. Araştırmanın örneklem grubu, dijital reklamcılık ekosistemindeki güncel dinamikleri temsil etme kapasitesi yüksek olan vaka ve kampanyalardan amaçlı örnekleme yöntemiyle teşkil edilmiştir. Bu bağlamda, 2023-2025 yılları arasında dijital platformlarda kişiselleştirme, mikro-hedefleme ve algoritmik içerik dağıtımı stratejilerinin somutlaştığı kampanyalar analize dahil edilmiştir. Örneklem seçiminde kuramsal çerçeveyi destekleyecek üç temel ölçüt esas alınmıştır ilk olarak; reklam metinlerinin ve bağlamının kullanıcı verisine dayalı hiper-kişiselleştirme unsurlarını barındırması; ikinci olarak, reklamın görsel gramerini oluşturan tasarım parametrelerinin (kromatik tercihler, tipografik hiyerarşi, kompozisyonel kurgu ve imge semantiği) algoritmik segmentasyon ile doğrudan ilişkilendirilebilir nitelikte olması; son olarak ise seçilen kampanyaların platformun teknolojik mimarisinde yüksek etkileşim ve dolaşım değerine ulaşarak temsil gücü kazanmış olması esas alınmıştır.

Bu ölçütler bağlamında "veri temelli kişiselleştirme" göstergesi; reklam metni ve arayüzünde "senin için", "sana özel", "önerilen" gibi doğrudan hitap formlarının bulunması, aynı kampanyanın farklı kullanıcı segmentlerine yönelik varyantlar üretmesi ve Meta Ads Library ile Google Transparency Center gibi şeffaflık araçlarında hedefleme ve dolaşım bilgilerinin izlenebilir olması üzerinden operasyonelleştirilmiştir. "Yüksek etkileşim ve dolaşım" ölçütü ise kampanyanın platform içinde tekrar eden varyantlarının gözlemlenmesi, platformun yerleşik reklam formatları (stories, feed, pre-roll, banner vb.) içerisinde konumlanması ve şeffaflık arşivlerinde erişilebilir olması kriterleri doğrultusunda değerlendirilmiştir. Bu üç ölçüt, subjektif değerlendirmeye değil, Meta Ads Library ve Google Transparency Center gibi üçüncü taraf şeffaflık araçlarıyla doğrulanabilir verilere dayanmaktadır. Örneklem seçiminde "en görünür estetizasyon" gibi yoruma açık ifadeler yerine, platform mimarisi içinde izlenebilir

ve ölçülebilir kriterlerin kullanılması, araştırmanın metodolojik sağlamlığını güçlendirmektedir. Farklı platformlardan reklam içeriklerinin birlikte ele alınması, tematik çeşitlilik oluşturmak amacıyla değil; gözetim kapitalizminin farklı dijital mimarilerde benzer estetik ve söylemsel stratejilerle nasıl yeniden üretildiğini karşılaştırmalı biçimde ortaya koymak amacıyla tercih edilmiştir. Bu çerçevede oluşturulan örneklem; Instagram'da Sephora ve Nike By You kişiselleştirme kampanyaları, TikTok'ta trend ve müzikle bütünleşen Dr Pepper reklamları, Google Ads'te arama geçmişine dayalı sağlık, seyahat ve finans görselleştirmeleri, YouTube'da içerik türüne göre hedeflenen teknoloji ve oyun reklamları ile Meta Ads Library'de mikro-hedefli politik görsellerden oluşmaktadır. Toplamda 247 reklam görseli analiz edilmiştir. Bu sayı, nitel araştırmalarda veri doygunluğunun (data saturation) belirlenmesinde standart yaklaşımlar doğrultusunda (Guest vd., 2006; Saunders vd., 2018), platformlar arası karşılaştırma yapabilmek ve tekrar eden görsel stratejileri tespit edebilmek için tematik doygunluğa ulaşılan noktada sabitlenmiştir. Analiz edilen reklam içerikleri platform, sektör, reklam formatı ve kampanya türü temelinde kodlanmış; her bir reklama örnek kimliği atanmıştır. Bulgular bölümünde sunulan örnekler ve sayısal dağılımlar, bu kodlanmış veri seti içerisinden tekrar eden görsel stratejileri temsil eden reklam kümeleri üzerinden raporlanmaktadır. Reklam içeriklerinin platform ve sektör bazlı dağılımı Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1. Analiz edilen reklam içeriklerinin platform, sektör ve kampanya türüne göre dağılımı

Platform	Reklam Türü	Sektör	Reklam Sayısı (n)	Dönem	Veri Kaynağı
Instagram	Sephora kişiselleştirme kampanyaları	Güzellik	89	2024	Doğrudan Gözlem
TikTok	Dr Pepper trend temelli reklamları	Gıda-İçecek	67	2024	Doğrudan Gözlem
Google Ads	Arama geçmişine dayalı banner reklamlar	Seyahat/Finans/ Sağlık	45	2023-2025	Doğrudan Gözlem
YouTube	İçerik türüne göre hedeflenen pre-roll reklamlar	Teknoloji/Oyun	30	2023-2025	Doğrudan Gözlem
Meta Ads Library	Sağlık ve kişisel bakım reklamları	Sağlık	28	2024-2025	Meta Ads Library
Meta Ads Library	Mikro-hedefli politik reklamlar	Politik İletişim	18	2024	Meta Ads Library

Barthes'ın denotatif, konotatif ve mitolojik çözümleme düzeyleri tüm örneklerde aynı yoğunlukta uygulanmamıştır. Görsel iletide ideolojik doğallaştırmanın sınırlı olduğu örneklerde çözümleme denotatif ve konotatif düzeyle sınırlandırılmış; mitolojik düzey çözümleme, ideolojik anlam üretiminin belirgin biçimde kurulduğu örneklerde ayrıntılandırılmıştır.

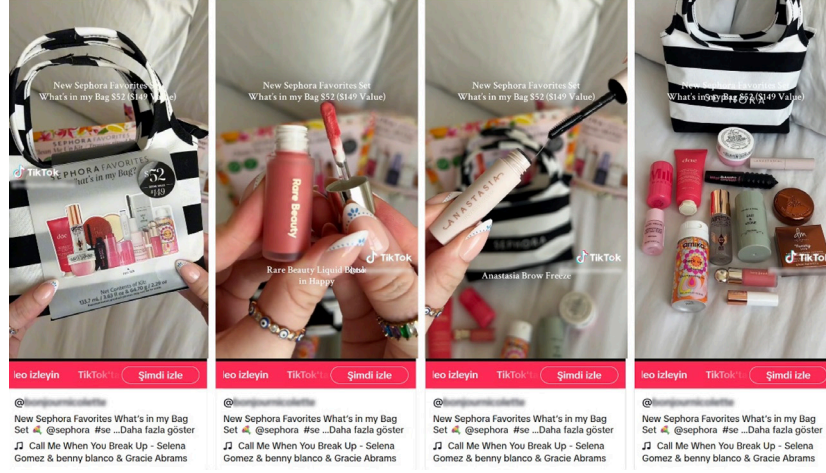
BULGULAR

Bu çalışmada renk, tipografi, kompozisyon ve ikonografi gibi tasarım öğeleri yalnızca estetik tercihler olarak değil; gözetim kapitalizminin veri toplama, sınıflandırma ve yönlendirme süreçlerini kamufle eden ideolojik araçlar olarak da ele alınmıştır. Platform temelli reklamcılıkta algoritmik gözetim, görsel tasarım yoluyla "samimi öneri", "kişisel bakım" ve "özel ilgi" biçiminde yeniden çerçevelenmekte; böylece veri temelli yönlendirme doğal ve rıza temelli bir deneyim olarak sunulmaktadır. Aşağıda sunulan bulgular, bu estetik stratejilerin gözetim mantığını hangi anlam rejimleri üzerinden maskelediğini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Kişiselleştirilmiş Görsellik ve "Senin İçin" Dili

Çağdaş dijital pazarlama stratejilerinde, Görsel 1'de gösterildiği gibi Instagram Stories ve TikTok reklamları özelinde gözlemlenen kişiselleştirilmiş içerik yaklaşımı, kullanıcı deneyimini bireyselleştirme iddiası taşıyan söylemsel ve görsel unsurların sistematik kullanımına dayanmaktadır. Bu bağlamda, "Senin

için seçildi", "Sana özel fırsat", "Sadece senin için" gibi doğrudan hitap formları, kullanıcının bireysel kimliğine ve tercihlerine yönelik özel bir ilgi gösterildiği algısını yaratmak amacıyla stratejik olarak konumlandırılmaktadır.



Görsel 1. Sephora'ya ait kişiselleştirilmiş reklam örneğinden video kareleri

Bu yaklaşımın somut bir örneği olarak, 2024 yılında Sephora Türkiye'nin Instagram kampanyalarında uygulanan veri odaklı kişiselleştirme stratejisi incelenebilir. Görsel 2'de de örneklendirilen söz konusu kampanyalarda, kullanıcıların geçmiş satın alma davranışları, platform içi etkileşim kalıpları ve demografik verileri analiz edilerek, bireyselleştirilmiş renk paletleri ve ürün önerileri sunulmuştur. Bu süreçte algoritma destekli kişiselleştirme teknolojileri, her kullanıcı için farklılaştırılmış içerik matrisleri oluşturmaktadır.



Görsel 2. Sephora Türkiye'nin 2024 yılında başlattığı Instagram kampanyasına ait, Instagram'da hâlen aktif olarak görüntülenebilen reklam görseli

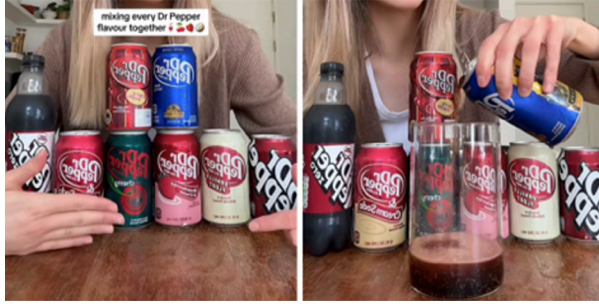
Semiotik analiz düzeyinde, Sephora reklamlarında kullanılan pastel pembe-altın renk paleti (denotatif düzey), "feminen lüks" ve "özel ilgi" konotasyonlarını (konotatif düzey) taşıyarak, kişiselleştirmenin "değerli kadın tüketiciye özel hizmet" mitolojisini (mitolojik düzey) doğallaştırmaktadır. Analiz edilen 89 Instagram reklam görselinin %73'ünde pastel ton dominansı, %68'inde altın renkli vurgu unsurları tespit edilmiştir. Tipografide sans-serif fontların tercih edilmesi "modern ve yaklaşılabılır" imajı yaratırken, altın renkli vurgular "premium" hizmet algısını pekiştirmektedir.

İmge kompozisyonunda ürün görsellerinin merkeze yerleştirilmesi (%82 oranında) ve "senin için seçildi" metninin üst hiyerarşide konumlandırılması, bakışı algoritmik seçimden ziyade kişisel tavsiyelere yönlendirmektedir. Bu düzenleme, Barthes'ın "naturalization" kavramıyla açıklanabilir: veri madenciliğinin endüstriyel süreci, samimi tavsiye olarak yeniden çerçevelenmektedir. Ancak bu

reklamların görsel ve söylemsel yapısı, kişiselleştirmenin gerçek anlamda bireysel bir "hediye" ya da markanın kullanıcıya yönelik "özel ilgisi"nin bir göstergesi olduğu yönünde sistematik bir algı inşa etmektedir. Bu durum, aslında ticari veri madenciliği ve tüketici davranış analizine dayanan algoritmik süreçlerin, kullanıcı perspektifinden samimi ve bireysel bir ilgi olarak yorumlanmasına yol açan bir "kişiselleştirme illüzyonu" yaratmaktadır (Zuboff, 2019).

Algoritmik Yakınlık ve Samimiyet

2023-2024 döneminde TikTok platformunda gözlemlenen gıda ve içecek sektörü reklamları, kullanıcıların dijital ayak izleri ve içerik tüketim davranışlarına dayanan sofistike algoritmik analiz süreçlerinin sonucu olarak şekillenmektedir. Bu dönemde gıda ve içecek sektöründe TikTok reklam harcamalarında %40'lık bir artış gerçekleşmiş, bu da platformun bu sektör için stratejik önemini ortaya koymaktadır (Awisee, 2025). Sektörel analiz verileri, markaların kullanıcı profillemesine dayanan içerik stratejilerini benimsemelerin yaygınlaştığını göstermektedir. Özellikle Dr Pepper'ın 2024 yazında TikTok'ta trend olması ve Görsel 3'te de örneklendirildiği gibi %74'ü 18-24 yaş arası olan izleyici kitlesine odaklanması, demografik hedeflemede algoritma destekli kişiselleştirmenin etkinliğini somut olarak göstermektedir.

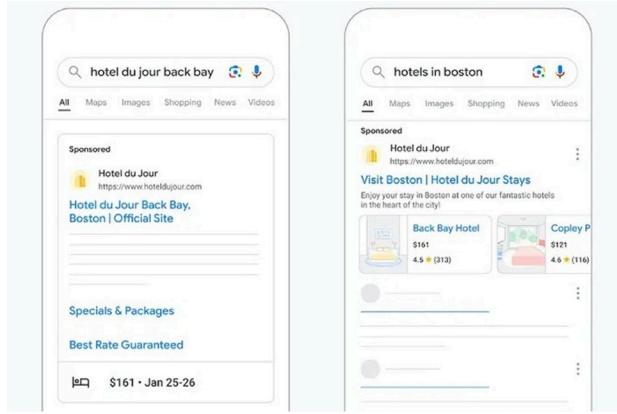


Görsel 3. Algoritmik yakınlık ve samimiyet, Dr Pepper TikTok reklamı

TikTok gıda reklamlarında görsel metafor analizi, "ev ortamı simülasyonu" stratejisinin sistematik kullanımını ortaya koymaktadır. Analiz edilen 67 TikTok reklam görselinde organik içerik görünümü yaratmak için şu stratejiler tespit edilmiştir: Renk paleti olarak doğal ışık etkisi yaratan sıcak tonlar (%70), yapay stüdyo ışığını andıran soğuk tonlar (%30); kompozisyon olarak merkezi olmayan, "tesadüfî" görünümlü çerçeveleme (%78); tipografi olarak el yazısı efekti veren fontlar (%65), "spontane yorum" illüzyonu; ikonografi olarak ev eşyaları, günlük objeler (%89), "arkadaş tavsiyesi" atmosferi kullanılmıştır. Bu reklamcılık yaklaşımının temel karakteristiği, geleneksel reklam formatlarından ziyade "organik içerik" görünümü yaratma stratejisidir. Markalar, sosyal medya fenomenleriyle kurulan iş birlikleri ve etiket temelli katılım kampanyaları aracılığıyla kullanıcıları "gayri resmî marka elçileri"ne dönüştürmeyi amaçlayan stratejileri sistemli biçimde uygulamaktadır (Dupuis vd., 2025). Bu süreçte pastel renk paletleri, ev içi mekânları çağrıştıran görsel düzenlemeler ve "arkadaş tavsiyesi" söylemi, ticari içeriğin reklam niteliğini örtükletiren estetik araçlar olarak işlev görmektedir. Böylece platformun davranışsal profillemeye dayalı yönlendirme mekanizması, kullanıcı açısından kendiliğinden keşif deneyimi olarak algılanmaktadır.

Davranışsal Verilerin Görselleştirilmesi

Google Ads banner reklamlarında uygulanan arama geçmişi tabanlı kişiselleştirme teknolojisi, kullanıcıların dijital davranış izlerinin görsel içeriğe doğrudan dönüştürülmesi yoluyla gerçekleştirilmektedir. 2024 yılında Google'ın Travel Feeds teknolojisi ile Görsel 4'te de gösterildiği gibi seyahat reklamcılarının zengin veri setlerini görsellerle birleştirerek performans artışı sağlaması, bu dönüşümün sistematik uygulamasına örnek teşkil etmektedir.



Görsel 4. Arama reklamlarındaki seyahat akışlarında gösterilen zengin otel verileri

Google Travel Feeds reklamlarında semiotik çözümleme, veri görselleştirmesinin ideolojik boyutlarını açığa çıkarmaktadır: Denotatif düzey olarak destinasyon fotoğrafı + fiyat bilgisi + "size özel" etiketi; konotatif düzey olarak kişiselleştirilmiş tatil deneyimi, "sizin zevkinize uygun" seçim; mitolojik düzey olarak algoritmanın kullanıcıyı "anladığı" ve "mutluluğunu önemseydiği" miti görülmektedir. Analiz edilen Google Ads görsellerinde görsel hiyerarşi incelemesi şu bulguları ortaya koymuştur; destinasyon imgesinin ortalama %60 alan kaplaması, fiyat bilgisinin minimal tutulması (%8-12 alan), kişiselleştirme etiketinin altın renkle vurgulanması (%89 oranında). Bu düzenleme, ticari işlemin duygusal deneyime dönüştürülmesi stratejisini göstermektedir.

Seyahat sektöründe bu yaklaşımın somut tezahürü, konum tabanlı hedeflemenin %20-30 oranında dönüşüm artışı sağladığı verisiyle desteklenmektedir. Kullanıcının "yaz tatili" ya da "uçak bileti" gibi arama sorguları, algoritmaların demografik ve coğrafi verilerle çaprazladığı veri matrisleri üzerinden kişiselleştirilmiş destinasyon görsellerine dönüştürülmektedir. Bu süreç, kullanıcının geçmiş dijital aktivitesinin görsel bir "öngörü" olarak sunulmasını içermektedir (Hoang, 2024). Reklamın estetik tasarımında kullanılan stratejik unsurlar-özellikle kişiselleştirilmiş destinasyon fotoğrafları ve "size özel" söylemi-algoritmik gözetimin teknolojik altyapısını görsel bir samimiyet illüzyonuyla maskeleymektedir. Bu durum, Benjamin'in (2016) "aura" kavramının dijital tersine çevrilmiş halidir: kitle üretimi teknolojiler, bireysel ve otantik deneyim yanılması yaratmak için kullanılmaktadır.

Güven ve Mahremiyet İmgeleri

Meta ekosisteminde (Facebook/Instagram) 2024-2025 döneminde sağlık ve kişisel bakım sektörüne yönelik reklam stratejileri, kullanıcıların en özel yaşam alanlarına estetik bir yumuşaklıkla nüfuz etme yaklaşımını benimsemektedir. Meta'nın piksel izleme (tracking pixel) teknolojisi aracılığıyla kullanıcıların çevrimiçi davranışlarını izlemesi ve bu veriler doğrultusunda reklam kampanyalarını optimize etmesi, söz konusu mahremiyet (intimite) yanılması teknik altyapısını oluşturmaktadır (Andrejevic, 2020).

Meta bünyesinde incelenen sağlık reklamlarında güven inşasına yönelik göstergebilimsel (semiyotik) stratejiler, bu araştırma kapsamında Meta Ads Library ve Instagram sponsorlu içerik arşivleri üzerinden erişilen 28 reklam örneğinin ikonografik ve tipografik kodları üzerinden somutlaşmaktadır. Söz konusu örneklem; 2024-2025 döneminde Türkiye ve Avrupa pazarında aktif dolaşımda olan, sağlık ve kişisel bakım kategorisinde sınıflandırılmış kampanyalardan seçilmiştir (Meta Platforms Inc., 2025). Örneklem hem küresel dermokozmetik markalarını hem de Türkiye merkezli sağlık kurumları ve takviye gıda üreticilerini içerecek biçimde oluşturulmuştur. Küresel ölçekte L'Oréal Skin Care, Vichy Laboratories, Garnier SkinActive, Nivea Derma Control ve La Roche-Posay gibi markaların kişiselleştirilmiş kampanya varyantları; Türkiye bağlamında ise Memorial Sağlık Grubu, Acıbadem Sağlık Grubu, Liv Hospital,

EsteWorld, Orzax Ocean ve Zade Vital gibi sağlık hizmeti ve takviye gıda alanında faaliyet gösteren markaların sponsorlu içerikleri analiz edilmiştir. Politik içerikli olmayan, ancak "hassas veri kategorisi" kapsamında değerlendirilebilecek sağlık, cilt bakımı, uyku düzeni ve kilo kontrolü temalı reklamlar analize dahil edilmiştir. Bu reklamların seçiminde; mahremiyet ve güven temalı doğrudan hitapların bulunması, pastel ve dingin renk paletlerinin sistematik kullanımı ve aktif ya da yakın dönemde dolaşımda olan kampanyalar olması ölçütleri esas alınmıştır. Yapılan içerik analizi sonucunda elde edilen veriler şu bulguları ortaya koymaktadır: Görüntüsel düzlemde, örneklemin %84'ünde baskın olan pastel mavi-yeşil tonların "güven, dinginlik ve doğallık" gibi yan anlamlar (konotasyonlar) ürettiği saptanmıştır. Reklamların %71'inde tercih edilen yalın geometrik formların "şeffaflık" metaforunu kurduğu, %92'sinde ise sıcak renk paletleriyle betimlenen insan figürlerinin "duygudaşlık" (empati) çağrışımı yarattığı gözlemlenmiştir. Tipografik düzlemde ise; örneklerin %76'sında kullanılan dairesel hatlı yazı karakterlerinin "yakınlık" hissini pekiştirdiği, metin hiyerarşisinde "gizlilik" ve "güvenlik" kavramlarının vurgulanma oranının %89 olduğu tespit edilmiştir. Örneklemin %95 gibi büyük bir bölümünde görülen "senin sağlığını önemli" biçimindeki kişisel hitapların ise, kullanıcıyı doğrudan bir özne olarak konumlandırarak sorumluluk duygusunu pekiştirdiği anlaşılmaktadır. Söz konusu görsel kodlar, Foucault'nun *pastoral iktidar* kavramsallaştırmasının dijital bir tezahürü olarak okunabilmektedir. Bu stratejiyle platform, bireyin refahını önceleyen koruyucu bir figür rolüne bürünerek, denetim ve izleme süreçlerini bir "bakım ve ihtimam" pratiği olarak yeniden çerçevelemektedir.

Bu dönemde platformun sağlık verilerinin kullanımına yönelik sıklaştırılan politikaları, paradoksal bir biçimde güven inşasının aracına dönüştürülmüştür. Meta'nın sağlık ve kişisel bakım gibi hassas kategorilerdeki işletmelerin artık kişisel bilgileri ve kullanıcı davranışlarının aşamalı izlenmesine dayalı dönüşüm verileri (funnel data) gönderemeyeceği yönündeki kısıtlamaları, aslında daha sofistike gözetim mekanizmalarının maskelenmesi işlevi görmektedir. "Kişisel sağlık koçu" ya da "senin uyku düzenin" gibi yakın ve samimi hitap biçimleri, minimal ve dingin tasarım estetiğiyle harmanlandığında güçlü bir mahremiyet illüzyonu yaratmaktadır. Bu görsel strateji, platform politikalarının "negatif öz-algıya katkıda bulunabilecek" reklamlara izin vermediği iddiasıyla desteklenerek, kullanıcıya koruyucu bir platform algısı sunmaktadır (Hoff, 2025).

Mikro-Hedefleme ve Politik Manipülasyon: 2024 Seçim Kampanyalarında Görsel Söylem

2024 ABD seçim kampanyaları, dijital politik reklamcılıkta mikro-hedeflemenin ve görsel manipülasyonun ulaştığı ileri düzeyi görünür kılmaktadır. Bu çalışmada incelenen politik reklamlar, tasarım öğelerinin hedef demografik gruplara göre sistematik biçimde ayrıştırıldığını göstermektedir. Dijital politik reklamcılığın bu ölçekteki yaygınlığı, Meta ve Google platformlarında politik reklamlar için toplam 619 milyon doların üzerinde harcama yapıldığını ortaya koyan Brennan Center for Justice'in (2024) ve Deep Sync'in (2025) verileriyle de desteklenmektedir. Öte yandan bu dönemde Facebook ve Instagram'da seçim sürecinin kritik aşamalarına kadar yanıltıcı politik reklamların yaygın biçimde dolaşımda kaldığı da belgelenmiştir (Silverman & Bengani, 2024). Bulgular, 2024 kampanyalarında politik reklam tasarımlarının hedef kitleye göre radikal biçimde farklılaştırıldığını ortaya koymaktadır. İncelenen kampanya görsellerinde genç seçmenlere yönelik reklamlarda canlı renkler ve modern fontlar öne çıkarken, yaşlı ve muhafazakâr kitleler için daha ölçülü tonlar ve geleneksel tipografik tercihler belirginleşmektedir. Çalışma kapsamında incelenen 18 politik reklamda, demografik hedeflemeye bağlı tasarım stratejileri nicel olarak da ayrılmaktadır: 18-34 yaş grubu için neon renklerin (%67) ve dinamik tipografinin (%78) öne çıktığı, sosyal medya estetik dilinin (%89) belirleyici olduğu; 45 yaş ve üzeri gruplar için ise lacivert-kırmızı renk hâkimiyetinin (%84), serif yazı tiplerinin (%71) ve geleneksel Amerikan sembollerinin (%92) tercih edildiği saptanmıştır. Bu bulgular, politik reklamcılıkta görsel tasarım kodlarının demografik kırılımlara göre sistematik biçimde yeniden üretilmesini ortaya koymaktadır.

2016 seçim döngüsünden itibaren ABD'de dijital kampanyaların veri temelli mikro-hedefleme stratejileri üzerine inşa edildiği görülmüştür. Kampanyaların seçmen

segmentasyonunu etnik kimlik, dil tercihi ve coğrafi konum gibi değişkenler üzerinden yapılandırdığı; kültürel semboller ve yerel referanslar aracılığıyla özelleştirilmiş iletişim kurguları ürettiği gösterilmiştir (Kreiss ve McGregor, 2018; Baldwin-Philippi, 2018). Bu çerçevede Harris ve Trump kampanyalarının Latino ve Asya kökenli seçmenlere yönelik mikro-hedefli reklamları, salıncak eyaletlerde seçmen katılımını artırmaya dönük yoğun ve sistematik bir dijital yatırım stratejisinin güncel bir tezahürü olarak değerlendirilebilir (Nicols, 2024). Bu reklamlarda kültürel semboller, yerel referanslar ve dil tercihleri bilinçli biçimde bir araya getirilerek her etnik grup için "özel olarak hazırlanmış" bir iletişim kurgusu üretilmektedir. İncelenen örneklerde bu kişiselleştirme stratejisinin, içerik düzeyinde sınırlı varyasyonlara dayanmasına rağmen güçlü bir özgünlük algısı ürettiği görülmektedir. Politik reklamcılıkta algoritmik üretimin ve otomasyon temelli içerik çoğaltımının yaygınlaşması, özellikle yerel ve bölgesel yarışlarda metin ve görsel içeriklerin ölçeklenebilir biçimde çoğaltılmasına olanak tanımaktadır (Woolley & Howard, 2019). Bu süreç, politik mesajların üretiminde otomasyonun artmasına yol açarken, görsel dilin giderek standartlaşmasına neden olmaktadır. Ortaya çıkan yapı, kişiselleştirme iddiasını güçlendirirken aynı zamanda seçmenlere sunulan mesajların benzer estetik ve söylemsel kalıplar içinde dolaşıma girmesini sağlamaktadır. 5 Kasım 2024 tarihinde gerçekleştirilen ABD başkanlık seçimi sürecinde dijital politik reklam harcamalarının önceki dönemlere kıyasla belirgin biçimde arttığı ve yatırımların önemli bir bölümünün video temelli çevrim içi reklamlara yöneldiği rapor edilmiştir (Vandewalker vd., 2024). Video içeriğin önceki seçim döngülerine kıyasla daha baskın hâle gelmesi, görsel iletişimin politik mesaj üretiminde merkezi bir konuma yerleştiğini ve politik iletişimde görselliğin hegemonik bir araç olarak konumlandığını göstermektedir.

Platformların 2024 seçimlerine yönelik uyguladığı politikalar ise, politik reklamcılıkta "şeffaflık" söyleminin performatif bir boyut kazandığını düşündürmektedir. Seçim sürecinin son aşamalarında yeni politik reklamların sınırlandırılması ve yapay zekâ kullanımına ilişkin açıklama zorunlulukları, yüzeyde şeffaflık iddiası üretirken, mikro-hedefleme pratiklerinin temel işleyişini sürdürmesine olanak tanımaktadır (Sriram, 2024). Bu durum, politik reklamcılıkta düzenleyici söylemler ile fiili uygulamalar arasındaki gerilimi görünür kılmaktadır. 2024 seçim reklamlarında Atlanta, Seattle ve Los Angeles gibi farklı bölgelerde görsel stratejilerin belirgin farklılık gösterdiği gözlemlenmiştir. Mikro-hedefli politik reklamların genel nüfusa yönelik reklamlara kıyasla politika desteğini değiştirmede belirgin biçimde daha etkili olduğu gözlemlenmektedir; bu etkinliğin bazı örneklerde %70'e varan oranlara ulaştığı saptanmıştır. Bu bölgesel farklılaştırmada yerel semboller, bölgesel renkler ve coğrafi referanslar sistematik olarak kullanılarak, ulusal kampanyaların "yerel" ve "samimi" görünmesi sağlanmaktadır. Bu strateji, Gramsci'nin (1971) hegemonya kavramıyla açıklanabilir: seçmenlerin kampanyaları kendi yerel gerçeklikleriyle ilişkili olarak algılamaları, politik mesajların doğallaştırılması için kritik öneme sahiptir. Dijital politik reklamcılığın sosyal medya ve video temelli platformlarda ulaştığı bu yapı, Connected TV reklamlarının yükselişiyle birlikte daha karmaşık bir hedefleme boyutuna taşınmaktadır. CTV reklamlarının, geleneksel televizyon reklamlarından farklı olarak seçmenleri yaş ve cinsiyet gibi klasik demografik kategorilerin ötesinde ilgi alanlarına göre hedefleyebilmesi, politik manipülasyonun yeni bir boyutuna işaret etmektedir. GroupM'nin (2024) medya yatırım raporunda ortaya konan veriler, bu dönüşümün teknik altyapısını görünür kılmaktadır. Bu teknoloji, seçmenlerin izleme tercihlerini analiz ederek politik mesajları kişiselleştirilmiş eğlence içeriği gibi sunmaktadır. CTV reklamlarının kullanıcıların aktif tercihiyle izlenmesi, politik mesajların "rıza" temelinde tüketildiği yanılsamasını yaratırken, gerçekte sofistike hedefleme algoritmalarının ürünü olan manipülatif içeriklerin doğallaştırılmasına hizmet etmektedir. Bu bulgular, Habermas'ın (1981) "sistem dünyası"nın "yaşam dünyası"na müdahalesi kavramının çağdaş bir tezahürü olarak okunabilir; politik reklamcılığın görsel dili, demokratik müzakere süreçlerini sistematik biçimde çarpıtarak seçmenlerin bilinçli tercih yapabilme kapasitesini zayıflatmakta ve demokratik katılımı estetikleştirilmiş bir manipülasyon aracına dönüştürmektedir.

Bu bulgular bütüncül olarak değerlendirildiğinde, reklam tasarımında kullanılan renk, tipografi, kompozisyon ve ikonografik öğelerin yalnızca estetik tercihler olmadığı; gözetim kapitalizminin veri toplama, sınıflandırma ve davranış yönlendirme süreçlerini ideolojik olarak meşrulaştıran araçlar olarak işlev gördüğü anlaşılmaktadır. Kişiselleştirilmiş renk paletleri ve “yakın” tipografik formlar, kullanıcıyı bireysel olarak tanıdığı ve önemsendiği hissine yönlendirirken, bu estetik kurgu veri gözetimine dayalı ekonomik mantığın doğallaştırılmasını sağlamaktadır. Böylece veri temelli sınıflandırma ve öngörü mekanizmaları, tasarım yoluyla doğal, kaçınılmaz ve kullanıcı yararına bir süreç olarak sunulmaktadır. Bu durum, gözetim kapitalizminin ideolojik boyutunun görsel tasarım üzerinden somutlaştığını; ekonomik çıkarların estetik kamuflej aracılığıyla kültürel rızaya dönüştürüldüğünü göstermektedir. Reklam görselliği bu bağlamda yalnızca bir iletişim aracı değil, veri gözetiminin ideolojik işleyişini normalleştiren bir ara yüz olarak konumlanmaktadır.

SONUÇ

Bu çalışma, gözetim kapitalizminin reklam tasarımında görsel dile nasıl yansıdığını 2023-2025 yılları arasında Instagram, TikTok, Google Ads, YouTube ve Meta Ads Library örnekleri üzerinden eleştirel görsel söylem analiziyle incelemiştir. Bulgular, dijital reklamlarda kişiselleştirme, samimiyet ve güven inşası ile veri gözetiminin estetize edilmesi olmak üzere üç temel stratejinin öne çıktığını göstermektedir. Bu bulgular, Zuboff’un (2019) gözetim kapitalizminin davranışsal verileri ekonomik değere dönüştürme sürecine ilişkin analizleriyle örtüşmekte; reklam görselliğinin bu dönüşümde merkezi bir rol üstlendiğini ortaya koymaktadır. Bulguların işaret ettiği kişiselleştirme stratejileri, Foucault’nun (1977) panoptikon modelinde tanımlanan gözetimin içselleştirilmesiyle paralellik göstermektedir. Reklamlarda bireye “özel” olarak sunulan görsel mesajlar, gözetimi görünmez kılarak normalleştirmekte ve denetimi estetik bir deneyime dönüştürmektedir. Bu durum, Deleuze’nin (1992) kontrol toplumu kavramı bağlamında değerlendirildiğinde, özellikle TikTok ve Google Ads gibi platformlarda akışkan, sürekli ve kesintisiz bir görsel yönlendirme rejiminin oluştuğunu düşündürmektedir. Çalışmada incelenen kampanyalarda mahremiyet, samimiyet ve güven imgelerinin yoğun biçimde kullanılması, dijital reklamcılığın etik boyutuna ilişkin literatürde dile getirilen eleştirileri desteklemektedir. Dijital reklamların filtre balonlarını pekiştirerek toplumsal kutuplaşmayı ve bilgi kirliliğini artırma potansiyeli, Pariser’in (2011) yankı odaları ve Couldry ile Mejias’ın (2019) veri sömürgeciliği kavramlarıyla birlikte değerlendirildiğinde daha belirgin hale gelmektedir. Bu çerçevede renk, tipografi ve kompozisyon gibi tasarım öğeleri yalnızca estetik tercihler olarak değil; veri temelli gözetim, sınıflandırma ve yönlendirme süreçlerinin ideolojik etkilerini örten ve doğallaştıran araçlar olarak işlev görmektedir. Bununla birlikte çalışma, gözetim kapitalizminin mutlak bir hegemonya kurmadığını da göstermektedir. Kullanıcıların reklam engelleyiciler, alternatif platformlar ve bilinçli etkileşim stratejileriyle geliştirdikleri pratikler, Scott’ın (1985) gündelik direniş biçimleriyle ilişkilendirilebilir. Benzer şekilde tasarımcıların eleştirel ve etik tasarım yaklaşımları geliştirmesi, görsel iletişim literatüründe savunulan sorumlu tasarım ve karşı-hegemonik estetik pratiklerle örtüşmektedir. Metodolojik sınırlılıklar göz önünde bulundurulduğunda, örneklemin amaçlı seçilmesi genellenebilirliği kısıtlamış, kullanıcı deneyimlerinin doğrudan ölçülmemesi bulguların etki düzeyini değerlendirmede sınırlılık yaratmıştır. Ayrıca Batı merkezli kuramsal çerçevenin ağırlığı, postkolonyal ve kesişimsel perspektiflerin yeterince ele alınamamasına neden olmuştur.

Araştırmanın pratik katkısı, dijital reklam tasarımında kullanılan görsel stratejilerin etik ve politik sonuçlarına dikkat çekmesidir. Tasarımcıların estetik tercihlerin ötesinde etik sorumluluk üstlenmeleri; politika yapımcıların ise GDPR ve KVKK gibi düzenlemeleri görsel manipülasyon tekniklerini ve algoritmik yönlendirmeleri kapsayacak biçimde güncellemeleri gerekmektedir. Platform şirketlerinin kullanıcı özerkliğini artıran ve algoritmik şeffaflığı gözetim politikalar benimsemesi bu bağlamda önem taşımaktadır. Gelecek araştırmalar

açısından, yapay zekâ destekli reklam üretiminin gözetim kapitalizmiyle ilişkisi, metaverse ortamlarında kişiselleştirilmiş reklam estetikleri, kullanıcı deneyimlerine odaklanan çalışmalar ve farklı ülkeler arasında karşılaştırmalı analizler öncelikli alanlar olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca çocuk ve ergen kullanıcılar üzerindeki etkilerin incelenmesi, dijital reklamcılığın toplumsal sonuçlarını anlamak açısından kritik görünmektedir. Akademik katkı olarak "performatif şeffaflık", "kişiselleştirme illüzyonu" ve "estetik kamuflaj" kavramları literatüre sunulmuştur. Toplumsal düzeyde ise dijital platformların görsel kültür üzerindeki hegemonik etkileri görünür kılınmış ve eleştirel farkındalık oluşturulmaya çalışılmıştır. Sonuç olarak, reklam görselliği yalnızca estetik bir tercih değil, toplumsal ilişkileri yeniden şekillendiren ideolojik bir aygıt haline gelmiştir. Bu nedenle görsel iletişim tasarımı disiplini, gözetim kapitalizminin maskelerini çözümlmek ve daha etik, şeffaf ve kullanıcı özerkliğini destekleyen tasarım pratikleri geliştirmekle yükümlü bulunmaktadır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır ve yazar %100 oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

AdImpact. (2024, 1 Temmuz). *Updated 2024 political projections*. AdImpact Reports.

Andrejevic, M. (2020). *Automated media*. Routledge.

Austin, J.L. (1962). *How to do things with words*. Oxford University Press.

Awisee. (2025, 4 Haziran). *How food & beverages brands go viral on TikTok?* Awisee Blog. <https://awisee.com/blog/food-and-beverage-tiktok-marketing/> (02.09.2025).

Baldwin-Philippi, J. (2018). Data-driven campaigning. In N. Jomini Stroud & S. McGregor (Eds.), *Digital discussions: How big data informs political communication* (1st ed.). Routledge.

Barthes, R. (1977). *Image, music, text*. Fontana Press.

Benjamin, W. (2016). Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapısı. *Pasajlar* (s. 50-87). Yapı Kredi Yayınları.

Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. BBC and Penguin Books.

Bucher, T. (2018). *If...Then: Algorithmic power and politics*. Oxford University Press.

Charan, K. (2024, 19 Eylül). *Role of GDPR in social media marketing: Things to avoid*. Sprinkl Blog. <https://www.sprinkl.com/blog/gdpr-social-media-marketing/> (04.09.2025).

Chester, J., & Montgomery, K. C. (2019). The digital commercialization of US politics—2020 and beyond. *Internet Policy Review*, 8(4). <https://doi.org/10.14763/2019.4.1443>

Couldry, N., & Mejias, U. A. (2019). *The costs of connection: How data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*. Stanford University Press.

Deep Sync. (2025, 12 Şubat). *Political advertising: The ultimate guide for 2024*. Deep Sync. <https://deepsync.com/political-advertising-ultimate-guide/> (04.06.2025).

Deleuze, G. (1992). Postscript on the societies of control. *October*, 59, 3-7. <http://www.jstor.org/stable/778828>

Dupuis, R., Musicus, A. A., Edghill, B., Keteku, E., & Bragg, M. A. (2025). How TikTok influencers disclose food and beverage brand partnerships: Descriptive study. *Journal of Medical Internet Research*, 27, e60891. <https://doi.org/10.2196/60891>

Fairclough, N. (1995). *Critical discourse analysis*. Longman.

Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison*. Pantheon Books.

Foucault, M. (1982). The Subject and Power. *Critical Inquiry*, 8(4), 777-795. <https://doi.org/10.1086/448181>

- Gramsci, A. (1971). *Selections from the prison notebooks*. International Publishers.
- GroupM. (2024, 9 Aralık). *This year next year 2024: Our global advertising forecast for 2024-2025*. WPP Media. <https://www.wppmedia.com/news/tyny-2025> (14.06.2025).
- Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). How many interviews are enough? An experiment with data saturation and variability. *Field Methods*, 18(1), 59-82.
- Habermas, J. (1981). *The theory of communicative action, Volume 2: Lifeworld and system*. Beacon Press.
- Hoang, K. (2024, 20 Mayıs). *How to boost bookings with Google Ads for travel agency*. Mega Digital. <https://megadigital.ai/en/blog/google-ads-for-travel-agency/> (14.06.2025).
- Hoff, S. R. (2025, 24 Ocak). *Meta's new advertising rules: Key considerations for health and wellness businesses*. Security, Privacy and the Law (Foley Hoag LLP). <https://foleyhoag.com/news-and-insights/blogs/security-privacy-and-the-law/2025/january/meta-s-new-advertising-rules-key-considerations-for-health-and-wellness-businesses> (19.06.2025).
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). Routledge.
- Kreiss, D., & McGregor, S. C. (2018). Technology firms shape political communication: The work of Microsoft, Facebook, Twitter, and Google with campaigns during the 2016 U.S. presidential cycle. *Political Communication*, 35(2), 155-177. <https://doi.org/10.1080/10584609.2017.1364814>
- Kung, Y., Wang, Y., Li, X., Hatrick, J., Liu, W., Wang, Q., Liang, J., & Liu, Y. (2025). Digital labor on TikTok and Douyin platforms: A scoping review. *Review of Communication Research*, 13, 212-227. <https://doi.org/10.52152/RCRV13.15>
- Lacan, J. (1998). *The seminar of Jacques Lacan book XI: The four fundamental concepts of psychoanalysis*. W.W. Norton.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). Sage Publications.
- Meta Platforms Inc. (2025). *Facebook Ads Library: health-related ads-Turkey*. [https://www.facebook.com/ads/library/?active_status=active&ad_type=all&country=TR&is_targeted_country=false&media_type=all&q=s%C4%9Fl%C4%Bik&search_type=keyword_unordered&sort_data\[direction\]=desc&sort_data\[mode\]=total_impressions](https://www.facebook.com/ads/library/?active_status=active&ad_type=all&country=TR&is_targeted_country=false&media_type=all&q=s%C4%9Fl%C4%Bik&search_type=keyword_unordered&sort_data[direction]=desc&sort_data[mode]=total_impressions) (20.02.2026).
- Mirzoeff, N. (2011). *The right to look: A counterhistory of visibility*. Duke University Press.
- Nicols, V. C. (2024, 6 Aralık). *Latino voters and political messaging in 2024*. Wesleyan Media Project Post-Election Conference, Middletown, CT. <https://newsletter.blogs.wesleyan.edu/2024/12/11/post-election-conference-probed-impact-of-political-ads-messaging/> (19.06.2025).
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What the internet is hiding from you*. Penguin Press.
- Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials* (4th ed.). SAGE.
- Saunders, B., Sim, J., Kingstone, T., Baker, S., Waterfield, J., Bartlam, B., Burroughs, H., & Jinks, C. (2018). Saturation in qualitative research: exploring its conceptualization and operationalization. *Quality & Quantity*, 52(4), 1893-1907.
- Singh, A., Halgamuge, M. N., & Moses, B. (2019). An analysis of demographic and behavior trends using social media: Facebook, Twitter, and Instagram. *Social Network Analytics* (pp. 87-108). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-815458-8.00005-0>
- Silverman, C., & Bengani, P. (2024, 31 Ekim). Exploiting Meta's weaknesses, deceptive political ads thrived on Facebook and Instagram in run-up to election. *ProPublica*. <https://www.propublica.org/article/facebook-instagram-meta-deceptive-political-ads-election> (14.06.2025).
- Scott, J. C. (1985). *Weapons of the weak: Everyday forms of peasant resistance*. Yale University Press.
- Smythe, D. W. (1977). Communications: Blindspot of western marxism. *Canadian Journal of Political and Social Theory*, 1(3), 1-27.
- Sriram, A. (2024, 4 Kasım). Meta to extend ban on new political ads after U.S. election. *Reuters*. https://www.reuters.com/technology/meta-extend-ban-new-political-ads-after-us-election-2024-11-04/?utm_source (12.05.2025).

- Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. Polity Press.
- Steyerl, H. (2012). *The wretched of the screen*. Sternberg Press.
- TikTok Newsroom. (2024, April 4). Oxford Economics reports: SMB's use of TikTok contributed \$24.2 billion to U.S. economy in 2023. *TikTok Newsroom*. <https://newsroom.tiktok.com/tiktok-economic-impact-report-2024-smb?lang=en> (12.05.2025).
- Vandewalker, I., Petry, E., Glavin, B., Franklin Fowler, E., Franz, M., Oleinikov, P., Floyd, B., & Ridout, T. (2024, December 19). *Online ad spending in the 2024 election topped \$1.35 billion*. Brennan Center for Justice. <https://www.brennancenter.org/our-work/analysis-opinion/online-ad-spending-2024-election-topped-135-billion> (12.05.2025).
- Van Dijck, J. (2014). Datafication, dataism and dataveillance: Big data between scientific paradigm and ideology. *Surveillance & Society*, 12(2), 197-208.
- Woolley, S. C., & Howard, P. N. (2019). *Computational propaganda: Political parties, politicians, and political manipulation on social media*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190931407.001.0001>
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.
- Zulli, D., & Zulli, D. J. (2022). Extending the Internet meme: Conceptualizing technological mimesis and imitation publics on the TikTok platform. *New Media & Society*, 24(8), 1872-1890. <https://doi.org/10.1177/1461444820983603>

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1: Cezim, B. (2025). *How Sephora's marketing strategies & campaigns win over different audiences*. Digital Agency Network. <https://digitalagencynetwork.com/sephora-marketing-strategies/> (19.06.2025).
- Görsel 2: Sephora. (2024, Temmuz). *Sephora meta ads*. Facebook. [https://www.facebook.com/ads/library/?active_status=active&ad_type=all&country=TR&is_targeted_country=false&media_type=all&q=3211873738992082&search_type=keyword_unordered&sort_data\[mode\]=total_impressions&sort_data\[direction\]=desc&source=fb-logo](https://www.facebook.com/ads/library/?active_status=active&ad_type=all&country=TR&is_targeted_country=false&media_type=all&q=3211873738992082&search_type=keyword_unordered&sort_data[mode]=total_impressions&sort_data[direction]=desc&source=fb-logo) (12.05.2025).
- Görsel 3: Jade, E. [@emiijade] (2024). *Mixing every Dr Pepper flavour together!*. #MixingDrinks #DrPepper #FoodTok #DrinkChallenge #SodaMixing #TasteTest [Video]. TikTok. <https://www.tiktok.com/@emiijade/video/7273148806001167648> (12.05.2025).
- Görsel 4: Kwak, M. (2024, 21 Ekim). *Improve ad performance with travel feeds in search ads*. Google Ads. <https://blog.google/products/ads-commerce/improve-ad-performance-with-travel-feeds-in-search-ads/> (18.05.2025).

dr. Öğr. üyesi orkun öngen (sorumlu yazar|corresponding author)
ordu üniversitesi, müzik ve sahne sanatları fakültesi, tiyatro bölümü
orkunongen@msn.com orcid: 000-0002-3211-4972

SİNEMA VE TİYATRO SANATLARININ KESİŞİMİNDE TEATRALLİK VE TEMSİL OLGUSU: MECRALAR ARASI KURAMSAL BİR DEĞERLENDİRME

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 21.08.2025 kabul tarihi|accepted: 08.03.2026

ÖZET

Bu çalışma, sinema ve tiyatro sanatlarının kesişiminde teatrallik ve temsil olgularını, nitel araştırma yöntemleri kapsamında tarihsel, felsefi ve kuramsal bir çerçevede analiz etmeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın kapsamı, Antik Yunan'daki temsil sorunu ve teatrallik tartışmalarından başlayarak, modern avangart sahne estetiğine uzanan ve temsilin doğasına ilişkin süregelen kuramsal tartışmaları içermektedir. Araştırmada, teatrallik ve temsil olgularını incelemek üzere nitel bir yöntem benimsenmiş olup, disiplinler arası bir çerçevede, tarihsel analiz ve kuramsal çözümleme teknikleri kullanılmıştır. Araştırmanın bulguları, teatrallikğin salt bir biçim sorunu değil, hakikat ile temsil arasındaki ontolojik ve epistemolojik gerilimin merkezi bir göstergesi olduğunu ortaya koymaktadır. Sinemanın, tiyatrodan devraldığı temsil kodlarını teknolojik olanaklarla dönüştürerek, teatral olanı kimi zaman görünmez kıldığı, kimi zaman ise onu belirginleştirerek eleştirel bir mesafe yarattığı tespit edilmiştir. Çalışmanın alana olan özgün katkısı, Brecht'in epik tiyatro araçlarının medyalar arası dolaşımı sonucu ortaya çıkan ve "mecralar arası diyalektik form" olarak kavramsallaştırılan yeni bir estetik yaklaşım biçimi önermesidir. Böylece tiyatro ile sinema arasındaki disiplinler arası bu etkileşim, saf bir temsil ya da gerçeklik illüzyonundan öte, izleyici nezdinde eleştirel düşünme ve algısal farkındalık üreten üçüncü bir uzam olarak değerlendirilmektedir. Özetle bu kesişim alanı için teatrallik ve temsil olguları üzerinden izleyicinin dünyayı algılama ve yeniden kurma biçimlerini şekillendiren güçlü bir düşünsel uzam olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro, Sinema, Teatrallik, Temsil, Mecralar Arası Diyalektik Form

Öngen, O. (2026). Sinema ve tiyatro sanatlarının kesişiminde teatrallik ve temsil olgusu: Mecralar arası kuramsal bir değerlendirme. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 264-278.
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1769938>

THE PHENOMENON OF THEATRICALITY AND REPRESENTATION AT THE INTERSECTION OF CINEMA AND THEATRE: AN INTERMEDIAL THEORETICAL ASSESSMENT

ABSTRACT

This study analyzes theatricality and representation at the intersection of cinema and theatre within a historical, philosophical, and theoretical framework, using qualitative methods. It encompasses key theoretical debates on the nature of representation, tracing a trajectory from ancient Greek mimesis to modern avant-garde stage aesthetics. An interpretive qualitative approach was adopted, utilizing historical and theoretical analysis within an interdisciplinary framework. The findings reveal theatricality as not merely a formal concern but a central indicator of the ontological and epistemological tension between truth and representation. The analysis demonstrates that cinema, by transforming representational codes inherited from theatre through its technological capacities, often absorbs the theatrical, rendering it invisible; at other times, it highlights theatrical elements to establish a critical distance. The study's original contribution is the proposition of a new aesthetic concept: the "intermedial dialectical form," which emerges from the intermedial circulation and adaptation of Brechtian epic theatre devices. Consequently, this interdisciplinary interplay is framed not as a quest for pure representation but as a third space that generates critical thinking and perceptual awareness in the audience, shaping how they perceive and reconstruct the world.

Keywords: Theatre, Cinema, Theatricality, Representation, Intermedial Dialectical Form

Introduction	While cinema and theatre differ in terms of technique, production, and reception, they share a common historical and aesthetic foundation centered on the phenomenon of representation. This intersection is not limited to formal transmission but is also closely linked to deeply rooted philosophical debates between truth and representation. The phenomenon of theatricality emerges as both a constitutive and transformative element in the dialogue between these two artistic disciplines. Spanning from the problem of representation and debates on theatricality in Ancient Greece to modern avant-garde stage aesthetics, this study engages with ongoing theoretical discussions on the nature of representation. It argues that theatricality, rather than a fixed aesthetic element, is a dynamic concept central to the ontological and epistemological tension between representation and truth.
Purpose and scope	The primary objective of this study is to analyze the phenomena of theatricality and representation at the intersection of cinema and theatre arts through historical, philosophical, and theoretical lenses, utilizing qualitative research methods. It examines fundamental debates regarding the nature of representation across a broad historical spectrum spanning from Ancient Greece to the postmodern era. The scope of the research extends from Plato's critique of representation to Aristotle's defence of mimesis, from Shakespeare's existential stage metaphor to Brecht's V-effect, and from the radical stage aesthetics of figures like Meyerhold, Artaud, and Grotowski to the theatrical strategies employed by directors such as Godard and Visconti in cinema. Furthermore, the study introduces an original conceptual contribution to the field: the "intermedial dialectical form," which emerges from the intermedial circulation and adaptation of Brecht's epic theatre tools.
Method	This research is designed in accordance with the qualitative research paradigm. Given the study's aim to achieve an in-depth understanding of the phenomena and to construct a robust theoretical framework, an interpretive qualitative approach was adopted over quantitative methods. The primary data sources consisted of primary and secondary theoretical texts concerning theories of theatricality, representation, cinema, and theatre. The works of prominent thinkers and theorists, including Plato, Aristotle, Brecht, Barthes, Fischer-Lichte, Fried, Sirmons, and Rushton, were systematically scanned and analyzed. In analyzing the collected theoretical data, two fundamental analytical methods were employed in tandem, consistent with qualitative research traditions. <i>Historical Analysis</i> : the historical transformation process of the concepts of theatricality and representation – from Ancient Greece to the postmodern era – was analyzed within the conditions of their respective periods, highlighting points of continuity and rupture. <i>Theoretical Analysis</i> : the approaches of different thinkers to the concepts were examined comparably. The core arguments underlying these theoretical debates and their reflections on artistic practice were evaluated. Selected cinema films and theatrical works (e.g., adaptations by Godard, Visconti, Brecht, etc.) were critically read through the lens of theatricality and representation strategies and subsequently related to the theoretical framework. This analysis was conducted not directly through the works themselves, but primarily through the theoretical and critical texts produced about them.
Findings and conclusion	The study's findings reveal that the concept of theatricality has been continually redefined and transformed throughout history. While Plato viewed representation as an illusion that distances one from truth, Aristotle considered mimesis a source of knowledge. The medieval concept of theatrum mundi (the world as a stage) blurred the boundaries between life and performance, a metaphor that Shakespeare later transformed into an ontological interpretation of human existence. In the 19th century, realism and naturalism sought to turn the stage into a mirror of real life, whereas 20th-century avant-garde movements (e.g., Artaud, Meyerhold, Grotowski, Brecht) recentered theatricality in an effort to return theatre to its essence, its roots in ritual and spectacle. Cinema, on the other hand, radically transformed the representational codes inherited from theatre by leveraging technical possibilities such as editing, camera movements, and lighting, thereby creating a new narrative language. It has sometimes absorbed the theatrical, rendering it invisible within its own reality effect (as in classical Hollywood cinema), while at other times, as in Godard's work, it has highlighted theatrical elements to create a critical distance between the spectator and the work. Julia Katherine Sirmons's conceptualization of "cinematic theatricality" examines this interaction through three layers: referential, representational, and evocative theatricality. Richard Rushton, alternatively, categorizes theatricality in cinema based on spectator experience into "non-theatrical", "theatrical", and "anti-theatrical" cinema. A key finding of this study is the emergence of what it terms the "intermedial dialectical form." This concept arises from the migration of Brecht's epic theatre tools (such as V-Effekt and direct address) into different media like cinema and television. This form constitutes neither pure representation nor a pure illusion of reality; rather, it is a third aesthetic space born from the clash of the two media's distinct logics, one that invites audiences out of passive reception and into a critical and reflective stance. In conclusion, this study asserts that theatricality and representation at the intersection of cinema and theatre are dynamic, contextual, and multilayered rather than fixed. Although theatricality has often been criticized as an illusion that distorts truth, it has simultaneously functioned as a creative field that constructs and reveals truth. By transforming theatre's representational legacy, cinema has transposed this tension into a new context, fundamentally reshaping audience experience. The proposed concept of the "intermedial dialectical form" provides a crucial framework for understanding the aesthetic and theoretical dimensions of this interplay. It demonstrates that representation is continually renegotiated not only within a medium but also through intermedial interactions, prompting viewers to reflect on the very nature of art, reality, and representation. Thus, in contemporary art, the emphasis on theatricality and representation is not merely an aesthetic preference but a potent intellectual tool that shapes how audiences perceive, interpret, and reconstruct the world.

Keywords: Theatre, Cinema, Theatricality, Representation, Intermedial Dialectical Form

GİRİŞ

Tiyatro ve sinema her ne kadar farklı teknik imkânlarla, üretim biçimlerine, seyir alışkanlıklarına ve alımlama koşullarına sahip olsalar da temsilin doğasına dair tartışmalar bağlamında tarihsel ve estetik düzeyde sürekli kesişen ortak bir art alana sahiptirler. Bu kesişim, yalnızca biçimsel öğelerin aktarımı ya da dramatik yapıların yeniden düzenlenmesiyle sınırlı değildir. Aynı zamanda hakikat ile temsil arasındaki ilişkiye dair köklü felsefi tartışmalarla da ilişkilidir. Bu tartışma hattı, Platon'un temsil eleştirisinden Aristoteles'in mimesis savunusuna uzanan klasik kuramsal çerçeve içinde şekillenmiştir. Bu noktada teatrallik olgusu, iki alan arasında kurulan diyalogun hem kurucu hem de dönüştürücü bir unsuru olarak ön plana çıkar (Platon, 2016; Aristoteles, 2007; Postlewait & Davis, 2003).

Antik Yunan'dan beri süre gelen Platon'un *temsil olgusunu* hakikatten uzaklaştıran yanılsama olarak ele alışı ile Aristoteles'in "mimesis" aracılığıyla hakikatin sanat yoluyla yeniden üretilebileceğini savunan yaklaşımı, teatrallik tartışmalarının ana eksenini oluşturmuştur. Bu eksen, Shakespeare'in varoluşçu sahne metaforundan Brecht'in epik tiyatro anlayışına ve 20. yüzyıl avangart tiyatro pratiklerine uzanan tarihsel bir süreklilik içinde evrilmiştir. Sinema sanatı, Endüstri Devrimi'nin ona sunduğu teknolojik olanaklar ile modernizmin estetik anlayışı içinde, tiyatrodan devraldığı temsil kodlarını dönüştürüp kendine özgü bir anlatı formu içerisinde yeniden üreterek, yeni bir temsil dili yaratmıştır. Bu dönüşüm, kimi zaman teatral olanı sinematik anlatıda görünmez kılarak izleyicide özdeşleşme ve absorpsiyon etkisi yaratan, kimi zaman ise teatral öğeleri belirginleştirerek izleyici ile eser arasında eleştirel bir mesafe kuran estetik seçimler aracılığıyla gerçekleşmiştir (Fried, 1998: 48). Bu durum, teatrallik ile sinemasal gerçeklik arasındaki ilişkinin mecralar arası bir gerilim hattı üzerinden yeniden düşünülmesini gerekli kılar.

Bu çalışma, tiyatro literatüründeki teatrallik kavramı ile temsil olgusunu kendisine tarihsel art alan haline getirerek, sinema sanatında var olan teatrallik olgusu ile bu kavramların kesişim noktalarını açıklamaya çalışmaktadır. Ayrıca, Brecht'in epik tiyatro araçlarının medya dolaşımı üzerinden ortaya çıkan ve çalışma içerisinde *mecralar arası diyalektik form* olarak adlandırılan kavramsallaştırma, çalışmanın alana sunduğu özgün katkısı oluşturmaktadır. Bu çerçevede çalışma, yalnızca tarihsel bir literatür özeti olarak değil, eleştirel bakış açısı ekseninde alana özgün kuramsal öneri sunan bir yaklaşım olarak konumlanmaktadır. Bu makale, teatrallik ve temsil olgusunu iki farklı sanat mecrası arasında kurulan yaratıcı etkileşimlerin hem tarihsel hem de çağdaş örnekler üzerinden analizini yaparak, bu etkileşimlerin sanat kuramı açısından açtığı yeni düşünsel imkânları tartışarak, konuya yönelik kuramsal bir bakış açısı sunmayı amaçlamaktadır.

YÖNTEM

Bu çalışma, sinema ve tiyatro sanatlarının kesişiminde teatrallik ve temsil olgularını incelemek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden yorumlayıcı analiz yaklaşımını benimsemektedir. Araştırmanın veri kaynağını, teatrallik, temsil, sinema ve tiyatro kuramlarına ilişkin birincil ve ikincil kuramsal metinler oluşturmaktadır (Berg & Lune, 2015: 335-337). Bu kapsamda, felsefe, tiyatro kuramı, sinema kuramı, sanat eleştirisi ve estetik alanlarında öne çıkan düşünür ve kuramcılar (Platon, Aristoteles, Brecht, Barthes, Fischer-Lichte, Fried, Sirmons, Rushton vb.) eserleri ve bu alana dair üretmiş oldukları akademik makaleler eleştirel bir yaklaşımla incelenmiştir. Toplanan kuramsal verilerin analizinde, nitel araştırma geleneklerine uygun olarak şu analiz yöntemleri bir arada kullanılmıştır: *Tarihsel Analiz*, teatrallik ve temsil kavramlarının Antik Yunan'dan postmodern döneme kadar uzanan tarihsel dönüşüm süreci, dönemlerin koşulları içinde analiz edilmiş ve süreklilik ve kırılma noktaları ortaya konulmuştur. *Kuramsal (Teorik) Analiz*, farklı düşünürlerin söz konusu kavramlara dair yaklaşımları incelenerek, kuramsal tartışmaların dayandığı temel argümanlar ile bu argümanların sanat pratiğine yansımaları ilgili örnekler üzerinden değerlendirilerek çalışmanın ilgili başlıkları altında açıklanmıştır. Bu çalışma, doğrudan eser çözümlemesine dayanan bir metin analizi yapmaktan ziyade, tiyatro ve sinema kuramı literatürü üzerinden teatrallik ve temsil olgusunun mecralar arası boyutlarını tartışan kuramsal bir analiz olarak tasarlanmıştır. Bu bağlamda çalışmanın temel araştırma materyalini, tiyatro ve

sinema kuramına ilişkin birincil ve ikincil kuramsal metinler oluşturmaktadır. Ayrıca çalışmada adı geçen sinema filmleri ve tiyatro eserleri (Godard, Visconti, Brecht uyarlamaları vb.), teatralite ve temsil olguları bağlamında eleştirel bir bakış çerçevesinde, konuya dair kuramsal tartışmayı destekleyici örnekler üzerinden konumlandırılarak, çalışmanın kuramsal çerçevesiyle ilişkili olacak şekilde analiz edilmiştir. Bu analiz, doğrudan eserlerin kendisinden ziyade, onlar üzerine üretilmiş kuramsal ve eleştirel metinler aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Brecht'in epik kuramı, bu çalışmada belirli oyunların ayrıntılı çözümlemesi üzerinden değil, yabancılaştırma, doğrudan seyirciye hitap ve temsilin görünür kılınması gibi araçların mecralar arası dolaşımı bağlamında ele alınmaktadır.

Araştırma, teatralite ve temsil olgularını, nitel bir paradigmaya uygun olarak, tarihsel ve kuramsal analiz yöntemleriyle inceleyen ve disiplinler arası bakış açısı sunan kuramsal bir çalışmadır. Tiyatro, sinema, felsefe ve sosyoloji gibi farklı disiplinlerin kesişiminde oluşturulan bu çalışma, teatralite olgusunu tek bir alana hapsedilmiş bir kavram olmaktan çıkararak konunun toplumsal ve düşünsel işlevini anlamayı amaçlamaktadır. Araştırmanın kapsamı, Batı sanat ve düşünce geleneğindeki konuya dair başat tartışmalarla sınırlandırılmıştır. Böylece, bu yöntemsel çerçeve aracılığıyla olgunun karmaşık ve çok katmanlı doğasını çözümlemek için konuya dair uygun bir kuramsal zemin oluşturulmuş olacaktır.

BULGULAR

Teatralite Kavramı ve Temsil Olgusu

Tiyatro kavramı, etimolojik kökeni bakımından seyir ve görme fiilleriyle yakın bir ilişki halindedir. Türkçeye Fransızca *théâtre* kelimesinden geçmiş olup, Latince *theatrum* ve onun da ötesinde Eski Yunanca *theatron* sözcüğünden türemiştir. *Theatron*, "görme yeri, seyir alanı" anlamına gelir ve Yunanca *thea* (bakmak, görmek) kökünden türetilmiştir (Nişanyan Sözlük, 2015). Bu nedenle tiyatro kelimesi, sadece bir sanat formuna değil aynı zamanda mekânsal olarak bakışın düzenlenişi anlamına işaret eder. Türkçe'deki teatral sözcüğü de Fransızca *théâtral* kelimesini köken alıp, Türkçe'de "tiyatroya özgü, tiyatro niteliği taşıyan" anlamına gelir (TDK, 2022). Ancak bu kavram, yalnızca sanatsal manada olumlu bir bağlamda kullanılmasının yanı sıra zamanla abartılı, yapay, gösterişli gibi pejoratif çağrışımlar da kazanmıştır. Nitekim gündelik dilde bir kişinin davranışları sahne performansına benzetildiğinde, teatral terimi çoğu zaman doğallıktan uzaklığı ima eder. Bu pejoratif kullanım, özellikle 18. yüzyıldan itibaren, tiyatrodaki temsilin abartılı ve yapay doğasına yöneltilen eleştirilerle ilişkilidir (Sennett, 2020: 152). Böylece teatral kavramı, yalnızca tiyatro sanatının biçimsel unsurlarıyla sınırlı kalmayıp, toplumsal yaşamda gerçeklikten sapma ve temsil krizi gibi daha geniş tartışmalara da kapı aralamıştır (Çelik, 2003: 42). Modern tiyatro kuramında ise teatral kavramı hem estetik bir anlatım biçimi hem de kavramsal bir tartışma başlığı olarak önemini sürdürmektedir. Sözcüğün etimolojik ve tarihsel izi, teatralitenin zaman içinde anlam değişimlerine uğrayarak farklı bağlamlarda yeniden yorumlanabilir bir kavram hâline geldiğini göstermektedir.

Teatralite olgusuna dair kavramsal tartışmaların temelleri Antik Yunan felsefesinde derin köklere sahiptir. Özellikle Platon, tiyatroyu yalnızca bir sanat biçimi olarak değil toplumsal düzen açısından da sorunlu bir alan olarak değerlendirmiştir. Platon'a göre, yaşamda görülen her şey idealar dünyasındaki hakikatin birer yansımasıdır. Dolayısıyla sanatçı, hakikati doğrudan sunmaktan ziyade zaten taklit olan bu görüşlerin -tekrar- taklidini üretmektedir. Böylece tiyatro, Platon'un düşünce sisteminde, insanları gerçek bilgiden ve ideaların özünden uzaklaştıran bir etkinlik olarak tanımlanır. Bu nedenden ötürü ideal devlet düzeni içinde tiyatroya yer verilmesi, Platon açısından toplumsal düzeni tehdit eden bir unsur olarak kabul görür. Oyun yazarları ve şairler, onun gözünde *aldatma sanatının* ustalarıdır ve halkı yanıltma potansiyelleri nedeniyle kamusal alandan dışlanmaları gerekir (Platon, 2016: 89). Platon'un tiyatroya dair bu eleştirel yaklaşımının karşısında antik düşüncenin bir diğer önemli ismi Aristoteles yer alır. Dram sanatının ilk teorik kuramcısı olarak kabul edilen Aristoteles, *Poetika* adlı eserinde tiyatroyu insan doğasındaki taklit eğilimiyle ilişkilendirir ve taklidi hakikatten uzaklaştıran bir unsur olarak değil tam tersine

bilginin kaynağı olarak değerlendirir. Aristoteles'e göre insan doğası gereği taklit etmeye yatkındır ve ilk bilgilerini de taklit yoluyla edinir: Şiir sanatı genel olarak varlığını, insan doğasında temellenen iki temel nedene borçlu gibi görünüyor. Bunlardan birisi taklit içtepisi olup, insanlarda doğuştan vardır; insanlar bütün öteki yaratıklardan özellikle taklit etmeye olağanüstü yetili olmalarıyla ayrılırlar ve ilk bilgilerini de taklit yoluyla elde ederler. (Aristoteles, 2007: 16). Bu perspektife göre tiyatro yalnızca bir sahne gösterisi değil, aynı zamanda insanın dünyayı algılamasının, anlamlandırmasının ve bilgiyi yapılandırmasının başat yollarından biridir. Dolayısıyla teatrallik, Aristoteles'te, Platon'un önerdiği gibi hakikatten uzaklaştıran bir yanılsama değil, aksine insanın hakikate ulaşma çabasını mümkün kılan epistemolojik bir araç olarak anlam kazanır.

Platon'un tiyatroya yönelik eleştirileri ileriki yüzyıllarda farklı düşünürler tarafından da sürdürülmüştür. Tiyatroya ve teatrallığe yönelik eleştirel tutum, Batı düşünce tarihinde köklü bir süreklilik sergiler. Bu eleştiriler, yalnızca tiyatronun estetik boyutuyla sınırlı kalmamış; tiyatroyu çoğu zaman gösterişli, yapay, aldatıcı ve içi boş bir temsil biçimi olarak değerlendiren kuşkucu bir bakış açısına dayanmıştır. Teatralite (Theatricality) adlı kapsamlı derlemede Davis ve Postlewait'in aktardığı üzere tarih boyunca Platon, Aziz Augustinus, Tertullianus, Püriten düşünürler, Rousseau, Nietzsche gibi pek çok düşünür, tiyatronun hakikatten uzaklaştırıcı etkisini eleştiren ortak bir hat üzerinde birleşmiştir (Postlewait & Davis, 2003: 5). Bu yaklaşımda tiyatro, bir yandan abartılı ve yapmacık bir aşırılık olarak görülürken, diğer yandan göndermede bulunduğu hakikati gizleyen bir boşluk ya da yokluk alanı olarak tanımlanmıştır. Bu kuşkucu bakışın dilde de izleri vardır. "Teatral", "operatik", "melodramatik", "sahnevari" gibi tiyatrodan türeyen terimler genellikle küçümseyici ya da aşağılayıcı anlamlar taşır. Aynı şekilde, gündelik dile yerleşmiş "rol yapmak", "numara yapmak", "sahne yapmak", "kendini göstermek" gibi ifadeler de samimiyetsizlik ve ikiyüzlülük üzerine pejoratif çağrışımlar yaratır. Tiyatroya yöneltilen eleştirinin ardında, toplumsal düzenin doğası gereği ciddiye alınamayacak bu ve benzeri figürler etrafında kurulamayacağına dair temel bir kaygı bulunmaktadır. Bu nedenle teatral davranış çoğu zaman yalnızca estetik bir tercih değil ahlaki ve toplumsal bir tehdit olarak değerlendirilmiştir. Bu tarihsel ön yargı, teatrallığın salt bir biçimsel araç değil aynı zamanda hakikat ile temsil arasındaki gerilimi görünür kılan diğer bir ifadeyle açığa çıkaran bir deneyim alanı olduğunu gösterir.

Antik felsefeden devralınan tiyatro tartışmaları, Orta çağ düşüncesinde *theatrum mundi* kavramıyla farklı bir boyut kazanmıştır. Bu dönemde, dünya ile sahne arasındaki sınırlar silikleşir ve tüm varlık alanı, Tanrı'nın tasarladığı büyük bir oyun sahnesi olarak yorumlanır. *Theatrum mundi* anlayışına göre insanlar, Tanrı'nın önceden yazdığı bir metni icra eden, kendi iradesiyle hareket etme kudretinden yoksun figüranlardır. Tanrı ise hem bu evrensel oyunun yazar ve yönetmeni, hem de tek seyircisidir (Postlewait & Davis, 2003: 9). Tiyatro tarihi, her ne kadar çağlar boyunca biçim ve üslup açısından farklılıklar göstermiş olsa da sahne ve gerçek dünya arasında kurulan bu benzeşim etrafında şekillenmeyi sürdürmüştür. Özellikle Shakespeare, dünyayı sahne metaforuyla ilişkilendiren yazarların başında gelir. O, yaşamı bir tiyatro oyununa benzetirken, insanları da bu oyunda rollerini oynayan aktörler olarak betimler (Shakespeare, 2016: 46-47). Shakespeare'e göre insan yaşamı, nihayetinde bir sahne üzerinde sergilenen, başlangıcı ve sonu belirli bir temsilden ibarettir. Böylece teatrallik, yalnızca sanatsal bir teknik olmaktan çıkarak insan varoluşunun ontolojik bir yorumu hâlini alır. Nitekim Shakespeare, Batı kültüründe tiyatro ile insan varoluşu arasındaki simbiyotik ilişkiye dair çeşitli fikirlerin tümünü, tragedyaları özelinde -özellikle Hamlet tragedyası özelinde- tek ve karmaşık bir dramatik eylemde bir araya getirmeyi başaran nadir yazarlardandır (Postlewait & Davis, 2003: 10). Bu bahsedilen sebeplerden dolayı Shakespeare'in oyunları özelinde geliştirdiği tiyatroya ve hayata olan bakış açısı diğer bir ifadeyle *theatrum mundi* düşüncesi, tiyatro tarihindeki en kapsamlı entelektüel ve düşünsel metaforik çağrışımlardan birini oluşturur.

Theatrum mundi düşüncesinin hâkimiyetini sürdürdüğü yüzyılların ardından, 19. yüzyılın ikinci yarısı, tiyatro sanatında köklü bir kırılma dönemine işaret eder. Bu

dönemde rol yapma, oyun ve mimesis gibi kavramlar üzerinden şekillenen teatral olana karşı belirgin bir mesafe oluşur. Tiyatro sahnesi, giderek tüm araçlarıyla gerçek yaşamın bir aynası hâline getirilir. Realizm ve naturalizmin ön plana çıktığı bu çağda, sahne ile toplumsal yaşam arasındaki benzerlik, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda bir ideolojik tutum olarak ortaya çıkar. Seyircinin sahnede gördükleriyle özdeşlik kurması, tiyatronun etkisini güçlendiren bir unsur olarak değerlendirilir. Bu durum tiyatro sanatının yansıma (gerçeği yansıtırma, temsil) ilkesine dayanarak seyirci üzerinde yansılama yaratma görevini üstlendiğini gösterir. Bu atmosferi 18. yüzyıl için betimleyen Richard Sennett, büyük şehir hayatını bir tiyatroya benzetir. İlkesel olarak senaryosunu da kişilerin itibar arayışına dayandırır. Şehir insanların neredeyse hepsini belli türde bir sanatçı ve aktör olarak tanımlar (Sennett, 2020: 158). 18. Yüzyıldan miras alınan bu tavır 19. yüzyıla yansıdığına gerçek yaşam ile tiyatro arasındaki sınırların iç içe geçerek, toplumsal davranışların bile teatral bir estetik içinde kurgulanmasına yol açar. Ancak 19. yüzyılın sonlarında, romantik gerçekçiler tarafından savunulan *sade tiyatro/artless* düşüncesi, yapmacıklıkla ilişkilendirilen teatral estetikten uzaklaşmakla birlikte, paradoksal biçimde teatral olanı yeniden sahneye çağırır (Postlewait & Davis, 2003: 11-12). Böylece teatral olan hem eleştirinin hedefi hâline gelir hem de farklı biçimlerde yeniden üretilir. Bu gerilim, tiyatro tarihinde teatral kavramının sürekli olarak yeniden tanımlanan ve tartışmaya açık bir alan hâline gelmesine yol açar.

19. yüzyılda realizmin ve natüralizmin egemenliğinde geçen sahne arayışlarının ardından 20. yüzyıl, tiyatro tarihinde teatralliğin yeniden yükselişe geçtiği bir çağ olmuştur. Avangart akımlar, bir önceki yüzyılın sahneyi gerçekliğe birebir yaklaştırma çabasına tepki olarak, tiyatroyu yeniden kendi öz diline döndürmeyi amaçlamışlardır. Bu dönemde hem avangart sanatçılar hem de onların etkisiyle farklı biçim arayışlarına giren gerçekçiler, tiyatronun salt taklitten ibaret olmadığını, sahnenin kendine özgü bir gerçekliği inşa etmesi gerektiğini savunmuşlardır. Bu çerçevede Antonin Artaud, Vsevolod Meyerhold, Nikolai Evreinov, Luigi Pirandello, Edward Gordon Craig, Jerzy Grotowski, Eugenio Barba ve Bertolt Brecht, sahne sanatlarının teatral doğasını yeniden tanımlayan isimler olarak ön plana çıkarlar (McGillivray, 2009: 103; Tronstad, 2002: 220). Tüm bu düşünürleri ortaklaştıran nokta, tiyatronun yeniden teatralleşmesi, yani kendi öz doğası olan ritüel ve gösteri kökenine tekrardan dönmesi gerektiği fikridir. Bu bağlamda, Meyerhold, Grotowski ve Barba, tiyatrodaki hakikati sahnede yeniden kurabilmek için odağı oyuncuya yöneltir. Onlar için oyuncu, yalnızca bir karakteri temsil eden değil aynı zamanda beden dili, fiziksel varlığı ve enerjisiyle hakikatin taşıyıcısıdır. Pirandello ise tiyatroyu insan doğasındaki ikircikli yapıyı ifşa eden bir alan olarak görür; ona göre sahne, kimlik ve rol arasındaki belirsizliğin en yoğun şekilde görüldüğü hâle geldiği mekândır. Öte yandan Evreinov, tiyatronun yalnızca sanatsal bir etkinlik değil aynı zamanda yaşamın kendisine sirayet eden bir teatral güdü olduğunu ileri sürer. Evreinov'a göre, insanın bakış açısını değiştirmesi, sıradan olanı teatralleştirmenin en temel koşuludur. Ona göre bakış (gaze), yalnızca görmek değil, görüleni dönüştürmek anlamına gelir (Tronstad, 2002: 220). Bu bağlamda Evreinov, bakışı merkezine alan kuramsal bir çerçeve inşa eder ve gündelik olanı bu çerçevenin dışına çıkararak teatral olanla gerçek olan arasında kurmaca bir sınır çizer. Böylece sıradan gerçeklik sahnesi, teatral kurgunun alanına dönüşür. Bu dönemde tiyatro sanatı yalnızca yaşamın taklidine indirgenmeyen, sahnede kendi yarattığı kurguyu temsil eden bir sanat biçimine dönüşür. Sahne, artık yalnızca metni aktaran bir araç olmaktan çıkarak teatral olanın özsel ifadesi hâline gelir. Roland Barthes, tiyatronun bu dönüşümünü *theatre minus text* kavramıyla açıklar (Barthes, 1972: 26). Barthes'a göre tiyatro, metinden bağımsız olarak kendi başına bir gösterenler zinciri oluşturur ve bu gösterenler, teatral hakikatin inşasında metinden daha belirleyici bir rol üstlenir.

Barthes, sahnenin kendi başına bir gösterge sistemi oluşturduğunu ve teatral deneyimin metne indirgenemeyeceğini ileri sürse de bu düşünceye karşı önemli bir eleştiri, Erika Fischer-Lichte tarafından dile getirilmiştir. Fischer-Lichte, tiyatronun özünde bir temsil sanatı olduğunu ve bu temsilin anlamlandırılabilmesi için metnin kaçınılmaz bir gereklilik taşıdığını savunur. Ona göre tiyatro, yalnızca sahnede görünen jestler, beden hareketleri ya da mekânsal düzenlemelerden ibaret

değildir; bu unsurların bir gösterge değeri kazanabilmesi, ancak metinle kurulan ilişki sayesinde mümkündür (Fischer Lichte, 1983: 180). Dolayısıyla Fischer-Lichte, tiyatroyu metinsiz bir sanat olarak tasavvur etmenin, teatral anlatının kökenine ters düştüğünü ileri sürer. Bu tartışma, tiyatro tarihine damgasını vurmuş olan theatrum mundi düşüncesinin çağdaş bir yansıması olarak da okunabilir. Zira theatrum mundi anlayışı, yaşamı büyük bir sahne olarak konumlandırırken, sahnede yer alan gerçek nesneler ile bu nesnelerin temsili göstergeleri arasında sürekli bir gerilim yaratır. Bugün sahnede gerçek bir nesnenin varlığı ile onun temsil ettiği anlam arasındaki ilişki, tıpkı gerçek yaşam ile kurmaca dünya arasındaki diyalektik bağa benzer biçimde kurulmaktadır. Dolayısıyla modern tiyatrodaki teatral hakikatin kaynağı, yalnızca sahne üzerindeki fiziksel varlıkta değil aynı zamanda bu varlığın metinsel ya da kavramsal düzlemde nasıl yorumlandığında gizlidir. Böylece sahne, yalnızca görülenin değil, aynı zamanda anlam üreten bir temsil alanının inşası anlamına gelir.

Tiyatro tarihine ve teatralite kavramına ilişkin tartışmalar, yalnızca sahne sanatlarıyla sınırlı kalmamış, görsel sanatlar bağlamında da derin teorik sorgulamalara konu olmuştur. Bu bağlamda, Michael Fried, teatralite kavramını modern ve postmodern estetik tartışmalarına taşıyan önemli bir isim olarak öne çıkar. Fried, 1967 yılında kaleme aldığı çalışması *Art and Objecthood* (Sanat ve Nesneler) ile modernizmi savunan bir çizgide postmodern eğilimlere karşı ciddi eleştiriler yöneltir. Fried'in eleştirisinin merkezinde, sanat eserinin bütünlük fikri yer alır. Ona göre modern sanat yapıtı, kendi başına kapalı bir bütünlük oluşturmali ve varlığını izleyicinin bakışına bağımlı kılmamalıdır. Fried, özellikle heykel ve resim sanatını örnek göstererek, sanat eserinin izleyiciye anlık ve yoğun bir etkiyle çarpması gerektiğini savunur. Bu çarpıcı etki, eser ile izleyici arasında mesafe koyan bir estetik deneyim üretir. Ancak Fried'e göre, postmodernizmle birlikte bu mesafe erozyona uğrayarak sanat eserinin anlamı, giderek izleyicinin bakışı ve varlığıyla koşullanır hâle gelmiştir. Günümüzde sanat eseri olgusu, izleyicinin aktif varlığına ihtiyaç duyduğundan; bu durum, Fried'in terminolojisinde "teatralite" olarak tanımlanır (Fried, 1998: 48). Ona göre, eser kendi başına bir bütünlük taşıyamazsa, izleyiciyle kurduğu ilişki nesneleşir ve tıpkı sahne-izleyici ilişkisini andıran teatral bir hâl alır. Fried'in tiyatroya dair bu kavramsal yaklaşımının temelinde, tiyatronun varoluşsal olarak seyircisiz düşünülemeyeceği gerçeği yatar. Tiyatro, kendine yeterli bir bütünlük oluşturmak yerine sahneyi tamamlayan ve anlamlandıran bir *bakan göze* -her zaman- ihtiyaç duyar. Fried, işte bu yapısal bağımlılığı, modern sanatın yozlaşmasına yol açan en temel sorunlardan biri olarak görür. Ona göre, eser kendi iç bütünlüğünü kaybettiği anda, seyirciyle arasındaki ilişki teatral bir hal alır ve bu durum, modernist estetik ideallerin çöküşünü beraberinde getirir. Bu eleştiriler, teatralite kavramını yalnızca tiyatro sanatıyla sınırlı bir mesele olmaktan çıkararak, sanatın genel ontolojik sorunlarıyla ilişkilendirir ve teatral olanın modern sanat üzerindeki olumsuz etkisini tartışmaya açar.

Teatralite üzerine modern ve postmodern tartışmaların derinleştiği noktada, kavramı yalnızca bir sanatsal biçim ya da estetik özellik olarak değil özne ile süreç arasındaki dinamik bir karşılaşma biçiminde ele alan yaklaşımlar da ortaya çıkmıştır. Bu perspektifin önemli temsilcilerinden biri olan Josette Féral ve Ronald P. Bermingham, teatraliteyi sabit bir nitelik olarak değil sürekli bir karşılaşma (bir araya gelme, tanışma) süreci olarak tanımlar. Féral ve Bermingham'a göre teatralite, bakışın yöneldiği ya da bakışa açılan süreçte ortaya çıkar. Bu süreçte, eylem gerçek yaşam alanından kurgusal alana taşınırken, arada bir yarılma (cleft) meydana getirir (2002: 97-98). Bu yarılma ne bütünüyle gerçeklik içinde kalır ne de tamamen kurmaca bir dünyanın sınırlarına hapsolür. Dolayısıyla oluşan bu alan, gerçek ile temsil, yaşam ile sahne arasındaki sınırları bulanıklaştırır ve her iki düzleme de ait olmayan melez bir deneyim alanı yaratır. Féral ve Bermingham'ın sözünü ettiği bu yarılma, çoğu zaman yalnızca mekânsal ya da fiziksel bir bölünme değildir; aynı zamanda bir zihinsel ve algısal kopuş anıdır. Yaşam ile sahne, gerçek ile rol, gösteren ile gösterge, arzu ile imge gibi karşıtlıkların arasındaki gerilim, tam da bu ara noktada en yoğun hâlini alır. Bu yaklaşım, teatraliteyi yalnızca sanatın bir biçimi olarak değil, aynı zamanda öznenin gerçeklik ile temsil mekanizmalarıyla kurduğu varoluşsal bir ilişki olarak konumlandırır.

Böylece teatrallik, estetik ya da biçimsel bir tercih olmaktan çıkarak, öznenin dünyayı algılama ve anlamlandırma biçimlerinden birine dönüşür.

Tiyatro kuramında teatralliğin konumuna dair tartışmalar, Batılı düşünürler arasında iki ana yaklaşım etrafında şekillenmiştir. Evreinov ve Barba gibi isimler, teatral olanı insan doğasının derinliklerine uzanan evrensel bir hakikat arayışı olarak görür ve bu bağlamda teatral biçimleri antropolojik kökenlere dayandırır (McGillivray, 2009: 109). Onlara göre tiyatro, hakikati ortaya çıkarmak için sahnede icra edilen kadim bir ritüeldir. Buna karşılık, Jacques Derrida, teatralliği sürekli ertelenen ve sabit bir anlama ulaşmayan bir oyun olarak yorumlar. Derrida'nın olumlayıcı (affirmative) yaklaşımı, arzusun konumunu sürekli yerinden ederek özne alanını merkezleştirir (Derrida, 1978: 292; Weber, 2001: 3). Böylece teatrallik, hakikatin peşinde bir araç olmaktan çıkıp, anlamın sürekli ertelendiği bir temsil biçimi hâline dönüşür. Bu iki farklı yaklaşım, teatralliğin yalnızca sahneye özgü bir terim olmadığını, anlamın (context) inşasını bizzat derinden etkileyen bir kavram olduğunu ortaya kayar.

Bu çerçevede, teatrallik kavramına tarih boyunca yöneltilecek eleştiriler, özellikle sahne sanatlarının hakikatle ilişkisine dair derin bir kuşkunun ürünü olmuştur. Jonas Barish, bu tarihsel eleştirileri Antiteatral Önyargı (The Antitheatrical Prejudice) adlı eserinde sistematik biçimde incelemiş ve tiyatronun, aldatma sanatında usta olan oyuncular aracılığıyla seyirciyi hakikatten uzaklaştırabileceğini öne sürmüştür (Barish, 1981; Postlewait & Davis, 2003: 4-5). Barish'e göre tiyatrodaki rol yapmak, temelde hakikatin zıddı olarak algılanmış ve teatral tavrı, izleyiciyi yanıltan bir yanılsama alanı olarak değerlendirilmiştir. Böylece teatrallik, gerçeklikle teması koparmakla suçlanmış ve sanatın ahlaki meşruiyeti sorgulanmıştır. Bununla birlikte, teatralliğe ilişkin bu olumsuz tutuma farklı bir bakış getiren isimlerden biri de Dell Hymes olmuştur. Hymes, hakikatin, teatral olanın dışlandığı bir düzlemde değil, tam tersine teatralliğin ortaya çıktığı noktada filizlendiğini savunur. Ona göre, bir şeyin gerçekliği (realite) ile o şeyin anlatımı (temsili) birbirinden ayrıdır. Dolayısıyla hakikat, teatral temsil tarafından yok edilmez; aksine, temsilin yarattığı boşlukta yeni biçimlerde yeniden doğar. Hymes, gerçekliğin teatral temsil tarafından aşındırıldığını, ancak bu aşınmanın tam da teatral olanla hakikat arasında yaratıcı bir gerilim alanı ürettiğini ileri sürer (Postlewait & Davis, 2003: 6).

Teatralliğe ilişkin tarihsel ve kuramsal tartışmalar çoğu zaman temsilin hakikatle kurduğu ilişki üzerinden ilerlese de bu noktada Denis Diderot'nun yaklaşımını ayrıca değerlendirmekte yarar vardır. Diderot tiyatro sanatındaki hakikatin gündelik olanın sahneye birebir aktarımında değil, bilinçli olarak tasarlanmış ve idealize edilmiş bir temsil düzeninde ortaya çıktığını savunur. Bu yaklaşım teatrallik ve temsilin doğasına yönelik tartışmayı farklı bir düzlemde yeniden düşünmeye zorlayan özgün bir kuramsal bakış açısı oluşturur. 18. yüzyılın ikinci yarısında, sahnede rol yapmanın sınırlarını tartışan Diderot, sahnede sunulan performansın mimesis aracılığıyla, yani tasarlanmış ve belirli bir yapı içinde biçimlenmiş bir anlatı düzlemine oturtulabileceğini savunur. Diderot, tiyatrodaki hakiki olmak fikrinin, gündelik yaşamda rastlanan olayların birebir sahneye taşınması anlamına gelmediğini vurgular. Ona göre, sahnede salt gerçeklik arayışı, izleyiciye yalnızca sıradanlığı ve aleladeliliği sunar. Bunun yerine, sahne üzerindeki hakikatı, aksiyonların, diyalogların, jestlerin, figürlerin ve sesin, yazar tarafından tasarlanan ve çoğu zaman oyuncu tarafından abartılı biçimde yeniden üretilen ideal bir modele uygunluğunda (temsilde) ortaya çıkar. Diderot'nun ifadesiyle, gerçek tiyatro bu idealizasyon sayesinde "olağanüstülük" kazanır (Diderot, 2000: 27). Diderot'nun tiyatro kuramında yaptığı bir diğer önemli vurgu ise oyunculuğun duygusal istikrarı üzerinedir. O, sahici bir oyunculuğun, oyuncunun duygularından arınarak, sağduyulu ve düşünsel bir kontrolle gerçekleştirilmesi gerektiğini savunur. Çünkü duygularına teslim olan bir oyuncu, her temsilde aynı duygu durumunu yakalamakta zorlanabilir. Oysa düşünerek oynayan ve ilk temsildeki performansını taklit etmeyi başaran bir oyuncu, her defasında tutarlı ve istikrarlı bir sahne icrası ortaya koyabilir. Bu bakış açısı, tiyatrodaki hakikat arayışını yalnızca doğal bir yansıtma süreci olarak değil, bilinçli bir sanatsal inşa süreci olarak konumlandırır ve teatralliğin, sahiciliğin değil, *idealize edilmiş* (tasarlanmış) bir temsili gerçeğin alanı olduğunu ileri sürer.

Sonuç olarak teatralite kavramı, sahne sanatlarının estetik bir unsuru olmaktan çıkarak modern ve postmodern düşüncede, varlık ve hakikat tartışmalarının merkezine yerleşen tartışmalı bir kavram halini almıştır. Günümüz modern toplumlarında her şeyin bir gösterge hâline gelmesi (indirgenmesi), şeylerin (things) sahip olduğu kendi öz bağlamından bağımsız, kendi başına bir mevcudiyet sergileyemeyeceği anlamına gelir. Çünkü anlam, bireysel-tekil varoluşlarda değil, belirli ilişki ağları içerisinde meydana gelir ve anlam kazanır. Böylece artık *phenom*ler, yani hafızada yer edinen ve anlamını ilişkisel bağlamlar içinde kazanan şeyler, yalnızca başka şeylerle kurduğu ilişki ölçüsünde varlık kazanmakta; aksi hâlde anlam dünyasında varlığını yitirerek namevcut hâle gelmektedir. Bu durum, gerçekliğin de temsil tarafından sürekli olarak pekiştirildiğini ve bu şekilde yaratıldığını/var edildiğini gösterir. Gerçek, temsil için düzenlenen göstergeler aracılığıyla algılanabilir ve görünür hâle gelir. Dolayısıyla sahne, yalnızca sanatsal bir alan değil, aynı zamanda temsil sistemlerinin göstergelerini yansıtan bir mecra olarak işlev görür. Teatralite, bu bağlamda, yaşamın kendisinin de bir tür sahne olduğu, gerçek ile temsilin birbirine içkin biçimde örüldüğü bir ontolojik ve epistemolojik alan hâline gelmiştir. Böylece teatral olan hem hakikatten uzaklaştıran bir illüzyon hem de hakikatin kendisini kuran bir anlam sahası olarak çift yönlü bir rol üstlenmektedir.

Sinema Sanatında Temsil Olgusu ve Teatral Olan

Sinema, tiyatrodan devraldığı temsil kodlarını özümserken onları radikal biçimde dönüştürerek, yeniden yaratır. Pietrini'nin belirttiği gibi, "sinema, teatral olanı yalnızca aktarmakla kalmaz, onu içeriden dönüştürerek dinamik bir temsil düzlemi yaratır" (Pietrini, 2012: 194). Bu dönüşüm sürecinde, tiyatronun temsil düzeyinde ortaya çıkan yapaylık hali (gerçeğin kendisinin olmaması/gerçeğin bir temsili olmasından kaynaklanan), sinemanın (görüntü düzeyinde yarattığı) gerçeklik illüzyonu içinde erir. Özellikle sinemanın teknik olanakları -kurgu, kamera hareketleri, ışık- tiyatrodan devraldığı teatral temsili yeniden şekillendirerek onu görüntü düzeyinde gerçek kılar. Böylece teatral temsili, sinemanın kendine özgü ifade kodları içerisinde yeni bir anlatı formu haline dönüştürür. Bu noktada tiyatroyu sinemadan ayıran başlıca unsur, seyircinin performansla canlı biçimde dâhil olduğu, sahne ile seyirci arasında eşzamanlı olarak kurulan ve paylaşılan bir gerçeklik deneyiminin yaratılmasıdır. Sinema, tiyatronun seyirciyle kurduğu bu gerçeklik deneyimini absorbe ederek, tiyatronun temsil gücünü de kendine katıp, görüntü dilinin kendine has kurallarına transpoze eder.

Tiyatro ve sinema arasında var olan bir diğer temel ayrım zamanın kurgulanış biçimidir. Pietrini'nin analizinde dikkat çektiği gibi, "tiyatro doğası gereği döngüsel bir zaman anlayışına sahiptir" her performans yeni bir başlangıç anlamına gelir (Pietrini, 2012: 197). Oysa sinema, bu döngüsellik doğrusal bir zaman akışı içinde eritir. Bu fark, temsilin ontolojik niteliğini derinden etkiler. Pietrini'nin belirttiği üzere, sinemanın zamanı dondurma kapasitesi, tiyatronun geçiciliğine karşı bir çeşit kalıcılık vaat eder (2012: 198). Ancak bu vaat, temsilin canlılığı pahasına gerçekleşir. Teatralitenin "yapaylık" ve "aşırılık" gibi olumsuz çağrışımları, sinema sanatında farklı bir boyut kazanır. Bu nedenle sinema tarihsel olarak tiyatronun bu negatif mirasıyla hesaplaşmak zorunda kalmıştır. Ancak bu hesaplaşma, teatral olanın tümüyle reddi şeklinde değil, onun dönüştürülmesi biçiminde gerçekleşir. Dolayısıyla sinemanın teatral olana karşı eleştirisi, aslında onu aşma çabasından çok, yeni bir temsil biçimi yaratma girişimi olarak yorumlanmalıdır. Bu süreç, sinemanın kendine özgü bir teatralite anlayışı geliştirmesiyle sonuçlanır.

Erken dönem sinema sanatı, tiyatronun özünde var olan doğrudan seyirci etkileşimi biçimini kendisine miras almıştır. Ancak Godard gibi yönetmenlerin modern sinema anlayışında benimsediği teatralite olgusu, sinemayı içeriden dönüştürerek yeni bir anlatı dili yaratmıştır (Rushton, 2004: 226). Rushton'ın *Çılgın Pierrot* (Pierrot le fou) (1965) analizinde vurguladığı gibi, Godard'ın sineması zamanı parçalayarak teatral ve kurgusal anları bir arada sunar (Rushton, 2004: 244). Burada temel amaç, kurgusal gerçeklik ile teatral yapaylığı çatıştırarak yeni bir temsil düzlemi oluşturmaktır. Godard, izleyicinin kurgusal dünyaya tamamen kapılmasını engellemek için eserin yapaylığını teatral unsurlarla vurgular. Böylece seyirci, "seyretme" eyleminin bilincine varır ve pasif bir alımlayıcı

olmaktan çıkarak eleştirel bir konuma çekilir. Bu yaklaşım, Brecht'in tiyatrodaki yabancılaştırma efektiyle benzer bir tutuma sahiptir. Her ikisi de seyircinin izlediği esere kendisini kaptırmasına engelleyerek ilgili eser ile arasına mesafe koymasını sağlar. Modern sinema anlayışı aslında teatrallığı tümüyle reddetmez; onu absorpsiyon kavramıyla diyalektik bir ilişkiye sokar. Michael Fried'a göre absorpsiyon, izleyicinin varlığını görmezden gelen ve kendi gerçeklik illüzyonunu kuran sanat eserlerine özgüdür (Fried, 1998: 48). Teatrallık olgusu ise bunun tam tersi olan seyircinin bakışını açıkça kabul eden ve bu etkileşimi vurgulayan bir estetik biçimi tanımlar (Rushton, 2004: 227). Fried'ın bu ayrımı, Godard'ın sinemasını anlamak için kritik bir çerçeve sunar: Godard, absorpsiyonun yarattığı illüzyonu teatrallikle kırarak izleyiciyi "gerçekliğin" aslında bir "temsili biçimi" olduğunu fark etmeye zorlar. Örneğin, *Çılgın Pierrot*'da karakterlerin doğrudan kameraya bakması veya filmin anlatı akışını bozan müzik ve renk kullanımı, bu kurgu ile teatrallik arasındaki çatışmanın somut örnekleridir. Godard'ın sineması kurgusal olanla teatral olanı çatıştırarak geleneksel anlatı biçimlerini sorgular. Bu diyalektik, izleyiciyi eleştirel bir okumaya davet eder ve sinemanın bir "eğlence aygıtı" olmanın ötesinde, düşündürücü bir sanat formu olarak yeniden tanımlanmasını sağlar. Fried ve Rushton'ın teorileri, Godard'ın bu radikal yaklaşımının hem tiyatro hem de görsel sanatlardaki köklerini gösterirken, aynı zamanda modern sinemanın temsil krizine karşı oluşturduğu alternatif bir cevap biçimidir.

Sinematik teatrallik kavramı özellikle sinema ve tiyatro kodlarının dinamik bir şekilde bir araya gelmesiyle oluşan bir estetik biçimdir. Bu estetik biçim, 1950'lerden günümüze Avrupa sanat sinemasında ve tiyatrosunda görülür. Luchino Visconti, Patrice Chéreau, Werner Schroeter ve Ivo van Hove adlı yönetmenler bu estetik biçimi eserlerinde başarıyla uygulamışlardır (Sirmons, 2022: 2). Visconti'nin filmleri "tiyatrovary" olarak nitelendirilir. Van Hove'nin tiyatro çalışmaları ise "sinematik" olarak tanımlanır. Bu yönetmenler, sinema ve tiyatronun birbirini güçlendiren semiyotik kodlarını kullanarak, izleyiciye hem estetik haz hem de entelektüel bir deneyim sunar.

Sinematik teatrallik kavramını Julia Katherine Sirmons tezinde üç temel katmana ayırarak inceler (Sirmons, 2022: 12-13). Bunlardan ilki *Referanssal Teatrallik* kavramıdır. Filmlerin tiyatro metinlerine doğrudan göndermeler/atıflar yapması anlamına gelir. Visconti'nin *Sandra* (1965) isimli filminde John Ford'un *Yazık ki O Bir Fahişe* (Tis Pity She's A Whore) oyununa yaptığı atıflar bu göndermelerin en bariz örnekleri olarak kabul edilebilir. İkincisi *Temsili Teatrallik*dir. Filmin tiyatro performansını doğrudan temsil etmesi anlamına gelir. Visconti'nin *Günahkâr Gönüller* (Senso) (1954) filminde karakterlerin kişisel dramları, bir opera performansı arka planda sürerken yaşanır. Üçüncüsü ise *Çağırışmsal Teatrallik*dir. Sinemanın kendi araçlarıyla tiyatroyu anımsatması/çağırıştırması anlamına gelir. Özellikle vurgulu kamera hareketleri veya düzenleme teknikleri vasıtasıyla tiyatronun kendine has olan "canlılık" deneyimi sinema sanatında perde üzerinde yeniden yaratılır.

Sinematik teatrallik kavramı ayrıca bir "aşırılık estetiği" olarak da tanımlanabilir. Bu durum, bir mecranın (medium) diğerinin kodlarını benimsemesiyle oluşan bir aşırılık, fazlalık halidir (Sirmons, 2022: 14). Örnek olarak Chéreau'nun filmleri "operatik" olarak nitelendirilir çünkü melodramatik anlatılar ile görsel şölenler içerir. Özellikle kullandığı abartılı dekorlar, dramatik ışıklandırmalar, ağır çekim sahneler ve yoğun duygusal anların görsel bir patlamayla sunulduğu epik sahneler Chéreau'nun bu görsel biçiminin karakteristik öğeleridir (Pidduck, 2007: 198-199). Schroeter'in filmleri ise yüksek sanat ve kitsch arasında gidip gelen bir teatrallik sergiler. Bu aşırılık hali izleyiciye hem duygusal hem de eleştirel bir deneyim sunar. Ayrıca bahsedilen bu yönetmenlerin çoğu queer kimlikleriyle de bilinir ve eserlerinde aşırılık, yapaylık ve tutku gibi queer estetiğine özgü unsurlar barındırır. Visconti'nin filmleri, cinsel kimlik ve politikayı teatral bir üslupla harmanlarken; Schroeter ise tiyatronun aşırılığını sinematik tekniklerle birleştirir. Özellikle queer estetiğinin temel unsurlarından olan *Kamp ironisi* (camp irony) sayesinde (Sontag, 1964), Schroeter hem ciddi olanı ironiyle yumuşatır hem de ona derin bir tutkuyla bağlanır (Grundmann, 2018: 7). Bu ikili

tavır, onun eserlerinde birbiriyle uyum içinde var olur. Van Hove ise bu diyalektiği, 'disiplinler ötesi tiyatrosunu canlandıran görsel aşırılık ve metne sadakat ikiliği' üzerinden kurar (Gener, 2009). Sinematik teatralite kavramı, sinema ve tiyatro arasındaki geleneksel ayrımları sorgulayarak bu iki farklı mecranın birbirini nasıl zenginleştirebileceğini gösterir. Bu estetik, izleyiciye çok katmanlı bir deneyim sunarken, aynı zamanda mecralar arasındaki sınırları esneterek sanatsal ifadenin sınırlarının da belirsizleşmesine yol açar.

Tiyatro ile sinema arasındaki en temel ayrım, tiyatro genellikle seyirci üzerinde "bu bir temsildir" hissiyatı yaratırken, sinema izleyicide "bu bir gerçektir" hissiyatı yaratma eğiliminde ortaya çıkar. Bu durum, teatral olanın sinemanın gerçeklik anlatımı üzerinde bir gerilimin çatışmasının ortaya çıkmasına neden olur. Brecht'in epik kuramı bu çatışmayı sinema ve televizyon mecrasında farklı bir düzleme taşıyarak tiyatrodaki yabancılaştırma efektini sinema mecrası içerisinde teatral olanı dönüştürmek üzere kullanır. Bu noktada Brecht'in epik kuramı üzerinden değerlendirme yapmanın esası, tiyatrodaki temsil vurgusu ile sinemanın gerçeklik illüzyonu arasındaki gerilimin mecralar arası düzlemde nasıl dönüştüğünü göstermektir. Özellikle televizyon uyarlamalarında kullanılan Brechtçi teknikler (anlatıcının doğrudan izleyiciye hitabı, dekorun yapaylığının vurgulanması, şarkıların anlatıya kesintiye uğratması gibi) teatral olanla sinematik olan arasındaki bu gerilimi farklı bir noktaya taşır. Bu ne saf bir temsil ne de katıksız bir gerçekliktir. İzleyiciden sorgulanmayı talep eden bir "yapıntı"dır. Bu yapıntı, mecralar arası diyalektik bir form olarak tanımlanabilir. Bu kavramsallaştırmanın özgün tarafı sinema sanatında teatralite yalnızca biçimsel bir olgu ya da izleyiciyle kurulan ilişki üzerinden değil, epik kuramın temsil sanatına özgü araçlarının farklı mecralar arasında dolaşımıyla ortaya çıkan estetik bir gerilim olarak merkeze almaya çalışmasıdır. Bu bağlamda Mecralar arası diyalektik form, tiyatronun temsil vurgusu ile sinemanın gerçeklik illüzyonunun çatışmasından doğan; izleyiciyi eleştirel bir konuma yönelten ne saf temsil ne de katıksız gerçeklik olan üçüncü bir anlatısal uzam yaratır. BBC'nin 1959 tarihli *Cesaret Ana ve Çocukları* (Mother Courage and Her Children) uyarlamasında dekorların kasıtlı olarak "tiyatrovare" bırakılması, televizyonun izleyiciye sunduğu gerçekçi beklentileriyle çatışarak, izleyiciyi pasif kabullenmeyi/alımlamayı reddetmeye zorlar (Smart, 2012: 40). Yakın plan çekimler, karakterlerin duygularını değil, eylemlerinin toplumsal nedenlerini vurgulayarak aslında Brecht'ten tarihselleştirmeyi destekler. Filme alınan sahnelerle stüdyo çekimleri arasındaki stilistik uyumsuzluk, izleyicinin rahatlıkla gerçek olarak kabulleneceği sinematik bütünlüğü bozar. Bu gerekçeler, teatral olanın hangi maksatla sinema sanatının hem teknik hem de anlatısal olarak evrimleşmiş bir devamı olan televizyon gibi bir medya formunda kullanıldığını açıklayan temel argümanlar olarak sıralanabilir. Tiyatronun "temsil" vurgusu, sinemanın "gerçeklik" illüzyonuna -sinema sanatında teatral olan üzerinden- müdahale ederek aslında üçüncü bir estetik biçim yaratır.

Sinemada teatralite olgusuna son olarak Richard Rushton'ın makalesindeki kavramsallaştırma üzerinden değinmek gerekir. Bu noktada Rushton'ın sınıflandırmasını, burada önerilen mecralar arası diyalektik formu ikame eden bir kuramsal çerçeve olarak değil, bu formun sinema kuramı içindeki karşılıklarını görünür kılan tamamlayıcı bir referans olarak değerlendirmek gerekir. Bu kavramsallaştırma biçiminin Julia Katherine Sirmons'un sinematik teatralite kavramsallaştırmasından farkı; Sirmons, teatralitenin sinema sanatındaki biçimsel ve metinsel yansımalarını sınıflandırırken, Rushton, Fried'in teatralite eleştirisinden hareketle sinemanın izleyiciyle kurduğu ilişkiyi (absorpsiyon, gösteriş, ya da bu ikisinin eleştirel yeniden işleniş) merkeze almasıdır. Rushton, sinemada teatralite olgusunu üç temel kategori üzerinden analiz eder:

(a) *Teatral Olmayan (Non-Theatrical) Sinema*: Klasik kurgu sineması veya anlatı sineması olarak da teorize edilen bu form, Hollywood sinemasıyla özdeşleşmiştir. Burada izleyici kendini absorbe olmuş, kendini izlediği olaya özdeşleşmiş bir halde bulur. Karakterler izleyicinin varlığını tanımaz ve böylece seyirci, olaylara görünmez bir gözlemci gibi tanık olduğu yanılmasına kapılır. Bu sinema, teatraliteyi reddetmez ama onu görünmez kılarak aşar.

(b) *Teatral Sinema*: Gösterişçi (exhibitionist) nitelikteki bu filmler, izleyiciyi gösterişli efektler, çarpıcı aksiyon sahneleri ve "sadece sinemada mümkün olabilecek" gösterilerle doğrudan yüzleştirir. Tom Gunnin'in (Gunning, 2016, 2025) "atraksiyonlar sineması" olarak adlandırdığı bu tür, sinemanın en erken dönemlerine uzanan bir geleneği temsil eder. Teatral sinema, izleyiciyi "gösterinin farkında olan bir katılımcı" konumuna yerleştirir.

(c) *Anti-Teatral Sinema*: Modern sinema olarak da anılan bu form, Eisenstein ve Godard'ın filmlerinde somutlaşan hem absorpsiyonu hem de teatralliği sorgulayan bir yaklaşımdır. Teatralliği reddetmekle kalmaz, onun sinemadaki imkânlarını ve sınırlarını bilinçli şekilde yapı bozumuna uğratar. Burada amaç, izleyiciyi pasif bir absorpsiyon halinden çıkarıp teatralliğin unsurlarıyla eleştirel bir diyaloga sokmaktır (Rushton, 2004: 230).

Bu kategorizasyon, teatralliğin sinemadaki işlevini izleyici deneyimi ekseninde ele alarak, Sirmons'un biçimsel/metinsel odaklı sınıflandırmasından ayrışır. Rushton'un önerdiği bu model, sinemanın ontolojik ve modernist tartışmalarına odaklanarak teatralliği bir izleme/seyr deneyimi sorunu olarak ele alır. Tıpkı Fried'ın "bakan göz" kavramında belirttiği gibi, teatral sinema, izleyicinin varlığını kendisine sürekli hatırlatan bir bakışa ihtiyaç duyar. Teatral Olmayan (non-teatral) sinema, absorpsiyon yoluyla bu bakışı görünmez kılarken, Anti-teatral sinema ise her iki durumu da yapı bozuma uğratarak "bakan göz"ün konumunu bilinçli şekilde sorunsallaştırır.

SONUÇ

Sinema ve tiyatro sanatlarının kesişiminde yer alan teatrallik ve temsil olgusu; tarihsel, felsefi ve estetik düzlemlerde sürekli yeniden tanımlanan, çok katmanlı bir etkileşim alanı olarak varlığını sürdürmektedir. Antik dönemden başlayarak modern ve postmodern tartışmalara sürekli konu olan teatrallik olgusu, bir yandan hakikatten uzaklaştırıcı bir illüzyon olarak değerlendirilirken, öte yandan hakikatin kendisini bizzat kuran yaratıcı bir alan olarak değerlendirilmektedir. Teatralliğin bu çift yönlü doğası yalnızca sahne sanatlarına özgü bir biçimsel özellik olmaktan çok, temsil ile gerçeklik arasındaki gerilimin epistemolojik ve ontolojik bir göstergesi niteliğindedir. Platon'un temsil eleştirisinden Aristoteles'in mimesis savunusuna; Shakespeare'in varoluşçu sahne metaforundan Brecht'in yabancılaştırma etkisine; Meyerhold, Artaud ve Grotowski gibi isimlerin sahneyi özsel teatral doğasına döndürme çabalarından, Godard ve Visconti'nin sinemada teatral stratejiler geliştirmesine kadar takip edilen bu geniş yelpaze temsil sanatlarında teatral olanın farklı dönem ve çağlardaki dönüşümüne işaret ederken aynı zamanda tiyatro ve sinema sanatlarının kesişiminde teatral olanın ne olduğunu açıklamaya çalışmıştır.

Endüstri devriminin bir sonucu ve ayrıca modernizmin başat bir fenomeni olan sinema sanatı, tiyatrodan devraldığı temsil kodlarını dönüştürerek teatrallik olgusunun yarattığı gerilimi yeni bir bağlama taşımıştır. Kurgu, kamera hareketleri, ışık gibi sinemaya özgü araçlar; tiyatronun canlılık, doğrudanlık ve izleyiciyle eşzamanlı paylaşım gibi niteliklerini hem aşındırmış hem de kendisi adına yeniden üretmiştir. Bu süreçte sinema, teatral olanı bazen absorbe ederek görünmez kılmış, bazen de -özellikle- görünür kılarak izleyici ile eser arasına eleştirel bir mesafe yerleştirmiştir. Godard, Brecht veya Van Hove gibi yaratıcılar, bu mesafeyi estetik bir stratejiye dönüştürerek temsilin doğasına dair bir farkındalık durumu üretmişlerdir. Bu yaratıcı estetik stratejiler, izleyiciyi pasif bir alımlayıcı olmaktan çıkarıp eleştirel ve farkındalık sahibi bir özne konumuna taşımayı amaçlar. Bunun yanı sıra sinematik teatrallik olgusu, iki mecranın kodlarının karşılıklı etkileşiminden doğan, "aşırılık estetiği" ile tanımlanan hibrit bir ifade biçiminin oluşmasına da yol açmıştır. Bu ifade biçimi ne saf tiyatro deneyimine ne de bütünüyle sinemaya ait bir gerçeklik illüzyonuna indirgenebilir; her iki alanın sınırlarını aşarak üçüncü bir anlatısal uzam kurar. Bu bağlamda, çalışmada önerilen "mecralar arası diyalektik form" kavramsallaştırması, Brecht'in epik tiyatro araçlarının -yabancılaştırma, doğrudan seyirci hitabı, dekorun yapaylığının vurgulanması gibi- sinema ve televizyon gibi farklı mecralara taşınmasıyla ortaya

çıkan özgün bir estetik kategorizasyona işaret eder. Bu form, farklı mecralarda teatral olan ile sinematik olan arasındaki gerilimi karşılıklı bir dönüştürme sürecine sokarak temsilin yalnızca bir mecra içinde değil, mecralar arası etkileşim süreçlerinde de yeniden üretildiğini gösterir. Böylece "mecralar arası diyalektik form", hem estetik hem de düşünsel düzeyde izleyiciyi tekil bir temsil sisteminin ve sanatsal ifade biçimlerinin sınırlarını sorgulamaya davet eder.

Özetle, teatralite ve temsil olgusu hem tiyatro hem de sinema bağlamında sabit ve tekil bir tanıma sığmayacak ölçüde dinamik, dönüşken ve bağlamsaldır. Hakikat ile temsil arasındaki sınır, kimi zaman eleştirel bir mesafe, kimi zaman da yaratıcı bir kesişim alanı olarak işlev görür. Bu alan, yalnızca sanatsal bir evrim sürecini değil, aynı zamanda gerçeklik ile temsil arasında sanat estetiğinde süregelen gerilimin somut bir yansımasını da ifade eder. Bu nedenle temsil sanatlarındaki teatralite vurgusu günümüz sanatında yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda izleyicinin dünyayı algılama, anlama ve yeniden kurma biçimlerini şekillendiren güçlü bir düşünme aracı olarak karşımıza çıkar. Sinema ile tiyatro arasındaki bu karşılıklı etkileşim, temsil kavramının gelecekte de disiplinler arası sanat tartışmalarının merkezinde yer alacağını göstermektedir. Bu çalışma ise bu söz konusu gerilimin izini sürerek teatralitenin çağdaş sanattaki potansiyelini anlatma ve iki farklı mecra arasında üretilen estetik, düşünsel ve algısal kesişimlerin sanat kuramı açısından önemini vurgulamaya ve göstermeye çalışmaktadır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır ve yazar %100 oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

- Aristoteles. (2007). *Poetika* (İ. Tunalı, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Barish, J. (1981). *The antitheatrical prejudice*. University of California Press.
- Barthes, R. (1972). *Critical essays* (R. Howard, Çev.). Northwestern University Press.
- Berg, B. L., & Lune, H. (2015). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (H. Aydın, Çev.). Eğitim Yayınevi.
- Çelik, K., S. (2003). Modern sonrasında dramatik metinler dramatic texts in postmodern period. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 15(15), 36-95. https://doi.org/10.1501/TAD_0000000015
- Derrida, J. (1978). Structure, sign, and play in the discourse of the human sciences (A. Bass, Çev.). *İçinde Writing and Difference* (ss. 278-293). The University of Chicago Press.
- Diderot, D. (2000). *Aktörlük üzerine aykırı düşünceler* (S. E. Siyavuşgil, Çev.). Cumhuriyet.
- Féral, J., & Bermingham, R. P. (2002). Theatricality: The specificity of theatrical language. *SubStance*, 31(2/3), 94-108. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/3685480>
- Fischer Lichte, E. (1983). *Semiotik des theaters band 2: Vom "künstlichen" zum "natürlichen" zeichen: theater des barock und der aufklärung* (C. 2). Gunter Narr Verlag.
- Fried, M. (1998). *Art and objecthood*. University of Chicago Press.
- Gener, R. (2009, Kasım 6). Ivo van Hove has a passion for extremes. *American Theatre*. <https://www.americantheatre.org/2009/11/06/ivo-van-hove-has-a-passion-for-extremes> (17.08.2025).
- Grundmann, R. (2018). The passions of Werner Schroeter. *İçinde R. Grundmann (Ed.), Werner Schroeter* (ss. 2-56). Filmmuseum; Synema-Gesellschaft für Film und Medien.
- Gunning, T. (2016). An aesthetics of astonishment: Early film and the (in) credulous spectator. *İçinde L. Braudy & M. Cohen (Ed.), Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (8th bs, ss. 645-659). Oxford University Press.
- Gunning, T. (2025). *The attractions of the moving image: Essays on history, theory, and the avant-garde* (D. Morgan, Ed.). The University of Chicago Press.

- McGillivray, G. (2009). The discursive formation of theatricality as a critical concept. *Metaphorik.de*, 17, 101-114.
- Pidduck, J. (2007). A cinema of collisions: Patrice Chéreau and the homosocial. *Studies in French Cinema*, 7(3), 191-205. https://doi.org/10.1386/sfci.7.3.191_1
- Pietrini, S. (2012). Time and theatricality in the films about the stage. *Mimesis Journal*, 1(2), 193-205. <https://doi.org/10.4000/mimesis.249>
- Platon. (2016). *Devlet* (S. Eyüboğlu & M. A. Cimcoz, Çev.). İş Bankası Yayınları.
- Postlewait, T., & Davis, T. C. (2003). Theatricality: an introduction. İçinde *Theatricality*. Cambridge University Press.
- Rushton, R. (2004). Early, classical and modern cinema: Absorption and theatricality. *Screen*, 45(3), 226-244. <https://doi.org/10.1093/screen/45.3.226>
- Sennett, R. (2020). *Kamusal insanın çöküşü* (S. Durak & A. Yılmaz, Çev.) (7. Basım). Ayrıntı Yayınları.
- Shakespeare, W. (2016). *Nasıl hoşunuza giderse* (Ö. Nutku, Çev.). İş Bankası Yayınları.
- Sirmons, J. K. (2022). *Cinematic theatricality: The aesthetics of excess* [Doktora Tezi, Columbia University].
- Smart, B. (2012). Brechtian television: Theatricality and adaptation of the stage play. İçinde A. Loisele & J. Maron (Ed.), *Stages of Reality Theatricality in Cinema* (ss. 30-52). University of Toronto Press.
- Sontag, S. (1964). Notes on "camp". *Partisan Review*, 31(4), 515-530.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2022). Teatral. *Türkçede Batı Kökenli Kelimeler Sözlüğü* İçinde. Türk Dil Kurumu Sözlükleri. <https://sozluk.gov.tr/> (11.07.2025).
- Nişanyan Sözlük. (2015). Tiyatro, teatral. *Nişanyan Sözlük* İçinde. <https://www.nisanyansozluk.com/> (11.07.2025).
- Tronstad, R. (2002). Could the world become a stage? Theatricality and metaphorical structures. *SubStance*, 31(2/3), 216-224. <https://doi.org/10.2307/3685487>
- Weber, S. (2001). *Institution and interpretation*. Stanford University Press.

dr. öğr. üyesi damla tonuk (sorumlu yazar|corresponding author)
odtö, mimarlık fakültesi, endüstriyel tasarım bölümü
dtonuk@metu.edu.tr orcid: 0000-0001-9320-4288

MALZEME BAZLI TASARIMDA FİKİR GELİŞTİRME SÜRECİ İÇİN “YABANCILAŞTIRMA” ARACI ÖNERİSİ

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 15.08.2025 kabul tarihi|accepted: 08.03.2026

ÖZET

Malzeme bilimi sürdürülebilir bir dünya inşa etmek için çalışırken, çoğu zaman endüstriyel tasarımcılar malzeme süreçlerine dahil olamamaktadır. Bu çalışmada, endüstriyel tasarımcıların malzeme konusunda yenilik üretme potansiyelini desteklemek adına, fikir geliştirme süreçlerinde kullanabilecekleri yabancılaştırma tekniği önerisi geliştirilmiştir. Bu öneriyi geliştirirken fikir geliştirme ve yaratıcı düşünce yöntemlerinin yanı sıra bir edebi biçim olan yabancılaştırma tekniği incelenmiştir. Bir yandan da tasarım alanyazınındaki malzeme bazlı çalışmalar incelenerek malzemelerin anlamlandırıldığı boyutlar, fiziksel özellikler, ki bu özellikler ürünlere ve diğer malzemelerin özelliklerine bağlıdır, pratikler ve sosyal bağlam olarak analiz edilmiştir. Daha sonra bu boyutlarda yabancılaştırmaya odaklanılarak, yabancılaştırma tekniğinin edebiyat ve dilbilim alanından, malzeme geliştirme alanına kavramsal olarak uygulanması konusunda egzersizler geliştirilmiştir. Yabancılaştırma tekniğinin fikir geliştirme sürecinde kullanılmasına dair bu egzersizler, her birine yaklaşık 90 öğrencinin katıldığı 3 dizi çalıştayda denenerek nitel yöntemlerle değerlendirilmiş ve yenilik, nitelik ve akış açısından başarılı olduğu görülmüştür. Modelin son hali, tanımlı bir proje kapsamında 14 öğrenci ile denenmiştir. Özetle, bu çalışma ile hem malzeme bazlı tasarım yaklaşımları için tasarımcıya yol gösteren bir model sunulmuş hem de genel anlamda fikir geliştirme süreçlerine uyarlanabilecek bir “yabancılaştırma” tekniği ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Malzeme Bazlı Tasarım, Fikir Geliştirme Teknikleri, Yabancılaştırma Tekniği

Tonuk, D. (2026). Malzeme bazlı tasarımda fikir geliştirme süreci için “yabancılaştırma” aracı önerisi. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 279-297. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1765700>

DEVELOPING A DEFAMILIARIZATIONS TOOL FOR IDEA GENERATION IN MATERIALS-BASED DESIGN

ABSTRACT

While materials science works toward building a sustainable world, industrial designers are more often than not excluded from material processes. This study develops a defamiliarization tool to be used in idea generation processes for materials-based design with the aim of bringing materials into the creative domain of design. To develop this tool, idea generation methods and creativity literature are reviewed, alongside the defamiliarization technique as it appears in both literary and linguistic traditions. Alongside which, materials-based design literature is examined and the dimensions through which material qualities are enacted are analyzed as follows: *physical qualities* –deriving from products and other materials, *practices*, and *social context*. Building on this framework, the study develops a series of defamiliarization exercises focused on these dimensions. These exercise series are tested in 3 workshops, each of which hosted around 90 students, and qualitative evaluation concluded that the proposed defamiliarization exercises were successful in terms of novelty, quality, quantity, and flow. The finalized version was tested against a defined project brief, with 14 students. This study thus provides a tool to guide designers in material processes, while also introducing a defamiliarization mechanism applicable to idea generation methods more broadly.

Keywords: Materials Based Design, Idea Generation Methods, Defamiliarization Technique

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	This article problematizes the mismatch between theoretical and practical approaches to materials in design as a result of which materials are not included within the creative domain of design. Materials science traditionally excludes designers, where designers come into contact with materials at the point materials leave the laboratory. This idea resonates with the current teachings and practice in design schools. This conceptual fixation arguably originates from industrial revolution when design professionals rose to fame as the middleman between industrial processes and demand, further anchoring their role with the Bauhaus School as the pioneers of technology and new materials who educate public taste (Bergdoll & Dickerman, 2009). Until recently design research has also worked to develop material selection tools (Ashby et al. 2004; Van Kesteren 2008; Ramalhetete et al. 2010) better suited to designers by including users' perceptual dimensions (Karana, 2009). However, current understandings from new materialist perspectives and materials-based design studies conceptualize materials as processual and challenge the understanding that treats material qualities as intrinsic, fixed and stable thereby challenging designers to engage with material development processes (Tonuk & Fisher, 2020).
Purpose and scope	As such this study aligns with the approaches that challenge traditional understandings of materials in design, and aims to bring materials into the creative domain of design, by supporting designers with a thinking tool for materials processes. This study develops a defamiliarization tool to be used in idea generation processes for materials-based design that enables designers to break free of the limitations. To develop this tool, the study both reviews and frames the processes through which materials acquire their meaning, examines idea generation methods and how to develop tools suited for defamiliarization, as well as examining works on defamiliarization technique from both literature and other arts and design disciplines.
Method	Therefore, this study starts off with a thorough review of the theoretical approaches in materials-based design to analyze the dimensions through which qualities of materials are enacted. Recent studies from New Materialisms approaches conceptualize materials as active agents of social lives, where their qualities are enacted through social and material relationships. The dimensions through which materials acquire their qualities are defined as <i>physical qualities</i> –coming from products and other materials, <i>practices</i>, and <i>social context</i>. As an intermezzo, the defamiliarization technique in literary and linguistic tradition is explained, where defamiliarization is used to break away from automatized perception to make the familiar unfamiliar by making relationships unfamiliar and alien (Shklovsky, 1917). As explained designers take on materials is also automatized where materials are believed to have fixed properties – materials have intrinsic and fixed qualities and designers choose materials according to these qualities. So, it is important to realize that defamiliarization conceptually addresses this automatized thought process and aims to break away from its preconceptions. Building on this framework, idea generation methods are reviewed. Idea generation in design is usually categorized as divergent vs. convergent, or intuitive vs. logical methods. Divergent or intuitive methods, as the names suggest, aim at diverging in multiple dimensions without a logical or correct solution. As this study aims to break from the conceptions, divergent methods were chosen, and among these divergent methods from the extensive list of Kirjavainen and Hölttä-Otto (2021) mechanisms of analogy, association, stimulation, suspending judgement and producing as many ideas as possible are chosen to support defamiliarization. Building on this framework a series of defamiliarization exercises are configured. These exercise series are tested in 3 workshops, each of which hosted around 90 students, so a total of 250 plus students, and the finalized version was tested with a defined project brief with 14 students.
Findings and conclusion	This study does not aim to arrive at a statistically meaningful explanation or a measurement of effectiveness, but rather it aims to understand whether the proposed technique can provide divergent thinking that allows new qualities and relationships to be configured. Therefore, metrics of novelty, quality, quantity and flow are chosen and qualitatively evaluated by the researcher to understand which type of exercise or thought process is working for defamiliarization. So, in analyzing the data whether the stimuli lead to configuration of new qualities and relationships of materials, whether the exercises lead to divergence from usual conceptions, and whether design fixation was broken was evaluated. The exercises were refined through the iterative stages of 3 workshops and the final version proved that the proposed exercises lead to novel and original ideas through defamiliarization. The final version of the proposed tool is explained in detail. It is suggested that for further study, the defamiliarization technique can be compared with other idea generation mechanisms for measures of efficiency and validation, and its scope can be explored for non-material specific, general idea generation methods. To conclude, this study draws a framework for conceptual framing of the qualification process of materials. This study also provides a tool to guide designers in material development processes, as well as introducing defamiliarization mechanism which can be applied to idea generation methods in general.

Keywords: Materials based design, Idea Generation Methods, Defamiliarization Technique

GİRİŞ

Malzeme bilimi sürdürülebilir kaynaklar ve üretim modelleri üzerine çalışırken, tasarımcılar çoğu kez malzeme laboratuvarından çıktığı noktada, kullanıcıya sunulacağı anda dahil olur. Ancak tasarım alanındaki yeni yaklaşımlar malzeme bazlı tasarım adı altında tasarımcıyı malzeme süreçlerine dahil görür (Tonuk & Fisher, 2020). Bu çalışmada, malzeme bazlı tasarım yaklaşımları doğrultusunda, tasarımcıların malzeme alanında yenilik ve inovasyon getirebilmesi için, malzeme üzerine birikimlerini yenilik potansiyeline yönlendirecekleri süreçleri desteklemek adına fikir geliştirme sürecinde kullanılabilecek bir *yabancılaştırma* tekniği önerisi geliştirilmiştir. Dolayısıyla bu çalışma hem malzeme bazlı tasarım alanında tasarımcılara yol gösterecek bir model önerisiyle tasarım pratiğine hem de genel olarak fikir geliştirme (idea generation) süreçlerine uygulanabilecek yöntemsel önerisiyle tasarım araştırmalarına katkı sunar.

Bu makalenin çıkış noktası şu gözleme dayanır: tasarım araştırmalarında yeni malzemeler ve gerçeklikler etrafında teorik çalışmalarda yeni materyalizm gibi malzemeyi aktif bir aktör ve sürekli dönüşen bir gerçeklik olarak ele alan düşünce akışının aksine, tasarım pratiğinde, malzeme konusunda sabit ve kuralcı bir gelenek izlenmesidir. Endüstriyel tasarımcılar, malzemelerin ürünlere dönüştüğü süreçleri kurgulayan konumları gereği, malzeme konusunda, eğitim ve meslek hayatlarında edindikleri bilgi, alışkanlık ve deneyime bağlı kabuller doğrultusunda planlama yaparlar ve malzemede yenilik tasarımın alanı olarak görülmez. Dünya Tasarım Örgütü'nün tanımı doğrultusunda, endüstriyel tasarım, problem çözen ve bu çözüm için gerekli basamakları öngören ve planlayan bir iş koludur. Bu planlamayı yapabilecek kişi olarak tanımlanmasından gelen geleneksel aktarımın bir sonucu olarak, malzemeler konusunda bilgi sahibidir. Bu geleneğin, 1950'lerde seri üretimle birlikte Raymond Loewy ve Henry Dreyfuss gibi girişimcilerle gelişen endüstriyel tasarımcının üretim süreci ve malzemeler konusunda teknik bilgiye sahip meslek elemanı olarak tanımlanmasındaki tarihsel aktarıma dayandığını söylemek mümkündür. Yine aynı dönemlerde Bauhaus ekolünde, tasarımcının, yeni malzemeleri ve üretim yöntemlerini bilen ve bunları akılcı ve verimli şekilde kullanarak toplumsal beğeniyi yönlendiren profesyonel olarak tanımlanması (Bergdoll & Dickerman, 2009), endüstriyel tasarımcı ve malzeme ilişkisini kuran geleneklerdir. Tasarımcı, yenilikçi malzemeleri bilir, anlar ve alır kullanır. Günümüzde Endüstriyel Tasarım eğitim müfredatlarında malzemeleri ve üretim yöntemlerini öğreten dersler vardır.

Bu bağlamda, malzeme konusunda bilgi ve geleneğe dayalı kalıplaşmış bir malzeme kabulü ile hareket eden tasarımcıların yaklaşımını değiştirebilmek ve malzemeleri tasarımın yaratıcı alanına dahil edebilmek hedeflenmiştir. Bu çalışmada, edebiyat, dilbilimi ve sanat alanından bir teknik olan yabancılaştırma tekniğini uygulayan bir fikir geliştirme aracının malzemeler konusunda yenilikçi ve farklı düşündürebileceği öne sürülmüştür.

Bu aracın geliştirilebilmesi için, öncelikle, tasarım alanyazınındaki malzeme üzerine çalışmalar incelenerek tasarımda malzeme konusu ve malzeme süreçlerinin nasıl ele alındığı, malzemenin anlamlarının nasıl oluştuğu irdelenmiştir. Bunun yanında, tasarımda fikir geliştirme yöntemlerinin nasıl ele alındığı ve temel prensipler üzerinde durulduktan sonra, yabancılaştırma tekniği daha detaylı incelenip edebiyat haricinde kullanıldığı alanlar, bu alanların tasarımda malzeme konusuna nasıl yol gösterebileceği ve tasarım alanındaki benzer çalışmalar ele alınmıştır. Daha sonra, tasarımda malzeme konusunda belirlenen boyutlar üzerinden, yabancılaştırma tekniğinin uygulaması için belirlenen yöntem, geliştirme süreci ve değerlendirme kriterleri anlatılmıştır. Son olarak yabancılaştırma aracının kavramsal çerçevesi ve bu kavramsal boyutlarda yabancılaştırma sağlayabilecek egzersizler detaylı bir şekilde aktarılmış ve geliştirilen modelin katkıları ve geliştirmeye açık yönleri tartışılmıştır.

Tasarım ve Malzeme

Tasarım alanyazınında 2000'li yılların başına kadar hâkim olan yaklaşım tasarımcıları malzeme bilgisi konusunda desteklemek üzere malzeme seçme araçları ve modelleri geliştirmektedir (Ashby vd., 2004; Ramalhete vd., 2010; Van Kesteren, 2008). Bu yaklaşım, psikoloji alanındaki yaklaşımlarla şekillenen

kullanıcı-odaklı tasarım anlayışı doğrultusunda, malzemenin kullanıcılar tarafından atfedilen çeşitli anlamlarının da bu yöntemlere entegre edilmesiyle daha gelişmiş malzeme seçme modellerine ve malzeme deneyimi kavramına evrilmiştir (Karana, 2009). Ancak mühendislik ve psikoloji disiplinlerinden uyarlanan yöntemlerle şekillenen bu modeller tasarımının rolünü malzeme seçimi olarak çerçeveler. Dahası malzemenin özelliklerinin bu şekilde kendiliğinden oluşan, tanımlanmış, sabit ve çevresinden soyutlanmış bir şekilde ele alınması, "malzemenin süreçselliğinin" (material processuality) gözden kaçırılmasına yol açar (Tonuk & Fisher, 2020: 133). Tonuk ve Fisher (2020: 133) "süreçsellik" terimini, tasarımın sabit ve izole eden pozitivist yaklaşımına karşı, aktörlerin göreceli konumundan gelen değişimi ifade etmek için ortaya sürmüştür.

Yeni materyalizm akımı çerçevesinde insan olmayan varlıklara etkenlik (agency) veren yaklaşımlardan (Coole & Frost, 2010), Bennet'e (2010) göre malzemeler, hatta canlıdır, canlı gibi özellikler barındırırlar. Canlılıkla kastedilen yaşayan bir organizma veya bilinç olmaktansa, malzemelerin de tıpkı canlılar gibi form değiştirmesi farklı çevrelerde bulunması ve farklı değerler ve ilişkiler edinmesi ve diğer varlıkları etkilemesidir. Bu noktada fenomenolojiden beslenen Ingold (2012) şöyle bir tespit yapar, konu malzemelerin özelliği değil hikâyesidir. Pek çok çalışma malzemelerin bir dizi sosyal ve nesnel süreçle şekillendiğini ortaya koymuştur (Dant 2008; Drazin, 2015; Ferreira & Scaraboto, 2016; Fisher, 2004; Gabrys, 2013; Hawkins, 2013; Tonuk, 2018). Bu çok bileşenli süreç, pazarlama alanyazınında Callon ve diğerleri (2002: 197) tarafından "nitelenme" (qualification) süreci olarak tanımlanır. Nitelenme süreci, değerlerin atfedildiği, sabitlendiği, somutlaştırıldığı, uyarlandığı bir süreçtir (Callon vd., 2002). Her meta, sonradan değişecek bile olsa, bir dizi ilişki neticesinde karakterinin kristalleşmesi ve böylelikle piyasa değeri olan bir metaya çevrildiği nitelenme sürecinden geçer (Callon vd., 2002). Bu yönüyle malzemelerin değerleri "zamansaldır" bir başka deyişle o an içinde bulunduğu ilişkilerle şekillenir ve koşullar değiştiğinde değişebilir (Tonuk, 2018: 127).

Malzemeler pek çok sosyal ve teknik ilişki içerisinde değerlerini bulurlar. Örneğin, bir ekmek kızartma makinesi elektrik alt yapısı, sağlıklı bir kahvaltının ne olduğuna dair sosyal kabuller, dilimlenmiş kızartmalık ekmeklerin olduğu bir alışveriş organizasyonu gibi sosyal ve materyal organizasyonlarla değer bulur (Molotch, 2004). Aynı şey malzemeler için de geçerlidir, örneğin çelik, demiryolları, Amerikan yerel yönetimleri ve malzeme tedarik zincirleri arasındaki sosyo-teknik ilişkiler çevresinde şekillenmiştir (Misa, 1994). Bensaude-Vincent ve Stengers (1996) malzemelerin yer bulacakları sosyal ve teknik organizasyonun bilgisinin malzemenin yapıtaşlarına işlenmiş olmasından bahseder. Barry (2005: 55) bu süreci yönlendirilmiş malzemeler olarak çevirebileceğimiz "informed materials" terimi ile kavramlaştırarak, medikal hapların önceden var olan tarifler, patent altyapısı, çare bulunması gereken hastalık, laboratuvar ve bilişim teknolojileri sistemlerine dair bilgilerle yönlendirilmiş olduğunu anlatır.

Malzemeler sürekli bir olma halindedir ancak bu olma hali Ingold'a göre (2021: 168), algılayan insanın aktivitesi sonucu belirir ve bu algılama da içinde bulunulan aktivitenin ışığında şekillenir. Bu bağlamda, malzemeler sadece kendiliğinden anlam taşıyan semboller değildir, aslında gerçekten fiziksel olarak oradadırlar, kullanılırlar, bazı aksiyonları engeller veya bunlara izin verirler; dolayısıyla insanlar malzemeleri sadece sözel olarak tanımlamaz, gerçekten onlara dokunur, günlük hayatlarını gerçekleştirmek için çeşitli şekillerde kullanır (Miller, 2005; Shove vd., 2007). Kullanma ve bir şeyleri gerçekleştirme fiziksel olanla sınırlı değildir, Latour'un (1994) örneklediği üzere, büyük bir otel anahtarı sadece ağır değildir aynı zamanda belli ilişkileri düzenleyen, aksiyonu yönlendiren ve dolayısıyla dünyanın nasıl şekillendiğine etken (agent) olan bir aktördür. Malzemelerin anlamları kullanımları sırasında açığa çıkar (enactment) (Hawkins, 2013). Fisher'ın (2004) örneklediği üzere plastik içinde bulunduğu pratiğe göre hijyenik veya tam tersi yapı yapış ve pis olabilir. Ya da PET aslında dış etkenlere son derece dirençli, dayanıklı ve uzun ömürlü bir malzeme iken, PET şişe bağlamında tek kullanımlık olarak değer bulmuştur (Hawkins, 2013). Bu çalışmaları geniş kapsamında inceleyen Tonuk'un çalışması malzemelerin değerlerinin oluşumunun ürün

bağlamından ayrı olamayacağını, tek başına bir malzeme değil de malzeme-ürün eşleşmesinin tüketim döngüsünde değerlendirildiğini yazmıştır. Freinkel (2011) ise yeni bir malzeme olarak plastiğin kazandığı değerleri anlatırken onu daha önce içecek kutularının yapıldığı malzemeler olan cam ve alüminyum ile karşılaştırır. Bu demektir ki yeni bir malzemenin değerinin oluşumunda önceki malzemelerin değerlerinin de etkisi vardır.

Bu kavramsal çerçeve, malzemeye kendinden sabit ve çevresinden izole özellikleri olan bir veri gibi yaklaşımdan uzaklaşıp malzemenin içinde bulunduğu sosyal ve materyal organizasyonla ilişkisinin etkisini vurgular. Bu doğrultuda malzeme inovasyonun gerçekleşmesi, tasarımcının malzeme seçici rolünden malzeme ile üreten rolüne geçebilmesi için geliştirilecek fikir geliştirme modelinin üzerine kurulması gereken teorik temelin dört ana noktası vardır:

Birincisi, malzemenin değeri kendinden gelen ve sabit bir değer değildir. Malzeme konusundaki kabuller ve tasarımcıların gelenek, eğitim, pratik ve akademiden gelen malzemeye kesin, sabit ve izole yaklaşan, kalıplaşmış ve kısıtlı bakışı konu edilmelidir. Tasarımcı malzemenin dokusu, hissi, fiziksel özellikleri gibi pek çok deneyim ve bilgiyi kodlamıştır. Bu kabuller tasarımcının bilgi ve deneyim yoluyla elde ettiği içselleştirilmiş bir işleyiş mekanizması oluşturur. Bu alışkanlığın dışına çıkabilmek inovasyon için önemlidir.

İkincisi malzemelerin değeri geniş sosyal ve materyal süreçler çerçevesinde oluşur. Malzemeler *nitelenme* süreçlerinde ve yaşam döngülerinde farklı aktörlerle etkileşim halinde bulunur, buna insan ve insan dışı aktörler dahildir; malzemenin farklı kullanıcıları, nerede nasıl kullanıldığı, iletişime geçtiği veya kıyaslandığı diğer malzemeler, içinde bulunduğu teknik üretim ve teknoloji altyapısı bu değerler zincirini oluşturan aktörlerdir.

Üçüncü önemli boyut malzemenin içinde bulunduğu pratiklerdir. Hawkins'in (2013) PET üzerindeki çalışmasından örneklediği gibi, geri dönüşüm ve su taşıma pratiklerinde PET malzeme farklı değerler ifade eder. Ancak pratiklerin daha geniş ilişkilere ve sosyal ve materyal organizasyonlara işaret ettiğini gözden kaçırmamak gerekir.

Bununla ilişkili olarak dördüncü boyut, malzemenin dönüştürüldüğü üründür. Tonuk'un (2016) ifade ettiği gibi malzeme dönüşeceği ürün dahilinde nitelenir ve malzeme-ürün birimi inceleme birimi olarak ele alınmalıdır. Malzeme-ürün ilişkisine ürünün daha önceden yapıldığı malzemenin değerleri de dahildir.

Edebiyatta Yabancılaştırma Tekniği ve Sanat Alanlarında Kullanımı

Edebiyat ve dil bilim alanında "yabancılaştırma" Rus biçimcilerinden Shklovsky'nin (1917) *Araç olarak Sanat* adlı eserinde öne sürdüğü bir edebi tekniktir. Rusça aslı "ostranenie" kelimesinden, İngilizce'ye defamiliarization, Türkçe'ye yabancılaştırma veya alışkanlık kırma olarak çevrilmiştir. Shklovsky (1917) sanatın aslında bunu yaptığını Tolstoy'un eserleri üzerinden anlatır ve sanatın, konu edileni algının otomatikleşmesinden kurtarması gerektiğini, bunun da alışkanlığın kırılarak, ilişkilerin yabancı, garip kılınarak yapılabileceğini anlatır. Bu sebeple kimi çeviride alışkanlığı kırma olarak kullanılır, kimi çalışmada "alienation" kelimesinin çevirisi olarak uzaklaşma, garipleşme olarak kullanılır (Dehkordi & Atapour, 2021). Shklovsky alışılmadık yapmak ve alışkanlıktan, alışıla gelmişlikten koparıp karmaşıktırmak ve yorumlamaya zorlamak anlamında kullanır (Dehkordi & Atapour, 2021).

Shklovsky'ye göre sanat, algılama sürecini zor yapmak ve uzatmak için nesneleri alışılmadık, formları anlaşılabilir yapmaktır, çünkü algılama süreci kendi başına bir estetik deneyimdir ve uzatılmalıdır (1917: 12). Sanatın amacı görülenin hissiyatını vermektir bilgilendirmek değil, sanatın aracı da algının zorluğunu ve uzunluğunu artırmak için anlatılanı yabancı, alışılmadık yapmak, alışkanlığı kırmaktır (Shklovsky, 1917: 13). Alışkanlık direkt deneyimlerimizin sürekliliğinden kaynaklanır, bir metin veya anlam oluşturma süreciyle engellenmemiştir (Gunn, 1984). Yabancılaştırma tekniğiyle sanat, otomatik tepki oluşturan direkt algıyı tıkayarak, nesneyi yeniden gündeme getirir (Gunn, 1984). Bir önceki bölümde anlatıldığı üzere tasarımcının malzeme ile ilişkisi de otomatikleşmiştir,

malzemelerin belirli özellikleri vardır, beklendik şekilde davranırlar ve tasarım nesnesi olarak algımıza girmezler, alıp kullanılırlar. Bu noktada malzeme üzerinden yabancılaştırma ile malzemeleri tasarımcının tasarım alanına sokmak ve burada bahsedildiği üzere algının otomatikleşmesinden kurtarmak için, ilişkileri yabancı, garip kılma yöntemi yol gösterici olacaktır.

Yabancılaştırma yaşıyageldiğimiz dünyamıza yeni bir noktadan bakmamızı sağlar (Duran, 2024). Pourjafari yabancılaştırma tekniğinin üç boyutta gerçekleştiğinden bahseder, biçimsellikten yola çıkarak ses (fonetik) açısından yabancılaştırma, cümle yapısı (sentaktik) açısından yabancılaştırma ve anlamsal (semioolojik) yabancılaştırma, yani semboller ve anlamlarının yabancılaştırılması. Tsur'a (2009) göre yabancılaştırma tekniğinin etkili bir biçimsel araç olması, anlamsal açıdan kategorizasyon sürecinin bozulması veya gecikmesinden doğar. Yabancılaştırma tekniğini, semiyotik anlam oluşturmada, kategorizasyonu katarak, biçimsel zeminden bilişsel zemine taşıması bu çalışmadaki kavramsal yaklaşım için önemlidir. Tsur (2009), iki romanı inceler; Tolstoy'un Savaş ve Barış adlı romanında Natasha adlı daha önce hiç operaya gitmemiş ve böyle bir pratikten haberi olmayan bir karakter operadaki dekoru ağaca benzeyen kartonlar, bez gerilmiş plakalar ve opera sanatçıları el kol hareketleri ile bağırın ve şarkı söyleyen kişiler olarak tanımlar. Diğer eser Borges'in Avarreos'un Arayışı adlı kısa öyküde, daha karmaşık ve örtük bir şekilde, Abulcasim adlı karakter, yine bir performansı, pek çok kişinin yaşadığı, balkonlarında müzik aleti çalan insanlar olan, tarifi mümkün olmayan boyalı ahşap evde görünmez bir savaşta saz kamışıyla savaşan, ölüp tekrar ayağa kalkan insanlar olarak anlatır. Natasha'nın durumu algısal bütünlük hatası iken, Abulcasim'in durumunda kavramsal bütünlük hatasıdır (Tsur, 2009).

Bu kavramsal yaklaşımlar, edebi zeminde biçim, dil bilim ve anlam üzerinden başlayan yaklaşımın diğer sanat dallarında da uygulanmış örnekleri buradaki çalışma için önemli temeller oluşturmaktadır. Fantezi dünya yaratmada (Conkan, 2016), modern romanda, müzikte yabancılaştırma teriminin uygulanması işlenmiştir. Grafik tasarımında yabancılaştırma anlam bağlamında kullanılmış, görsel alışkanlıklarımızı dönüştürerek, izleyiciyi şaşırtan, görsel algısını ve alışkanlıklarını bozan ve bir merak uyandırarak izleyiciyi anlam oluşturmaya davet eden bir teknik olarak yer bulmuştur (Dehkordi & Atapour, 2021). Carlson vd. (2019) alışlagelmiş alışılmadık yaparak, yaratıcı eserlerin, kullanıcılarının yani izleyici ve anlamlandıran kişilerin tipik tercihlerinin dengesinin bozulduğundan ve bu yolla etkenliklerinin (agency) ortaya çıkarıldığı ve dolayısıyla anlamlandırma sürecinin etkin birer katılanı haline geldiklerinden bahseder.

Bu çalışmaların öne çıkan yanı, yabancılaştırma tekniğini izleyiciyi, okuyucuyu, sanat tüketicisini eser ve anlamlandırma süreci bağlamında kurgulamasıdır. Ancak mevcut çalışmada kullanıcıların değil, tasarımcının kendi üretiminde kullanması amaçlanmaktadır. Bu konuda örneğin dans alanında yeni koreografi üretmek için yabancılaştırma yolunu hareketi üretme ve koreografi türetme için rastgele girdi sunmak olarak kullanan çalışma bu açıdan farklıdır (Carlson vd., 2019). Ancak bu çalışmada gelişigüzellik veya rastlantısal çağrışımlar değil de düşünceyi malzemenin farklı boyutlarına yönlendirecek, düşünceyi yönetecek, bir araç geliştirmek hedeflenmiştir.

YÖNTEM

Fikir Geliştirme Yöntemleri ve Teknikleri

Yaratıcılığı destekleme ve fikir geliştirme yöntemlerinin temelinde, Matchett'in (1973: 437) "düşünme hakkında düşünmenin" önemini, bir başka deyişle "düşünceyi yönetmeyi" vurgulayan yaklaşımı gelir; tasarımcının nasıl düşündüğünün ve yaratıcı ürünler ortaya çıkardığının analiz edilerek metotlaştırılmasının, tasarımcının kendi düşünce akışını analiz etmesi ve yöntemlerinin farkına varmasının ve düşüncenin organize edilmesinin öneminden bahsetmiştir. Bu hedefe hizmet eden yaratıcılığı destekleme sistemleri (creativity support systems) mühendislik, psikoloji, tasarım ve sanat alanlarında ele alınmaktadır (Wanga & Nickerson, 2017). Bu çalışmalardan bazıları yapısı ve hareket alanı bakımından

tasarım alanındaki çalışmaları ve fikir geliştirme sürecini mühendislik perspektifinden problem çözme ile ayırıştırır. Örneğin, Genrich Altshuller tarafından öne sürülen ve çeşitli problem çözme matrisleri geliştirilmiş TRIZ yöntemi, çözüm odaklı, yapılandırılmış, karşılaştırmaya dayalı, kısıtlar üzerinden giden sistematik ve bilgiye dayalı sorun çözme ve sonuca gitme odaklı bir yaklaşımdır (García-Manilla, 2023). TRIZ yöntemini tasarımcı düşünce ile birleştirmeye yönelik metodik yaklaşımlar olmasına rağmen (Chou, 2014; Da Silva vd., 2020; García-Manilla, 2023) bilgiye dayalı olması, matrislerle sunulan çözüm alternatifleri ile sınırlaması bakımından mevcut çalışmada hedeflenen bilgi birikiminin getirdiği kısıttan kurtulmak ve malzemenin olmayan değerlerini üretebilmek amacına uygun olmamaktadır.

Tasarımcı düşünce *double-diamond* terimi ile adlandırılan, ayrışan ve yaklaşan düşünme (divergent and convergent thinking) ile karakterize edilir. Guilford (1957) tarafından yaratıcı düşünce bağlamında öne sürülen bu terimlerden, yaklaşma, doğru bir tek cevap üretmeye yönelik süreci tanımlarken, ayrışma, belli bir çözüm üretmeden farklı yönlerde gitmeyi tanımlar. Tasarım sürecinde ikisinin de yeri araştırılmasına rağmen bunların birbirleriyle ilişkili süreçler olduğu da belirtilir (Gero vd., 2013). Bu yaklaşımlardan çalışmanın amacına uyan ayrışan metotlardır, çünkü kesin bir sonuç çıkarılması değil deneysel bir sürecin başlangıcını yapması önerilmektedir. Hedeflenen modelin tanımlı bir problemi çözmek veya sonuç odaklı somut çözümler üretmek gibi bir hedefi yoktur. Amaç tasarımcı düşünceyi malzeme alanına da uygulayabilmek, malzemelerin de yaratıcı süreçlere konu edilmesini sağlamaktır.

Bu noktada ayrışan düşünce yönteminin mental blokları yıkan (Kotecha, 2021) bir metot olması hedeflenen çıktılar için önemlidir. Çünkü tasarımcılar tasarım sürecinde, üretim, malzeme ve mekanik ve fiziksel kısıtlara dair pek çok bilgiyi arka planda değerlendirirler (Cross, 2021; Marsh vd., 1999) ve bu da tasarımcı kalıpları (design fixation) olarak çevirebileceğimiz duruma yol açar (Jansson & Smith, 1991). Genel olarak fikir geliştirme metotları mental blokları kaldırmaya ve ufuk açmaya dayalıdır (Cross, 2021) ancak malzeme gibi somut ve bilgiye dayalı, endüstriyel kısıtları olan bir tasarım bileşenine uyarlanmamıştır.

Tasarımcı düşünce mekanizmaları fikir geliştirmeye ve uygulamaya yönelik olarak iki ana kategoriye ayrılır (Kirjavainen & Hölttä-Otto, 2021). Bu yöntemlerde bir uyaran ile düşünceyi tetikleme üzerine kurulmuş egzersizler vardır ve uyaranlar, görsel veya metin bazlı olabilir. Kirjavainen ve Hölttä-Otto'nun (2021) 200'e yakın yayın üzerinden yaptığı çalışmada yabancılaştırma tekniğine değinilmemiştir ancak yabancılaştırma tekniği için kullanılabilecek fikir geliştirme mekanizmalarını kategorizasyonu vardır. Kirjavainen ve Hölttä-Otto'nun (2021: 7) belirlediği fikir geliştirme çemberi şemasından, fikir kaynağına yönelik mekanizmalardan benzeşim (analoji), çağrıştırma ve tetikleme, sürece dair mekanizmalardan da fazlaca fikir üretme ve yargıyı dondurma mekanizmaları yabancılaştırma tekniği için kullanılabilecek mekanizmalar olarak öne çıkmaktadır.

Çağrıştırma özellikle ayrışan yöntemlerde ve çağrıştırma teorisi olarak yaratıcılık üzerine çalışmalarda çokça yer bulur. Çağrıştırma teorisi zihinsel şemaları karmaktan geçer ve çağrıştırma teorisine dair Knoll ve Horton (2011: 93) üç prensip belirlemiştir (jumping, dumping, pumping): 1- Atlama; zihinde başka bir çağrışım zincirine atlama, 2- Atma; varsayımlara meydan okuma, 3- Yoğuşma; belli kavramlara odaklanma. Bilişsel ağ modeli de benzer bir prensiple çalışır ve bir uyaran zihinde bilgiyle eşleşen alanları aktive eder ve yeni bilgi oluşturur ve bu da yaratıcılığı sağlar (Kirjavainen & Hölttä-Otto, 2021). Bu model de zihindeki çağrışımlara vurgu yapar; yaratıcılık birbiriyle ilişkili olmayan bilgi veya zihinsel şemaların eşleşmesinden doğar. Gerçekten de ilişkili olmayan elemanlara maruz kalmanın çıktılarının orijinalliğini artırdığı gözlenmiştir (Kohn vd., 2011). Yaratıcı bir sonuç mental şemalar arasındaki uzaklıkla doğru orantılıdır (Deo vd., 2021). Çağrıştırma teorisi ve yöntemleri yabancılaştırma tekniği için yol göstericidir.

İzlenecek Yöntemler

Tasarım alanyazınında, Bell ve diğerleri (2005) bir tasarım araştırması yöntemi olarak yabancılaştırma yaklaşımının kullanılmasını öne sürmüştür. Ev teknolojileri üzerinden yaptıkları çalışmada bu metodu etnografiye verilen rolden

de şu şekilde ayrıştırarak tasarım sürecinin bir bileşeni olarak görür: Etnografi hedef kullanıcıyı daha iyi anlamak ve böylece ihtiyaçlarına daha etkin cevap bulabilmek için önemli olurken, yabancılaştırma alternatif bakış açıları katma ve ev yaşamının süregelen politik ve kültürel kalıpları üzerinde düşünmeye sevk etme açısından faydalı olabilir. Bunun yanında Light vd. (2008) tasarımcıların zaten halihazırda alışıldık olana yeni bir bakış açısı katarak yabancılaştırmayı doğal olarak yaptıklarından bahseder. Kendi çalışmalarında tasarımcı gibi düşünmenin bir aracı olarak yabancılaştırmayı görürler ve farklı disiplinlerden profesyonellere tasarımcı düşünceyi anlatmak adına çalışmalar yaparlar. Metonymic yer değiştirme, pastiche senaryoları ve çıkarım yapma yollarıyla ilerlerler, ancak bunlar büyük oranda yabancılaştırmının edebi kökenlerine bağlı metinsel yöntemlerdir.

Bunun haricinde tasarım alanyazınında, bu şekilde adlandırılmamakla beraber, yabancılaştırmaya benzer veya içine dahil olabilecek yöntemlere değinilmiştir. Csikszentmihalyi (2000) pratiğin sembolik anlamını değiştirerek pratiği eğlenceli kılmaktan bahseder. Bu konu oyunlaştırma (gamification) kapsamında, örneğin elektrikli süpürgeye dijital bir oyun entegre ederek eğlenceli hale getirildiği bir çalıştay çıktısında kendini göstermiştir (Davenport vd., 1998). Grafik tasarımı alanında DiPaola vd. (2013) Evolver adını verdikleri bir eş-yaratım aracı geliştirmişlerdir. Bu araç renk, şekil, tekrar, simetri, aks parametrelerini kullanarak tasarım kombinasyonları üretir ve keşif sürecini bu rastgele önerilerle destekler. Ancak bu yabancılaştırmının farklı bakış açısı sağlama amacından uzak sadece şekilsel bir arayış aracı olarak değerlendirilebilir, kavramsal veya düşünsel bir süreci planlamaz ve malzeme değerlendirme boyutlarını kapsamaz.

Bazı yaklaşımlar metaforlarla çalışır. Tian ve diğerleri (2024) göre metafor, son kullanıcı ile iletişimin bir yoludur ve üretici bir tasarım aracıdır. Örneğin yapay zekanın tasarım süreçlerindeki rolü konusunda farklı yaklaşımlara ulaşabilmek için yapay zekayı yardımcı veya eş-yaratıcı tanımları yerine metafor kartları kullanarak başka kavramlar koyar ve bu metaforların yapay zekanın başka hangi özelliklerine odaklanılmasını sağlayabileceğini inceler. Logler ve diğerleri (2018) metaforlarla tasarımcı düşünceyi destekleyen bir araç önererek görsel ve yazılı içeriği olan metafor kartları geliştirmiştir. Bu kartlar nesneleri veya eldeki problemi başka bir şey olarak görmeyi sağlar ve daha önce eşleşmemiş alanlar arasında aktarım yaptırarak yeni fikirler üretilmesini hedefler. Kotecha ve diğerlerinin (2021) bilim kurgu ve tasarım ilişkisi üzerinden "spekülatif kurgunun" farklı bir evren yaratarak fikir geliştirme sürecine etkisini değerlendirdikleri çalışmalarında, su altı veya post apokaliptik bir senaryonun fikir geliştirmeye etkilerini inceledikleri çalışma, yabancı veya kurgu bir evrenin ve dolayısıyla ilişkiler düzeninin yeni konseptler oluşturması bakımından incelemesi sağlaması ile bu çalışmada 4 boyuttan, bağlam boyutunda yapılmak istenene yol göstericidir. Daha dolaylı bir uyarının daha norm dışı ve ayrıştırıcı düşünceyi sağladığını söylemiştir (Kotecha vd., 2021).

Bu noktada görsel kullanımı üzerine yapılan çalışmalara değinmekte fayda vardır. Metne dayalı ve görsel uyarı karşılaştıran çalışmalar (Borgianni vd., 2020; Malaga, 2000) metin bazlı uyarının hem nicelik (Borgianni vd., 2020) hem de nitelik (Goldschmidt & Sever, 2011) bakımından olumlu sonuçlar doğurduğunu söylemiştir. Bu çalışmada da sunulan görsellerden ziyade, zihindeki şemalar ve çağrıştırdıkları ile ilerlenmek istendiğinden metin bazlı uyarılar verilmesine karar verilmiştir.

Bu çalışmalar ışığında, aslında yabancılaştırma fikrinin tasarıma çok da uzak olmadığı, ancak bunun metodolojik bir şekilde ele alınmamış olduğu söylenebilir. Ayrıca geliştirilmek istenen tekniği, özgür çağrışım gibi rastgele uyarın verildiği bir durumdan da ayırtırmak gerekir. Geliştirilecek yabancılaştırma aracı için şu çıkarımlar yapılmıştır: Birincisi bu aracın yöntemi gelişigüzel ve rastlantısallıkla oluşan belirsizlik ve yayılan düşünceler elde etmek değil, yabancılaştırma tekniğinden faydalanabilmek üzere farklı açılardan bakmaya, malzemenin değerlerinin oluşumunun farklı boyutlarında farklılaşmayı sağlayacak şekilde planlanmalıdır. İkincisi önerilen metot sözel ve edebi yöntemlerdense malzeme ile ilişkiyi kavramsal boyutta yakalayıp farklı açılardan

yaklaşmayı sağlayabilmelidir. Üçüncü konu ise metaforların iki alan arasında aktarım yoluyla, bir nevi karşılaştırma ile ilerlemesi, farklı bir açıdan bakmak değil de iki farklı nesne, olgu, durum arasında aktarımı prensip edinmesi, yabancılaştırma yapmamasıdır, dolayısı ile metaforlar yabancılaştırma tekniği için kullanılamaz, ancak çağrıştırmacı yöntemler yabancılaştırma için kullanılabilir. Son olarak da görsel uyaran kartları veya metafor kartları düşünce akışını oradaki görsel etrafında şekillendirmektedir. Daha kavramsal yaklaşmak ve sembolik bir iletişim alanından uzaklaşmak için görseller sunulmaması yabancılaştırma tekniği için daha uygun olacaktır.

Alanyazın incelemesinde belirtildiği üzere malzemenin sosyal organizasyonundan gelen ve fiziksel özellikleri etrafında oluşmuş kabullerin dışına çıkarak malzemelerin kullanılabileceği ürünler ve pratikler bağlamında farklı düşünmeyi sağlayabilecek bir araç geliştirmek hedeflenmiştir. Malzeme bazlı tasarım alanyazını üzerine incelemede ortaya çıktığı üzere, kabulleri kırma, pratik, ürün ve bağlam kavramsal boyutlarında yabancılaştırma sağlayacak egzersizlerden oluşan bir akış düşünülmüştür. Bu aracın bir altyapı olmadan, ön hazırlık gerektirmeden tamamlanabilecek alıştırmalardan oluşması hedeflenmiştir. Aslında bu aracı planlamanın kendisi yabancılaştırma gerektirmektedir, malzemeye bir girdi değil, üzerindeki fikir geliştirilebilecek bir bileşen gözüyle bakabilmek için odağımızı malzeme olarak düşünmeden, değerler zincirinde niteliğini bulan bir aktör olarak görmek gereklidir.

Geliştirme Süreci

Yabancılaştırma aracı her birine yaklaşık 90 öğrencinin katıldığı 3 ayrı çalıştayda denenmiştir, katılımcı başına 3 ila 6 A4 sayfa veri üretilmiştir. Bu çalışma için ODTÜ İnsan Araştırmaları Etik Kurulu'ndan 21.03.2025 tarihli 0127-ODTÜİAEK-2025 protokol numaralı etik kurul izni alınmıştır. Katılımcıların malzeme ve üretim konusunda kabullerinin oluşmuş olabilmesi için Tasarım Malzeme ve Üretim Yöntemleri derslerinin ikisini de almış 2. sınıfın sonuna yaklaşmış öğrenciler ve 3. ve 4. sınıf öğrencileri ile çalışma gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler ilk aşamaları bireysel tamamlayıp son aşamada kendi oluşturdukları 4 veya 5 kişilik gruplar ile fikir paylaşımı ve beyin fırtınası yapmıştır. Çalıştaylar, bir yöneten (facilitator) aracılığıyla gerçekleştirilmiş, egzersizleri yöneten açıklamıştır.

Egzersiz akışı için malzemenin sosyal ve teknik özelliklerinin düşünüldüğü ve daha sonra ürünün malzemesi, pratik ve sosyal çevre bağlamının yabancılaştırıldığı egzersizler düşünülmüştür. Bunu yapmak için çağrıştırmacı ve benzeşim yöntemleri kullanılmıştır, örneğin bir ürün-malzeme grubu seçilerek ilişkilerinin tanımlanması sonra malzemenin olmadık, endüstriyel olmayan bir malzeme, örneğin çimen ya da örümcek ağı ile değiştirildiğinde ilişkilerin nasıl değişeceği üzerine düşündürülmek istenmiştir.

Literatürden analiz edilen başlıklar doğrultusunda, 1- Bir malzemenin bağlamının değiştirileceği, sosyal bağlamının yabancılaştırılacağı 2- Malzeme özellikleri bakımından, ürün-malzeme ilişkisinde ürün ve diğer malzemelere bağlı değerlerin yabancılaştırılması için, seçilen bir ürün-malzeme grubunda malzemenin değiştirilmesi ve bu yolla anlam zincirinin kırılarak yabancılaşma sağlanması 3-Pratikler bakımından ise kullanımdan doğan anlamları kapsamı bakımından kullanın değişmesi ile malzeme özellikleri, çevre ve ilişkiler konularında yabancılaşma sağlanması ile farklı anlamların üretileceği ana hedefler belirlenmiştir.

Ancak yabancılaştırma tekniğini didaktik bir şekilde anlatmak alışkanlığı kırma sağlamayacağından, yol göstermek üzere konunun kavramsal boyuta taşındığı bir metin dahil edilmesi düşünülmüştür. Tolstoy ve Borges'in eserlerinde bir olgu ya da olay anlatılırken, o konuyu değerlendirecek birikimi, yaşamışlığı olmayan kişilerin gözünden ya da bir hayvanın etrafında kurulan ilişkiler o hayvanın gözünden o hayvanın yaşayış şekline göre değerlendirilerek aktarılmıştır. Başka bir varlığın gözünden bakmak ya da başka bir değerler zincirinden bakmak bu yöntemlerde öne çıkmaktadır. Burada edebi metinlerde yabancılaştırma tekniğinin uygulandığı örnekler gibi malzemeye farklı bir değerler zincirinden

bakabilmek veya yukarıda anlatılan opera ve tiyatro sahneleri örneklerinde olduğu gibi söz konusu malzemeyi ilk defa duymuşçasına, kabullerden çıkarak değerlendirilebilmesi hedeflenmiştir. Başka bir varlığın gözünden bakıldığının açık bir şekilde anlaşılabilceği, Tolystoy'un Kholstomer adlı kısa öyküsünden, Kholstomer adlı bir atın kendi üzerine binen, ona yem veren, onu tımarlayan insanlar üzerinden özel mülkiyet kavramını anlattığı kısa bir kesit kullanılmıştır. Bu kısa metnin okunması bir atın perspektifinden bilindik bir kavramın nasıl farklı aktarılabilceği, genel geçer fikirlerin eleştirilebileceği, at için bazı ilişkilerin insanlardan farklı değer kazanması, yabancılaştırma tekniğini iyi anlatan, aynı zamanda düşünceyi bu yönde kanallı eden bir alıştırmadır.

Değerlendirme

Bu çalışmada amaç malzemenin bilinen ve kabul edilen özelliklerinin dışında düşünöbilmek ve bu değerleri oluşturan ilişkilere yabancılaştırabilmek olduğu için bilinen fiziksel, teknik ve dokunsal malzeme özelliklerinden farklı özellikler veya değerler üretilip üretilmediğinin nitel olarak değerlendirilmesi uygun görölmüştür. Buradaki değerlendirme kriteri üretilen çözümün başarısı değil malzemenin getirdiği norm ve kısıtları aşabilmektir. Bu noktada değerlendirme metrikleri üzerine çalışmalar incelenmiş ve içgüdüsel ve mantıksal metod ayrımı üzerinden giden Shah ve diğerlerinin (2000) içgüdüsel fikir üretme aşaması için önerdiği değerlendirme bakış açısı üzerinde durulmuştur. Bu çalışmaya göre fikir geliştirme yöntemi tasarım alanını genişletmekte etkililik ve bu alanı araştırmada ve açmadaki yetkinlikle değerlendirilmeli ve bu da miktar, kalite, yenilik ve çeşitlilik üzerinden incelenmelidir. Bu anlayış niteliksel değerlendirme yapan Georgiev ve Georgiev'in (2018) semantik değerlendirme yaklaşımı ile birleştirilerek bu kriterlere akış da eklenmiştir. Böylelikle kavramsal yabancılaştırma tekniği ile ulaşmak istenen hedeflere ne ölçüde erişildiği Yenilik, Nitelik ve Akış başlıkları altında incelenmiştir. Yenilik, malzemenin farklı özelliklerinin düşünölməsi, alışlagelmişten bilinenden uzaklaşabilme, Nitelik, bu tür fikirlerden ne kadar çok üretilebildiği, Akış ise egzersizin bir düşünce akışı yaratarak farklı özelliklerin doğurduğu yeni ilişkileri düşünerek düşünce akışını sürdürebilme, fikri genişletme açma şeklinde tanımlanmıştır.

Bu çalışmada amaç, diğer spekülative çalışmalarda da vurgulandığı gibi istatistiksel bir anlam çıkarmaktan ve verimlilik ölçmekten öte tekniğin nasıl çalışabileceğini anlamak, üretilen fikirlerin niteliğinde bilinenden, normdan, kabulden uzaklaşabilme kriterini sağlamaktır (Kotecha vd., 2021). Burada verinin değerlendirilmesinde gözetilen (a) verilen uyarının, yani tanımlanan egzersizin, alışılmışın dışında özellikler ve ilişkiler düşünmeye yönlendirip yönlendirmediği (b) yenilik ve akış bakımından başarılı egzersizlerin malzeme bazlı tasarım için ümit vadeden, ayrıış fikirler üretilip üretilmediği (c) bir yandan da kalıplaşmış yaklaşımın kırılıp kırılmadığıdır.

BULGULAR

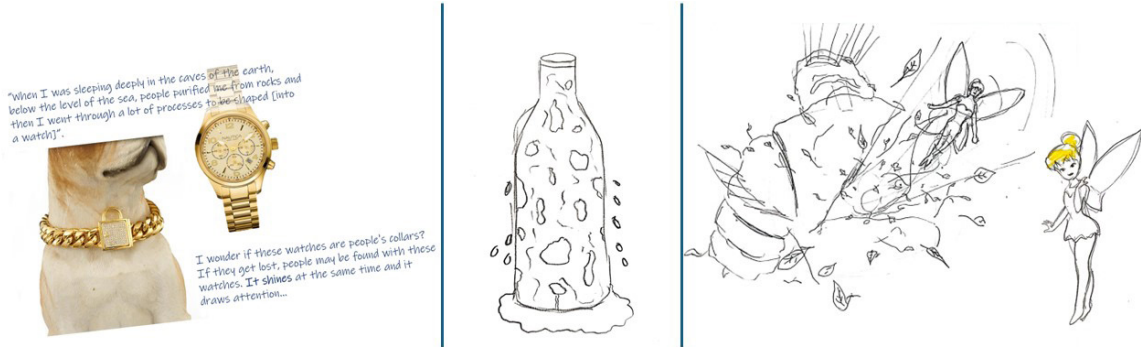
Toplanan veriler her çalıştaydan sonra değerlendirilerek bir sonrakine aksayan yönler düzeltilmiş, katılımcıların fikir üretmekte zorlandığı egzersizler elenmiş, anlaşılmayan, çok fikir üretilmeyen veya üzerinde çok soru gelen egzersizler değiştirilmiş veya çıkarılmıştır. Örneğin, ilk çalıştayda fazla egzersiz olması sebebiyle katılımcılar stres yaşamış, egzersizden çok süre bir odak haline gelmiştir, bu sebeple egzersizler 8'den 4'e azaltılmış ve rafine edilmiştir. Her boyuta bir egzersiz planlanması uygun olduğu sonucuna varılmıştır. Aynı hedefe odaklanan iki egzersiz bire indirilmiş veya iyi çalışan yönleri birleştirilmiştir.

İlk çalıştayda elde edilen bir veri de yabancılaştırma metodunu örnekleyen metnin düşöncenin akışını yönlendirmesi ve beklentiyi vurgulaması kabulleri yıkmak üzere bir yaklaşımın benimseneceğini vurgulaması için faydalı olduğu görölmüştür. İlk çalıştayın verilerinde örnekten önce malzeme veya pratik değişimi önerildiğinde katılımcılar daha gerçekçi düşünürken, bu metinden sonraki üretimlerde daha farklı yaklaşıkları görölmüştür. Dolayısıyla bu yabancılaştırma tekniğinin merkezine bir yabancılaştırma metni konulması bunun en başlarda yer almasının uygun olacağı sonucuna varılmıştır. Bununla

bağlantılı olarak, bir malzemenin gözünden içinde bulunduğu ilişkilere, ürüne, üretim sürecine bakması yine malzemeyi bir kabul olmaktan çıkarıp ona bir etkenlik tanımlamıştır. Aynı şekilde başka bir varlığın gözünden ilişkilere bakmak yine düşünceyi açan ve akış sağlayan egzersizler olarak öne çıkmıştır.

İlk çalıştaydan itibaren benimsenen bir başka prensip de çıktı niteliğiyle ilgilidir. Görsel ifadenin zorunlu tutulmaması, düşünceyi çizme becerisiyle kısıtlamadan, kavramsal olarak üretmelerine katkı sağlamıştır, bazı katılımcıların kağıtlarında çizim yoktur veya detaysızdır, ancak yazılan notlar bir o kadar zengin ve farklı özelliklerin düşünüldüğü yöndedir. Bazı kullanıcılar ise internetten buldukları imajlarla kolaj yapmış veya bu görsellerin üzerine çizmiştir. Düşünce akışını sınırlamamak adına ifade biçimi serbest bırakılmasının ulaşmak istenen hedef için uygun olduğu görülmüştür (Görsel 1a).

Elde edilen veride tasarım katılaşmasının ifadesi görülmüştür: Burada izlenen bir düşünme biçimi ürünün malzemesi değiştiğinde formuna sadık kalınmasıdır, örneğin su şişesi süngerden yapılacaksa, yine alışıldık şişe formunda yapılmaya çalışıldığıdır (Görsel 1b). Ya da ürünün fonksiyonunun sürdürülmeye çalışılmasıdır, örneğin malzemesi değişse de yine endüstriyel üretim bandına sokma kaygısı ile, örneğin çimenden yapılan bir şişenin önce şişe formunda örülmesi, sonra kurutulması sonra su geçirmez işlem görmesi gibi su tutacak bir hale gelmesi için olması gerekenler düşünülmüştür. Ancak yabancılaştırma metninin bunu kırmakta başarılı olduğu gözlenmiştir. Örneğin ilk çalıştayda yabancılaştırma metninden sonra malzeme değiştirme görevi verildiğinde, hamam taşı seçmiş bir kullanıcı hamam taşının pirinç malzemesini su ile değiştirmesi gerektiğinde su bükücüler resmetmiştir veya plastik şişeler yapraklardan oluştuğunda bu şişelerden oluşan kötü karakterlere karşı iyilik perilerinin hikâyeleri düşünülmüştür (Görsel 1c).

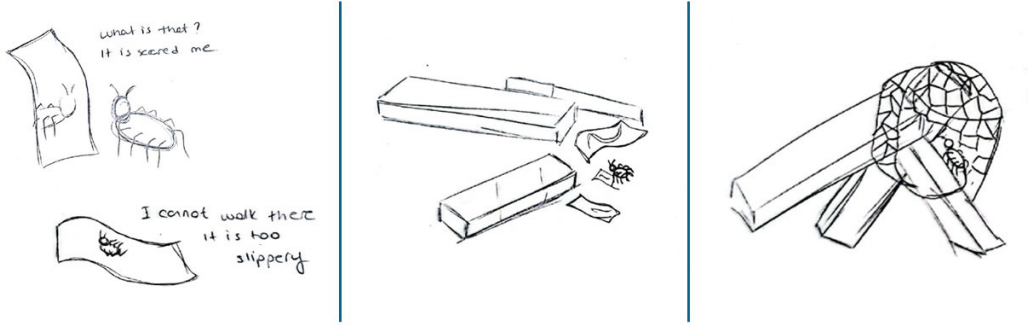


Görsel 1. a) İnternette bulunan hazır görsellerle fikir üretimi b) Süngerden yapılan şişenin yine şişe formunda olması c) Yapraklardan oluşan şişe karakterler ve iyilik perilerinin hikayesi

Metin okunduktan sonra, bir başka hayvanın daha önce seçilen malzemeyi yorumlaması şeklinde egzersizler verilince kendi kabullerinden koparak farklı özellikler üretmekte ve bu düşünce akışını sürdürmekte daha başarılı oldukları gözlenmiştir. Örneğin, bir köpeğin altın için insanların tasmaı olduğunu düşünmesi (Görsel 1a), ahşap matruşkanın iç içe girdiğinde aynı ağacın halkaları gibi birbirini sarıp kendini evinde hissetmesi, bir kuşun camlarla ilişkisinin düşünülmesi gibi noktalarda yabancılaştırma tekniği malzemenin kabul edilen özelliklerinde farklı düşünmeyi sağlamıştır.

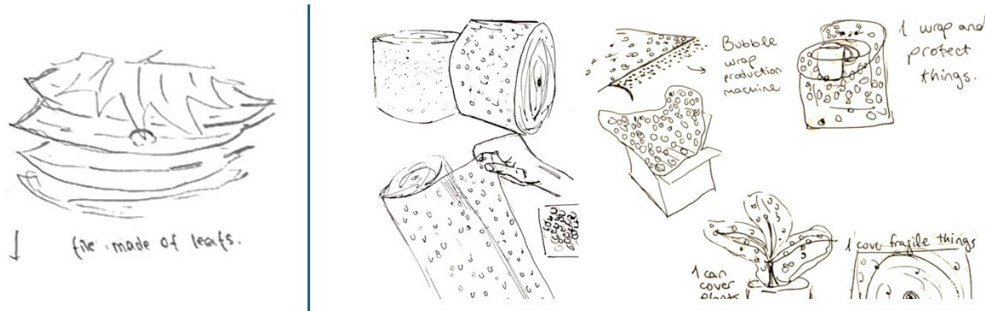
Düşünce yabancılaştırmaya yönlenince, buzdan bir koltuk, kağıttan çorap gibi farklı malzeme analogileri ile malzeme özelliklerinin türetildiği veya hamur ve çöp kutusu analogisinden, hamur canavarı gibi bir hamur yığınının ona atılan çöpleri öğüttüğü hamurdan bir çöp kutusu gibi yaratıcı malzeme süreçleri gözlenmiştir. Akış olarak tanımlanan, bir fikrin farklı ilişkilerini düşünerek düşünceyi geliştirme, tasarım alanını genişletme konularında da başarı sağlandığı görülmüştür. Örneğin çimenden yapılan bir lambanın, önce yine lamba formu ile başlayıp, daha sonra fotosentezle oksijen üreten ışıklı bir elemana dönüştüğü veya

örümceğin karşılaştığı malzemeleri yorumlayıp, ahşabın deliklerini yumurtaları için uygun bir yer olarak değerlendirmesiyle kendine ağıyla ev örme fikri üzerinden ilerletilen düşünce akışları gözlemlenmiştir (Görsel 2).



Görsel 2. Örümceğin karşılaştığı malzemeleri yorumlaması üzerine geliştirilen ilişkilerin aktarıldığı düşünce akışı

İlk çalıştayda tamamen farklı özellikleri düşünmeye odaklanıldığından çok açık uçlu üretimlere yol açarken ikinci çalıştayda ürün-malzeme ilişkisi odağı daha fazla gözetilerek daha ürün odaklı bir düşünce akışı kurgulanarak düşünce ürün tasarımı ana aksında tutulabilmiştir. Örnekleme gerekirse ilk çalıştayda farklı renkte kontakt lenslerin oluşturduğu bir kast sistemi, su bükücü hikâyeleri ve senede bir kez açan alüminyum çiçeğini kutlama festivalleri gibi fikirler üretilirken, ikinci çalıştayda daha ürün odaklı yönlendirmelerle, yapraklardan dosya yapılması (Görsel 3a), ateş diken tohumlarından baloncuklu ambalaj malzemesi (bubble wrap) düşünülmüştür (Görsel 3b).

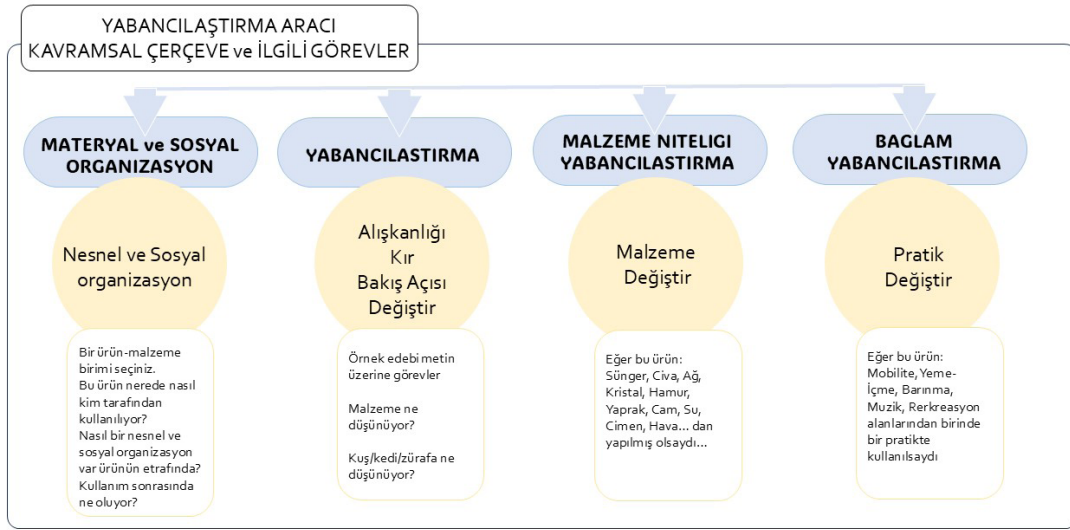


Görsel 3. a) Yapraklardan dosya fikri. b) Ateş diken tohumlarından baloncuklu ambalaj fikri

Son halini alan model, bir tasarım problemi üzerinde denenmiştir. Seçmeli ders kapsamında bir projede malzeme olarak su ele alınmıştır ve suyun farklı özelliklerini düşünebilmek adına bu model uygulanmıştır. Suyun bilinen özelliklerinden ziyade suya yabancılaşma ve aykırı ürün ve pratiklerle düşünerek farklı özelliklerle yaklaşma konularında çok miktarda fikir üretme, yenilik ve akış açısından başarılı sonuçlar ortaya koymuştur. Su topları, su girdabı ve kedinin tüylerinin su toplaması fikirlerinden kaynak bulan projeler geliştirilerek son ürün haline giden fikirlerin çıkış noktasını oluşturma konusunda başarılı olmuştur.

Yabancılaştırma Aracı

Bu bölümde yabancılaştırma aracının kavramsal çerçevesi anlatılacaktır (Görsel 4). Her bir kavramsal boyut için hangi egzersizle yabancılaştırma sağlanabileceği de detaylandırılacaktır.



Görsel 4. Yabancılaştırma aracı kavramsal çerçevesi ve ilgili basamakları ve görev tanımlarını anlatan şema

Aşama 1: Bağlamın Farkına Varma Geliştirme Süreci ve Bulgular

Yabancılaştırma aracının ilk aşaması tasarımcıların malzemenin sosyal ve materyal bağlamının farkına varmasıdır. Alanyazın taramasında anlatıldığı gibi tasarımcılar malzemelere fiziksel özellik ve istenilen sonuca ulaşabilme potansiyeli üzerinden bakarlar. Bu çoğu zaman öğrenilmiş özellikler ve üretim yolları üzerinden nasıl bir malzemenin veya malzeme detayının uygulanabilir olduğu üzerinedir. Ancak alanyazın taramasının ortaya koyduğu üzere, malzeme aslında hem sosyal hem de teknik süreçlerin bir sonucu olarak üretilir. Bilim ve teknoloji çalışmaları ve Yeni Materyalizm çalışmalarının ortaya koyduğu gibi bir malzeme hiçbir zaman kendinden özellikleri olan ve bu özelliklerin sabit, değişmez olduğu bir olgu değil, sosyal ve teknik girdilerle şekillenen bir yapma süreci, bir olma halidir.

Dolayısıyla aracın ilk aşaması düşünceyi malzemenin sosyal ve materyal ilişkileri konusunda yönlendirmektir. Eğer tasarım problemi belirli bir malzeme üzerineyse o malzeme üzerinden değilse tercihen tek bir malzemeden oluşan ürün-malzeme birimi seçilir. Ve aşağıdaki sorularla malzeme etrafında oluşan değerlerin ve bu değerlerin anlamlı olduğu sosyal ve teknik bağlamın ortaya çıkarılması hedeflenir: Bu ürünü kimler kullanır? Bu kullanıcılar için değeri nedir? Hangi pratiklerde kullanır? Başka hangi paydaşlar bu ürün ile temasa geçer? Bu ürün başka hangi malzemelerle etkileşimdedir? Bu malzemelerle benzer mi/ farklı mıdır?

Bu aşamayı daha iyi anlatmak adına, örneğin çelik-kaşık seçilmişse, çelik kaşık ne için kullanılır, kimler kullanır, bu kullanıcılar için değeri nedir, diğer malzemelerle ilişkisi nedir, başka hangi nesne-malzemelerle birlikte kullanılır veya ilişkilidir, sorularına cevap verilirken malzeme etrafındaki sosyal, teknik, pratiğe ve diğer malzemelere bağlı kabullerin dökülmesi, bir nevi malzemenin zihinsel şeması çıkarılması hedeflenir.

Aşama 2: Kavramsal Yabancılaştırma

Bu aşamada malzeme konusunda alışkanlığı kırarak, malzemeye farklı açılardan bakarak, yabancılaştırma tekniğini malzemeye uygulamak amaçlanmıştır. Bu yolla malzemenin farklı değerlerini keşfetmek ya da oluşturmak sağlanır. Daha önce açıklandığı gibi bu aşamada yabancılaştırma tekniğinin verilmesi için Tolstoy'un Kohlstromer adlı kısa hikâyesinden bir sayfalık kısa bir alıntı okutulur.

Bu metin üzerine odağı bakış açısı değiştirmek olan iki egzersiz kurgulanmıştır, bunlar her ikisi birden veya tasarım problemine uygun olarak sadece birisi seçilerek verilebilir. Birinci egzersiz ilk aşamada seçilen ürün-malzeme birimi

için ortaya konan ilişkilerin malzemenin gözünden anlatılması, ikinci egzersiz ise verilen bir hayvanın gözünden değerlendirilmesidir. Bu hayvanlar seçilirken, hayvanların da bizim açımızdan farklı değerleri gözetilir: Evlerde veya şehirlerde bizlerle yaşayan hayvanlar örneğin kedi, köpek; uçabilen hayvanlar, örneğin kuş, flamingo, ya da çevremizden alışkın olmadığımız değişik formlu hayvanlar, örneğin zürafa. Gruptaki her katılımcıya farklı bir hayvan verilir, bu grupça paylaşım ve beyin fırtınası aşamasında her bir katılımcının farklı bir açıdan bakmasını sağlayarak bir seviye daha yabancılaştırma sağlar. Malzemenin veya bu hayvanın bakış açısından yukarıda bahsedilen pratikler, kullanıcılar, diğer malzemeler ve değerler bakımından değerlendirilmesi istenir.

İlk aşamada seçilen örnek üzerinden gidersek, ilk aşamada seçilen çelik-kaşık üzerinden tanımlanan ilişkiler konusunda bu aşamada çelik ne düşünüyor veya bir zürafa çelik-kaşık hakkında ne düşünüyor üzerine fikir üretilmesi istenir.

Aşama 3: Malzeme Niteliği Yabancılaştırma

Bu aşamada malzemenin özelliklerinin tasarımcılar tarafından sabit ve değişmez olarak ele alındığı kabullerin ötesine geçmek amaçlanmıştır. Alanyazın taramasında aktarıldığı gibi tasarımcıların malzemenin özelliklerini ve üretim süreçlerini bilen iş kolu olarak tanımlanması ve mühendislikten gelen yaklaşımlarla malzeme ile ilişkisinin malzeme seçme olarak sınırlandırılması kabulünü kırmak gereklidir. Malzemenin özelliklerinin teknik üretim kadar sosyal üretim süreçlerinden de geçtiği, belli özelliklerin farklı değerlendirilebileceği, malzemenin değerlendirilmesinde diğer malzemelerin değerlerinin yeri olduğundan bahsedilmiştir.

Bu şekilde özelliklere ve diğer malzemelerle kıyaslanmasına odaklanmak için bu aşamada, ilk aşamada seçilen malzeme-ürün birimindeki malzemenin farklı bir malzemeyle değiştirilmesi egzersizi verilir. Malzeme seçimi, metaforlar üzerinden plastiği ahşapla değiştirme şeklinde olmaması için önemlidir. Bu noktada önemli ilkeler şu şekildedir: Malzemenin alışıldık endüstriyel malzemelerden olmaması, geleneksel olarak endüstriyel üretim sürecinde değer kazanmış bir malzeme gibi yaklaşılamaması ve dolayısıyla ürünü garipleştirmesi önemlidir. Aynı zamanda çok belirgin fiziksel özellikleri olması, örneğin delikli, dokulu, akışkan gibi malzemelerin dokusal ve fonksiyonel kabullerini kırmak açısından önemlidir. Bir ürün yapılması mümkün olmayan, organik, inorganik malzemeler de yine bakış açısını değiştiren egzersizler olacaktır. Bu aşamada, sadece malzemesini değiştirmek değil malzeme değerleri ve bu değerleri oluşturan, fiziksel özellikler, üretim kabulleri, sembolik değerler konusunda yabancılaşma sağlayacak, başka bir bakış açısına götürecek malzeme seçimi yapmak önemlidir. Bu yolla bir önceki malzemenin niteliğini sabit ve kendinden kabul etmenin önüne geçilmek hedeflenmiştir. Bu egzersizde hava, örümcek ağı, çimen, sünger, kristal, hamur seçilmiştir. Yine gruptaki her katılımcıya farklı bir malzeme verilir ki, grupça paylaşım ve beyin fırtınası aşamasında her bir katılımcının farklı bir açıdan bakmasını sağlayarak bir seviye daha yabancılaştırma sağlar. Bu aşamayı daha iyi anlatmak adına, örneğin ilk aşamada seçilen çelik-kaşık için kaşık süngerden yapılırsa ne olurdu, hamurdan yapılırsa ne olurdu, ilişkileri nasıl değiştirdi, pratikleri nasıl değiştirdi üzerinde fikir yürütülmesi istenir.

Aşama 4: Bağlamı Yabancılaştırma

Bu aşamada bağlamı değiştirme, dolayısıyla malzemenin değerlerini oluşturan değerler zincirini farklılaştırarak yeni değerler üretebilmek amaçlanmıştır. Burada bağlamdan kasıt ilk aşamada bahsedilen ürün-malzeme biriminin içinde bulunduğu sosyal ve materyal organizasyonun pratikler üzerinden odaklanarak, eylemler, paydaşlar, insan ve insan olmayan aktörler çevresinde oluşan değerlerini hedef almaktır. Bunların bir yansıması olarak malzemelerin farklı pratiklerde farklı değerlerinin üretilmesine odaklanılmıştır. Önceden anlatıldığı gibi bir malzemenin bir pratikte tek kullanımlık ve temiz olarak değerlendirirken, diğer bir pratikte ise son derece ağır, dirençli, dayanıklı veya pis olarak değerlendirilmesi, özetle değerlerin pratiğe bağlı üretilmesi analizi üzerinde durulmuştur.

Bu aşamada yine iki tür egzersiz olabilir. Birincisi projeye göre önceden seçilmiş aktivite alanlarının bir listesini çıkarmak, ikincisi ise belirli kategorilerde bir

pratik seçmeleri ve bu yeni pratikte bu malzeme-ürün biriminin nasıl yer bulabileceği, rolünün ne olabileceği, bu pratiğin nasıl gerçekleştiği, kullanılan diğer malzemelerle ilişkisi, diğer paydaşların nasıl etkilendiği kapsamında değerlendirilmesi istenir ve böylece pratiğe odağında ilişkiler zinciri yabancılaştırılarak malzeme farklı değerler çerçevesinde düşünülür, insan ve insan olmayan aktörler ve sosyal ilişkiler bağlamında farklı ilişkiler açısından tanımlanmış olur.

Bu aşamayı daha iyi anlatmak adına, ilk aşamada seçilen çelik-kaşık biriminin uyku pratiğinde kullanıldığının düşünülmesi istenir, ya da rekreasyon kategorisinden bir pratikte seçilip, örneğin su kayağı yapmakta nasıl kullanıldığı üzerine düşünülerek, bu pratiğin nasıl gerçekleştiği, diğer malzemelerle ilişkisi ve bu pratiğin nasıl değişeceği konularında fikir üretilmesi beklenir.

Aşama 5: Paylaşım ve Beyin Fırtınası

En son aşamada bireysel üretimlerin grup içerisinde paylaşarak, katılımcıların hikâyelerine başka bakış açılarından, kendi malzeme-ürün birimleri veya verilen hayvanlar, malzemeler ve pratikler açısından bakarak, başka düşünce süreçlerinden katkılarla bir seviye daha yabancılaştırma sağlanması hedeflenir.

SONUÇ

Bu çalışmada endüstriyel tasarımcıların malzeme konusunda yenilik üretme potansiyelini desteklemek adına, malzeme konusundaki birikimlerini yeniliğe yönltebilmeleri için, yabancılaştırma tekniği üzerine kurulan bir yaratıcı düşünce aracı önerilmiştir. Yabancılaştırma ağırlıklı edebiyat ve sanat dallarında yaratıcılığı beslemek için kullanılan edebi biçimsel bir tekniktir. Bu teknik, tasarımcı düşüncenin ve yaratıcılığın geleneksel olarak malzeme süreçlerine uzak konumuna bir başkaldırı olarak, tasarımcılar için malzemelerin farklı anlamlarını ve senaryolarını düşünebilme ve yenilik üretebilme potansiyelini ortaya çıkarmak için önerilmiştir. Malzeme özellikleri, pratikler ve bağlamdan oluşan kavramsal çerçeve ve bu boyutlarda yabancılaştırma tekniğinin uygulanabilmesi için önerilen egzersiz tanımları detaylı bir şekilde anlatılmıştır.

Dolayısıyla bu çalışma hem tasarımcıyı malzeme geliştirme süreçlerine dâhil etmek adına hem de bu süreçlerde tasarımcıya yol gösterecek bir model sunarak alanyazına ve pratik alana katkı sunar. Ayrıca, bu araç malzeme özelinde bir analiz üzerine kurulmakla beraber, önerdiği yabancılaştırma tekniği genel anlamda fikir geliştirme süreçlerine uyarlanabilir yeni bir teknik sunmaktadır.

Bu çalışmada sunulan yabancılaştırma aracı, farklı düşünmeye ve yaratıcı fikirlere olanak sağlamaktadır ve tasarımcı düşünce ve fikir geliştirme metotları için önemli bir yol çizmektedir. Bu çalışmadaki denemelerde gerçek bir tasarım çıktısı hedefi olmadan sadece malzemeler konusunda ayrışan düşünme hedeflenmiştir. Amaca yönelik ve bir tasarım projesi tanımı kapsamında denenmesi ve işlerliğinin test edilmesi aracın metotlaştırılması için önemli olacaktır. Ayrıca yabancılaştırma tekniğinin ürün tasarımı, kullanıcı arayüzü, servis tasarımı gibi tasarımın diğer alanlarında uygulanabilirliğinin çalışılması tasarımcı düşünce ve fikir geliştirme metotları için yeni bir alan açacaktır.

Bunun dışında çalışma öğrencilerle yapılmıştır, tasarım profesyonelleri ile yapılacak çalışmalar hem tasarım katılaşmasını hem de tekniğin malzeme konusunda bu katılaşmayı çözebilme potansiyelini daha iyi ortaya koyacaktır. Ayrıca, bazı çalışmalar katılımcıların cinsiyetinin yaratıcı süreçlerde farkına işaret eder (Dong & Zhu, 2023), ancak bu çalışmada öğrencilere arasında böyle bir demografik ayrım yapılmamıştır, yabancılaştırma tekniğinin cinsiyet bazlı farklılıkları araştırılabilir.

Bu çalışma yabancılaştırma tekniğinin fikir geliştirme sürecinde kullanılmasına dair bir giriş niteliğinde olup, düşüncede yabancılaştırmayı ve kabullerden ayrışmayı sağlayabilecek egzersizlerin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Sonraki çalışmalarda diğer metotlarla karşılaştırılmalı olarak verimi ve etkinliği araştırılmalıdır ve istatistiksel olarak sağlanmalıdır. Ayrıca böyle bir metodun,

spekülatif kurguya dayanan fikir geliştirme metotları için geçerli olan eksiklik (Kotecha vd., 2021) gibi değerlendirme metrikleri konusunda da çalışmaya ihtiyacı vardır.

Yabancılaştırma tekniğinin fikir geliştirme alanında ayrışmacı düşünce sağlamak adına başarısının görülmesi ile daha sonraki çalışmalarda malzeme bazlı inovasyon, geri dönüşüm, sıfır atık ve kaynak verimliliği konusunda çözüm üretmek adına kullanılması hedeflenmektedir. Yabancılaştırmanın ayrıca farklı perspektiflere yöneltmesiyle, kapsayıcı tasarım ve insan dışı varlıklar için tasarım alanlarında ele alınabileceği öngörülmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır ve yazar %100 oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Orta Doğu Teknik Üniversitesi Etik Kurulu tarafından 21/03/2025 tarihli 0127-ODTÜİAEK-2025 sayılı etik kurulu onayı alınmıştır.

KAYNAKÇA

- Ashby, M. F., Brechet, Y. J. M., Cebon, D., & Salvo, L. (2004). Selection strategies for materials and processes. *Materials & Design*, 25(1), 51-67. [https://doi.org/10.1016/S0261-3069\(03\)00159-6](https://doi.org/10.1016/S0261-3069(03)00159-6)
- Barry, A. (2005). Pharmaceutical matters: The invention of informed materials. *Theory, Culture & Society*, 22(1), 51-69. <https://doi.org/10.1177/0263276405048433>
- Bell, G., Blythe, M., & Sengers, P. (2005). Making by making strange: Defamiliarization and the design of domestic technologies. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 12(2), 149-173. <https://doi.org/10.1145/1067860.1067862>
- Bennett, J. (2010). *Vibrant matter: A political ecology of things*. Duke University Press.
- Bensaude-Vincent, B., & Stengers, I. (1996). *A history of chemistry*. Harvard University Press.
- Bergdoll, B., & Dickerman, L. (2009). *Bauhaus 1919-1933: Workshops for modernity*. The Museum of Modern Art.
- Borgianni, Y., Maccioni, L., Fiorineschi, L., & Rotini, F. (2020). Forms of stimuli and their effects on idea generation in terms of creativity metrics and non-obviousness. *International Journal of Design Creativity and Innovation*, 8(3), 147-164. <https://doi.org/10.1080/21650349.2020.1766379>
- Callon, M., Méadel, C., & Rabeharisoa, V. (2002). The economy of qualities. *Economy and society*, 31(2), 194-217. <https://doi.org/10.1080/03085140220123126>
- Carlson, K., Alaoui, S. F., Corness, G., & Schiphorst, T. (2019, October). Shifting spaces: Using defamiliarization to design choreographic technologies that support co-creation. *Proceedings of the 6th International Conference on Movement and Computing* (pp. 1-8). <https://doi.org/10.1145/3347122.3347140>
- Chou, J. R. (2014). An ideation method for generating new product ideas using TRIZ, concept mapping, and fuzzy linguistic evaluation techniques. *Advanced Engineering Informatics*, 28(4), 441-454. <https://doi.org/10.1016/j.aei.2014.06.006>
- Conkan, M. (2016). Betraying reality: Defamiliarization's effect on fantasy worlds. *Caietele Echinox*, (31), 268-276.
- Coole, D., & Frost, S. (2010). Introducing the new materialisms. Bennett, J., Cheah, P., Orlie, M. A., & Grosz, E. (Eds). *New materialisms: Ontology, agency, and politics* (ss. 1-43). Duke University Press.
- Cross, N. (2021). *Engineering design methods: Strategies for product design*. John Wiley & Sons.
- Csikszentmihalyi, M. (2000). *Beyond boredom and anxiety*. Jossey-bass.
- Dant, T. (2008). The pragmatics of material interaction. *Journal of Consumer Culture*, 8(1), 11-33. <https://doi.org/10.1177/1469540507085724>

- Da Silva, R. H., Kaminski, P. C., & Armellini, F. (2020). Improving new product development innovation effectiveness by using problem solving tools during the conceptual development phase: Integrating Design Thinking and TRIZ. *Creativity and Innovation Management*, 29(4), 685-700. <https://doi.org/10.1111/caim.12399>
- Davenport, G., Holmquist, L. E., & Thomas, M. (1998). Fun: A condition of creative research. *IEEE MultiMedia*, 5(03), 10-15.
- Dehkordi, R. M., & Atapour, A. (2021). Methods of Creating Creativity through De-familiarization Technique and the Role of the Audience in Interactive Graphics. *SIASAT*, 6(4), 178-189. <https://doi.org/10.33258/siasat.v6i4.103>.
- Deo, S., Blej, A., Kirjavainen, S., & Hölttä-Otto, K. (2021). Idea generation mechanisms: Comparing the influence of classification, combination, building on others, and stimulation mechanisms on ideation effectiveness. *Journal of Mechanical Design*, 143(12), 121403. <https://doi.org/10.1115/1.4051239>
- DiPaola, S., McCaig, G., Carlson, K., Salevati, S., & Sorenson, N. (2013, June). Adaptation of an autonomous creative evolutionary system for real-world design application based on creative cognition. *ICCC* (ss. 40-47).
- Drazin, A. (2015). To live in a materials world. In Adam D. & Küchler E. (Eds.) *Social Life of Materials: Studies in Material and Society* (ss. 3-28). Bloomsbury.
- Duran, E. (2024). Stranger in the mirror: Exploring somatic defamiliarization. *Sociological Theory*, 42(2), 181-203. <https://doi.org/10.1177/07352751241240527>
- Ferreira, M. C., & Scaraboto, D. (2016). "My plastic dreams": Towards an extended understanding of materiality and the shaping of consumer identities. *Journal of Business Research*, 69(1), 191-207. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.032>
- Fisher, T. H. (2004). What we touch, touches us: Materials, affects, and affordances. *Design Issues*, 20(4), 20-31. <https://www.jstor.org/stable/1511999>
- Freinkel, S. (2011). *Plastic: A toxic love story*. Text Publishing.
- Gabrys, J. (2013). Plastic and the work of the biodegradable. Gabrys, J., Hawkins, G. & Michael M. (Edt.) *Accumulation: The Material Politics of Plastic* (ss. 208-228). Routledge.
- García-Manilla, H. D. (2023). Application of design thinking and TRIZ theory to assist a user in the formulation of an innovation project. Robles, C. G. (Ed.), *TRIZ in Latin America: Case Studies* (ss. 57-79). Springer International Publishing.
- Georgiev, G. V., & Georgiev, D. D. (2018). Enhancing user creativity: Semantic measures for idea generation. *Knowledge-Based Systems*, 151, 1-15. <https://doi.org/10.1016/j.knosys.2018.03.016>
- Gero, J. S., Jiang, H., & Williams, C. B. (2013). Design cognition differences when using unstructured, partially structured, and structured concept generation creativity techniques. *International Journal of Design Creativity and Innovation*, 1(4), 196-214. <https://doi.org/10.1080/21650349.2013.801760>
- Goldschmidt, G., & Sever, A. L. (2011). Inspiring design ideas with texts. *Design studies*, 32(2), 139-155. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2010.09.006>
- Guilford, J. P. (1957). Creative abilities in the arts. *Psychological review*, 64(2), 110. <https://doi.org/10.1037/h0048280>
- Gunn, D. P. (1984). Making art strange: A commentary on defamiliarization. *The Georgia Review*, 38(1), 25-33. <https://www.jstor.org/stable/41398624>
- Hawkins, G. (2013). Made to be wasted: PET and topologies of disposability. Gabrys, J., Hawkins, G. & Michael M. (Eds.) *Accumulation: The Material Politics of Plastic* (ss. 49-67). Routledge.
- Ingold, T. (2012). Toward an ecology of materials. *Annual review of anthropology*, 41(1), 427-442. <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-081309-145920>
- Ingold, T. (2021). *The perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling and skill*. Routledge.
- Jansson, D. G., & Smith, S. M., 1991, Design fixation. *Design Studies*, 12(1), 3-11. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(91\)90003-F](https://doi.org/10.1016/0142-694X(91)90003-F)
- Karana, E. (2009). Meanings of materials [Doktora Tezi, Delft University of Technology].
- Kirjavainen, S., & Hölttä-Otto, K. (2021). Deconstruction of idea generation methods into a framework of creativity mechanisms. *Journal of Mechanical Design*, 143(3), 031401. <https://doi.org/10.1115/1.4048539>

- Knoll, S. W., & Horton, G. (2011). Changing the perspective: Using a cognitive model to improve think lets for ideation. *Journal of Management Information Systems*, 28(1), 85-114. <https://doi.org/10.2753/MISO742-1222280104>
- Kohn, N. W., Paulus, P. B., & Korde, R. M. (2011). Conceptual combinations and subsequent creativity. *Creativity Research Journal*, 23(3), 203-210. <https://doi.org/10.1080/10400419.2011.595659>
- Kotecha, M. C., Chen, T. J., McAdams, D. A., & Krishnamurthy, V. (2021). Design ideation through speculative fiction: Foundational principles and exploratory study. *Journal of Mechanical Design*, 143(8), 080801. <https://doi.org/10.1115/1.4049656>
- Latour, B. (1994). Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts. Bijker, W. E., & Law, J. (Edt.) *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change* (ss. 225-258). MIT Press.
- Light, A., Blythe, M., & Reed, D. (2008). Defamiliarising design. *Design Principles and Practices*, 1(4), 63-72.
- Logler, N., Yoo, D., & Friedman, B. (2018, June). Metaphor cards: A how-to-guide for making and using a generative metaphorical design toolkit. *Proceedings of the 2018 designing interactive systems conference* (ss. 1373-1386). <https://doi.org/10.1145/3196709.3196811>
- Malaga, R. A. (2000). The effect of stimulus modes and associative distance in individual creativity support systems. *Decision Support Systems*, 29(2), 125-141. [https://doi.org/10.1016/S0167-9236\(00\)00067-1](https://doi.org/10.1016/S0167-9236(00)00067-1)
- Marsh, R. L., Ward, T. B., & Landau, J. D. (1999). The inadvertent use of prior knowledge in a generative cognitive task. *Memory & cognition*, 27(1), 94-105.
- Matchett, E. (1973). Introduction to the discipline of fundamental design method. *Systematics*, 11(3), 163-173.
- Miller, D. (Ed.). (2005). *Materiality*. Duke University Press.
- Misa, T. (1994). Controversy and closure in technological change: Constructing 'Steel'. Bijker, W. E., & Law, J. (Edt.) *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change* (ss. 109-139). MIT Press.
- Molotch, H. (2004). *Where stuff comes from: How toasters, toilets, cars, computers and many other things come to be as they are*. Routledge.
- Ramalhete, P. S., Senos, A. M. R., & Aguiar, C. (2010). Digital tools for material selection in product design. *Materials & Design* (1980-2015), 31(5), 2275-2287. <https://doi.org/10.1016/j.matdes.2009.12.013>
- Shah, J. J., Kulkarni, S. V., & Vargas-Hernandez, N. (2000). Evaluation of idea generation methods for conceptual design: effectiveness metrics and design of experiments. *Journal of mechanical design*, 122(4), 377-384. <https://doi.org/10.1115/1.1315592>
- Shklovsky, V. (1917). Art as technique. *Literary theory: An anthology*, 3, 8-14.
- Shove, E. (2007). *The design of everyday life*. Berg Publishers.
- Tian, M. C., Eschrich, J., & Serman, S. (2024, June). Designing AI with metaphors: Leveraging ambiguity and defamiliarization to support design creativity. *Proceedings of the 16th Conference on Creativity & Cognition* (ss. 537-541). <https://doi.org/10.1145/3635636.3664250>
- Tonuk, D. (2016). Making materials: The case of elaborating qualities of bioplastics. *Design Issues*, 32(4), 64-75. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00417
- Tonuk, D. (2018). Materials as temporally specific phenomena: Specialization and compromise in bioplastics production. *Journal of Material Culture*, 23(1), 114-130. <https://doi.org/10.1177/1359183517725547>
- Tonuk, D., & Fisher, T. (2020). Material processuality: alternative grounds for design research. *Design and Culture*, 12(2), 119-139. <https://doi.org/10.1080/17547075.2020.1717779>
- Tsur, R. (2009). Defamiliarization revisited. *Language in Life, and a Life in Language*. (ss. 399-404). Brill.
- Van Kesteren, I. E. H. (2008). Product designers' information needs in materials selection. *Materials & Design*, 29(1), 133-145. <https://doi.org/10.1016/j.matdes.2006.11.008>
- Wang, K., & Nickerson, J. V. (2017). A literature review on individual creativity support systems. *Computers in Human Behavior*, 74, 139-151. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.035>

buket vardarelli (sorumlu yazar|corresponding author)
Buket.vardarelli33@hotmail.com orcid: 0000-0002-8566-1689

17. YÜZYIL HOLLANDA RESMİNDE MÜZİK ALETLERİNİN SEMBOLİK ANLAMLARI

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 28.09.2025 kabul tarihi|accepted: 09.04.2026

ÖZET

Bu çalışma, 17. yüzyıl Hollanda resminde müzik aletlerinin taşıdığı sembolik anlamları incelemektedir. Araştırma, tür ve vanitas resimleri kapsamında müzik aletlerinin cinsiyet rolleri, toplumsal sınıf, ahlaki normlar ve kültürel değerlerle olan ilişkisini ortaya koymayı hedeflemektedir. Çalışmanın kapsamı, söz konusu dönem resimlerinden belirli tematik ölçütlere göre seçilen örneklerle sınırlandırılmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiş, seçilen eserler ikonografik ve ikonolojik çözümleme yöntemiyle incelenmiştir. Bu doğrultuda müzik aletleri, kompozisyon içindeki figürlerle kurdukları ilişkiler, sahnedeki mekânsal konumları, birlikte betimlendikleri nesneler çerçevesinde değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular, müzik aletlerinin yalnızca estetik unsurlar değil, belirli toplumsal ve kültürel anlamlar taşıyan semboller olarak kullanıldığını göstermektedir. Tür resimlerinde müzik aletlerinin çoğunlukla aşk, uyum ve uyumsuzluk kavramlarıyla ilişkilendirildiği, vanitas resimlerinde ise geçicilik, dünyevi hazlar ve fanilik temalarını çağrıştırdığı tespit edilmiştir. Ayrıca müzik aletlerinin, gündelik yaşamın temsili ve Kalvinist düşüncenin şekillendirdiği ahlaki değerleri yansıtan bir temsil aracı olduğu anlaşılmaktadır. Sonuç olarak, müzik aletlerinin sembolik anlamlarının çözümlemesi, 17. yüzyıl Hollanda resminin toplumsal, kültürel ve düşünsel arka planının daha bütüncül biçimde yorumlanmasına olanak sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: 17. Yüzyıl Hollanda Resmi, Müzik Aletleri, Sembol, Tür Resmi, Vanitas

Vardarelli, B. (2026). 17. yüzyıl Hollanda resminde müzik aletlerinin sembolik anlamları. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 298-319. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1792457>

SYMBOLIC MEANINGS OF MUSICAL INSTRUMENTS IN 17TH CENTURY DUTCH PAINTING

ABSTRACT

This study examines the symbolic meanings of musical instruments in 17th century Dutch painting. The research aims to reveal the relationships between these symbols and gender roles, social class, moral norms, and cultural values within the context of genre and vanitas paintings. The scope of the study is limited to selected examples chosen according to specific thematic criteria. A qualitative research method has been adopted, and the selected works have been examined through iconographic and iconological analysis. In this context, musical instruments have been evaluated in relation to their interactions with figures in the composition, their spatial positions, and the objects depicted alongside them. The findings indicate that musical instruments are used not only as aesthetic elements but also as symbols carrying specific social and cultural meanings. In genre paintings, musical instruments are associated with love, harmony, and discord, whereas in vanitas paintings they evoke transience, worldly pleasures, and mortality. It is understood that musical instruments function as representational devices reflecting the representation of everyday life and the moral values shaped by Calvinist thought. Consequently, the analysis of the symbolic meanings of musical instruments enables a more comprehensive interpretation of the social, cultural, and conceptual background of 17th century Dutch painting.

Keywords: 17th Century Dutch Painting, Musical Instruments, Symbol, Genre Painting, Vanitas

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	In the field of art history, visual symbols have functioned not only as aesthetic elements but also as cultural signifiers that have revealed the underlying moral, ideological, and social dynamics of a given period. This function has become especially prominent in 17th-century Dutch painting, a period marked by the flourishing of visual symbolism during what is often referred to as the Dutch Golden Age. In genre scenes and vanitas compositions, musical instruments have emerged as symbolic tools carrying layered meanings far beyond their physical forms. They have frequently been employed to express abstract concepts such as romantic love, sensual desire, social harmony, moral decay, and the transience of earthly pleasures. These objects, while seemingly commonplace, have served as complex visual metaphors shaped by the theological, social, and philosophical ideas of the time-particularly those influenced by Calvinist thought. Although musically and symbolically rich, their broader artistic implications in relation to gender roles, class hierarchies, and moral norms remain insufficiently examined. This study has aimed to address that gap.
Purpose and scope	The primary aim of this study has been to examine the symbolic functions of musical instruments in 17th-century Dutch painting. The research has focused on identifying the symbolic meanings attributed to different types of musical instruments and analyzing how artists have utilized these objects to reflect or critique norms related to gender roles, moral values, social expectations, and conceptions of virtue. Furthermore, the study aims to make a contribution to the limited body of Turkish-language academic literature on this subject. The research reveals how musical representations are shaped within a Protestant cultural framework, demonstrating that musical instruments serve not only as symbols of spiritual, moral, and social ideals but also as warnings against lust, excess, and moral decline.
Method	A qualitative method employing a descriptive and interpretive approach was adopted in this study. This approach was deemed suitable for an in-depth examination of the symbolic meanings of musical instruments within seventeenth-century Dutch painting. Selected artworks were analyzed using visual and contextual methods, focusing on composition, spatial arrangement, and the depiction of musical instruments in relation to figures and actions. Data were collected through a comprehensive review of secondary sources, including books and scholarly studies relevant to Dutch art and music iconography. The analysis was guided by iconographic and iconological principles, allowing for an interpretation of how musical instruments functioned as symbolic elements and conveyed moral, social, and aesthetic values within the cultural framework of the Dutch Golden Age.
Findings and conclusion	The findings indicate that musical instruments were not depicted merely as decorative elements but were imbued with significant cultural and symbolic meaning. In genre scenes, instruments such as the lute and cittern-frequently shown in the hands of young women-have commonly been associated with seduction or courtship. These associations reflect broader societal anxieties concerning female virtue and the regulation of desire. Conversely, instruments like the bagpipe and flute have often been portrayed in the hands of lower-class male figures, symbolizing vulgar behavior, humor, and male sexuality. In refined interior compositions, instruments such as the virginal and harpsichord have functioned as emblems of harmony, chastity, and high social status. These musical instruments have served to reinforce Calvinist ideals of moderation, piety, and the domestic virtues expected of elite women. The study also identifies a clear distinction in the representation of musical instruments across social classes. Instruments associated with the upper class have typically been depicted as ornate, have been situated in harmonious, affluent settings, and have frequently been represented in didactic contexts such as music lessons. In contrast, folk instruments have been situated within more chaotic, morally ambiguous contexts and have often been depicted in village festivities, taverns, and brothel scenes. While instruments such as the virginal or harp have embodied ideals of feminine delicacy and discipline, others like the bagpipe have evoked masculine coarseness and sexuality. This symbolic duality reflects enduring tensions within Dutch society concerning gender norms, spiritual discipline, and the expression of desire. This study has explored the symbolic meanings of musical instruments in seventeenth-century Dutch genre and vanitas paintings, highlighting how these objects conveyed messages related to morality, gender roles, and social identity. By examining visual motifs such as the lute, violin, and recorder within their historical and cultural contexts, the analysis has revealed the ways in which musical instruments functioned not merely as depictions of everyday life, but as vehicles of complex symbolic communication. These findings contribute to a deeper understanding of the moral and ideological functions embedded in genre and vanitas imagery of the Dutch Golden Age. This study offers new insights into how musical instruments operated as visual signifiers of ethical, social, and gender-related concerns, and encourages further iconographic research into the symbolic language of objects in Dutch painting.

Keywords: 17th Century Dutch Painting, Musical Instruments, Symbol, Genre Painting, Vanitas

GİRİŞ

Sanat tarihinde semboller, yalnızca estetik unsurlar değil, aynı zamanda dönemin sanatsal, kültürel ve toplumsal yapısını yansıtan anlam katmanlarıdır. Ancak bazı semboller bütüncül olarak ele alınmamış ya da yeterince açıklığa kavuşturulmamıştır. Sanat eserlerinde yer alan bu ögeler, içinde bulundukları temaya göre farklı anlamlar kazanmakta ve belirli duyguları, düşünceleri ve kavramları temsil etmektedir. Semboller, ait oldukları dönemin sanat anlayışını, dini inançlarını, ahlaki değerlerini ve toplumsal yapısını anlamada önemli bir işlev görmektedir. Sembollerin çözümlenmesi, ikonografik ve bağlamsal yaklaşımlar aracılığıyla çok yönlü anlamların ortaya konmasına olanak tanımaktadır. 17. yüzyıl Hollanda resmi, özellikle tür (genre) ve vanitas resimleri aracılığıyla sembolik dilin yoğun biçimde kullanıldığı, zengin bir görsel anlatı sunmaktadır. Bu dönemde Kalvinist ahlak anlayışı, yükselen burjuva sınıfının değerleri ve gündelik yaşamın temsilleri sanata yansımıştır. Sanat eserlerindeki gündelik nesneler yalnızca sosyal yaşamı değil, aynı zamanda insanın faniliğini, zamanın geçiciliğini ve dünyevi hazların aldatıcılığını da işaret etmektedir. Tresidder'a göre (2005: 333), 17. yüzyıl Hollanda kültüründe müzik, aile yaşamı ve duygusal ilişkilerle yakından ilişkilendirilmiş; bu durum, "lavta çalmayı öğren, virginal de çalmayı öğren, çünkü tellerin kalpleri fethetme gücü vardır" şeklindeki döneme ait bir söylemde de açıkça ifade edilmiştir. Bu bağlamda müzik aletleri, aşk, arzu, uyum, geçicilik ve ölüm gibi temaları alegorik olarak temsil eden başlıca sembolik unsurlar arasında yer almaktadır. Müzik aletleri, özellikle iç mekân sahnelerinde ve vanitas kompozisyonlarında görsel anlatının merkezine yerleşirken, aynı zamanda işitme duyusunu temsil eden alegorilerde de ortaya çıkmaktadır. Müzik aletleri, sosyal statüyü, ahlaki değerleri ve toplumsal cinsiyet rollerini görünür kılan güçlü temsillere dönüşerek sanat eserlerinde hem gerçek hem de sembolik anlam katmanları oluşturmaktadır.

17. yüzyıl Hollanda resminde sembollerin kullanımı üzerine yapılmış çeşitli çalışmalar bulunmakla birlikte, müzik aletlerinin sembolik temsilleri sınırlı düzeyde ele alınmıştır. Örneğin, Ian F. Finlay (1953) ve Dominique Baines (2020) söz konusu dönemde müzik aletlerinin resimsel bağlamdaki varlığını farklı açılardan incelemiş, ancak bu ögelerin sembolik anlamlarına ilişkin kapsamlı bir çözümleme sunamamıştır. Benzer biçimde, Jan J. W. Burgers (2013) Hollanda Altın Çağ'ında lavtanın müzik kültürü içerisindeki yerini ayrıntılı biçimde ele almış, Alberto Ausoni (2009) ise müzik ile görsel sanatlar arasındaki ilişkiyi genel bir çerçevede değerlendirmiştir. Bununla birlikte, söz konusu çalışmaların büyük ölçüde müzik aletlerinin tarihsel, biçimsel ya da kültürel bağlamına odaklandığı; bu ögelerin toplumsal cinsiyet, ahlaki normlar ve sembolik anlam katmanlarıyla ilişkisini derinlemesine incelemeyeği görülmektedir. Bu durum, müzik aletlerinin 17. yüzyıl Hollanda resmindeki sembolik işlevlerinin bütüncül bir yaklaşımla değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Özellikle Türkçe literatürde bu konuya odaklanan çalışmaların sınırlı oluşu, alandaki boşluğu daha belirgin hâle getirmektedir. Mevcut literatürde gözlemlenen bu eksiklikten hareketle, bu çalışma müzik aletlerini yalnızca ikonografik düzeyde değil, aynı zamanda ikonolojik ve bağlamsal bir çözümleme çerçevesinde ele almayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda araştırma, 17. yüzyıl Hollanda resminde müzik aletlerinin hangi temaları sembolize ettiği ve bu temsillerin cinsiyet rolleri, toplumsal yapı ve ahlaki normlarla nasıl ilişkilendirildiği sorularına odaklanmaktadır.

YÖNTEM

Çalışma, 17. yüzyıl Hollanda resminde müzik aletlerinin sembolik işlevlerini ve çok yönlü anlamlarını incelemeye yönelik nitel bir araştırma olarak tasarlanmıştır. Araştırmanın odağını, müzik aletlerinin toplumsal cinsiyet, sınıfsal ayrımlar, ahlaki normlar ve kültürel kimlik bağlamlarındaki sembolik işlevleri oluşturmaktadır. Bu amaçla, tarihsel ve kültürel bağlam içinde "nasıl" ve "neden" sorularına yanıt arayan betimsel ve yorumlayıcı bir yaklaşım tercih edilmiştir. Veri toplama aşamasında, 17. yüzyıl Hollanda resimlerinden müzik aletlerinin temsil edildiği eserler amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiş, görsel ve metinsel içerikler sistematik olarak toplanmıştır. Veri kaynakları, 17. yüzyıl Hollanda resimleri ve bu eserlerde temsil edilen müzik aletlerinden oluşmaktadır. Bu süreçte kapsamlı

bir literatür incelemesi gerçekleştirilmiş, sanat tarihi ve kültürel bağlama ilişkin kitaplar, makaleler, tezler ve müze katalogları detaylı şekilde değerlendirilmiştir.

Analiz süreci, müzik aletlerinin sembolik anlamlarını ortaya koyacak temaların ve çerçevelerin belirlenmesiyle başlamıştır. Analiz sürecinde kullanılan değerlendirme ölçütleri ve analiz kriterleri Tablo 1’de sunulmuştur. Çözümlemelerde betimleyici ve yorumlayıcı yöntemler kullanılmış, müzik aletlerinin biçimsel özellikleri, konumları ve bu öğelerle ilişkilendirilen figürlerin toplumsal rolleri ortaya konmuştur. Veri çözümlemesinde tematik içerik analizi uygulanarak, görsel ve metinsel veriler incelenmiş, ortaya çıkan temalar bağlamında betimleyici ve yorumlayıcı değerlendirmeler yapılmıştır. Bu doğrultuda, müzik aletlerinin temsil ettiği ana temalar (aşk, geçicilik, toplumsal statü, cinsiyet, ahlak) ekseninde görsel ve metinsel veriler sınıflandırılmıştır. Bu sayede farklı sanatçıların eserlerinde müzik aletlerinin kullanım biçimleri ve anlam farklılıkları karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Araştırma, sanat tarihi, kültürel tarih ve görsel kültür disiplinlerini içeren disiplinler arası bir yöntemsel yaklaşımla gerçekleştirilmiş, müzik aletlerinin sembolik işlevleri tarihsel ve toplumsal çerçevede bütüncül biçimde incelenmiş, elde edilen veriler bu bağlamlar ışığında tartışılmıştır.

Tablo 1. Müzik aletlerinin sembolik analizine yönelik değerlendirme kriterleri

Sembolik Anlam Boyutu	Yorumlama
Kompozisyon içindeki konum	Müzik aletinin sahne içindeki yerleşimi ve mekânsal konumu
Figür ile ilişki	Müzik aletinin kim tarafından ve nasıl kullanıldığı
Eşlik eden nesneler	Müzik aleti ile birlikte betimlenen diğer objelerin anlam katkısı
Çalgı türü	Lavta ve virginal gibi müzik aletlerinin türüne göre anlam farklılıkları
Tematik bağlam	Aşk, geçicilik, ahlak, toplumsal statü gibi temalarla ilişkisi farklılıkları
Toplumsal ve kültürel bağlam	Dönemin cinsiyet rolleri, sınıfsal yapı ve ahlaki değerleriyle ilişkisi farklılıkları

BULGULAR

Bu çalışmada, 17. yüzyıl Hollanda resimlerinde müzik aletlerinin sembolik anlamları incelenmiştir. İncelenen eserlerde müzik aletlerinin farklı bağlamlarda yer aldığı ve bu bağlamlara göre belirli tematik özelliklerin ortaya çıktığı gözlemlenmiştir. Telli ve klavyeli çalgılar, çoğunlukla çift sahnelerinde veya romantik ilişkilerin anlatıldığı kompozisyonlarda yer almakta ve bu durum aşk, arzu ve uyum temalarıyla ilişkilendirilmektedir. Vanitas türündeki resimlerde ise müzik aletleri, zamanın geçiciliği, dünyevi zevklerin anlamsızlığı ve ölümün kaçınılmazlığı gibi temaları çağrıştırmaktadır. Bu eserlerde müzik aletleri, kum saati, solmuş çiçek ve kafatası gibi diğer geçicilik simgeleriyle birlikte kompozisyonda yer almaktadır. Müzik aletlerinin sosyal statüyü simgelediği de tespit edilmiştir. Yüksek statülü sahnelerde virginal gibi değerli enstrümanlar zengin iç mekânlarda bulunurken, eğlence ortamlarında davul ve flüt gibi müzik aletleri bazen ahlaki uyarı amacıyla tasvir edilmiştir. Cinsiyet teması bağlamında ise kadın figürlerin genellikle iç mekânlarda kullanılan virginal ve klavsen gibi çalgılarla, erkek figürlerin ise flüt ve davul gibi daha kamusal alanlara ilişkin müzik aletleriyle temsil edildiği gözlemlenmiştir. Bu ayrım, dönemin toplumsal cinsiyet rollerinin görsel karşılığı olarak değerlendirilmektedir. Bazı eserlerde müzik icrası, eğlence ve keyif anlarıyla birlikte ahlaki uyarı niteliği taşımaktadır. Özellikle gündelik yaşam sahnelerinde müzik aletleri, ahlaksızlığın ve ölçsüzüğün simgesi olarak betimlenmiştir. Farklı ressamaların eserleri karşılaştırıldığında, Jan Steen’in (1626-1679) resimlerinde müzik aletleri, ahlaki uyarıların sembolü olarak öne çıkmaktadır. Edwaert Collier’in (1640-1706) vanitas natüremortlarında ise müzik aletleri, faniliği ve dünyevi hazların geçiciliğini simgeleyen unsurlar olarak alegorik bir işlev kazanmıştır. Jan Miense Molenaer’in (1610-1668) hem aile sahnelerinde hem de eğlence temalı kompozisyonlarında müzik aletleri, toplumsal sınıflar, cinsiyet rolleri ve ahlaki mesajların aktarımı bağlamında kullanılmıştır. Bu doğrultuda müzik aletleri, dönemin sosyal, kültürel ve ideolojik yapısını yansıtan çok katmanlı semboller olarak resimlerde yer almaktadır.

Tür ve Vanitas Resimlerinde Müzik Aletlerinin Temsili

17. yüzyılda Hollanda'da önemli kültürel, sanatsal ve ekonomik gelişmeler yaşanmıştır. Seksen Yıl Savaşları'nın (1568-1648) ardından bağımsızlığını kazanan Kuzey Hollanda, Katolikliğin etkisinden uzaklaşmış ve Protestan değerler doğrultusunda şekillenen yeni bir sanatsal anlayışı geliştirmiştir. Calvinist ikonoklazmın etkisiyle dini imgelerin önemi azalırken, seküler ve gündelik yaşam sahneleri ön plana çıkmıştır (Neuman, 2013: 183-184; Gombrich, 1997: 413; Çeler, 2012: 75). Bu bağlamda sanat, sembolik dil aracılığıyla toplumsal değerleri ve ahlaki mesajları aktaran bir ifade biçimine dönüşmüştür. Dini kurumların rolünün azalmasıyla birlikte burjuva sınıfı sanatın başlıca destekçisi hâline gelmiş ve bu durum eserlerde konu ve anlam çeşitliliğini artırmıştır (Çeler, 2012: 76). Bu dönemde portre, manzara, natürmort gibi türlerin yanı sıra özellikle gündelik yaşam sahnelerini konu alan tür resmi (genre) öne çıkmıştır (Neuman, 2013: 209; Çeler, 2012: 76). Müzik aletleri ise özellikle tür ve vanitas natürmortlar içerisinde sembolik anlamlar taşıyan başlıca görsel öğelerden biri olmuştur.

Tür resimleri sadece günlük yaşamı betimlemekle kalmaz, aynı zamanda sembolik anlatılar aracılığıyla dönemin kültürel yapısını, ahlaki değerlerini ve sosyal eleştirilerini de yansıtmaktadır. Gerçekçi tasvirlerin sembolik anlamlarla iç içe geçtiği bu eserlerde, müzik aletleri ahlaki, sosyal ve kültürel mesajları iletme için önemli araçlar olarak kullanılmıştır. 17. yüzyıl Hollanda Altın Çağı ressamı arasında Johannes Vermeer (1632-1675), Gerard ter Borch (1617-1681) ve Pieter de Hooch (1629-1684) ev içi sahnelere odaklanırken, Jan Steen ve Adriaen van Ostade (1610-1685) köylü yaşamını mizahi ve ahlaki bir üslupla betimlemiştir (Turani, 2007: 481-483). Bu sanatçılar, yer yer ima edici bir üslupla, ahlaki mesajların sembolik araçları olarak müzik aletlerini kullanmışlardır (Kahr, 1993: XIII). Dirck van Baburen (1595-1624), Jan Miense Molenaer ve Gabriel Metsu (1629-1667) gibi ressam da müzik aletlerini ahlaki, sosyal ve kültürel anlamları iletmenin bir aracı hâline getirmişlerdir. Özellikle Vermeer'in yaklaşık 36 eserinde lavta, klavsen, viola da gamba, virginal, gitar ve trompet gibi müzik aletlerine yer vermesi, müziğin 17. yüzyıl Hollanda resminde ne denli merkezî bir unsur olduğunu göstermektedir (Dorot, 2019: 74). Tür resimlerinde müzik aletleri, dönemin sosyal ve kültürel yaşamına gönderme yapan, uyumu, dünyevi zevkleri ve ahlaki değerleri simgeleyen metaforik öğelerdir. 17. yüzyıl Hollanda tür resimleri, günlük yaşamın yanı sıra, dönemin kültürel, siyasal ve dini yapısına dair simgesel anlatımlar barındırmaktadır. Calvinist kültürün etkisiyle şekillenen bu eserlerde müzik aletleri çoğunlukla ahlaki bir uyarı işlevi taşımaktadır (Freedberg & De Vries, 1991: 139). Bu dönemde popüler hâle gelen amblem kitapları, şiirsel ifadeler ve özlü sözlerle desteklenen metaforik imgeler aracılığıyla aşk, uyum ve geçicilik gibi temaları ele almıştır. Bu anlatım üslubu, sanatçılara müzik aletlerini sembol olarak kullanarak ahlaki, didaktik ve yer yer mizahi mesajlar iletme olanağı sağlamıştır. Müzik aletlerinin bu anlatılarda sıkça yer almasının nedeni, farklı sembolik çağrışımlara açık nesneler olmalarıdır. Örneğin, lavta evlilik temalı sahnelerde uyumu simgelerken, kimi sahnelerde ise geçici zevkler ve dünyevi arzulara atıfta bulunmaktadır (Burgers, 2013: 183-196). Tür resimlerindeki müzik aletlerinin sembolik kullanımı, aynı dönemde gelişen vanitas natürmortlarında da farklı bir anlam katmanıyla ortaya çıkmaktadır.

1620'li yıllardan itibaren Hollanda'da yaygınlık kazanan vanitas natürmortlar, geçicilik, ölüm ve dünyevi hazlar gibi temalar aracılığıyla Calvinist ahlak anlayışını simgesel biçimde yansıtan kompozisyonlar hâline gelmiştir. David Bailly (1584-1657), Pieter Claesz (1597-1661) ve Edwaert Collier gibi sanatçılar, müzik aletlerini vanitas temasının en belirgin sembollerinden biri olarak öne çıkarmıştır. Vanitas resimlerinde, tüm duyulara hitap eden hazların içerdiği ahlaki tehlikelere örtük biçimde dikkat çekilmiştir (Kahr, 1993: 196-199). Vaiz Kitabı'nda müziğin dünyevi bir haz olarak tanımlanması, sanatçıların bu tür sahnelerde müzik aletlerini kullanarak geçicilik ve ahlaki uyarı temasını pekiştirmesinde etkili olmuştur (Buijsen & Grijp, 1994: 241). Yalnızca icra edildiği anda var olup ardından sessizliğe karışan müzik, geçici doğasıyla insan ömrünü simgeleyen bir metafora dönüşmüştür (Fischer, 1975: 5; Baines, 2020: 29). Örneğin, klavyeli çalgılarda sıkça yer alan "Sic transit gloria mundi" (Dünyanın ihtişamı böyle

geçer) ifadesi (Görsel 6), müziğin geçiciliğini yaşamın faniliğiyle ilişkilendirerek bu anlamı güçlendirmektedir. Bu motto, kimi zaman "Soli Deo gloria" (Yalnızca Tanrı'nın yüceliği) sözüyle birleşerek dünyevi müziğin ancak faniliğinin bilincinde olunduğunda ve Tanrı'ya adandığında meşru kabul edilebileceğini ima etmiştir (Buijsen & Grijp, 1994: 61). Vanitas resimlerinde sıkça yer alan kafatasları, yanan mumlar, solmuş çiçekler, devrilen kum saatleri ve müzik aletleri gibi öğeler hayatın geçiciliğini ve ölümün kaçınılmazlığı vurgulayan "memento mori" (ölümü hatırla) temasını simgelemektedir (Ausoni, 2009: 56; Burgers, 2013: 201). Bu tür yazıtlar ve objeler, müzik aletleriyle birlikte kullanıldığında geçicilik ve dünyevi zevklere yönelik güçlü bir uyarı işlevi görmüştür (Roberts, 1998: 634). Collier'in "omnia vanitas" (her şey boştur) yazıtını taşıyan tablo (Görsel 1), müzik aletlerinin ön planda olduğu tipik bir vanitas örneğidir (Ausoni, 2009: 56; Burgers, 2013: 201). Bu nedenle müzik aletleri, geçicilik temasının simgesel bir ifadesi olarak vanitas ikonografisinin merkezî unsurlarından biri olarak yer almıştır. Bu bağlamda, 17. yüzyıl Hollanda'sında müzik aletlerinin toplumsal, kültürel ve gündelik yaşamdaki sembolik işlevini incelemek önemlidir.



Görsel 1. Edwaert Collier, *Still Life with a Volume of Wither's "Emblemes"*, 1696, Tuval üzerine yağlıboya, 83,8x107,9cm, Tate Galerisi, Londra

Müzik Aletlerinin Sembolik Temsilleri: Ahlak, Cinsiyet, Toplumsal Sınıf

17. yüzyılda Hollanda'da meydana gelen sosyal, siyasi, ekonomik ve kültürel değişimler, müziğin sadece bir ifade biçimi olmanın ötesine geçerek toplumsal kimliğin, ahlaki değerlerin ve sınıfsal farklılıkların sembolik olarak yeniden tanımlanmasına zemin hazırlamıştır. Reformasyon sonrası kilisenin müzik üzerindeki etkisi azalmış, bu işlev giderek burjuva sınıfı tarafından üstlenilmiştir. Müzik, dini mekânlardan özel yaşam alanlarına taşınarak daha bireysel, estetik ve dünyevi bir içerik kazanmıştır (Buijsen & Grijp, 1994: 17). Jan W. J. Burgers (2013: 42), bu dönemi bir "Müzik Çağı" olarak tanımlayarak, müziğin toplumsal işlevini ve Calvinist düşünce yapısındaki ahlaki değerlerin aktarımındaki rolünü vurgulamıştır. Calvinist yaşam anlayışının zamanla hümanist düşünceyle birleşmesi, özellikle geçicilik, yok oluş ve fanilik gibi dünyevi kavramların müzik aracılığıyla sembolleştirilmesine yol açmıştır. Bu bağlamda müzik, zamanı temsil eden ve onun özünü yansıtan bir unsur olarak değerlendirilmiş; aynı zamanda faniliği anımsatma ve ahlaki öğütler verme işlevi üstlenmiştir (Fischer, 1945: 5). Toplumsal cinsiyet rolleri de müzik eğitiminin şekillenmesinde belirleyici olmuştur. Erkek çocuklar genellikle lavta ve viola da gamba gibi müzik aletlerini çalmaya yönlendirilirken, kız çocuklarına öncelikle virginal dersleri verilmiştir. Bu ayrım, müzik eğitiminin toplumsal cinsiyet normlarına göre yapılandığını göstermektedir (Sternbach, 2024: 71-73). Hollanda'da gelişen sanat ve müzik, burjuva kültürünün estetik, ahlaki ve toplumsal beklentilerinin bir yansıması olarak şekillenmiş ve eserlerde farklı amaçlara hizmet ederek kendini göstermiştir (Buijsen & Grijp, 1994: 17). Böylece müzik aletleri, sınıfsal ayrışmanın ve ekonomik gücün ayırt edici işaretlerinden biri olmuştur. Değerli malzemelerden üretilen müzik aletlerine sahip olmak ve müzik icra etmek, lüks yaşam tarzının göstergesi sayılmıştır. Müzik, zamanla sınıfsal eşitsizliklerin görsel ve işitsel düzeyde somutlaştırıldığı bir temsil aracına dönüşmüştür. Müzik aletlerinin farklı sosyal sınıflara özgü "sesler" taşıdığı inancı, bu ayrışmayı daha da derinleştirmiştir. Üst

sınıfların kullandığı müzik aletleri zarafet ve düzeni çağrıştırırken, alt sınıfların müziği gürültü, düzensizlik ve ahlaki bozulma gibi unsurlarla ilişkilendirilmiştir. Bu karşıtlık, seslerin ve müzik aletlerinin toplumsal normlar doğrultusunda anlam kazandığını göstermektedir (Leppert, 2009: 242-244). Müzik teması, özellikle aile içi sahneler, müzik dersleri, müzik yapan çiftler, köy eğlenceleri, sokak müzisyenleri, ahlaki alegoriler ve vanitas kompozisyonları etrafında şekillenmiştir. Bu sahnelerdeki müzik aletleri, kullanımına bağlı olarak hem aşk, uyum ve birlik gibi olumlu temaları hem de şehvet, geçicilik ve ahlaki uyarı gibi olumsuz anlamları simgelemiştir. Bu sembolik çeşitlilik, müziğin bir yandan ruhu yücelten ilahi bir sanat, diğer yandan dünyevi arzuları kıskırtan bir tehdit olarak algılanmasına yol açan tarihsel çelişkileri yansıtmaktadır (Buijsen & Grijp, 1994: 31-38).

17. yüzyıl Hollanda kültüründe müzik, aile yaşamındaki uyumu ve ahlaki düzeni temsil eden önemli bir unsur olarak görülmüştür. Özenle dekore edilmiş iç mekânlarda yer alan aile tasvirlerinde müzik aletleri, statü göstergesi ve uyumun sembolü olarak kullanılmıştır (Sutton, 1984: 80; Sternbach, 2024: 71). Ayrıca, aile fertlerinin birlikte müzik yaptığı sahneler, dini ve ahlaki değerlere bağlılığın görsel bir ifadesi olarak yorumlanmıştır (Fischer, 1945: 83; Roberts, 1998: 634). Evlilik ikonografisinde ise müzik aletlerinin akort edilmesi ve birlikte müzik icra edilmesi, kadın ve erkek arasındaki uyumu temsil eden geleneksel bir metafor olarak işlev görmüştür. Bu tür temsillerde müzik, aşktan ziyade haz, eğlence ve cinsellik gibi dünyevi arzularla ilişkilendirilmiştir (Buijsen & Grijp, 1994: 41). Bununla birlikte, kadın müzisyen figürleri, cinsiyet rollerine yönelik görsel eleştirilerin bir aracı hâline gelmiştir. Erotik çağrışımlar taşıyan müzik temsilleri, özellikle genelev ve benzeri mekân sahnelerinde yozlaşma, kibir ve günah hâlinin görsel bir ifadesi olarak kullanılmıştır. Kadın bedenine yönelik arzusunun müzikle birleştiği bu sahnelerde müzik aletleri, cinselliğin aracı ve ahlaki çöküşün metaforu olarak işlev görmüştür. 17. yüzyıl Hollanda Calvinist toplum yapısında müzik aletleri, özellikle şehvetle ilişkilendirilmiştir (Roberts, 1998: 635). Özellikle han gibi kamusal mekânlarda müzik yapan kadınlar, baştan çıkarıcılıkla ilişkilendirilmiş ve ahlaki uyarı içeren imgelerle sunulmuştur. Lavta gibi müzik aletleri, kadın temsillerinde erotik baştan çıkarma ile özdeşleştirilmiş ve kadınsı cinselliğin simgesi hâline gelmiştir (Sternbach, 2024: 64-65). Bu tür imgeler, Dirck van Baburen'in Boston Güzel Sanatlar Müzesi'nde sergilenen *Pezevenk* (1622) adlı eseriyle, çok sayıda *Düet*, *Neşeli Topluluk* ve genelev sahnelerinde örneklendirilebilir (Roberts, 1998: 635). Buna karşılık, Vermeer'in Londra'daki National Gallery'de sergilenen *Virginal'da Oturan Genç Bir Kadın* (1670-72) adlı eseri, müziği üst sınıf kadınlar için statü, zarafet ve erdemin bir simgesi olarak yansıtmaktadır (Sternbach, 2024: 65). Aşkın idealleştirildiği kompozisyonlarda ise müzik aletleri, olumlu duyguların simgesine dönüşmüştür (Buijsen & Grijp, 1994: 113). Dönemin alıcı kitlesine hitap eden bu tür resimler, aşk temasına duyulan toplumsal ilgiyi ve kültürel beklentileri yansıtmaktadır (Franits, 1993: 52-53). Farklı sınıflardan kadın müzisyenlerin temsilleri, dönemin ahlaki değerlerini ve toplumsal sınıf ayrımlarını yansıtmaktadır.

Müzik aletlerinin sahip olduğu çok yönlü sembolik anlamlar, bu aletlerin cinsiyet ve toplumsal temsiller çerçevesinde de ele alınmasını gerektirmektedir. 17. yüzyıl Hollanda resminde lavta, keman, gitar, cittern, viola da gamba, viyolonsel, virginal ve flüt gibi müzik aletleri sıklıkla resmedilmiştir. Özellikle yaylı, telli ve klavyeli çalgılar ön planda yer alırken, üflemeli ve vurmali çalgılar daha az tasvir edilmiştir. Erkek figürler çoğunlukla yaylı ve üflemeli çalgılarla, kadın figürler ise klavyeli ya da telli çalgılarla resmedilmiştir (Burgers, 2013: 46, 202-203). Nefesli çalgılar, özellikle flüt, kaval, recorder (blok flüt) ve gayda gibi müzik aletleri, fallik çağrışımları nedeniyle erkeklik, cinsellik ve sefahatle ilişkilendirilmiştir (Roberts, 1998: 635). Lavta gibi bazı telli çalgılar ise dişilik ve cinsellik sembollerine dönüşmüştür (Cirlot, 2001: 353).

Dönemin resimlerinde müzik aletleri öncelikle sosyal statü sembolü olarak işlev görmüştür. Bu bağlamda, varlıklı ve eğitimli kent sakinleri ile kırsal ve düşük gelirli sınıflarla ilişkilendirilen müzik aletleri, toplumdaki sınıf ayrımlarını açıkça ortaya koymaktadır (Merle Du Bourg, 2017: 44). Klavyeli ve telli çalgılar, üst sınıfla ilişkilendirilirken, nefesli ve vurmali çalgılar çoğunlukla alt sınıflarla

ilişkilendirilmiştir (Buijsen & Grijp, 1994: 46). Örneğin, müzik dersleri ve konser sahneleri, genellikle klavyeli bir çalgının başında konumlandırılmış kadın figürleriyle zengin bir iç mekânda tasvir edilmiştir (Merle Du Bourg, 2017: 44). Virginal, klavsen, klavikord ve spinet gibi klavyeli çalgılar, ayrıca lavta, viola da gamba, gitar, cittern ve portatif org, zenginlik ve seçkinliği simgeleyen müzik aletleri arasında yer almaktadır. Buna karşılık, flüt, recorder, gayda, hurdy-gurdy, davul ve rommelpot gibi çalgılar çoğunlukla alt sınıf veya kırsal figürlerle ilişkilendirilmiştir (Joubert, 1982: 38-39; Buijsen & Grijp, 1994: 35, 119). Çalgıların fiziksel formu ve tını özellikleri de sembolik anlamlarını belirlemiştir. Örneğin, virginal, seçkin ve erdemli kadınları, trompet ise kahramanlığı ve erkekliği temsil etmiştir (Ausoni, 2009: 35; Joubert, 1982: 10). Bazı müzik aletleri, toplumsal rolleri yansıtan görsel kodlara dönüşmüştür: çobanlar flüt ya da recorder ile, melekler arp ile, soytarılar ise gayda ile tasvir edilmiştir (Joubert, 1982: 9). Böylece müzik aletleri, dönemin sosyal yapısını yansıtan güçlü ikonografik öğelere dönüşmüştür. Metal çalgılar genellikle soylular ve savaşçılarla ilişkilendirilirken, ahşap çalgılar ise sıradan halk ve çoban figürleriyle özdeşleştirilmiştir (Cirlot, 2001: 353). Örneğin, trompet gibi metal üflemeli çalgılar askeri törenlerde yer alırken, gayda ve lir gibi ahşap gövdeli çalgılar daha kırsal ve alt sınıfa özgü olarak tasvir edilmiştir. Bu temsiller bağlamında, zarif ev kadını, pastoral çoban ya da dilenci gibi arketipler üzerinden müzik aletleri yalnızca sınıfsal değil, kültürel kimlikleri yansıtan araçlara dönüşmüştür.

17. YÜZYIL HOLLANDA RESİMLERİNDE MÜZİK ALETLERİ VE SEMBOLİK ANLAMLARI

17. yüzyıl Hollanda resmi, genellikle farklı temalarla ilişkilendirilen çeşitli müzik aletlerini tasvir etmektedir. Bu aletler çalınış biçimlerine göre sınıflandırılabilir. Bu bağlamda, Finlay'ın 17. Yüzyıl Hollanda Resimlerinde Müzik Aletleri (Musical Instruments in 17th Century Dutch Paintings, 1953: 53-54) adlı eserinden esinlenilerek, 17. yüzyıl Hollanda resminde müzik aletlerinin sembolik önemini inceleyen bir sınıflandırma sunulmaktadır (Tablo 2). Bu sınıflandırma, yaygın olarak kullanılan müzik aletlerini belirlemekte, sembolik anlamlarını ele almakta ve cinsiyet rolleri ve statüleriyle ilişkilerini tartışmaktadır.

Tablo 1. Müzik aletlerinin sınıflandırılması

Çalgı Tipi	Örnekler
Telli çalgılar	Lavta, Gitar, Cittern ve Arp
Yaylı çalgılar	Keman, Viola da Gamba ve Viyolonsel
Nefesli çalgılar	Flüt, Recorder, Trompet ve Gayda
Klavyeli çalgılar	Org, Klavsen, Virginal, Klavikord ve Hurdy-gurdy
Vurmalı çalgılar	Davul ve Rommelpot

Lavta: "Müzik aletlerinin kraliçesi" olarak anılan lavta, çok katmanlı sembolik anlamı ve klasik çağrışımları nedeniyle 17. yüzyıl Hollanda resminde en sık tasvir edilen müzik aletlerinden biri hâline gelmiştir. Lavtanın taşıdığı sembolik anlamlar, dönemin sanat eserlerinin kompozisyonuna ve bağlamına göre farklılık göstermektedir. Şifa aracı olarak görülmesinin yanı sıra, uyum ve dengeyi temsil eden bir müzik aleti olarak da kabul edilmiştir. Bu nedenle lavta, özellikle evlilik ve aile yaşamındaki uyumun temsil aracı olarak öne çıkmıştır. Bu olumlu çağrışımların yanında, lavta aynı zamanda dünyevi hazlara, geçiciliğe ve insan kibrine dair uyarılar içeren metaforlarla da ilişkilendirilmiştir. Kadın-erkek ilişkilerine ilişkin temsillerde lavta hem saf aşkın simgesi hem de şehvet, yasak aşk ve zina gibi olumsuz çağrışımların göstergesi olarak kullanılmıştır. Lavtanın sahip olduğu çok yönlü sembolik anlamlar, onu idealize edilen ilişkilerden toplumsal sapmalara kadar uzanan birçok olgunun simgesel aracı hâline getirmiştir. Bazı temsillerde lavta, genelev sahnelerinde çalınırken ya da duvarda sergilenen bir nesne olarak betimlenmiştir. Bu tür sahnelerde lavta, cinselliğin örtük bir metaforu hâline gelmiştir (Burgers, 2013: 12, 198, 201, 221). Özellikle Hollandaca "luit" kelimesinin argo anlamı, lavtanın kadın cinselliğiyle ilişkilendirilmesine zemin hazırlamış, böylece çalgı erotik çağrışımlı bir sembole dönüşmüştür (Joubert, 1982: 34). Lavta, Calvinist ahlak anlayışıyla çelişen dünyevi temsillerin

de güçlü bir araçtır. Sanatsal temsillerde lavtanın kopmuş bir telle resmedilmesi ise uyumsuzluğu simgeleyen alegorik bir anlama sahiptir (Hall, 1974: 197). Ayrıca, lavta hem kadın hem de erkek figürlerle ilişkilendirilmiştir. Özellikle öğretmen ve öğrenci ders sahnelerinde cinsiyet rolleri ve örtük arzulara dair görsel anlamlar taşımaktadır (Finlay, 1953: 55).

Cittern: Hollanda'nın Altın Çağı'nda hem alt sınıflar hem de burjuvazi tarafından kullanılan bir müzik aleti olmakla birlikte resimlerde toplumsal statü ve cinsiyet rolleri üzerine sembolik göndermeler taşımaktadır (Ausoni, 2009: 264). Özellikle erkek figürlerle ilişkilendirilse de kadınların cittern çaldığı sahneler de farklı anlam katmanları sunmaktadır (Finlay, 1953: 53-54). Vermeer'in *Aşk Mektubu* (*The Love Letter*) tablosunda cittern, varlıklı bir kadının elinde yüksek statünün ve seçkin yaşam tarzının simgesi olarak yer almaktadır (Görsel 2). Buna karşılık bazı köylü sahnelerinde ise aynı müzik aleti alt sınıfa ait gündelik yaşamı temsil etmektedir (Burgers, 2013: 19). Bununla birlikte, cittern çalan kadın figürleri kimi eserlerde şehvet ve cinsel çağrışımların sembolü hâline gelmiştir. Bu çok yönlü temsiller, çalgının dönemin ahlaki göndermeleri ve toplumsal cinsiyet algılarıyla yakından ilişkili olduğunu göstermektedir.



Görsel 2. Johannes Vermeer, *The Love Letter*, 1669-1670, Tuval üzerine yağlıboya, 44x38,5cm, Rijksmuseum, Amsterdam

Gitar: 17. ve 18. yüzyıllarda özellikle üst sınıflar arasında büyük ilgi gören bu çalgı, dönemin sanatında toplumsal statü göstergesi olarak üst sınıf temsillerinde yer almıştır (Burgers, 2013: 20-21). Vermeer'in Londra'daki Kenwood House'da yer alan *Gitar Çalan Kadın* (1670-72) adlı tablosunda, genç bir kadının gitar çalarken betimlenmesi, zengin ve yetenekli bir kadın imgesini desteklemekte ve gitarın statü göstergesi olarak kullanımına işaret etmektedir (Miles, 2011: 35-36). Bununla birlikte, 17. yüzyıl Hollanda resminde özellikle çift figürlerinin yer aldığı sahnelerde gitar, duyuşal hazlar ve dünyevi zevklerin simgesel bir aracı olarak da kullanılmıştır (Buijsen & Grijp, 1994: 294).

Arp: Avrupa resminde, göksel müzik, saflık ve ruhaniyet gibi kavramlarla özdeşleşmiş, özellikle melekler ve dini figürlerle birlikte tasvir edilmiştir. Kutsal metinlerde Kral Davut'un arp çaldığına dair yaygın inanış, bu müzik aletinin onunla özdeşleşmesine ve dini ikonografi içerisinde merkezi bir rol üstlenmesine zemin hazırlamıştır. Sanat tarihinde arp çalan Davut tasvirleri, ilahi müziğin sembolü olarak sıklıkla kullanılmıştır (Forty, 2003: 151; Tresidder, 2005: 223). Davut'un arp çalarken tasvir edilmesi, onun dini kimliğini ve ruhani rolünü vurgulamaktadır (Joubert, 1982: 9). Rembrandt ve Honthorst gibi sanatçılar, arp çalan Davut temasını işlemiş ve arpı, ruhun iletişimi, ilahi ilham ve Tanrı'ya adanmışlığın sembolü olarak kullanmışlardır.

Keman: 17. yüzyıl Hollanda resminde çeşitli kültürel ve simgesel anlamlar barındıran bir müzik aleti olarak dikkat çekmektedir. Keman, lavta gibi farklı toplumsal kesimlerdeki temsilleriyle sınıfsal anlam katmanları taşıyan bir müzik aletidir. Köy şenlikleri, hanlar, aile toplantıları ve dans salonlarındaki sahnelerde yer alması, bu müzik aletinin sınıflar arasındaki geçişkenliğini göstermektedir (Finlay, 1953: 56). Özellikle halk müziğiyle ilişkilendirilen keman (fiddle), zamanla düşük statülü eğlencelerin sembolü hâline gelmiştir (Westermann, 1997: 227). Keman, yalnızca gündelik yaşam sahneleriyle sınırlı kalmayıp alegorik ve ahlaki anlamlar yüklenen bir sembol olarak da kullanılmıştır. Vanitas kompozisyonlarında sıkça yer alan keman, sadece dekoratif bir unsur değil, aynı zamanda yaşamın geçiciliğini ve dünyevi zevklerin anlamsızlığını ifade eden bir sembol olarak kullanılmıştır (Ausoni, 2009: 283). Bu bağlamda, keman sefahat, şehvet ve boş eğlence ile ilişkilendirilmiş ve Calvinist söylemin hedef aldığı duyusal hazlara gönderme yapan bir araç hâline gelmiştir (Joubert, 1982: 34). Dolayısıyla, kemanın dansla özdeşleştirilmesi, Calvinist ahlak anlayışınca lanetlenen şehvani arzuların görsel bir sembolüne dönüşmesine yol açmıştır (Leppert, 2009: 100). İtalyan yazar Cesare Ripa Iconologia adlı alegorik eserinde kemanı, "duyusal haz" ile ilişkilendirmiş ve bu müzik aletini ıstıme duyusunun bir temsili olarak tanımlamıştır (1645: 23). Diğer yandan, kemanın biçimsel özellikleri bağlamında cinsel çağrışımlara da açık olduğu savunulmuş ve özellikle kadın cinselliğiyle ilişkilendirilen alegorik yorumlara konu olmuştur (Joubert, 1982: 34). Bu döneme ait resimlerde kemanın çoğunlukla erkek figürleriyle birlikte sunulması toplumsal cinsiyet normları açısından da dikkat çekicidir (Buijsen & Grijp, 1994: 113, 117). Sonuç olarak, keman dönemin sanatında sadece bir müzik aleti değil, cinsellik, sınıf farklılıkları ve dünyevi zevkler gibi çeşitli temaları yansıtan güçlü bir sembol olarak yer almıştır.

Viola da gamba ve Viyolonsel: Bu dönemde lavtadan sonra en sık betimlenen müzik aletlerinden biri olan viola da gamba hem kadın hem de erkek figürleriyle birlikte tasvir edilmiştir. Buna karşın, henüz yaygınlaşmamış olan viyolonsel ise sanat eserlerinde daha sınırlı biçimde temsil edilmiştir (Finlay, 1953: 56-57). Viola da gamba, yüksek statüsü nedeniyle, genellikle seçkin çevrelere ait sahnelerde resmedilmiş, vanitas kompozisyonlarında ya da köy eğlencelerini konu alan tür resimlerinde ise daha az kullanılmıştır (Joubert, 1982: 34). Özellikle çift sahnelerinde, uyum ve birlikteliğin sembolü olarak kullanılmış ve erotik bir düeti ima eden sahnelerde öne çıkmıştır (Sutton, 1984: 336; Joubert, 1982: 34). Ayrıca klavyeli çalgı çalan yalnız kadın figürünün bulunduğu sahnelerde yer alan viola da gamba, müzikal etkileşim ve romantik ya da erotik imaları çağrıştıran bir unsur olarak kompozisyona dâhil edilmiştir (Buijsen & Grijp, 1994: 43). Böylece, viola da gamba dönemin sosyolojik, kültürel ve cinsel kodlarını görsel alanda yansıtan çok yönlü bir sembol niteliği taşımaktadır.

Flüt ve Recorder: Nefesli çalgılar, özellikle flütler, kırsal ve pastoral yaşamla olan geleneksel bağları nedeniyle genellikle çobanlar ve köylülerin simgesi olarak betimlenmiştir (Winternitz, 1967: 18; Potter, 2010: 905). Bu temsiller, flütü aynı zamanda alt sınıf ve uygunsuz davranışların sembolü hâline getirmiştir. Emanuel Winternitz, Avrupa kültüründe üflemeli çalgıların şehvet ve sefahat çağrışımlarının derin bir yer edindiğini belirtmektedir (1967: 153). Ayrıca flütün çeşitli kültürlerde cinsellik ve yas kavramlarıyla ilişkili olduğu görülmektedir (Cirlot, 2001: 110). Flütler, fallik formları nedeniyle genellikle erkek cinsiyetiyle ilişkilendirilmekte ve bu nedenle sahnelere erotik bir anlam yüklenmektedir (Burgers, 2013: 208; Tresidder, 2005: 333). Recorder, genellikle natüramortlarda ve gündelik yaşam sahnelerinde bir aksesuar olarak sıklıkla kullanılmıştır. Düşük statülü bir müzik aleti olarak kabul edilen recorder, köy eğlenceleri, düğün sahneleri ve çoban temsillerinde cinselliğe dair örtük göndermelerle ilişkilendirilmiştir. Özellikle çift resimlerinde, recorderın fallik şekli, cinsel aşkın görsel bir metaforuna dönüşmüştür. Recorder, özellikle çobanlar, çocuklar ve sokak müzisyenleri gibi alt sınıfa ait erkek figürlerle birlikte tasvir edilmekte; bu da müzik aletine hem toplumsal statü hem de cinsiyet çağrışımları açısından anlam yüklemektedir (Finlay, 1953: 57-58; Buijsen & Grijp, 1994: 103, 246, 117). Vanitas resimlerinde ise recorder, dünyevi zevklerin, ahlaki çöküşün (sefahat) ve geçiciliğin bir sembolü olarak yer almaktadır (Joubert, 1982: 29).

Trompet: Asil bir ses tonuna sahip olan trompet, sanat eserlerinde olumlu çağrışımlar taşıyan az sayıdaki nefesli çalgılardan biridir (Joubert, 1982: 34). Sanat tarihinde trompet, kişiselleştirilmiş şan ve şöhretin bir sembolü olarak kabul edilirken, Hristiyan ikonografisinde Son Yargı'nın yedi meleği ile ilişkilendirilerek kutsal bir anlam kazanmıştır (Tresidder, 2005: 493). 17. yüzyıl Hollanda resminde trompet, klasik, dinî ve alegorik eserlerde sıkça yer almaktadır (Finlay, 1953: 59). Özellikle askerî müzikle ilişkilendirilmesi, onu vatanseverlik ve kahramanlık gibi yüksek ideallerin simgesi hâline getirmiştir. Bu nedenle, trompet genellikle erkek müzisyen figürleriyle betimlenmiştir (Buijsen & Grijp, 1994: 117). Bununla birlikte, Vermeer'in *Resim Sanatı* (Görsel 3) adlı eserinde olduğu gibi, trompetin kadın figürleriyle birlikte tasvir edildiği örnekler de mevcuttur (Finlay, 1953: 59). Bu tabloda defne çelengiyle taçlandırılmış, elinde bir kitap ve trompet tutan, genç kadın figürü, Ripa'nın *Iconologia* adlı eserinde tanımlanan tarihin ilham perisi Clio'yu temsil etmektedir. Burada trompet, resim sanatının tarihsel şöhretini ve kalıcılığını simgeleyen alegorik bir unsur olarak kullanılmıştır (Kahr, 1993: 292; Ripa, 1645: 427). Benzer şekilde, Gerrit Dou'nun Paris'teki Louvre Müzesi'nde sergilenen *Trompetçi* (1660-65) adlı tablosundaki trompet, Son Yargı'nın borusuna gönderme yaparak, ön plandaki saflıkla arka plandaki sefahat arasındaki karşıtlığı vurgulayan bir sembole dönüşmüştür. Bu çok yönlü anlamlar sayesinde trompet askerî, ahlaki, dinî ve tarihsel değerlerin simgesi olarak sanat eserlerinde yerini almıştır.



Görsel 3. Johannes Vermeer, *The Art of Painting*, 1666-1668, Tuval üzerine yağlıboya, 120x100cm, Kunsthistorisches Museum, Viyana

Gayda: Sanat tarihinde sıklıkla "pastoralin sembolü" olarak yorumlanmaktadır (Winternitz, 1967: 18). Hanlarda ya da açık hava eğlencelerinde, genellikle bir davul eşliğinde dans sahnelerinde betimlenen gayda, sosyal yaşamın belirli kesimleri hakkında güçlü simgeler taşımaktadır (Finlay, 1953: 59). 17. yüzyıl Hollanda resimlerinde, özellikle köy yaşamına odaklanan sahnelerde öne çıkan bu çalgı, genellikle köylüler, çobanlar ve dilenciler gibi alt sınıf gruplarla ilişkilendirilmiştir. Bu tür sahnelerde gayda, sarhoşluk, sefahat ve günaha yönelimle özdeşleştirilen bir sembol hâline gelmiştir. Özellikle burjuva temsillerinde, alt sınıfa ait bu çalgının yer alması, erotik çağrışımlar yaratabilmektedir (Buijsen & Grijp, 1994: 46, 246). Dönemin resimlerinde, bu çalgı ahlaksızlık ve erkek cinsel organıyla doğrudan ilişkilendirilmiştir (Ausoni, 2009: 331). Görsel 4'te yer alan gayda, alt sınıfa özgü aykırılık ve uygunsuzluk temalarını yansıtarak sahnenin anlatımını güçlendirmektedir.



Görsele 4. Jan Steen, *The Merry Family*, 1668, Tuval üzerine yağlıboya, 110,5x141cm, Rijksmuseum, Amsterdam

Org (Pozitif ve Portatif): Pozitif org, özellikle dinî alanlar içerisinde belirgin bir konuma sahip olmuş ve başlıca kilise yapılarında gerçekleştirilen çeşitli dinî ayinlerde kullanılmıştır (Finlay, 1953: 60). 17. yüzyıl Hollanda resim sanatında org, kilise iç mimarisinde hem kutsal ahengi hem de Tanrı'ya olan bağlılığı temsil eden bir öge olarak dikkat çekmektedir. Aziz tasvirlerinde ve dinsel kompozisyonlarda ise, kutsal ilham ile ruhsal yüceliği görsel açıdan ifade etmeye yarayan bir araç işlevi görmektedir. Hristiyan ikonografik geleneğinde önemli bir yere sahip olan Azize Cecilia, müziğin koruyucu azizesi olarak tanınmaktadır. Avrupa sanat geleneğinde çoğunlukla org ya da benzeri müzik aletlerini icra ederken resmedilen Cecilia, kutsal övgünün ve manevi saflığın simgesi olarak sunulmuştur (Tresidder, 2005: 333; Baines, 2020: 38-39; Fischer, 1945: 87). Bu ikonografik kullanım, müziğin göksel ve dünyevi boyutlarını birlikte temsil eden sembolik bir anlam alanına işaret etmektedir. Gerard van Honthorst'un (1592-1656) Caravaggio'dan esinlenerek resmettiği eserinde (Görsele 5) ise bu figür, "Hollandalı Cecilia" olarak seküler bir perspektif içerisinde yorumlanmıştır (Baines, 2020: 52).



Görsele 5. Gerard van Honthorst, *Saint Cecilia Playing the Organ*, y. 1623, Tuval üzerine yağlıboya, 89,5x116cm, Schloss Wilhelmshöhe, Kassel

Klavsen ve Virginal: 17. yüzyıl Hollanda sanat geleneğinde klavsen ve virginal gibi klavyeli çalgılar, sadece estetik açıdan değerli nesneler değil, aynı zamanda derin sembolik içeriklere sahip kültürel göstergeler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu müzik aletleri, özellikle üst sosyal tabakalara özgü nitelikleriyle toplumsal konumun belirleyici işaretleri hâline gelmiştir (Ausoni, 2009: 238; Finlay, 1953: 60). Özellikle virginal, ev içi eğitim bağlamında genç kadınlara atfedilen bir müzikal araç olarak öne çıkmaktadır. Kadınsı erdemlerle, ölçülülük ve ahlaki bütünlük kavramlarıyla ilişkilendirilen bu müzik aleti, dönem sanatında kadının idealleştirilmiş toplumsal pozisyonunun simgesi hâline gelmiştir. "Virginal" kavramının etimolojik kökenlerinde barındırdığı saflık ve bekaret çağrışımları, bu idealleştirme sürecinin teolojik zeminini teşkil etmektedir (Sternbach, 2024:

74). Bu çerçevede virginal, kadının ev içi eğitim süreçleri ve ahlaki terbiyesinin simgesel temsilcisi olarak değerlendirilmelidir. Bununla birlikte hem klavsen hem de virginal, romantik ilişkiler, flört ve aile içi uyum gibi temalarla ilişkilendirilmiş, bu yönüyle resim kompozisyonlarında duygusal ve etik anlatıların ayrılmaz unsurları hâline gelmiştir (Baines, 2020: 33-34, 99). Bu dönemde hem sanatsal kompozisyonlarda hem de üretilen müzik aletlerinde müziğin ve dünyevi zevklerin geçiciliği gibi felsefi temalar işlenmiştir. Örneğin, bazı virginal ve klavsen (Görsel 6) örneklerinde kullanılan "Sic transit gloria mundi" ifadesi, müziğin geçiciliğine ve ahlaki anlamına işaret etmektedir (Sternbach, 2024: 74). Sonuç olarak, klavsen ve virginal 17. yüzyıl Hollanda resim sanatında sosyal tabakalaşmanın, toplumsal cinsiyet rollerinin ve ahlaki değer sistemlerinin taşıyıcısı olarak güçlü bir sembolik işlev üstlenmiştir. Özellikle kadın figürleriyle birlikte betimlenen bu müzik aletleri, erdem kavramını ve kültürel idealleri görselleştiren sanatsal unsurlar olarak konumlanmıştır.



Görsel 6. Andreas Ruckers, *Harpsichord*, 1627, Ahşap, kâğıt, metal, 92x69,7x125,5cm, Rijksmuseum, Amsterdam

Klavikord: 17. yüzyılda klavikord, çiftler arasındaki ahenk ve ilahi armoninin temsili olarak önem taşımıştır. Bu müzik aleti hem duygusal birleşimi hem de Tanrı'ya dönük manevi övgüyü simgeleyen çok boyutlu bir anlam taşıyıcısı olmuştur (Buijsen & Grijp, 1994: 248). Bu bağlamda, 17. yüzyıla tarihlenen bir klavikord üzerindeki "Müzik birleştirir; uyum, anlaşma ve sevgi yaratır" yazısı, söz konusu müzik aletinin aşk ve ahenk kavramlarıyla kurduğu ilişkiyi açık bir şekilde göstermektedir (Roberts, 1998: 634). Gerrit Dou'nun eserinde (Görsel 7) klavikord, flört, beklenti ve romantik etkileşimi sembolize etmektedir. Klavikord çalmaya ara veren bu kadın figürü, büyük olasılıkla yanı başındaki viola da gamba ile kendisine eşlik edecek olan sevgilisinin gelişini beklemektedir (Sternbach, 2024: 76).



Görsel 7. Gerrit Dou, *A Woman Playing a Clavichord*, y. 1665, Panel üzerine yağlıboya, 37,7x29,9cm, Dulwich Resim Galerisi, Londra

Hurdy-gurdy: Geçmişte soylu sınıf tarafından kullanılan hurdy-gurdy, 17. yüzyıldan itibaren toplumsal statü açısından değişim geçirerek özellikle sokak müzisyenleriyle özdeşleşmiştir (Finlay, 1953: 62). Zamanla alt sınıflarla ilişkilendirilmeye başlanan bu müzik aleti, kör ya da yoksul çalgıcıların dilenci pelerinlerinin altında taşıdığı bir alet olarak taverna kültüründe sıkça yer bulmuştur (Buijsen & Grijp, 1994: 308-309, 36). Hollanda resminde de hurdy-gurdy, genellikle alt sınıfa mensup bireylerin gündelik yaşamı betimleyen sahnelerde yer almakta ve çoğunlukla erkek figürler tarafından çalınırken betimlenmektedir (Finlay, 1953: 62). Nicolaes Maes'in (1634-1693) eserinde (Görsel 8), hurdy-gurdy aracılığıyla alt sınıf yaşamına dair sembolik bir anlatım kurulmuştur.



Görsel 8. Nicolaes Maes, *De Ilereman*, 1656-1658, Tuval üzerine yağlıboya, 99,9x108,3cm, Dordrechts Müzesi, Dordrecht

Davul: 17. yüzyıl Hollanda resim sanatında, davul çok katmanlı anlamsal yapısıyla önemli bir sembolik motif olarak öne çıkmaktadır. Özellikle bekçi odası kompozisyonlarında görülen davul, askerî disiplinin bozulması ve anlık hazlara yönelim sürecini ima eden dekoratif bir unsur hâline dönüşmüştür (Mainz, 2016: 57-58). Askerî ve törensel kompozisyonlarda ise savaş gücü, görkem ve otorite kavramlarının temsilcisi olarak olumlu sembolik değerler de barındırmaktadır. Bununla birlikte, vanitas türü eserlerde bu anlamsal yapı tersine çevrilmekte ve davul, burada savaşın anlamsızlığı ile dünyevi gücün geçici doğasını simgeleyen metaforik bir öge olarak konumlanmaktadır (Buijsen & Grijp, 1994: 196; Finlay, 1953: 62). Müzik aletinin biçimsel özellikleri de sembolik okumalar açısından belirleyicidir. Hazne benzeri yapısıyla kadın bedenini çağrıştıran davul, çalınma eyleminde ortaya çıkan ritmik hareketi ve ses tonuyla fallik ve eril anlamlar kazanmaktadır (Libin, 1997: 4; Cirlot, 2001: 224). Özellikle köy düşünceleri ve şenliklerde, davul çalan erkek çocuklar aracılığıyla gençlik döneminin geçici niteliği ve yaklaşmakta olan erişkinlik aşaması vurgulanmıştır. Bu figür, vanitas temasının diğer geçicilik işaretleriyle birlikte gösterilmiştir (Ausoni, 2009: 26; Finlay, 1953: 62). Bazı sanat yapıtlarında ise davul, doğrudan ölüm kavramıyla ilişkilendirilmiş ve yaşamın fani doğasını belirten bir araç olarak resmedilmiştir (Joubert, 1982: 34). Bu bağlamda davul, bu dönemde savaş, cinsiyet, geçicilik ve ölüm gibi farklı tematik unsurları bir araya getiren simgesel bir öge olarak kullanılmıştır.

Rommelpot: Rommelpot, ses ve gürültü kavramları arasındaki belirsiz sınırı simgeleyen önemli bir sembolik değer taşımaktadır. 17. yüzyıl Hollanda toplumunda bu müzik aleti, başlıca toplumun alt tabakaları ve kırsal kesimlerle özdeşleştirilmiştir (Finlay, 1953: 62; Baines, 2020: 390). Karnaval etkinlikleri, sokak gösterileri ve halk festivalleri gibi toplumsal organizasyonlarda yaygın biçimde kullanılan rommelpot, ayrıca "yıldız şarkıcıları" olarak anılan gezgin müzisyenler tarafından da çalınmaktadır (Westermann, 1997: 152). Bu müzik aleti, bazen dilenci

figürlerinin şarkılarına eşlik ederken, Görsel 9'da görüldüğü üzere çocuklara yönelik sembolik bir eğlence aracı olarak da tasvir edilmiştir (Leppert, 2009: 253). Genellikle yoksulluk ve alt sınıf temalarıyla birlikte betimlenen bu müzik aleti, olumsuz sosyal çağrışımlar barındıran sembolik bir unsur hâline gelmiştir.



Görsel 9. Jan Miense Molenaer, *Two Boys and a Girl Making Music*, 1629, Tuval üzerine yağlıboya, 68,3x84,5cm, National Gallery, Londra

17. Yüzyıl Hollanda Resminden Müzik Aleti Örnekleri

Molenaer'in çocukların neşeyle müzik yaptığı sahneyi tasvir eden eseri (Görsel 9), müzik aletleri aracılığıyla sınıfsal farklılıkları ve davranış kalıplarını alegorik biçimde yansıtmaktadır. Keman çalan çocuk, müzik aletini yanlış tutması ve kostümü andıran kıyafetiyle burjuva sınıfını taklit eden alt sınıfın karikatürize bir temsili olarak sunulmaktadır. Ortada yer alan kız, kaşıkla miğfere vurarak geleneksel olmayan müzik sesleri çıkararak dikkat çekmektedir. Bu davranış, kızların ev içi roller için eğitilmelerine yönelik geleneksel normlardan sapmaktadır. Sağdaki çocuk, alt sınıflarla ilişkilendirilen bir müzik aleti olan rommelpotu oyuncak gibi çalarken, yırtık ve kirli ayakkabılarıyla dilencilğe gönderme yapan bir görünüm sergilemektedir. Burada çocuklar, sefil ve itibarsız yetişkinlerin rollerini yansıtmaktadır. Eserde bu üç müzik aletinin kullanılması, "müzik" ve "gürültü" arasındaki ayrımı sorgularken, özellikle Calvinist ahlak anlayışına dayanan bir bakış açısıyla alt sınıfın disiplinsizliğini ve ahlaki zayıflıklarını vurgulamaktadır (Leppert, 2009: 253). Bu bağlamda, müzik aletleri ahlaki, sınıfsal ve ideolojik bir rol üstlenmektedir.

Molenaer'in Görsel 10'daki eserinde, müzik aletleri ölçülülük (Temperantia) erdemini sembolize etmektedir. Lavta ve viyolonsel uyumlu icrası, evlilikte sadakat ve düzenin simgesi olarak yorumlanırken, şarkı söyleyen ve elini kaldırarak orkestrayı yöneten kadın figürü bu uyumu yansıtmaktadır. Müzik burada yalnızca bir kutlama aracı değil, aynı zamanda erdemli yaşam tarzını ve toplumsal statüyü yansıtan bir unsur olarak da işlev görmektedir. Pahalı enstrümanlar, seçkinlik ve kültürel inceliğin göstergesi olarak işlev görürken, arka planda kavga eden çocukların çıkardığı gürültü, müziğin temsil ettiği ahenk ve ölçülülüğe karşı bir karşıtlık oluşturmaktadır (Buijsen & Grijp, 1994: 48; Leppert, 2009: 239-243).



Görsel 10. Jan Miense Molenaer, *Allegory of Marital Fidelity*, 1633, Tuval üzerine yağlıboya, 99,06x140,97cm, Virginia Güzel Sanatlar Müzesi, Richmond

Metsu'nun eseri (Görsel 11), 17. yüzyıl Hollanda iç mekân resminde müzik aletlerinin sembolik anlamlarını ortaya koyan önemli bir örnektir. Ön planda lavta tutan ve bir erkek figüre şarkı kitabı uzatan kadın figürü, müzik aracılığıyla sosyal etkileşim ve romantik ilişkiyi temsil etmektedir (Sutton, 1984: 252). Sağdaki erkek figürün akort ettiği viyola da gamba, yalnızca müzikal uyumu değil, aynı zamanda toplumsal ilişkilerde denge ve düzen arayışını da ifade etmektedir. Açık sandıktan taşan şarkı kitapları, dönemin sosyal ortamlarında ağırlıklı olarak aşk temalı parçaların popülerliğini ve müziğin geçici doğasını vurgulamaktadır. Resimdeki diğer unsurlar bu sembolik yapıyı daha da güçlendirmektedir: işlemeli yastığın üzerindeki kılıç ve bandolier (fişeklik kemeri), aşk ve savaş arasındaki klasik ilişkiye gönderme yaparken, şöminedeki Atlantes figürü, duyguların bir tür esarete dönüşebileceğini ima etmektedir (Liedtke, 2007: 456-458). Ayrıca, hizmetçinin tuttuğu şarap sürahisi ve tepsi, bu tür buluşmalarda dünyevi zevklerin ve hazların önemli rolünü göstermektedir. Bu bağlamda, Metsu'nun eseri yalnızca bir müzik sahnesinin temsilisi olarak değil, aynı zamanda aşk, denge, geçicilik ve sosyal etkileşim üzerine çok yönlü bir alegori olarak da görülebilir.



Görsel 11. Gabriel Metsu, *A Musical Party*, 1659, Tuval üzerine yağlıboya, 62,2x54,3cm, Metropolitan Sanat Müzesi, New York

17. yüzyıl Hollanda sanatında sıkça işlenen "müzik dersi" teması, genellikle bir kadın ve erkek arasındaki romantik etkileşimi, uyum ya da uygunsuzluğu simgelemektedir. Vermeer'in tablosunda (Görsel 12) yer alan müzik aletleri, toplumsal ve duygusal anlamlar taşıyan semboller olarak işlev görmektedir. Virginalin kapağındaki "Musica laetitiae comes, medicina dolorum" (Müzik, sevinçlerin yoldaşı, kederin ilacıdır) mottosu, müziğin ruhsal ve duygusal etkisini vurgularken, yerde duran viyola da gamba iki sesin (ya da iki insanın) karşılıklı uyumunu çağrıştırmaktadır (Ausoni, 2009: 176; Baines, 2020: 193-195). Aynadaki yansıma ve Caritas Romana tablosunun kesik görünümü, aşk ve bağlılık temalarını daha da pekiştirmektedir (Alpers, 1984: 188). Dönemin resimlerinde değerli kabul edilen bu müzik aletleri, incelikli bir yaşam tarzını, aşkın karşılıklılığını ve müziğin iyileştirici gücünü sembolik biçimde görünür kılmaktadır. Ayrıca, kapalı şarap sürahisi ve ressamın şövalesinin aynada belirmesi gibi ayrıntılar da eserin anlam katmanlarını zenginleştirmektedir (Buijsen & Grijp, 1994: 44-45).



GörSEL 12. Johannes Vermeer, *Lady at the Virginals with a Gentleman*, y. 1600, Tuval üzerine yağlıboya, 74,1x64,6cm, Royal Collection, Londra

Jan Steen'in *Klavsen Dersi* (*The Harpsichord Lesson*) adlı tablosu (GörSEL 13), müzik aleti aracılığıyla toplumsal ilişkileri ve ahlaki gerilimleri sembolize etmektedir. Klavsen, genç kadının melodik sesiyle uyum ve eğitimin bir göstergesine dönüşürken, yaşlı adamın yönlendirici konumu aracılığıyla otoriteyi ve erkek hâkimiyetini temsil etmektedir. Ancak Steen, bu düzeni mizahi bir üslupla ters yüz etmektedir: eski moda kostümü, abartılı tavırları ve uygunsuz bakışıyla yaşlı müzik hocası, aslında otorite figüründen çok bir "komedi karakteri" hâline gelmiştir. Duvara asılı duran anahtar ve üzerindeki Venüs ve Cupid tablosu, sahneyi masum bir müzik dersinin ötesine taşıyarak, arzuyu ve "eşit olmayan çift" temasını vurgulamaktadır. Böylece klavsen flört, cinsel gerilim, otorite ve toplumsal eşitsizliklerin sembolik mekânına dönüşmektedir. Steen, bu sayede hem dönemin toplumsal cinsiyet ideolojilerini görünür kılmakta hem de onları mizahi bir dille eleştirmektedir (Walsh, 1996: 22; Baines, 2020: 170-171).



GörSEL 13. Jan Steen, *The Harpsichord Lesson*, 1660-1669, Tuval üzerine yağlıboya, 37,4x48,4cm, The Wallace Collection, Londra

Collier'in GörSEL 14'te yer alan eserinde, müzik aletleri dünyevi zevklerin ve insan yaşamının geçiciliğinin etkili sembolleri olarak öne çıkmaktadır. Kemanın kopmuş teli, uyumun bozulmasını ve yaşamın kırılganlığını çağırıştırırken, shawm (Rönesans ve Barok dönemlerinde kullanılan yüksek sesli, çift kamışlı nefesli bir çalgı) ise bir melodiye benzer şekilde hızla kaybolan dünyevi zevkleri simgelemektedir. Zamanın ilerleyişini simgeleyen saat ve takvimle birlikte ele alındığında, bu müzik aletleri müziğin ölçülü ama geçici özünü yansıtmaktadır.

Bu durum, "vanitas" temasının geçicilik vurgusunu pekiştirmektedir. Collier'in kullandığı diğer nesneler (inciler, para çantası, yağ lambası ve kitaplar) serveti, bilgiyi ve maddi konuları simgelerken, müzik aletleri bu tabloya özellikle duysal zevklerin geçici doğasını ve uyum-uyumsuzluk karşıtlığını vurgulayan bir boyut katmaktadır (Liedtke, 2007: 132). Dolayısıyla sanatçı, müziği vanitas bağlamında hem dünyevi hazların (zenginlik, eğlence ve duysal zevkler) cazibesini hem de bu hazların geçiciliğini vurgulayan sembolik bir yapı içinde ele almıştır. Kopmuş keman teli uyumsuzluk ve yaşamın kırılğanlığını, shawm ise müziğin ve duysal hazların geçiciliğini temsil etmektedir.



Görsel 14. Edwaert Collier, *Vanitas Still Life*, 1662, Tuval üzerine yağlıboya, 37x44,1cm, Metropolitan Sanat Müzesi, New York

SONUÇ

Bu çalışma, 17. yüzyıl Hollanda resminde müzik aletlerinin görsel öge olmasının ötesinde, dönemin sosyal yapısını, kültürel normlarını ve ahlaki değerlerini yansıtan çok katmanlı sembolik kodlar olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Bulgular, müzik aletlerinin toplumsal sınıf farklılıkları, cinsiyet rolleri ve ideolojik söylemlerle doğrudan ilişkili ikonografik ve ikonolojik bağlamlarda kullanıldığını göstermektedir. Sanatçılar, müzik aletlerini yalnızca betimsel nesneler olarak değil, aynı zamanda cinsiyet rolleri, toplumsal sınıflar, ahlaki söylemler ve geçicilik kavramı etrafında şekillenen sembolik kodlarla kullanmıştır. Özellikle virginal gibi çalgılar kadınsı zarafet, uyum ve erdemin temsili işlev görürken, gayda ve flüt gibi müzik aletleri alt sınıfa özgü hazcılık, ölçsüzlük ve arzu ile ilişkilendirilmiştir. Lavta gibi müzik aletlerinin kadın cinselliğini, gayda ve flüt gibi enstrümanların ise erkek cinselliğini simgelemesi, sembollerin cinsiyet rollerini nasıl biçimlendirdiğini göstermektedir. Benzer şekilde, klavyeli çalgıların iç mekân sahnelerinde erdem ve toplumsal düzenle ilişkilendirilmesi, müzik aletlerinin yalnızca estetik değil, aynı zamanda toplumsal düzen ve ahlaki değerleri yansıtan semboller olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Bu farklılıklar, sanatçıların müzik aracılığıyla toplumsal ayrımları görselleştirdiğini kanıtlamaktadır. Araştırma, önceki sanat tarihi literatüründe müzik ikonografisine dair yapılan yorumlarla paralellik taşımakla birlikte, toplumsal cinsiyet ve sınıf temelli ayrımların aynı bağlamda ele alınması açısından özgün bir katkı sunmaktadır. Literatürde müzik aletleri çoğunlukla ikonografik çözümlemeler üzerinden ele alınırken, bu araştırma onların kültürel değerleri ve sosyal ilişkileri yansıtan araçlar olarak çok boyutlu işlevini vurgulamaktadır. Bu doğrultuda müzik, resimlerde estetik bir unsur olmanın ötesinde, dönemin ideolojik gerilimlerini ve ahlaki söylemlerini yansıtan bir temsil aracına dönüşmektedir. Araştırmanın kapsamı esas olarak tür ve vanitas resimleri ile sınırlı olup, dini resimler veya portrelerde müzik aletlerinin işlevleri ayrıntılı biçimde incelenmemiştir. Bu sınırlılık, seçilen örneklem ve kaynakların erişilebilirliği ile bağlantılıdır ve gelecekte yapılacak karşılaştırmalı çalışmalar için yeni açılımlar ve daha kapsamlı analiz olanakları sunmaktadır. Bu tür çözümlemeler, dönemin müzik aletleri

tasvirlerinin arkasındaki sembolik kullanımı açığa çıkarmak açısından önemlidir ve resimlerin yalnızca biçimsel estetikle değil, toplumsal ve kültürel boyutlarıyla da okunmasını sağlamaktadır.

Sonuç olarak, 17. yüzyıl Hollanda resminde müzik aletleri yalnızca görülen değil, aynı zamanda yorumlanan ve tartışılan nesneler hâline gelmiştir. Bu yönüyle çalışma, müzik ikonografisinin disiplinler arası sanat tarihi araştırmalarındaki önemini vurgulamakta ve gelecek çalışmalara kuramsal ve metodolojik bir temel sunmaktadır. Bu bağlamda virginalin erdem ve kadınsı zarafetle, lavtanın cinsellik ve baştan çıkarıcılıkla, gayda ve flütün ise alt sınıfa özgü hazcılık ve ölçüsüzlükle ilişkilendirilmesi (Joubert, 1982: 38-39; Buijsen & Grijp, 1994: 35, 119), çalışmada ortaya konan sembolik anlam analizlerinin literatürdeki yorumlarla örtüştüğünü ve bu sembolik ilişkilerin farklı bağlamlarda da geçerliliğini koruduğunu göstermektedir. Bu bağlamda gerçekleştirilen sembolik anlam analizleri, müzik aletlerinin çok katmanlı anlam yapısını görünür kılarak, bu nesnelerin dönemin düşünsel ve toplumsal kodlarıyla olan ilişkisini açıklığa kavuşturmuştur. Bu çalışma, müzik aletlerini anlam üreten kültürel göstergeler olarak ele alan bir okuma yaklaşımı önermektedir. Bu araştırma, literatürde genellikle betimleyici düzeyde ele alınan müzik ikonografisini, toplumsal cinsiyet ve sınıf temelli sembolik anlamlar üzerinden bütüncül bir yaklaşımla değerlendirerek alana özgün bir katkı sunmaktadır. Böylelikle müzik aletlerinin sembolik anlamlarının daha derinlemesine incelenmesi, dönemin resim sanatının toplumsal, kültürel ve ideolojik bağlamlarla ilişkisini çözümlemek için bir zemin oluşturmaktadır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlı olarak gerçekleştirilmiştir. Sorumlu yazar %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

Alpers, S. (1984). *The art of describing: Dutch art in the seventeenth century*. The University of Chicago Press.

Ausoni, A. (2009). *Music in art*. Getty Publications.

Baines, D. (2020). *The spectrum of sound: Keyboard instruments & Women in seventeenth-century Dutch painting* [Doktora Tezi, Charles Sturt University].

Buijsen, E., & Grijp, L. P. (1994). *The Hoogsteder exhibition of music & painting in the Golden Age*. Hoogsteder & Hoogsteder / Waanders.

Burgers, J. W. J. (2013). *The lute in the Dutch Golden Age: Musical culture in the Netherlands ca. 1580-1670*. Amsterdam University Press.

Cirlot, J. E. (2001). *A dictionary of symbols* (2nd ed.) (J. Sage, Çev.). Routledge.

Çeler, Z. (2012). 17. yüzyıl Hollanda toplumu ve resim sanatı üzerine: Bakış, üslup ve yorumlama. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 16, 65-84.

Dorot, R. (2019). Music in art. *Studia Europaea Gnesnensia*, 19(19), 65-96. <https://doi.org/10.14746/seg.2019.19.4>

Finlay, I. F. (1953). Musical instruments in 17th-century Dutch paintings. *The Galpin Society Journal*, (6), 52-69. <https://doi.org/10.2307/841717>

Fischer, P. (1975). *Music in paintings of the low countries in the 16th and 17th centuries*. Swets & Zeitlinger.

Forty, S. (2003). *Symbols*. Thunder Bay Press.

Franits, W. E. (1993). *Paragons of virtue: Women and domesticity in seventeenth-century Dutch art*. Cambridge University Press.

- Freedberg, D., & De Vries, J. (1991). *Art in history, history in art: Studies in seventeenth-century Dutch culture*. Getty Center for the History of Art and the Humanities; Distributed by the University of Chicago Press.
- Gombrich, E. (1997). *Sanatın öyküsü* (E. Erduran ve Ö. Erduran, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Hall, J. (1974). *Dictionary of subjects and symbols in art*. Harper & Row.
- Joubert, E. (1982). *Musical iconography of the seventeenth and eighteenth centuries of the Netherlands and France, and its significance for the Cape of Good Hope* [Yüksek Lisans Tezi, University of Pretoria].
- Kahr, M. M. (1993). *Dutch painting in the seventeenth century* (2nd ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780429500893>
- Leppert, R. (2009). *Sanatta anlamın görüntüsü imgelerin toplumsal işlevi* (İ. Türkmen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Libin, L. (1977). Musical instruments in the Metropolitan Museum. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, 35(3), 2-48. <https://doi.org/10.2307/3261252>
- Liedtke, W. (2007). *Dutch paintings in the Metropolitan Museum of Art*. Yale University Press.
- Mainz, V. (2016). *Days of Glory? Imaging military recruitment and the French Revolution*. Palgrave Macmillan.
- Merle du Bourg, A. (2017). Themes and motifs of daily life. *L'Objet d'Art, Special Issue: The Dutch Golden Age at the Louvre, Vermeer and the Masters of Genre Painting* (pp. 34-53). Éditions Faton.
- Miles, N. F. (2011). *The Baroque guitar as an accompaniment instrument for song, dance and theatre* [Yüksek Lisans Tezi, University of Birmingham].
- Neuman, R. (2013). *Baroque and rococo art and architecture*. Pearson.
- Potter, P. (2010). The whole heaven a musical scale and a number. *Emerging Infectious Diseases*, 16(5), 905-906. <https://doi.org/10.3201/eid1605.AC1605>
- Ripa, C. (1645). *Iconologia* (G. Z. Castellini, Ed.). Presso Cristoforo Tomasini.
- Roberts, H. E. (1998). *Encyclopedia of comparative iconography: Themes depicted in works of art*. Fitzroy Dearborn.
- Sternbach, J. (2024). Virginal spaces: Feminine music and space in Dutch seventeenth-century painting. *Rutgers Art Review*, (40), 61-86.
- Sutton, P. C. (Ed.). (1984). *Masters of seventeenth-century Dutch genre painting*. Philadelphia Museum of Art.
- Tresidder, J. (2005). *The complete dictionary of symbols*. Chronicle Books.
- Turani, A. (2007). *Dünya sanat tarihi*. Remzi Kitabevi.
- Walsh, J. (1996). *Jan Steen: the drawing lesson*. Getty Museum Studies on Art.
- Westermann, M. (1997). *The amusements of Jan Steen: Comic painting in the seventeenth century*. Waanders.
- Winternitz, E. (1967). *Musical instruments and their symbolism in western art*. W. W. Norton.

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1: Tate. (t.y.). *Still life with a volume of Wither's 'Emblemes'*. Tate. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/collier-still-life-with-a-volume-of-withers-embles-no5916> (09.02.2025).
- Görsel 2: Rijksmuseum. (t.y.). *The love letter*. Rijksmuseum. <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/---508513eb7ee162ec2f68ea3d3138d912> (19.03.2026).
- Görsel 3: Kunsthistorisches Museum. (t.y.). *The art of painting*. Kunsthistorisches Museum. <https://www.khm.at/en/artworks/the-art-of-painting-2574-1> (13.04.2025).
- Görsel 4: Rijksmuseum. (t.y.). *The merry family*. Rijksmuseum. <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/The-Merry-Family--f6c4f4db1681a8704b372bda0183623b> (21.08.2025).
- Görsel 5: RKD. (t.y.). *Saint Cecilia playing the organ*. RKD. <https://research.rkd.nl/en/detail/https%3A%2F%2Fdata.rkd.nl%2Fimages%2F265443> (28.11.2025).
- Görsel 6: Rijksmuseum. (t.y.). *Harpsichord*. Rijksmuseum. <https://www.rijksmuseum.nl/en/>

collection/object/Harpsichord--407bf8bc66b8cc31841a21e936255530 (22.03.2026).

Görsel 7: Yeager-Crasselt, L. (2022). *A woman playing a clavichord*. In The Leiden Collection. <https://www.theleidencollection.com/artwork/a-young-woman-playing-a-clavichord/> (09.02.2025).

Görsel 8: Maes, N. (2022, 9 Aralık). *De liereman*. Wikimedia. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nicolaes_Maes_-_De_liereman_-_4092_-_Munich_Central_Collecting_Point.jpg (26.01.2025).

Görsel 9: Molenaer, J. M. (2013, 26 Ocak). *Two boys and a girl making music*. Wikimedia. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan_Miense_Molenaer_-_Two_Boys_and_a_Girl_Making_Music_-_WGA16091.jpg (11.02.2025).

Görsel 10: Virginia Museum of Fine Arts. (t.y.). *Allegory of marital fidelity*. Virginia Museum of Fine Arts. <https://vmfa.museum/piction/6027262-8050522/> (12.02.2025).

Görsel 11: The Metropolitan Museum of Art. (t.y.). *A musical party*. The Metropolitan Museum of Art. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437070> (16.08.2025).

Görsel 12: Royal Collection Trust. (t.y.). *Lady at the virginals with a gentleman*. Royal Collection Trust. <https://www.rct.uk/collection/search#/1/collection/405346/lady-at-the-virginals-with-a-gentleman> (12.02.2025).

Görsel 13: The Wallace Collection. (t.y.). *The harpsichord lesson*. The Wallace Collection. <https://wallacelive.wallacecollection.org/eMP/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&module=collection&objectId=65088&viewType=detailView> (12.02.2025).

Görsel 14: The Metropolitan Museum of Art. (t.y.). *Vanitas still life*. The Metropolitan Museum of Art. <https://www.metmuseum.org/art/collectio/>

arş. gör. dr. ü. hazal yayalar (sorumlu yazar|corresponding author)
zonguldak bülent ecevit üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, grafik bölümü
hazal.yayalar@gmail.com orcid: 0000-0001-7074-5006

THE WITCHER 3: THE WILD HUNT OYUNUN FANTASTİK EVRENİNE KÜLTÜREL VE HALK EFSANESİ KAVRAMLARININ UYARLAMASI ÜZERİNE BİR İNCELEME

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 20.03.2025 kabul tarihi|accepted: 11.04.2026

ÖZET

Video oyunları, halk hikâyeleri ve mitolojik unsurları hem anlatı yapısını hem de oyun mekaniklerini derinleştiren temel bileşenler olarak kullanılmaktadır. Bu çalışmanın amacı, video oyunlarında halk anlatıları ve mitolojik unsurların anlatı kurgusu ve oyun dünyası üzerindeki etkilerini incelemek ve bu unsurların oyuncu deneyimine sağladığı katkıyı ortaya koymaktır. Araştırmanın kapsamını, CD Projekt Red tarafından geliştirilen *The Witcher 3: The Wild Hunt* adlı video oyunu oluşturmaktadır. Çalışmada özellikle Slav mitolojisi, Doğu Avrupa halk anlatıları, yerel inanç sistemleri, ritüeller ve köylü yaşamına ait kültürel öğelerin oyundaki temsili ele alınmaktadır. Araştırma, nitel karşılaştırmalı içerik analizi ve görsel-anlatısal çözümleme yöntemi kullanılarak yürütülmüştür. Mitolojik figürler ile oyun evreninde yeniden kurgulanan yaratıklar arasındaki benzerlikler ve dönüşümler, anlatısal yapı ve görsel temsil düzlemlerinde değerlendirilmiştir. Araştırma, ana oyun ve genişleme paketlerinden seçilen 65 görsel, motif türü, görsel stil ve anlatısal işlev kategorileri üzerinden kodlanmıştır. Analiz süreci ön inceleme, açık kodlama, kategori oluşturma, karşılaştırmalı değerlendirme ve frekans matrisi üretimi aşamalarından oluşmaktadır. Elde edilen bulgular, oyunda mitolojik ve folklorik unsurların modern bir anlatı diliyle yeniden yorumlandığını; kültürel temaların oyun evrenine bütüncül bir şekilde aktarıldığını göstermektedir. Sonuç olarak, bu unsurların oyunun kültürel temsiliyetini güçlendirdiği, anlatı derinliğini artırdığı ve oyuncu etkileşimini desteklediği ortaya konulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Video Oyunlarda Hikâye Anlatımı, Mitoloji, Efsaneler, Konsept Tasarım

Yayalar, Ü. H. (2026). The Witcher: The Wild Hunt oyunun fantastik evrenine kültürel ve halk efsanesi kavramlarının uyarlaması üzerine bir inceleme. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 320-341. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1662046>

A STUDY ON THE ADAPTATION OF CULTURAL AND FOLK LEGEND CONCEPTS TO THE FANTASTIC UNIVERSE OF THE GAME THE WITCHER 3: THE WILD HUNT

ABSTRACT

Video games employ folk tales and mythological elements as fundamental components that deepen both narrative structures and gameplay mechanics. This study aims to examine the influence of folk narratives and mythological elements on narrative construction and game world design, and to reveal their contribution to player experience. The scope of the research focuses on *The Witcher 3: The Wild Hunt*, developed by CD Projekt Red. The study particularly investigates the representation of Slavic mythology, Eastern European folk narratives, local belief systems, rituals, and cultural elements associated with rural life within the game world. The research was conducted using qualitative comparative content analysis and visual-narrative analysis methods. Similarities and transformations between mythological figures and creatures reinterpreted in the game universe were analyzed at both narrative and visual representation levels. A total of 65 visuals selected from the main game and its expansion packs were coded according to motif type, visual style, and narrative function categories. The findings demonstrate that mythological and folkloric elements are reinterpreted through a contemporary narrative language and integrated holistically into the game world. Consequently, these elements enhance cultural representation, deepen narrative complexity, and support player engagement.

Keywords: Storytelling in Video Games, Mythology, Folktales, Concept Design

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	In video games, folk tales and mythological elements are deeply and richly embedded in both storytelling and game mechanics. Mythological characters, themes, and local folk tales provide a strong foundation for world design in video games to shape narratives. Games such as <i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i>, <i>Assassin's Creed</i>, <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>, <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>, <i>Prince of Persia</i>, <i>Blasphemous</i>, <i>Hades</i>, <i>God of War</i>, and <i>The Witcher</i> series have combined mythological, religious, and cultural concepts with fantasy elements to create more authentic and fascinating worlds. Characters with godlike powers, magical or sacred objects, and moral conflicts frequently seen in folk tales in game mechanics directly affect the game's decision-making mechanisms, combat system, and storytelling. In addition, mythological elements and folk tales offer players the opportunity to learn about a culture and connect with that culture. Mythological stories presented with a modern narrative allow players to learn about these stories and the culture they belong to. Mythological stories appeal to people's shared values, so they encourage players to establish an emotional bond and think about moral issues. They add depth, richness and cultural meaning to video games, while also making them fun and educational.
Purpose and scope	Based on the fantasy book series originally named <i>Wiedźmin</i> by Polish author Andrzej Sapkowski, <i>The Witcher 3: The Wild Hunt</i>, an open-world game inspired by Eastern European culture, as in the books, was chosen as the research topic of this article due to its treatment of folklore. In this fantasy universe, enriched with mythological beings, folk tales and cultural elements, it is possible to frequently encounter references to Slavic mythology and Eastern European folk tales. Direct inspiration was taken from mythological creatures such as <i>Leshy</i>, <i>Poludnitsa</i> and <i>Moirai</i>. In addition, the traditions and beliefs practiced by people living in villages to protect themselves from evil spirits reflect the religious rituals of the Slavic and Baltic peoples. <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> also refers to historical and social reflections along with the culture and beliefs of the period it was inspired by. <i>The Wild Hunt</i> that gives the game its name is seen as a harbinger of disasters in Scandinavian and Celtic mythologies, where this hunt is led by the spirits of the dead. In the game, the coexistence of different peoples and the problems they face refer to religious and ethnic conflicts in Medieval Europe. The tensions between elves, dwarves and humans, the fact that witches and wizards provide great advantages when necessary but are excluded from society are similar to the discrimination experienced by minority groups historically. It offers a critical approach to heroic and destiny narratives regarding the concept of "chosen one", which is frequently encountered in religious beliefs and mythologies. The game's role-playing mechanics, which allow the main character Geralt to act like an ordinary person and make personal choices, take him out of the traditional hero image. <i>The Witcher 3: The Wild Hunt</i> constructs a familiar yet fantastical atmosphere through the integration of mythology and folk narratives. These culturally rooted mythological elements enrich the narrative structure by expanding temporal and spatial dimensions, enabling the game to function as a multi-layered storytelling experience rather than merely an action-oriented game.
Method	This article examines how Slavic mythology is represented in <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>, focusing on both cultural and visual perspectives. It explores how lesser-known mythological elements have been reimagined through popular culture, particularly through the game's depiction of creatures and legends. The analysis compares mythological references in the game with their original sources, assessing the transformations these elements undergo during the process of gamification. The study incorporates in-game screenshots and concept designs featured in CD Projekt RED's official art book. The author has completed the game -including both expansion packs- on Steam, also experiencing the PlayStation 4 version, and has read Andrzej Sapkowski's <i>The Witcher</i> literary works to support the research.
Findings and conclusion	Video games offer a unique atmosphere and depth of story as a result of being inspired by folk tales and mythology. Mythology and legends are seen by the gaming industry as more suitable for interpretation and use as fantastic concepts as oral cultural heritage. Human history has a wide variety of sources for atmosphere, environment and character design. The believability of storytelling and the unique perception of reality of video games are major factors in the consistency of fantastic themes. The revival of characters, creatures or events that players are familiar with or have known through popular culture within the universe of the video game places mythological concepts in a different perception of reality. In an authentic rich world design, mythological elements add depth to the main and side quest stories of the game. In these quests, curses, supernatural events and folk beliefs, as well as mythological creatures, increase the cultural richness of the narrative and strengthen the interest and curiosity of the players. The treatment of human emotions and universal themes such as love, revenge, loss and salvation helps players establish an emotional bond with the characters and stories. <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>, unlike the western fantasy genre, takes Slavic culture as its focus and takes the opportunity to introduce a little-known culture. The game is considered a masterpiece by going beyond being a fantasy medieval -themed action game and turning into a cultural experience. In this article, Slavic folk legends and mythology in <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> will be examined with visual comparisons of traditional depictions and in-game designs. The modern interpretation of the game, according to traditional depictions, will be the focus of the research in the context of concept design. In addition, it is aimed to enrich the content of the article by including the visual design approaches of games with similar themes.

Keywords: Storytelling in Video Games, Mythology, Folktales, Concept Design

GİRİŞ

Toplumların üzerinde yaşadığı topraklar ile mitler birbirlerinden ayrılmaz biçimde bütünleşmiştir. Efsaneler, insanlar ve ruhani dünyalar arasındaki yakın ilişkiden doğmuştur. Bu hikâyeler heyecanlı olduğu kadar belirsizlikleri ve tuhaflıkları ile gerçeklik ve fantezi arasındaki sınırda bulunur. Tarih öncesi hikâyeler, yazarlara, bestecilere, ressamalara ve heykeltıraşlara ilham kaynağı olarak Orta ve Doğu Avrupa'ya ait çoğu hikâyenin günümüze ulaşmasını sağlamıştır. Kanlı savaşlar, vahşet sahneleri ve ahlak kurallarının ihlal edilmesi, Avrupa mitolojilerinin ortak temaları arasında yer almaktadır. Cadılar, devler, su canavarları, kurt adamlar, cehennem yaratıkları ve daha pek çok varlık, insan suretindeki tanrılar kadar vahşi ve korkutucudur (Wilkinson, 2019: 12-13). Edebi romanlarla karşılaştırıldığında, video oyunlarında duygusal betimlemelere yer vermek, hikâye anlatımı açısından teknik bir zorluk olarak öne çıkmaktadır. Yaratıcı hikâye tasarımı yoluyla inandırıcılık üretmek, oyuncuların gerçeklik algısını şekillendiren önemli bir psikolojik araçtır (Vorderer & Bryant, 2009).

Mitolojik kaynakların fantastik bir evrenle bütünleştirilmesine güçlü bir örnek, CD Projekt RED tarafından geliştirilen *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015) oyunudur. Oyunun dünya kurma stratejisi, mitolojik öğeleri yalnızca anlatı ve atmosfer düzeyinde değil, doğrudan oynanış mekaniklerine entegre ederek yapılandırmaktadır. Oyuncular, yakın dövüş sisteminin yanı sıra yaratık bilgisi toplama, simya, iksir üretimi, özel yağlar ve ritüeller gibi uygulamalar yoluyla mitolojik referanslarla etkileşime girmektedir. Bu mekanikler, halk inanışlarından türetilen bilgi sistemleri üzerinden oyunun deneyimsel derinliğini artırmaktadır. Oyun evreni, Orta Çağ dünyasını yalnızca görsel estetikle değil; toplumsal yapı, inanç sistemleri, savaş ve gündelik yaşam pratikleri üzerinden de temsil etmektedir. Bununla birlikte oyun, tarihsel bir simülasyon üretmek yerine Slav mitolojisi ve karanlık fantezi unsurlarıyla harmanlanmış özgün bir anlatı evreni kurgulamaktadır. Bu bağlamda tasarım tercihleri, pedagojik doğruluk hedefinden ziyade anlatısal bütünlük ve deneyimsel inandırıcılık doğrultusunda şekillenmektedir. Oyunculara tarih ve mitoloji öğretme amacı bulunmadığından dolayı, oyunun kaynak materyali ile uyumlu veya uzak olduğu pek çok tasarım tercihinde bulunulmuştur. Bu çalışma, *The Witcher 3*'te mitolojik ve kültürel öğelerin oyun tasarımına nasıl entegre edildiğini görsel, anlatısal ve mekanik boyutlarıyla incelemektedir.

YÖNTEM

Bu çalışma, *The Witcher 3: The Wild Hunt* oyununda yer alan mitolojik ve folklorik temsillerin görsel ve anlatısal dönüşümünü incelemek amacıyla seçilen görseller üzerinden yürütülmüştür. Oyun içi ekran görüntüleri, CD Projekt RED tarafından yayımlanan resmi konsept tasarımlar analiz edilmiştir. Görseller; açık biçimde mitolojik bir referans içermesi, yarattığı veya mekânın karakteristik görsel özelliklerini temsil etmesi ve düşük çözünürlük veya tekrar içermemesi ölçütlerine göre seçilmiştir. Veri kaynakları arasında oyunun resmi sanat kitabı, oyun içi kayıtlar ve yalnızca betimleyici amaçla kullanılan referans veri tabanları yer almaktadır. Oyunda atıfta bulunulan mitolojik yaratıklar ve efsanelerin aşı ile ne kadar örtüştüğü ve oyunlaştırma aşamasında ne tür değişikliklere uğradığı karşılaştırmalı olarak ele alınmaktadır.

Tablo 1. Kodlama şemasına göre görsel inceleme yöntemi

Kategori	Kod	Tanım
Motif Türü	MT	Figürün mitolojik kökeni ve temsil ettiği temel tema (ör. lanet, doğa koruyucusu, kader figürü)
Görsel Stil	GS	Figürün estetik karakteri (ör. grotesk, antropomorfik, gerçekçi, hibrit)
Anlatısal İşlev	AI	Figürün oyun içindeki işlevi (ör. antagonist, atmosfer kurucu, ahlaki seçim tetikleyici)

İlk aşamada görseller ön incelemeye tabi tutulmuş ve mitolojik motif türlerine göre sınıflandırılmıştır. Ardından açık kodlama yoluyla (Tablo 1) görsel stil, motif tipi ve anlatısal işlev değişkenleri belirlenmiş; bu kodlar tematik kategoriler altında bütünleştirilmiştir. Oyun içi temsiller, ilgili mitolojik kaynaklarla karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiş; elde edilen bulgular tablo formatında sistematik biçimde sunularak örüntüler analiz edilmiştir. Kodlama şeması, motif türü, görsel stil ve

anlatısal işlev olmak üzere üç ana eksene dayandırılmış ve kısa tanımlayıcı notlarla desteklenmiştir. Analiz süreci boyunca kod tanımlarının sabit tutulmasıyla nitel verinin yorumlanmasında tutarlılık sağlanması hedeflenmiştir. Bu kodlama protokolü, *The Witcher 3: The Wild Hunt* oyununda yer alan mitolojik figürlerin görsel temsillerini sistematik olarak analiz etmek amacıyla oluşturulmuştur.

Sınırlılıklar

Araştırma örneklemini yalnızca *The Witcher 3: The Wild Hunt* oyunu ve seçilmiş görsel materyallerle sınırlıdır; bu durum bulguların farklı oyun türleri ve kültürel bağlamlara genellenebilirliğini kısıtlamaktadır. Bulgular, örneklemin tek bir oyunla sınırlı olması nedeniyle farklı tür ve kültürel bağlamlara doğrudan genellenemez.

BULGULAR

Araştırmanın veri seti, ana oyun ve genişleme paketlerinden seçilen toplam 65 adet oyun içi görsel ve resmi tasarım belgelerinden oluşmaktadır. Görsellerin %25'i (n=16) yeniden kodlanarak iç tutarlılık kontrolü gerçekleştirilmiştir.

Kodlama kategorileri ve frekans dağılımları Tablo 2'de sunulmuştur. Motif türleri açısından lanet ve bedensel dönüşüm temalarının, görsel stil açısından ise grotesk estetiğin baskın olduğu görülmektedir. Anlatısal işlev düzeyinde figürlerin ağırlıklı olarak antagonistik ve atmosfer kurucu roller üstlendiği dikkat çekmektedir. Bu çalışmada analiz edilen görsel ve anlatısal veriler, *The Witcher 3: The Wild Hunt* oyununun ana ve yan görevlerinin tamamı ile genişleme paketlerini kapsayan sistematik oyun içi gözlemler üzerinden elde edilmiştir. Bu süreç, oyun dünyasının anlatı yapısı, mekânsal örgütlenmesi ve mitolojik temsillerine ilişkin bağlamsal verinin bütüncül biçimde değerlendirilmesine olanak sağlamıştır. Nitel çözümleme doğası gereği yorumlayıcı bir boyut içermekle birlikte, özne etkiyi sınırlandırmak amacıyla analiz süreci önceden tanımlanmış kodlama şeması ve açık kodlama ilkeleri ile yapılandırılmıştır. Yorumlar, kişisel deneyim aktarımına dayalı anlatılardan kaçınılarak, oyunun resmi sanat kitabında yer alan görsel ve yazılı bilgiler, doğrudan oyun içi gözleme dayalı betimlemeler ve mitolojik literatürle desteklenen karşılaştırmalı analizler üzerinden temellendirilmiştir.

Tablo 2. Frekanslar her ana kategori içinde ayrı ayrı değerlendirilmiştir (n = 65)

Ana Kategori	Alt Kategori	Kod	Kısa Açıklama	Frekans (n)	Yüzde (%)
Motif Türü	Lanet/Bedensel dönüşüm	MT1	Lanet, deformasyon, fiziksel dönüşüm	18	27,7
	Doğa koruyucusu/Vahşi doğa	MT2	Orman, hayvan, ekosistemle ilişkili varlıklar	14	21,5
	Kader/Ölüm figürü	MT3	Ölüm, kader belirleyici varlıklar	11	16,9
	Vampirik/Parazitik varlık	MT4	Kan emme, parazitlik, bulaşıcılık	9	13,8
	Su temelli mitolojik varlık	MT5	Deniz, göl, nehir kökenli figürler	7	10,8
	Ritüel/Travmatik köken	MT6	Kurban, ritüel, travmatik geçmiş	6	9,3
Görsel Stil	Grotesk	GS1	Abartılı deformasyon, tekinsiz beden	22	33,8
	Antropomorfik	GS2	İnsan-hayvan özelliklerinin birleşimi	9	13,8
	Gerçekçi	GS3	Doğal anatomiye yakın temsiller	12	18,5
	Hibrit (insan-canavar)	GS4	İnsan ve canavar formlarının birleşimi	13	20,0
	Body horror	GS5	Bedensel parçalanma ve yabancılaşma	9	13,8
Anlatısal İşlev	Antagonist	AI1	Çatışma üreten temel düşman	20	30,8
	Atmosfer kurucu	AI2	Ortamin duygusal tonunu belirleme	14	21,5
	Ahlaki seçim tetikleyici	AI3	Etik karar üretimini tetikleme	12	18,5
	Anlatı iletici	AI4	Hikaye akışını yönlendirme	11	16,9
	Travma/Kayıp temsilcisi	AI5	Yas, kayıp ve psikolojik kırılma	8	12,3

Halk inançları ve mitoloji kaynaklarında her topluluğun korkularından meydana gelen canavarların hikâyeleri geçmişten günümüze kadar ulaşmıştır. Bu canavarların bazıları doğayla bütünleşmiş karakterlere sahipken, bazıları da insanların davranışlarından, hastalıklarından beslenerek ortaya çıkmıştır.

Açıklanamayan korkular, bu varlıkların ortaya çıkışına zemin hazırlamış ve var olma koşullarını biçimlendirilmiştir (Hallaç & Yıldırım, 2024: 69). Dünya üzerinde insanların yaşadığı, uygarlık kurduğu her yerde, tüm çağlarda ve her türlü hayat koşulunda insana ait mitler türemiştir ve bu mitler insan aklının ve eylemlerinin ortaya çıkardığı her şey insanların kültürel yaratımına esin kaynağı olmuştur. Dinler, felsefeler, sanatlar, sosyal ilişkiler, bilimsel buluşlar ve bilinçaltı evreni mitlerin etkisi altında büyümüştür (Campbell, 2017: 13).

Mitolojik unsurlar, farklı kültürlerden gelen oyunculara tanıdık gelen figürler ve temalar sunar. Birçok mitoloji, evrensel insan deneyimlerine hitap eder. Edebi eserlerin ya da sözlü gelenek yoluyla günümüze ulaşan kaynakların doğrudan aktarılması yerine, yaratıcı biçimde uyarlanması, Sapkowski'nin edebi eserlerinden video oyunlarına geçişte etkili bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Bu araştırma kapsamında gerçekleştirilen nitel karşılaştırmalı içerik analizi ve görsel-anlatısal çözümleme sonucunda, *The Witcher 3: The Wild Hunt*'ta Slav mitolojisi ve Doğu Avrupa halk anlatılarına ait unsurların yalnızca yüzeysel bir referans düzeyinde kullanılmadığı; aksine anlatı kurgusu, karakter inşası, çevresel tasarım ve yaratık estetiği ile bütünleşik bir biçimde yeniden üretildiği tespit edilmiştir. Mitolojik figürlerin oyunda doğrudan aktarım yerine dönüşüme uğratarak yeniden kurgulandığı, geleneksel anlatılardaki sembolik anlamların modern anlatı yapısına uyarlanarak işlevsel hale getirildiği görülmektedir. Bulgular, mitolojik kökenli unsurların oyun dünyasında hem anlatısal derinlik hem de atmosferik bütünlük oluşturduğunu; oyuncunun mekânsal, duygusal ve kültürel etkileşimini güçlendirdiğini ortaya koymaktadır.

Bu bölümde ele alınan Slav mitolojisine ait figürler, anlatılar ve sembolik motifler, oyundaki yaratık tasarımları ve anlatı kurgusu ile ilişkilendirilerek analiz edilmiştir. Mitolojik kaynaklarda yer alan temsillerin *The Witcher 3: The Wild Hunt* oyunu evreninde nasıl dönüştürüldüğü, hangi öğelerin korunarak yeniden üretildiği ve hangi unsurların modern anlatı ihtiyaçlarına göre yeniden kurgulandığı karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Bu kuramsal ve kültürel çerçeve doğrultusunda elde edilen bulgular, aşağıdaki bölümde sistematik olarak sunulmaktadır.

Slav Mitolojisi ve The Witcher 3: The Wild Hunt

Dualı'nın Doğu Slavları üzerine yaptığı araştırmasında belirttiği üzere; Slav devletlerinde Hristiyanlık öncesi mitolojiye ait orijinal kaynaklara dair doğrudan yazılı belgeler günümüze ulaşmamıştır. Elde edilen bilgiler, genellikle farklı modern ülkelerden toplanan halk hikâyeleri, masal, şiir ve deyişlerin verilerinden oluşmakta ve bu anlatılar birçok varyasyon içermektedir. Bu durum, Slav mitolojisinin farklı bölgelerde farklı şekillerde evrilmesine ve yorumlanmasına neden olmuştur (Dualı, 2019: 2579). Slav mitolojisine ilişkin bilgiler büyük ölçüde sözlü gelenekler yoluyla aktarılmış, bu anlatıların yazılı hâle gelmesi ise Orta Çağ'da Hristiyan keşişler tarafından derlenen kronikler ve ikincil kaynaklar aracılığıyla mümkün olmuştur (Britannica, t. y.). Hristiyanlık öncesine dayanan Slav inanç sistemi, Doğu, Batı ve Güney Slav toplulukları arasında farklılaşarak yerel tanrılar, inanç pratikleri ve mevsimsel ritüeller geliştirmiştir. 12. yüzyıl sonlarından itibaren Hristiyanlaşma süreciyle birlikte pagan inançlar büyük ölçüde dönüşüme uğramış olsa da çok tanrılı geleneğin bazı unsurları halk kültürü içerisinde ritüel ve folklorik pratikler yoluyla varlığını sürdürmüştür (Dixon-Kennedy, 1998).

Slav kozmolojisinde gökyüzü ve yaratıcı güçle ilişkilendirilen Svarog ile yeraltı, su ve kaosu temsil eden *Veles*, evrensel dengeyi simgeleyen temel karşıt figürler olarak tanımlanmaktadır. Mevsimsel döngü ise ilkbahar ve bereketle ilişkilendirilen *Jarilo* ile kış ve ölümü temsil eden *Marzanna* üzerinden yapılandırılmaktadır. Doğurganlık ve kaderle bağlantılı *Mokosh* ile güneşin hareketlerini simgeleyen *Zorya* figürleri de yaşam ve doğa döngüsü ile ilişkilendirilen önemli tanrılar arasında yer almaktadır (Dixon-Kennedy, 1998: 194). Bu inanç sistemi, tarım takvimi ve doğa ritmine bağlı olarak gerçekleştirilen ritüellerle somutlaşmış; ateş, özel kıyafetler ve sembolik figürler eşliğinde düzenlenen mevsimsel kutlamalar toplumsal hafızanın sürekliliğini sağlamıştır (Britannica, t.y.).

Slav mitolojisinde *Morana* ya da *Marzanna*; Çek, Sloven, Sırp ve Hırvat mitolojisinde aynı adla anılırken, Litvancada *Morė*, Slovakça ve Rusçada *Morena*,

Belarusça ve Ukraynacada ise Mara ismiyle meyve tanrıçası ve Polonya'nın bazı bölgelerinde kış ve ölüm tanrıçası olarak bilinir (Dixon-Kennedy, 1998: 185). Geleneksel ritüelde (Görsel 1), tanrıçanın bir kuklası samandan yapılır ve beyaz kumaş parçaları, kurdeleler ve kolyelerle giydirilir. Bazı ritüellerde ise; kukla yakılır, diğerlerinde boğulmak üzere bir nehre veya gölete götürülür. Tanrıçanın sembolik ölümü daha sonra baharın hızla gelmesini ve gelecek yıl bereketli mahsuller elde edilmesini sağladığına inanılır (Parkes, 2021). Diğer kültürlerde de var olan mevsimlerin gelişini kutlama ritüellerinin egemen güdüsü kaderin kaçınılmaz sonuna teslimiyeti ifade eder. Kışın gelmesini engellemeye çalışan bir topluluğa rastlanmadığı gibi; zorlu yaşam koşullarının gelişyle ritüeller ile insanların mücadele etmesine hazırlık yapılır. Baharın gelişini de doğayı zorlamaya çalışmadan, doğaya uygun biçimde çalışmaya yönlendirir. Zorluk ve neşe döngüsü insanların yaşamları boyunca sürdüğü şekliyle kutlanır, adaklar adanır ve sunulur (Campbell, 2017: 340).



Görsel 1. Adam Wojnar, Krakow Wawel Kalesi altında Marzanna Kutlaması, 2016, Fotoğraf, Krakowska Gazetesi arşivi

Dünya Tasarımı ve Mimari

The Witcher 3: The Wild Hunt, Slav mitolojisinin yanı sıra Orta Çağ Avrupa'sının politik, toplumsal ve mekânsal yapılarından beslenen çok katmanlı bir evren kurgusu sunmaktadır. *Skellige Adaları*'nın İskandinav ve Kelt kültürlerine, *Kaer Morhen*'in Doğu Avrupa mimarisine, *Novigrad*, *Velen*, *Redania* ve *Temeria*'nın ise Orta Avrupa yerleşim dokularına referans vermesi, oyunun kültürel çeşitliliğini mekânsal tasarım üzerinden görünür kılmaktadır (Webster, 2021).

Oyunun geçtiği *Velen*, *Novigrad*, *Skellige* gibi bölgeler, Orta Çağ Avrupası'nın farklı yönlerini yansıtır. *Velen*, savaşın harap ettiği, yoksul ve kaotik bir bölgedir. Orta Çağ'da kırsal yaşamın ne kadar zor olduğunu ve feodal savaşların halkı nasıl etkilediğini gözler önüne serer. *Novigrad*, dönemin büyük ticaret şehirlerini andıran bir liman kentidir. Hanlar, pazarlar, kiliseler, dar sokaklar ve gettolarla Orta Çağ şehir hayatını oldukça detaylı şekilde yansıtır. Kuzeydeki *Skellige*, İskandinav ve Kelt kültürlerinden esinlenmiş olup, Viking tarzı köyler, klan savaşları ve denizcilik kültürüyle Avrupa'nın kuzey bölgelerindeki yaşamı anımsatır. *Novigrad* ve Gdansk limanlarının, *Lindenvale* ve *Zalipie* evlerinin çiçek süslemeleri, *Velen* şehrindeki kale ve Mazury'deki Töton Şövalyeleri kalesi arasındaki yakınlığın yanı sıra yeşil alanlar, kumsallar ve nehirler gibi Avrupa'nın doğal alanları arasında benzerlikler bulunur (Dzik, 2017).

Oyunda bulaşıcı hastalıklar, yoksulluk ve güvenlik eksikliği gibi temaların yaygın biçimde işlenmesi, Kara Veba sonrası Orta Çağ toplumunun kırılgan yaşam koşullarına göndermede bulunmaktadır. Bu mekânsal temsiller, oyunun yalnızca tarihsel referansları yeniden üretmekle kalmayıp, atmosfer üretimi ve anlatısal inşası yoluyla oyuncu deneyimini yönlendiren bütüncül bir tasarım geliştirdiğini göstermektedir. Bu bağlamda mekân, görsel estetikten bağımsız olmayan, anlatı yapısını ve etik karar süreçlerini doğrudan etkileyen aktif bir anlatı bileşeni olarak değerlendirilebilir.

Oyun dünyası, Orta Çağ Avrupa'sına özgü feodal hiyerarşi, politik çatışma ve dinsel baskı mekanizmalarını gerçekçi bir biçimde yeniden üretmektedir. Krallar

ve derebeyleri tarafından yönetilen bölgelerde savaş ve entrika gündelik yaşamın belirleyici unsurlarıdır. Novigrad'da *Eternal Fire Kilisesi*'nin engizisyon benzeri yapısı, büyü ve doğaüstü ile ilişkilendirilen grupların sistematik dışlanmasını ve cezalandırılmasını temsil ederken, tarihsel cadı avı pratiklerine göndermede bulunmaktadır (Stringer, 2015: 44). Kırsal alanlarda ise halkın doğaüstü varlıklara yönelik inançları ve ritüelleri, Orta Çağ pagan kalıntılarının kültürel sürekliliğini yansıtmaktadır.

Velen (Görsel 2) ve *Novigrad* (Görsel 3), tarihsel referanslara sahip gerçek mekânlardan esinlenmiş olsa da oyunda özellikle *Velen* bölgesi savaşın yıkıcı etkilerini yoğunlaştırılmış biçimde temsil etmektedir. Çamurla kaplı yollar, yakılmış köyler ve yoksullaşmış halk profili, Orta Çağ savaş sonrası toplumunun kırılma anını görselleştirmektedir. Gerçek dünyadaki *Velen* günümüzde düzenli ve refah seviyesi yüksek bir yerleşim iken, oyunda kasıtlı olarak karanlık, umutsuz ve şiddet yüklü bir mekânsal atmosfer kurgulanmıştır. Bu karşıtlık, *The Witcher 3*'ün karanlık Orta Çağ fantezisi estetiği doğrultusunda tarihsel gerçekliğin dramatik biçimde yeniden yorumlandığını göstermektedir.



Görsel 2. The Witcher 3: The Wild Hunt [Video oyunu]. (2015). CD Projekt RED.



Görsel 3. The Witcher 3: The Wild Hunt [Video oyunu]. (2015). CD Projekt RED.

Velen'e kıyasla çok daha gelişmiş, çeşitli zanaatların, ticaretin bulunduğu *Novigrad* şehri *Eternal Fire* tarikatının gücü altında, zengin ve otoriter ticaret loncalarının bulunduğu büyük ve kalabalık bir şehirdir. Bu liman kenti Orta Çağ dönemi Amsterdam (Timmins, 2013) izlerini taşısa da Hırvatistan'da aynı isimde bir şehir bulunmaktadır. Orta Çağ'da önemli bir liman kenti olan *Novigrad*, Venediklilerin kontrolü altındayken ticaret açısından gelişmiş küçük bir liman kentidir. Oyundaki *Novigrad* şehrinin görkemli görünüşünün ardında tehlikeli bir yeraltı dünyası, ırkçı ve dindar yönetim anlayışı, cadı avcılığının yapıldığı yozlaşmış bir yapısı vardır (Yılmaz, 2021). Kentsel planlaması oldukça karışık olan *Novigrad*, bir Orta Çağ şehri gibi görünmek için bilinçli olarak tarihsel döneme uygun bazı tasarım tercihlerine göre yapılmıştır. Merkezi bir otorite tarafından herhangi bir düzenleme olmadan büyüyen bu şehirlerin yolları, bölgeleri, düğümleri ve dönüm noktaları rastgele inşa edilerek karakteristik olarak yerleşim yerlerini karmaşık hale getirmiştir. Dolayısıyla, oyuncuların yönlerini kaybetmelerinin sebebi de şehirlerin tarihsel örneklerinden kaynaklanır (Reeve, 2019).

Yaratıklar ve Mitolojik Varlıklar

Canavar kavramı, insanlık tarihinde korku üretme, sınır çizme ve toplumsal düzeni koruma işlevi gören en eski anlatı araçlarından biridir. Etimolojik olarak "monster" sözcüğü Latince *monstrum* kavramından türemiş olup uğursuzluk, ilahi uyarı ve tehdit anlamlarını taşır; modern tanımlarda ise doğaya aykırı, normdan sapmış ve ahlaki açıdan tehditkâr varlık ya da davranış biçimi olarak konumlanır. Mitolojik ve halk anlatılarında canavar öyküleri bireyleri tehlikelerden koruma, açıklanamayan doğa olaylarını anlamlandırma ve toplumsal normları aktarma işlevi üstlenirken, canavar etiketi çoğu zaman biyolojik ya da ahlaki bir tehditten ziyade toplumsal ötekileştirme mekanizması olarak işlenmektedir (Kowert, 2024: 197-198).

Oyunun mitolojik referanslı yaratık tasarımlarına geçmeden önce orijinal hikâyelerde yer alan bu karakterlerin bahsedilişlerine dair Wilkinson'ın *Efsaneler*

ve Mitler kitabında bahsettiği üzere özetlemek faydalı olacaktır. Buna göre Wilkinson; Orta ve Doğu Avrupa'nın, tarih boyunca pek çok farklı halkı ve kültürü barındırdığını, bu çeşitliliğin bölgenin erken dönem inançları ve efsanelerine de yansındığını ifade eder. Bu efsanelerde en belirgin temalardan biri, iyi ve kötünün (aydınlık ve karanlık gibi) birbirleriyle olan mücadelesidir. Slav halklarının mitolojisi, doğa ve elementlerin güçlü bir şekilde hissedildiği bir inanç sistemine sahiptir. Kırsal bölgelerde anlatılan pek çok efsane, bu doğal unsurlarla bağlantılı varlıklara odaklanır. Nehirler, göller ve ormanlar; su cinleri, periler ve göllerde yaşayan gizemli yaratıklarla ilişkilendirilmiştir. Bu doğaüstü varlıklar, halk arasında doğanın tehlikelerine karşı birer uyarı niteliği taşıırken, aynı zamanda bilinmeyene duyulan korkunun da bir yansıması olmuştur. Bunun yanı sıra, Slav mitolojisinde cadılar, kurt adamlar ve vampirler gibi kötücül ve tehlikeli yaratıklar da önemli bir yer tutar. Bu varlıklar, yalnızca halk hikâyelerinde korku unsuru olmakla kalmamış, aynı zamanda Hristiyanlık inancının düşmanları olarak da görülmüştür. Özellikle hortlaklar ve vampirler, dinî inançlardan sapan veya kilise dogmalarına karşı gelen kişilerin öldükten sonra lanetlenerek bu yaratıklara dönüştüğüne dair inanışlar bulunur. Ormanlarda kaybolan ya da nehirlerde akıntıya kapılarak boğulan insanlar, doğanın tehditkâr yönlerini vurgulayan efsanelerin temelini oluşturmuştur. İnsanların bu tür olayları açıklamak ve bölgedeki doğal tehlikeleri sembolize etmek için doğaüstü varlıklara başvurması, kültürel hafızanın önemli bir parçası hâline gelmiştir. Bu hem toplumsal korkuları hem de dönemin ahlaki ve dinî inançlarını yansıtan anlatılar olarak halk arasında kuşaktan kuşağa aktarılmıştır (Wilkinson, 2019: 131-134-136).

TARTIŞMA

Witcher evreninin mitolojik kimliği, sabit ve tekil bir kültürel referansa dayanmak yerine, uyarlama medyumuna bağlı olarak ölçeklenen ve dönüşen dinamik bir yapı sergilemektedir. Gawroński ve Bajorek (2020), serinin Slav karakterinin romanlarda belirgin biçimde korunurken, dijital oyun uyarlamalarında bu kimliğin kısmen dönüştürüldüğünü vurgulamaktadır. Bu durum, edebî bir metnin farklı mecralara aktarımı sürecinde kültürel kodların yeniden yapılandırıldığını göstermektedir. Sapkowski'nin evreni, Slav kökenli figürlerle birlikte farklı kültürlerle ait öğeleri bilinçli biçimde bir araya getirerek eklektik bir mitolojik kolaj üretmektedir. Dijital oyun ortamında bu hibrit yapı; mekânsal tasarım, çevresel hikâye anlatımı ve görsel sembolizm aracılığıyla oyuncu deneyimine doğrudan aktarılmakta, mitolojik referanslar yalnızca anlatısal düzeyde kalmayıp etkileşimsel bir katman olarak yeniden inşa edilmektedir. Böylece oyun uyarlaması, mitolojik belleği pasif bir temsil alanı olmaktan çıkarak deneyimsel bir kültürel pratik hâline getirmektedir. Dijital oyunlar, farklı medya bileşenlerini bir araya getiren çapraz-medya ortamları olarak çalışmakta ve anlatı ile etkileşimi bütünleşik biçimde yapılandırmaktadır (Aarseth, 2012: 130). Bu kuramsal çerçeve, *Witcher* evreninde mitolojik motiflerin nasıl etkileşimsel bir anlatı sistemi içinde örgütlendiğini kavramsallaştırmak için güçlü bir zemin sunmaktadır.

Slav Mitolojisinin Adaptasyonda Bir Kimlik Olması

Hutcheon'un adaptasyonu hem bir ürün hem de bir süreç olarak tanımlaması, bu dönüşümü açıklamak açısından işlevsel bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. Buna göre uyarlama, yalnızca içerik aktarımı değil, aynı zamanda oyuncularla kurulan etkileşim üzerinden yeniden anlam üreten bir süreçtir. Özellikle dijital oyunlar, anlatı ile fiziksel ve kinestetik etkileşim kurulmasına imkân tanıyan yapıları sayesinde mitolojik belleği deneyimsel bir forma dönüştürmektedir (Hutcheon, 2013: 8–9). Bu bağlamda uyarlama, kaynak metnin izlerini taşıyan ancak her yeni medyumda yeniden biçimlenen kültürel bir yapı olarak konumlanmaktadır. Bu yaklaşım, *Witcher* evreninde mitolojik motiflerin yalnızca temsili unsurlar değil, oyuncu etkileşimi yoluyla işleyen bir sistem olarak nasıl yapılandırıldığını açıklamaya olanak tanımaktadır. Frasca'nın (2003) vurguladığı üzere, dijital oyunlarda anlatı anlamı, oyuncunun aktif katılımı ile oluşmakta ve metinsel anlatının ötesine geçmektedir.

Frasca'nın oyunları anlatıdan ayrıştıran ludolojik yaklaşımına karşılık Kokonis, dijital oyunların tek bir kuramsal perspektifle açıklanamayacağını vurgular. Ona

göre ne naratoloji ne de ludoloji tek başına oyun olgusunu kavramak için yeterlidir; her iki yaklaşımı kapsayan daha esnek ve bütüncül bir teorik çerçeveye ihtiyaç vardır (Kokonis, 2014). Ayrıca oyunların sinema, televizyon ve dijital arayüzlerden anlatısal işlevler devraldığı; temsil, mekânsal kurgu ve görsel anlatım yoluyla anlam ürettiği belirtilmektedir. Bu nedenle oyunlar yalnızca mekanik sistemler olarak değil, kültürel anlatı formları olarak değerlendirilmelidir. Kokonis'in ludoloji kavramını dar teknik bir alanla sınırlamaya yönelik eleştirisi, oyun çalışmalarında disiplinlerarası okuma gerekliliğini ortaya koymakta ve mitolojik anlatıların dijital oyunlarda nasıl yeniden üretildiğini inceleyen bu çalışmanın kuramsal zeminini güçlendirmektedir.

Bu kuramsal çerçeve doğrultusunda, çalışmanın izleyen alt başlıklarında *The Witcher 3* evreninde yer alan seçilmiş mitolojik figürler görsel tasarım, anlatısal işlev ve etkileşimsel deneyim boyutları üzerinden incelenmektedir. Her bir örnek, Slav mitolojisine dayanan ya da farklı kültürel katmanlarla hibritleşmiş motiflerin dijital oyun ortamında nasıl dönüştürüldüğünü ortaya koymaktadır. Bu karşılaştırmalı çözümleme, uyarlamanın kültürel kimlik inşası ve anlatı bağlamlarında nasıl işlediğini somut veriler üzerinden tartışmaya imkân tanımaktadır.

Botchling

Slav mitolojisi, çok sayıda doğaüstü varlık ve yaratık barındırmakta; *The Witcher 3* evreninde bu figürler hem çevresel düşmanlar hem de ana ve yan görevlerde karşılaşılır. Oyunun tasarım sürecine ilişkin olarak Jason Schreier, görevlerin yalnızca savaş becerilerini değil, oyuncuların etik değerlendirme kapasitelerini de sınavacak biçimde kurgulandığını belirtmektedir (Schreier'dan aktaran Tatari, 2020: 237). Özellikle duygusal yoğunluğu yüksek "Bloody Baron" görevi, Slav mitolojisinden esinlenen varlıkların ahlaki ikilem üretme işlevini görünür kılmaktadır.

Bu görevde karşılaşılan *Botchling* (Berbatçık) figürü, Slav folklorundaki *Poroniec* anlatısıyla anlamlı benzerlikler taşımaktadır. Mitolojik bağlamda *Poroniec*, vaftiz edilmemiş ve uygun biçimde gömülmemiş çocukların ruhu olarak tanımlanmakta; Polonya anlatılarında hamile kadınlara zarar veren kanatlı bir varlık biçiminde betimlenmektedir (Kot, t.y.). Oyunda ise *Botchling*, istenmeyen bebeklerin mezarlarında ortaya çıkan tehditkâr bir yaratık olarak yeniden yorumlanmaktadır. *The Witcher* evrenine ilişkin kaynaklarda bu varlıkların geceleri ortaya çıkarak hamile kadınlara zarar verdiği ve çocuk sağlığını tehdit ettiği aktarılmaktadır (Batylda, 2020: 126). Bu dönüşüm, folklorik korku figürünün oyun ortamında etik karar süreçlerini tetikleyen anlatısal bir figüre dönüştürüldüğünü göstermektedir.

Botchling (Görsel 4), deforme olmuş bebek formuna sahip, küçük ancak yüksek tehdit düzeyi taşıyan bir yaratık olarak temsil edilmektedir. Hızlı hareket kabiliyeti ve keskin pençeleri, fiziksel tehlike unsurunu güçlendirirken, grotesk beden estetiği lanet, kayıp ve travma temalarını görselleştirmektedir. Tasarım, mitolojik kökenin temel özelliklerini korumakla birlikte, görsel deformasyon düzeyini dramatik etkiyi artıracak biçimde yoğunlaştırmaktadır. Oyunda *Botchling*'in belirli ritüeller aracılığıyla *Lubberkin*'e dönüştürülebilmesi, mitolojik anlatıdaki arınma temasını etkileşimli bir mekanik hâline getirmektedir. Oyuncunun yok etme veya arındırma yönündeki tercihi, anlatı akışını ve karakter konumlandırmasını doğrudan etkilemekte; figürün yalnızca antagonistik değil, aynı zamanda ahlaki karar tetikleyicisi olarak işlev görmesini sağlamaktadır (Parkin, 2020). Bu görev kişisel sorunlara inerek, *Baron*'un kayıp eşi *Anna* ve kızı *Tamara*'nın aile içi şiddet ve geçmişleri etrafında şekillenen bir hikâyeye anlatır. Oyuncular, *Baron*'un eşi *Anna*'nın düşük yapmasına neden olan şiddet geçmişini öğrendikçe *Botchling*'e karşı empati kurmaya başlar. Oyuncuların bir dizi zorlayıcı karar almasını gerektiren *Family Matters* ve devamındaki *Ladies of the Woods* görevleri *Geralt*'ı seçenekleri üzerinde ahlaki bir ikilem yaşamasına sebep olur. *Geralt*'ın ahlaki tutumunun sonuçlardan değil, evrensel ahlaki ilkelere ve göreve bağlılıktan kaynaklandığı vurgulanır (Wiley, 2024: 48).



Görsel 4. The Witcher 3: The Wild Hunt [Video oyunu]. (2015). CD Projekt RED.

Botchling figürü kodlama şemasına göre değerlendirildiğinde (Tablo 3), motif türü açısından "doğum-laneti" ve travmatik kayıp temalarının merkezde yer aldığı görülmektedir. Görsel stil düzeyinde grotesk ve hibrit estetik bilinçli olarak yoğunlaştırılmış; mitolojik anlatılardaki soyut korku imgesi, fiziksel deformasyon ve beden korkusu üzerinden somutlaştırılmıştır. Anlatısal işlev bakımından ise *Botchling* yalnızca antagonistik bir tehdit değil, aynı zamanda oyuncunun etik karar verme sürecini etkileyen önemli bir karakterdir. Bu çok katmanlı yapı, mitolojik motifin oyun ortamında işlevsel bir anlatı aracına dönüştürüldüğünü göstermektedir.

Tablo 3. Botchling ve Poroniec karşılaştırması

Mitolojik Kaynak	Motif Türü	Görsel Stil	Anlatısal İşlev	Oyundaki Somut Karşılığı
Poroniec (Slav Folkloru)	Doğum-laneti; vaftiz edilmemiş veya uygun şekilde gömülmemiş bebeğin ruhu; aileye musallat olma teması.	Soyut betimlemeler; yerel anlatılarda iblisi andıran veya kanatlı figürler; görsel çeşitlilik yüksektir.	Ahlaki uyarı figürü; toplumsal normların ihlaline ilişkin korku üretimi.	Botchling: Grotesk bebek formu, hız ve saldırganlık; ritüel yoluyla Lubberkin'e dönüştürülebilir, oyuncuya etik karar sunar.
Botchling (The Witcher 3)	Doğum travması ve lanet; istenmeyen çocuk teması, aile içi şiddetin simgesel yansıması.	Grotesk + hibrit: şişkin, çürümüş bebek bedeni; insan ve canavar özelliklerinin birleşimi. (Görsel 4)	Antagonist + ahlaki seçim tetikleyici + atmosfer kurucu.	Ritüel uygulandığında düşmanlıktan koruyucu ruha dönüşür; görev ilerleyişini ve anlatı sonucunu etkiler.

The Crones

Oyunun ana hikâyesinde yer alan *Ladies of the Woods* görevinde oyuncular, geceleri çocukları kaçıran, vahşi görünümlü yaşlı cadılar olan *The Crones* (Kocakarılar) ile *Velen* bölgesinde karşılaşır (Görsel 5). *Ciri*'nin izini süren *Geralt*, bu varlıklarla *Bataklık Köyü*'nde bulunan ve bir tür yetimhane işlevi gören bir kulübede temas kurar. Slav folklorunda olduğu gibi oyunda da cadılar, yabancılar için tehdit unsuru olmakla birlikte, yaşadıkları bölgeyi koruyan ve çevredeki canlılar üzerinde mutlak otorite kuran güçlü figürler olarak temsil edilmektedir.



Görsel 5. The Witcher 3: The Wild Hunt [Video oyunu]. (2015). CD Projekt RED.

Baba Yaga anlatılarında, küçük çocukları kaçırıp yiyen bu dehşet verici figür, kemiklerden yapılmış evi ve tavuk ayakları üzerinde hareket eden kulübesiyle betimlenir. Halk inanışlarında kulübenin bahçe çitine yerleştirilen çocuk kafataslarının fener gibi kullanıldığı aktarılmaktadır (Wilkinson, 2019: 134). Anlatı varyantlarına bağlı olarak *Baba Yaga*, hikâyeye göre değişerek ormanın

koruyucusu, sıradan bir yardımsever veya tamamen kötücül bir cadı olarak yer alabilir. *Baba Yaga* tasviri ve illüstrasyonları, *Crones* ile karşılaştırıldığında (Görsel 6) halk efsanelerine yakın fakat daha grotesk dış görünüşlerinin olduğu görülür. Boyunlarından sarkan kulaklar, kesik eller, enfekte olmuş gözler ve amorf vücut orantıları *Crones*'un insan bedeni kullanarak korku (*body horror*) unsurları kullanılır. Yaşlı bir insanın fiziksel özelliklerinin abartılı ölçüsüne ek olarak karakterlerin kirli paçavra kıyafetler giymesi, dağınık pis saçları *Baba Yaga* efsanesine çağrışım yapar. *Baba Yaga*, doğa ve ölüm arasındaki döngüyü simgeleyen; yaşam-ölüm, vahşilik-insanlık karşıtlıkları arasında konumlanan öngörülemez ve gri bir karakter olarak tanımlanmaktadır. Kendi yasalarına göre hareket eden bu figür, dengeyi koruyan fakat ahlaki olarak sabitlenmeyen bir doğa gücü temsil etmektedir (Noble, 2020).



Görsel 6. Ivan Bilibin, *Baba Yaga*, 1900, illüstrasyon, The Bridgeman Art Library

Baba Yaga'nın ikircikli doğası azımsanmayacak benzerlikleri bulunan Türk mitolojisinden *Umay Ana* ve onun karanlık tarafı olan *Mayneke* (ya da *Kara Umay*) ile karşımıza çıkar. Doğum, üreme, çoğalma ve bereket sembolü *Umay Ana* gök ve yeryüzü ile bağlantıyı sağlayan, kadın, çocuk ve güçsüzlerin koruyucusu olduğuna inanılır. Türk mitolojisinde kutsal bir yeri olan *Umay Ana* üç boynuzlu, beyaz elbiseli, uzun gümüş saçlı, orta yaşlı ve kuş kılığında görünür. Yaşam ağacının sahibi olan *Umay*, güvercin, kuğu ve atlar ile özdeşleştirilir. Etrafına ışık yayan *Umay*'ın beyaz kürklü, uzun küpeli ve üç sivri ucu olan bir başlık taktığı betimlemeleri de bulunur. *Kara Umay* ise; uzun boylu, uzun parmaklı, uzun tırnaklı olduğu, yüzünün çok çirkin ve iri, saçlarının siyah, uzun ve darmadağın, dişlerinin iri ve seyrek, ayaklarının ise ters olduğuna inanılır. Moğolların savaşa giderken adak adadığı *Umay*'ın zarar veren yönü Türk toplulukları arasında *Kara Umay*, *Mayneke*, *Üzüt Körmös*, *Aza*, *Ayza*, *Albastı* gibi isimlerle anılır (Zeybek, 2022).

Slav mitolojisindeki doğaüstü varlıkların hem koruyucu hem de cezalandırıcı yani, aydınlık ve karanlık taraflarının olduğu gibi; Türk efsanelerinde tutsak edildiğinde ya da kızdırıldığında diğer tarafını ortaya çıkaran varlıklar mevcuttur. Slav halk masallarının en ünlü isimlerinden olan *Baba Yaga* ise; bilgelik ve güç kaynağı olarak görülmesinin yanı sıra çocukları kaçırıp yiyen, hileci bir karakter arketipi olarak bazı masallarda *Büyükanne Cadı* ile karşılaşılır (Mark'dan aktaran Yazgan, 2021). Rus, Bulgar ve Leh kültürlerinde *Baba Yaga* (*Cazi Baba*), havan ya da demir kazan içinde uçan; havan tokmağını dümen gibi kullanan ve huş ağacından yapılmış bir süpürge taşıyan doğaüstü bir figür olarak betimlenir. Zayıf beden yapısı, kemikli yüzü, uzun burnu ve demir dişleriyle korkutucu bir görünüm sergileyen *Baba Yaga*'nın, yeni ölmüş bedenlerin ruhlarını tükettiğine ve tavuk ayaklı evinin çevresinin kurbanlarının kafataslarıyla çevrili olduğuna inanılmaktadır (Öztürk, 2018). Pagan dönemlerde doğayı koruyan bir orman ruhu olarak algılanan cadı figürü, Hristiyanlıkla birlikte çocukları korkutmaya yönelik çirkin ve tehditkâr bir varlığa dönüşmüştür. Anadolu halk inanışlarında da benzer biçimde, cadı figürü

hortlayan ya da kimliğini gizleyen kişilerle ilişkilendirilmekte; korkutucu dış görünüş ve şekil değiştirme özellikleri ön plana çıkmaktadır (Öztürk, 2017).

Baltık kökenli etimolojik yorumlar, “güç, kuvvet ve kavrayış” anlamları üzerinden *Baba Yaga*’yı olumlu ve koruyucu güçlerle ilişkilendirirken; Slav dillerindeki bazı olumsuz türevler figürü hastalık, kötücüllük ve tehdit kavramları ile bağlantılıdır. Batı ve Doğu Slav dillerinde bu adlandırmalar zamanla cadı ve kötü dişi varlık anlamı kazanmış; *Baba Yaga* figürü halk inancından folklorik bir karaktere dönüşerek “kış fırtınası” ya da “soğuk ve baskıcı Rus kışının kişileştirilmesi” biçiminde yorumlanmıştır (Johns, 2010: 10-11).

The Witcher 3’te *The Crones*, bu mitolojik arka planın modern bir yorumu olarak tekil bir figür yerine üçlü bir yapı halinde temsil edilmektedir. Karakterler hem *Baba Yaga* arketipi ile hem de farklı kültürlerde karşılaşılan “üç cadı” motifleriyle ortak özellikler taşımaktadır. *Ciri*’nin kaderi üzerindeki belirleyici rolleri ise Yunan mitolojisindeki *Moirai* (Görsel 7) figürlerini çağrıştırmaktadır. İnsan kaderini iplik metaforu üzerinden belirleyen *Clotho*, *Lachesis* ve *Atropos*’un Hesiod döneminde üç yaşlı kadın olarak tasvir edilmesi bu yapısal benzerliği güçlendirmektedir (Britannica, 2023). *Moirai*’nin kaderi eğirme, ölçme ve kesme işlevleri, oyunda özellikle *Weavess* karakterinin insan saçından dokuma üretmesi üzerinden sembolik olarak yeniden yorumlanmaktadır (Inderwildi, 2020).



Görsel 7. Johann Gottfried Schadow, The Three Fates, Heykel, 1790, Alte Nationalgalerie, Berlin

The Crones’un mitolojik arka planı ayrıca Polonya folklorundaki *Rodzanice*, *Narecznice* ve *Sudja* gibi kader tanrıçaları ile örtüşmektedir. Bu çok katmanlı referans yapısı, figürlerin farklı mitolojik anlatıların birleşimiyle üretildiğini ve folklorik motiflerin oyun evreninde hibrit bir yeniden yorum sürecinden geçtiğini göstermektedir (Lipinski, 2021; Lennon, 2021). *Ladies of the Woods* görevi bağlamında *The Crones*’un bölge halkı üzerinde korku ve itaat üretmesi ise, oyunun karanlık Orta Çağ atmosferini pekiştiren temel anlatısal mekanizmalardan biri olarak işlev görmektedir.

The Crones figürü, birden fazla mitolojik kaynağın bütünleşmesiyle oluşturulmuş hibrit bir anlatı yapısına sahiptir (Tablo 4). *Baba Yaga*’nın doğa-ölüm ikiliği, *Moirai*’nin kader belirleyici işlevi ve Slav folklorundaki *Rodzanice* figürlerinin doğumla ilişkili yazgı temaları, oyunda tekil bir antagonistik yapı altında birleştirilmiştir. Bu çok katmanlı yapı, mitolojik referansların doğrudan yeniden üretiminden ziyade, işlevsel bir yeniden kompozisyon stratejisine işaret etmektedir.

Tablo 4. The Crones ve mitolojideki benzer figürlerin karşılaştırması

Mitolojik Kaynak	Motif Türü	Görsel Stil	Anlatısal İşlev	Oyundaki Somut Karşılığı
Baba Yaga (Slav Folkloru)	Doğa-ölüm döngüsü; koruyucu ve cezalandırıcı ikilik, çocuk kaçırma motifi.	Grotesk, yaşlı beden estetigi; çürüme, kemik, parçalanmış beden imgeleri.	Korku üretimi; sınavıcı figür, ahlaki belirsizlik yaratımı.	Parçalanmış beden aksesuarları, kemiksi dokular, kirli tekstiller; tehditkâr mekânsal kurulum (bataklık).
Moirai (Yunan mitolojisi)	Kader belirleyicilik; yaşam ipliği metaforu, üçlü figür yapısı.	Antropomorfik; simgesel nesne kullanımı (ip, dokuma).	Anlatısal determinizm; kaçınılmazlık hissi üretimi.	<i>Weavess</i> ’in insan saçından dokuma üretmesi; üçlü yapı üzerinden kader göndermesi.

Rodzanice/ Sudjaje (Slav kader figürleri)	Doğum, yaşam süresi ve ölümün belirlenmesi.	Simgesel, değişken betimleme.	Kader ve yazgı kontrolü.	Köylülerin çocuklarını kurban verme pratiği; toplumsal korku yönetimi.
The Crones (Oyun temsili)	Kader + doğa + tehdit birleşimi; iktidar ve korku yönetimi.	Grotesk + hibrit; deformasyon, maske, organik materyal.	Antagonist; atmosfer kurucu, ahlaki karar tetikleyici.	Çocuk kaçırma, pazarlık sistemi, bedensel korku estetiği, ritüel mekânlar.

Leshen

Ormanlık bölgelerde en sık karşılaşılan düşmanlardan biri olan *Leshen*, Slav mitolojisindeki *Leshy*, *Leshii*, *Ljeschi* veya *Lesnik* isimleriyle (Hirst, 2019) bölgelere göre farklı isimlerle anılan ormanın koruyucuları bu varlıklar, yolculuk eden avcılarını yanlış yönlendirerek kaybolmalarına sebep olur. *Leshy*, zeki ve kurnaz bir şekil değiştirici olarak betimlenir; yosun, yaprak ve dallarla kaplı, ağaç kabuğuna benzeyen teniyle yaşlı bir adam (Görsel 8) görünümündedir. Hayvanlara ve bitkilere hükmedebilen *Leshy*, bu yaratıklara tapan ormanlarda yaşayan izole toplulukları kendi amaçları için kullanabilen tehlikeli düşmanlardır. Bir iblis-tanrı olan *Leshy*, ormanların ve bataklıkların hayvanlarını koruyan bir ağaç ruhudur. Mitolojik anlatılara göre, ormandayken bir dağ kadar uzun, ormanın dışına çıktığında ise bir çim yaprağı kadar küçük olabilir (Hirst, 2019).



Görsel 8. Ivan Yizhakevych, *Leshy*, illüstrasyon, 1904, Niva Magazine

Oyunda ise birden çok kez karşılaşılabilen bu düşmanlar mitolojideki tasvirinde yer alan yaşlı adam figürünün dışına çıkarak, insani formunun yerine; geyik boynuzlu ve kafatası başlıklı, büyük pençeli ağaç benzeri uzuvları olan bir yaratık (Görsel 9) olarak daha tehditkâr bir biçimde sunulur. Mitolojik kaynaklarda yalnızca ormanı korumak için saldırgan davranan *Leshy*, oyunda insanlara karşı düşmanca bir tutum sergiler ve onları avlar. Mitolojide farklı formlara dönüşebildiği söylenirken, oyunda bu şekil değiştirme özelliği belirli formlarla sınırlı tutulmuştur (Trzinski, 2025).



Görsel 9. The Witcher 3: The Wild Hunt [Video oyunu]. (2015). CD Projekt RED.

The Witcher evreninde yer alan yaratıklar, Slav mitolojisindeki figürlerden esinlenilerek yeniden yorumlandığı düşünülmektedir. Netflix'in *The Witcher* dizisinin tanıtımı için hazırlanan *Yaratık Ansiklopedisi* bölümünde ana materyal ve mitolojik kaynaklar arasındaki benzerliklere değinilmiştir (Netflix Türkiye, 2020).

Leshen figürü, Slav mitolojisindeki *Leshy* anlatısının işlevsel olarak dönüştürülmüş bir temsildir (Tablo 5). Mitolojik bağlamda *Leshy*, ormanı koruyan ve insanları yönlendiren figür olarak yer alırken, oyunda bu koruyuculuk rolü tehditkâr ve intikamcı bir yapıya evrilmiştir. Böylece doğa-insan çatışması bir antagonizma üzerinden görünür kılınmaktadır.

Tablo 5. *Leshy* ve *Leshen* figürlerinin karşılaştırması

Mitolojik Kaynak	Motif Türü	Görsel Stil	Anlatısal İşlev	Oyundaki Somut Karşılığı
<i>Leshy</i> (Slav mitolojisi)	Doğa koruyucusu; orman ruhu; insan-doğa sınırının bekçisi.	Antropomorfik; yosun, kabuk, dal dokuları; yaşlı insan silüeti (Görsel 8).	Doğal dengeyi koruma; uyarıcı figür.	Hayvanları yönlendirme; yol saptırma; orman ekosistemiyle bütünlük davranış.
<i>Leshen</i> (<i>The Witcher 3</i>)	Doğa tehdidi; intikamcı ekolojik figür.	Hibrit + grotesk; geyik kafatası, boynuz, dallanmış uzuvlar, aşırı ölçek (Görsel 9).	Antagonist; atmosfer kurucu; mekânsal tehdit üretimi.	Totemler, çağrılan yaratıklar, alan hâkimiyeti; oyuncuyu bölgesel stratejiye zorlar.

İnsan Kökenli Figürler: Bruxa, Siren ve Noonwraith

Mezopotamyahılar, İbraniler, Antik Yunanlılar ve Romalıların kültüründe varlığını sürdürmüş olan şeytanlar, cadılar ve kötü ruhlar modern vampir efsanesinin temelini oluşturmuştur (Silver, 1997: 22). Oyunda yüksek vampirlerin bir alt sınıfı olarak canavar külliyyatında (Bestiary) yer alan *Bruxa*, insan formunda güzel bir kadın olarak beliren, fiziksel saldırılara karşı dirençli, teleport yeteneği ve hasar veren çılgınlık atabilen bir yaratık türüdür. Görsel tasarımında beden korkusunun öne çıktığı grotesk fiziksel deformasyon ve feminen cazibe tezadı özellikle vurgulanır. *Bruxa*'nın önemli özelliklerinden biri ise; diğer yaratıkların mitolojik arka planının aksine Slav değil, Portekiz- Galiçya vampir mitleri İber folklorundaki *Bruja*'dan (Campagne, 2008: 383) referans alınmış bir figürdür. *Blood and Wine* ek paketinde yer alan *Bruxa*, ilk olarak 2015 yılında ana oyunun "A Night to Remember" adlı sinematik fragmanında (Görsel 10) görülmektedir. Bu karakter tasarımı tercihi CD Projekt Red'in yalnızca Slav mitolojisiyle sınırlı kalmayıp, Avrupa vampir mitlerini hibrit biçimde oyuna entegre ettiğini gösterir. Oyun haritasının güneyinde yer alan Toussaint bölgesinde yan görevlerde ortaya çıkan *Bruxa*'nın folklorik kökenleri de Güney Avrupa mitlerine dayanmaktadır. Türk mitolojisinde günahkâr insanların veya kötü büyücülerin ruhlarının öldükten sonra dönüştüğüne inanılan *Ubur* (*Obur* ya da halk arasında bilinen adıyla; *Hortlak*) ile benzerlik kurulabilir (Turan, 2020: 187). Vampir efsanelerinin kökeninin Doğu Karadeniz'e kadar uzandığı görüşler mevcuttur (Sungur, 2021) ve Türk kültüründe derinlikli ve çok çeşitli halk efsaneleri ile karşılaşılır.



Görsel 10. *The Witcher 3: The Wild Hunt* [Video oyunu]. (2015). CD Projekt RED.

İnsanlara kadın figüründe görünen bir başka Slav kökenli doğa üstü varlık ise *Rusalka* (çoğul: *Rusalki*)'dir. Slav mitolojisinde *Rusalka* (Görsel 11), su kenarlarında yaşayan ve erkekleri cezbeden güzel genç kadınlardır. *Rusalki* kavramı, Slav pagan geleneğinden doğmuş olup başlangıçta genç kadınlar bereketin sembolü olarak görülmektedir. Bu su perileri, insan yaşamına doğrudan müdahale etmeden her ilkbaharda kıyıya çıkıp ay ışığında dans ederek doğaya bereketli olması için yardım ettiğine inanılır. Pagan su perisi kavramı doğal olarak ortaya çıkmış olsa da denizkızı formundaki *Rusalka* için oldukça farklı köken hikâyeleri bulunmaktadır. Genellikle bu mitler, genç kadınların şiddet dolu ölümlerine dayanmaktadır. Bazen bu ölüm cinayete, bazen intiharla, ancak çoğunlukla boğularak gerçekleşir.

Rusalka hikâyelerinin çoğu, kocaları ya da sevgilileri tarafından ihanete uğrayan kadınları konu alır. Bazı Rusalki, evlilik dışı hamile kaldıkları için bir göl ya da nehre atlayarak intihar eden genç kadınlardan türemiştir. Başka bir inanişe göre, bir Rusalka olmak için genç bir kadının, ölüm sebebi ne olursa olsun, bakire olarak ölmesi yeterlidir. Her yıl haziran ayının ilk haftasında Rusalka Haftası kutlanır; bu dönemde göl ve nehirlerde yüzmek uğursuz kabul edilir (Sullivan, 2016).



Görsel 11. Witold Pruszkowski, *Rusalki*, 1877, Yağlıboya, 161x250 cm, National Museum of Poland, Krakow

Skellige Adaları'nda denizde ya da ulaşması zorlu kıyı şeridinde karşılaşılan düşmancıl su yaratıkları Siren (oyunun Polonya versiyonunda Nixa yani şekil değiştiren su ruhları) için *Rusalka*'dan ilham alınmış olabilir. Dış görünüşleri mitolojik tasviri bütünüyle karşılamaz fakat Rusalka gibi tehlikeli ve saldırgan yapıdadırlar. Oyunda bu yaratıklar kadınsı bir vücudun amorf hali, yılan benzeri kuyrukları, uzun kanatları ve derin su balıklarının yüz özelliklerini taşır. Siren'lerin oldukça tiz, kulakları rahatsız edici çığlıkları vardır ve bunu bir silah gibi kullanırlar. *Rusalka*'nın ardındaki trajik geçmişin dehşeti, oyundaki Siren karakterinde doğrudan yer verilmemesine rağmen görsel estetikle aktarılmıştır. Benzer biçimde, *Noonwraith* gibi bazı diğer yaratıklar da korku ve trajediyi görsel tasarım üzerinden ileten karakterlerdir.

Bir hortlak türü olan *Noonwraith* (Görsel 12), düğünlerinden kısa süre önce ya da düğün gecesinde öldürülen, hastalık veya kıskançlık kaynaklı şiddet sonucu yaşamını yitiren genç kadınların ölüm sonrası dönüşmüş hâli olarak betimlenmektedir. Hortlak formunda genellikle beyaz elbise ya da gelinlik içinde görünür ve çoğunlukla kırsal alanlara, tarlalara veya öldükleri mekâna bağlı kalırlar. Slav mitolojisinde *Polednice* (*Poludnica/Poludnitsa*) olarak bilinen "Öğlen Hortlağı" figürü (Görsel 13), güneş altında çürümüş derisi, ortaya çıkmış kemikleri ve taşıdığı tırpan ile tanımlanır. Oyunda bu temel ikonografi büyük ölçüde korunmakla birlikte, görsel dramatizasyon ve tekinsizlik artırılarak karakter daha tehditkâr bir estetikle yeniden yorumlanmıştır (Noble, 2021). Halk inanışlarında öğle vakti, tıpkı gece yarısı gibi ruhlara ait bir eşik zaman olarak kabul edilmektedir. Çek folklorundaki *Klekánice*, *Polednice*'ye benzer biçimde bitkin, kambur, paçavralar giymiş, saçları dağınık yaşlı bir kadın olarak tasvir edilir ve kırsal alanlarda korku üreten bir figürdür. Slav folklorunun Hristiyanlık öncesine uzanan bu varlıklarına ilişkin betimlemeler bölgesel anlatılara göre çeşitlilik göstermekte; bazı varyantlarda kırmızı giysiler, pullarla kaplı bedenler

ya da abartılı saç formları gibi fantastik öğeler öne çıkmaktadır (Hoffman, 2023). Bu çeşitlilik, *Noonwraith* figürünün oyun ortamında folklorik kökenini korurken estetik olarak yoğunlaştırılmış bir korku temsiline dönüştürüldüğünü göstermektedir.



Görsel 12. *The Witcher 3: The Wild Hunt* [Video oyunu]. (2015). CD Projekt RED.



Görsel 13. Michal Jára, Poludnica, 2010, heykel, KJ Erben Doğa Parkı Miletin Jičín Bölgesi Çek Cumhuriyeti

Kökenleri kesin olarak izlenmese de öğle vakti ortaya çıkan dişi doğa varlıklarına Avrupa ve Slav mitolojilerinin pek çok yerel varyantında rastlanmaktadır. Bu figürler, insanları doğaya saygı göstermeye, toplumsal kurallara uymaya ve yasaklardan kaçınmaya yönlendiren uyarıcı karakterler olarak işlev görmektedir. Zamanla halk anlatılarında fiziksel görünüşleri tehditkâr biçimde abartılmış; yılan saçlı, değnek taşıyan ya da çocukları kaçıran bir figüre dönüşmüşlerdir. Çek inanışlarında *Polednice*, kirli giysiler giyen, toynaklı ve bastonlu yaşlı bir kadın olarak tanımlanırken; Slovak kültüründe *Poludnica* çıplak ayaklı bir gelin biçiminde betimlenir. Polonya varyantlarında ise uzun boylu, kefene sarılı ve orak taşıyan bir figür olarak anlatılır. Sorb anlatılarında çalışmayanları bilmecelerle cezalandıran yaşlı bir kadın figürü ön plana çıkarken, Rus folklorunda *Poludnitsa* baştan çıkarıcı genç bir kadın formunda tasvir edilir. Bu farklı tasvirlerle karşın figürün ortak özelliği, çocuklara ve savunmasız bireylere yönelik tehdit üretmesi ve doğa ihlallerini cezalandıran bir denetim mekanizması olarak işlev görmesidir (Pavlickova, 2024).

Gece Hortlağı'na benzer olarak; Türk söylencelerinde Rum mezarlıklarında geceleri olağanüstü güzellikte dolaşan, gelinlikli genç bir kadın olan *Gelin* veya *Nife* denilen varlıktan bahsedilir. Efsanelerde *Gelin*'in geceleri erkekleri cazibesıyla kendine çekerek öldürdüğü söylenir (Turan, 2020). Hem Türk hem de Balkan kültürlerinde çoğunlukla yazılı olmayan efsanelerde yer alan habis varlıkların ortak özellikleri bulundukları söylenen bölgeleri kötü insanlara karşı korumak ve küçük çocukları evlerinden uzaklaşıp kaybolmalarını önlemek için korkutma amaçlı halk arasında yayılan hikâyeler olduğu görülmektedir. Coğrafya farkına rağmen Anadolu ve Doğu Avrupa halklarının benzer yaşam şekilleri halk söylencelerinde de ortak özellikler oluşmasını sağlamıştır.

Analizde (Tablo 6) görüldüğü üzere *Bruxa*, beden korkusu estetiğini kadın figürü üzerinden temsil eden *Witcher* evreni yaratıklarından biridir. İber folkloruna referans vermesi, kültürel kaynakların Avrupa ölçeğinde hibrit biçimde oyuna entegre edildiğini; *Toussaint* bölgesinde konumlandırılması ise bu farklılaşmanın mekânsal düzeyde görünür kılındığını göstermektedir. *Siren* karakteri, *Rusalka* anlatısındaki trajik dönüşüm temasını çevresel tehdit ve alan kontrolüne dayalı bir oynanış dinamiğine dönüştürmektedir. Akışkan beden estetiği ve ses temelli saldırılar, figürü sürekli bir atmosfer baskı unsuru hâline getirmektedir. *Noonwraith* ise travmatik ölüm sonrası ortaya çıkan hortlak figürünü zaman-mekân bağımlılığı üzerinden yapılandırarak psikolojik gerilim üretmekte; yarı saydam görsel yapı ve ritüel temelli çözüm mekanikleri mekânsal hafıza ve kayıp temalarını görünür kılmaktadır.

Tablo 6. İnsan kökenli dönüşüm figürleri: *Striga*, *Siren* ve *Noonwraith* karşılaştırması

Figür	Mitolojik Kaynak	Motif Türü	Görsel Stil	Anlatısal İşlev	Ayrt Edici Dönüşüm Özelliği
Bruxa	Portekiz–Galiçya vampir mitleri (İber folkloru)	Vampirik dönüşüm; baştan çıkarıcılık, gizli tehdit	Hibrit + grotesk; feminen cazibe ile beden deformasyonu karşıtlığı	Antagonist; ani tehdit üretimi, refleksif mücadele tetikleyicisi	Teleportasyon, yüksek sesli çığlık saldırısı, fiziksel dayanıklılık
Siren	Rusalka (Slav folkloru)	Ölüm sonrası dönüşüm; baştan çıkarıcılık	Hibrit; akışkan beden, kanatlı yapı, amfibik doku	Atmosfer tehdidi; alan kontrolü, çevresel baskı	Ses temelli saldırı; sürü davranışı
Noonwraith	Polednice / Poludnica (Slav folkloru)	Travmatik ölüm sonrası hortlaklaşma; mekâna bağlılık	Eterik + grotesk; yarı saydam form, akışkan hareket	Psikolojik korku üretimi; görev tetikleyici	Zaman–mekân bağımlılığı (öge / gece döngüsü)

SONUÇ

Bu çalışma, *The Witcher 3: Wild Hunt* oyununda Slav mitolojik figürlerinin yeniden yorumlanarak oyun tasarımına nasıl entegre edildiğini incelemiş ve bu figürlerin anlatıya sağladığı katkıları analiz etmiştir. *Botchling*, *Crones* ve *Leshen* gibi yaratıkların mitolojik kökenlerine bağlı kalınarak, ancak oyun dünyasının anlatı ve estetik gereksinimlerine göre yeniden tasarlanması, oyunun kültürel derinliğini artırarak oyuncu deneyimini daha anlamlı hale getirmektedir. Bu figürler aracılığıyla, insan doğasının karanlık yönleri, ahlaki ikilemler ve toplumsal normlar sorgulanabilir hale getirilmiş; mitoloji, sadece dekoratif bir öge değil, anlatının merkezinde yer alan yapısal bir unsur haline gelmiştir. Oyun, etik ve ahlaki seçimler yoluyla oyuncuya belirli bir kontrol imkânı sunmakta; böylece geleneksel anlatı kalıplarının ötesine geçen, oyuncu etkileşimiyle şekillenen çok katmanlı bir hikâye yapısı ortaya koymaktadır (Aarseth, 2012: 129-133). Her ne kadar oyuncular oyunu yalnızca Geralt karakteri üzerinden deneyimlese de görevler içindeki tercih çeşitliliği ve sonuçların farklılığı, rol yapma öğelerinin etkili bir biçimde kullanıldığını göstermektedir.

The Witcher serisi; *Assassin's Creed* (2007-2025), *Kingdom Come: Deliverance* (2019-2025), *A Plague Tale* (2019-2022) gibi ana akım video oyun serilerinde olduğu gibi geleneksel bir Orta Çağ anlatısı sunmaktan ziyade, güce sahip olan her hükümdarın, din adamının, tüccarın yozlaştığı postmodern bir evren yaratmayı amaçlamaktadır (Kloess, 2019). Postmodernizmin; parçalanma, kural bozumu, melezleşme, geçmişe dönüş ve “her şey olur” gibi düşünce kalıplarıyla şekillenen yapısı, totaliter sistemler yerine çoğulcu demokrasiyi savunur (Yıldız, 2015: 3-4). Bu bağlamda *The Witcher* evreninin otoriteye, kurumlara ve toplumsal yapılara karşı eleştirel tutumu, postmodern bakış açısıyla kurgulandığı şeklinde yorumlanabilir. Oyun boyunca karşılaşılan büyük şehirlerdeki yaşam şekli, eğlence anlayışı, ticari ve sosyal ilişkiler sonucu deneyimlenen etkileşimler bu düşünceyi desteklemektedir.

Oyun tasarımında iktidar figürleri ile tarikat yapısı üzerinden temsil edilen baskıcı otoritelerin, günümüz dünyasındaki politik ve sosyolojik gerilimlerle paralellikler taşıdığı görülmektedir. Bu yönüyle *The Witcher 3*, yalnızca fantastik bir evren sunmakla kalmayıp, oyuncuyu tarihsel, toplumsal ve etik sorgulamalara yönlendiren eleştirel bir anlatı alanı üretmektedir. Galloway’ın (2006) dijital oyunları “eylem temelli” kültürel pratikler olarak tanımlamasıyla uyumlu biçimde oyun, eğlence işlevinin ötesine geçerek oyuncuyu politik, ahlaki ve toplumsal meseleler üzerine düşünmeye davet etmektedir. Şiddet, çıplaklık ve toplumsal çatışmaların sert bir gerçekçilikle temsil edilmesi, bu eleştirel yapının anlatısal temelini oluşturmaktadır. Bununla birlikte oyunda yalnızca iktidarın baskıcı doğası değil; aile içi şiddet, zorbalık, cinsel istismar ve sömürü gibi toplumsal sorunlar da görünür kılınmaktadır (Kloess, 2019). Oyunun çok katmanlı yapısı, kendine özgü karanlık ve gerçekçi atmosferini üretmektedir.

Bu çalışma, Slav mitolojisinin video oyunları aracılığıyla görsel ve anlatısal düzeyde nasıl yeniden üretildiğini ortaya koyarak, sınırlı sayıdaki disiplinlerarası literatüre katkı sunmaktadır. Dijital oyunların kültürel mirasın aktarımındaki rolünün incelenmesi, kültürlerarası karşılaştırmalı araştırmalar için yeni tartışma alanları açmaktadır. *The Witcher* serisinin, Yunan ve İskandinav mitolojisi merkezli

popüler üretimlerin ötesine geçerek Slav mitolojisini küresel oyun kültürüne taşımış olması bu katkının somut bir göstergesidir. Elde edilen bulgular, gelecekte farklı mitolojik sistemlerin dijital oyun tasarımına entegrasyonuna yönelik araştırmalar için de bir zemin oluşturmaktadır. Bu bağlamda Türk mitolojisinin zengin sembolik yapısı ve anlatı potansiyeli hem akademik çalışmalar hem de yaratıcı endüstriler açısından önemli bir üretim alanı sunmaktadır. Türk mitoloji ve folklor figürlerinin bağımsız oyun geliştirme süreçlerinde özgün anlatı ve görsel tasarım kaynakları olarak değerlendirilmesi, yerel mitolojik mirasın küresel ölçekte görünürlük kazanmasına katkı sağlayabilir.

Çalışmada ayrıca mitolojik figürlerin birebir aktarım yerine özgün sanat yönetimi çerçevesinde yeniden yorumlandığı görülmektedir. Bu yaklaşım, mitolojinin yalnızca referans kaynağı değil, yaratıcı tasarım sürecini besleyen dinamik bir üretim alanı olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Çin ve Japon mitolojilerinden beslenen *Black Myth: Wukong* (2024) ve *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019), bu dönüşümcü yaklaşımın başarılı örnekleri arasında yer almaktadır (Cousin, 2020; Kolumbic, 2024). Benzer biçimde *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017-2024) ve *God of War* serisi (2005-2022), mitolojik kökenlere sadık kalırken popüler ikonografiden uzak, özgün bir anlatım dili geliştirmiştir. Bu örnekler, mitoloji temelli oyun tasarımının karakter oluşturma, mekânsal temsil, mekanik anlatı bütünlüğü ve görsel estetik açısından güçlü bir ilham kaynağı sunduğunu göstermektedir. *The Witcher* evreni ile karşılaştırılabilecek güncel projeler arasında *Rebel Wolves* tarafından geliştirilen *The Blood of Dawnwalker* (2026) öne çıkmaktadır. Ayrıca *Fable* (TBA) ve *Baldur's Gate 3* (2023), anlatı derinliği ve dünya inşası bakımından gelecekte karşılaştırmalı çalışmalar için uygun bir örnek olarak değerlendirilebilir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlı olarak gerçekleştirilmiştir. Sorumlu yazar %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir. Çalışmada kullanılan oyun içi görseller, *The Witcher 3: The Wild Hunt* ekran görüntüleri ile CD Projekt RED tarafından yayımlanan resmi tanıtım ve konsept materyallerinden elde edilmiştir. Görseller telif hakkı kapsamında olup yalnızca akademik inceleme ve ticari olmayan kullanım amacıyla değerlendirilmiş ve kaynakça bölümünde açık biçimde belirtilmiştir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (129-133). Association for Computing Machinery, New York. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- A Plague Tale (PC) [Video oyunu]. (2019- 2022). Asobo Studio / Focus Home Interactive.
- Assassin's Creed (PC) [Video oyunu]. (2007-2025). Ubisoft.
- Baldur's Gate 3 (PC) [Video oyunu]. (2023). Larian Studios.
- Batylda, M. (2020). *Witcher evreni*. Pegasus Yayınları.
- Britannica. (2023). *Fate: Greek and Roman mythology*. Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Fate-Greek-and-Roman-mythology> (20.09.2023).
- Britannica. (t.y.). *Slavic Religion*. Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Slav> (26.01.2026).
- Campagne, F. A. (2008). Witch or demon? fairies, vampires and nightmares in early modern Spain. *Acta Ethnographica Hungarica*. <https://doi.org/10.1556/AEthn.53.2008.1.12>
- Cousin, J. (2020). *How Sekiro creates game-narrative fusion*. Medium. <https://medium.com/channel-cousin/how-sekiro-creates-game-narrative-fusion-a03c1287a86b> (05.06.2025).

- De Wildt, L. & Aupers, S. (2019). Pop theology: forum discussions on religion in video games. *Information, Communication & Society*. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1577476>
- Dixon-Kennedy, M. (1998). *Encyclopedia of Russian & Slavic myth and legend*. ABC-CLIO, Inc.
- Dualı, Ş. M. (2019). Doğu Slav kozmogonisinde farklı kültürlerin etkisi. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 8(4), 2575-2590. <https://doi.org/10.15869/itobiad.612101>
- Dzik, J. (2017). Polish culture and real places in the Witcher 3 Wild Hunt. Planpoland. <https://planpoland.com/realplacesinthewitcher/> (04.05.2025).
- Fable. (PC) [Video oyunu]. (TBA). Playground Games.
- Frasca, G. (2003). *Simulation versus Narrative*. The Video Game Theory Reader. Routledge.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Gawronski, S. & Bajorek, K. (2020). A real Witcher — Slavic or universal; from a book, a game or a tv series? in the circle of multimedia adaptations of a fantasy series of novels “the Witcher” by A. Sapkowski. *MDPI Arts*, 9(4), 102. <https://doi.org/10.3390/arts9040102>
- God of War (PlayStation) [Video oyunu]. (2005-2022). SIE Santa Monica Studio.
- Hallaç, A. T. & Yıldırım, S. (2024). “Basmak” kökenine dayanan mitik varlıklar ve Kafkaslardan bir uyku iblisi: “Bastırık”. *Folklor/Edebiyat - Folklore & Literature*. 30(1)-117.
- Hellblade: Senua’s Sacrifice (PC version) [Video oyunu]. (2017- 2024). Ninja Theory.
- Hirst, K. K. (2019). *Leshy, Slavic spirit of the forest*. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/leshy-4774301?utm> (04.06.2025).
- Hoffman, M. (2023). *Folklor v kostce: Klekánice a Polednice*. Atlaso. <https://www.atlaso.cz/folklor-v-kostce-klekanice-a-polednice/> (24.02.2025).
- Hutcheon, L., (2013). *A theory of adaptation*. 2nd edition. Routledge Taylor & Francis Group.
- Interwildi, A. (2020). *Tracing the fairy tales and myths behind the Witcher 3’s unsettling crones*. Pcgames. <https://www.pcgamesn.com/the-witcher-3/crones-of-crookback-bog?> (04.06.2025).
- Johns, A. (2010). *Baba Yaga: the ambiguous mother and witch of the Russian folktale*. Peter Lang Publishing, Inc.
- Kingdom Come: Deliverance (PlayStation) [Video game]. (2019-2025). Warhorse Studios.
- Kloess, J. P. (2019). *The Witcher iii: Wild Hunt (catholic analysis and review)*. Jpkloessblog. <https://jpkloessblog.wordpress.com/2019/07/21/the-witcher-iii-wild-hunt-catholic-analysis-and-review> (04.06.2025).
- Kokonis, M. (2014). Intermediality between games and fiction: The “ludology vs. narratology” debate in computer game studies: a response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae Film and Media Studies*, 9(1), 171-188. <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0009>
- Kolumbic, K. (2024). *How Black Myth: Wukong brings Chinese mythology to life*. Gamewatcher. <https://www.gamewatcher.com/guides/how-black-myth-wukong-brings-chinese-mythology-to-life> (05.06.2025).
- Kot, E. (t.y.). Poroniec. Bestiary.us. <http://www.bestiary.us/poroniec/en> (04.02.2025).
- Kowert, R. (2024). *The psychgeist of pop culture: The Witcher*. Psychgeist & Play Story Press. <https://doi.org/10.17613/6x4ws-yxk03>
- Lennon, M. (2021). *The Witcher 3: 14 things you didn't know about the Crones*. Thegamer. <https://www.thegamer.com/the-witcher-crones-facts-trivia/?utm> (04.05.2025).
- Lipinski, A. P. (2021). *Evils of the continent week 3 - the Crones of Crookback Bog*. Medium. <https://medium.com/%40aplipinski16/evils-of-the-continent-week-3-the-crones-of-crookback-bog-fdfb75625585> (04.05.2025).
- Mark, J. J. (2021). *Baba Yaga*. (A. Yazgan, Çev.). World History Encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-20021/baba-yaga/> (26.02.2025).
- Netflix Türkiye. (2020, Haziran 6). *The Witcher yaratık ansiklopedisi* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=KpIm_p1Hmjo&t=382s&ab_channel=NetflixT%C3%BCrkiye (04.05.2025).
- Noble, B. (2020). *Baba Jaga/Baba Yaga – infamous witch in slavic mythology – Slavic saturday*. Brendan-noble. <https://brendan-noble.com/baba-jaga-baba-yaga-infamous-witch-in-slavic-mythology/> (20.07.2023).

- Noble, B. (2021). Poludnica/Poludnitsa/Noonwraith – Slavic demon of noon – Slavic mythology saturday. Brendan-noble. <https://brendan-noble.com/poludnitsa-poludnica-noonwraith-slavic-demon-of-noon-slavic-mythology-saturday/> (25.07.2023).
- Öztürk, Ö. (2017). Cadı ve cadılık (Doğu Karadeniz folklorunda). Ozhanoturk. <https://ozhanoturk.com/2017/08/28/cadilar-cadilik/> (02.02.2025).
- Öztürk, Ö. (2018). Rus cadısı Baba Yaga (Slav mitolojisi). Ozhanoturk. <https://ozhanoturk.com/2018/03/11/baba-yaga/> (02.02.2025).
- Parkes, V. (2021). A cycle of life and death: Slavic goddesses Morana and Vesna. Ancient-origins. <https://www.ancient-origins.net/myths-legends/morana-vesna-006984> (27.02.2025).
- Parkin, J. (2020). The Witcher 3 guide: family matters walkthrough: Choices and consequences for "family matters". Polygon. <https://www.polygon.com/witcher-3-guide/2020/2/26/21153336/family-matters-botchling-attack-lubberkin-bloody-baron-crows-nest-anna-tamara-ladies-of-the-wood> (02.05.2025).
- Pavlickova, P. (2024). Klekánice a Polednice: tajemné a démonické strážkyně času desily děti i dospělé. Medium.seznam. <https://medium.seznam.cz/clanek/petra-pavlickova-klekanice-a-polednice-tajemne-a-demonicke-strazkyne-casu-desily-deti-i-dospele-89201> (24.02.2025).
- Reeve, J. (2019). Planning Novigrad. Unwinnable. <https://unwinnable.com/2019/08/12/planning-novigrad/> (06.02.2025).
- Stringer, M. L. (2015). A war on women? the malleus maleficarum and the witch-hunts in early modern Europe. eGrove. https://egrove.olemiss.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1722&context=hon_thesis (05.05.2025).
- Sullivan, K. (2016). Rusalka: the mythical Slavic mermaid. Ancient-origins. <https://www.ancient-origins.net/myths-legends/rusalka-mythical-slavic-mermaid-006738> (27.02.2025).
- Sungur, C. (2021, Ekim 21). Evliya Çelebi'de Çerkes ve Abhaz cadıları, cadı avcıları, oburlar ve vampirler. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=JWYvka68QpU&ab_channel=TarihObas%C4%B1 (02.03.2025).
- The Blood of Dawnwalker (PC) [Video oyunu]. (2026). Rebel Wolves.
- The Witcher 3: The Wild Hunt (PC) [Video oyunu]. (2015). CD Projekt RED.
- Timmins, D. (2013). The Witcher 3 preview and interview. Theaveragegamer. <https://www.theaveragegamer.com/2013/06/28/the-witcher-3-preview-and-interview/> (06.02.2025).
- Trzinski, S. (2025). Leshy's not coming to save us. Gamerswithglasses. <https://www.gamerswithglasses.com/features/leshys-not-coming-to-save-us?> (04.05.2025).
- Turan, A. B. (2020). Türk canavarları sözlüğü. Gerekli Kitaplar.
- Vorderer, P. & Bryant, J. (2009). Playing video games: motives, responses, and consequences. Google Kitaplar. https://books.google.com.tr/books?id=TRkivm_sFYAC&printsec=frontcover&hl=tr#v=onepage&q&f=false (10.11.2023).
- Webster, H. (2021). The Witcher 3: 10 locations and their inspirations. Thegamer. <https://www.thegamer.com/witcher-3-locations-real-life-inspirations/> (04.05.2025).
- Wilkinson, P. (2019). Efsaneler ve mitler: Kökenlerine ve anlamlarına dair görsel bir rehber. Alfa Yayınları.
- Yıldız, H. (2015). Postmodernizm nedir?. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 13. <https://izlik.org/JA58KB89YH>
- Yılmaz, M. (2021). The Witcher evreni: özgür şehir Novigrad ve suç baronları. Gamerbase. <https://gamerbase.org/the-witcher-evreni-ozgur-sehir-novigrad-ve-suc-baronlari/> (06.02.2025).
- Zeybek, A. L. (2022). Umay Ana kimdir? Zorba Tv. <https://zorbatv.com/kultur/kulturel-miras/umay-ana-kimdir> (09.02.2025).

Görsel Kaynakçası

Görsel 1: Wojnar, A. (2016, 19 Mart). Krakow, Wawel Kalesi altında Marzanna Kutlaması. [Fotoğraf]. Gazeta Krakowska arşivi / gazetakrakowska.pl. <https://lamusdworski.wordpress.com/2016/03/19/marzanna/> (27.02.2025).

Görsel 2: Leroy, K. (2020). Velen. [Oyun içi görüntü]. Thegamer internet yayını. <https://www.thegamer.com/witcher-3-velen-best-worst-areas/> (20.01.2026).

- Görsel 3: Reeve, J. (2019, 12 Ağustos). *Novigrad*. [Oyun içi görüntü]. Unwinnable internet yayını. <https://unwinnable.com/2019/08/12/planning-novigrad/> (18.01.2026).
- Görsel 4: Roberts, M. (2016). *Botchling*. [Oyun içi görüntü]. IGN internet yayını. <https://www.ign.com/wikis/the-witcher-3-wild-hunt/Botchling> (20.01.2026).
- Görsel 5: Melzer, J. (2021, 10 Ocak). *The Witcher: Everything We Know About the Crones of Crookback Bog*. [Oyun içi görüntü]. CBR internet yayını. <https://www.cbr.com/witcher-crones-crookback-bog/> (27.01.2026).
- Görsel 6: Bilibin, I. (t.y.). *Baba yaga*. [İllüstrasyon]. Worldhistory. <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-20021/baba-yaga/> (20.07.2023).
- Görsel 7: Schadow, G. (1790). *The three fates*. [Heykel]. Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Fate-Greek-and-Roman-mythology> (20.09.2023).
- Görsel 8: Yizhakevych, I. (1904). *Leshy*. [İllüstrasyon]. Niva Magazine. <https://www.flickr.com/photos/52861064@No3/4882164455/in/photostream/> (04.05.2025).
- Görsel 9: Cerafica, A. (2022, 23 Şubat). *Leshen*. [Oyun içi görüntü]. Gamerant internet yayını. <https://gamerant.com/the-witcher-3-in-the-heart-of-the-woods-quest-lesser-evils-message/> (04.06.2025).
- Görsel 10: GameSpot. (2015, 14 Mayıs). "A night to remember" launch cinematic - the witcher iii: wild hunt. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ehjJ614QfeM&t=73s> (24.01.2026).
- Görsel 11: Pruszkowski, W. (2016, 30 Eylül). *Rusalki*, [Yağlıboya]. Ancient-origins. <https://www.ancient-origins.net/myths-legends/rusalka-mythical-slavic-mermaid-006738> (27.02.2025).
- Görsel 12: Pavlickova, P. (2024, 10 Ocak). *Poludnica*. [Heykel]. Medium. <https://medium.seznam.cz/clanek/petra-pavlickova-kekanice-a-polednice-tajemne-a-demonicke-strazkyne-casu-desily-deti-i-dospele-89201> (24.02.2025).
- Görsel 13: Leroy, K. (2021, 01 Mart). *Noonwraith*. [Oyun içi görüntü]. Gamerant internet yayını. <https://gamerant.com/witcher-3-devil-well-noonwraiths-facts-trivia/> (23.01.2026).

dr. Öğr. üyesi irem köse (sorumlu yazar|corresponding author)
hasan kalyoncu üniversitesi, güzel sanatlar ve mimarlık fakültesi, mimarlık bölümü
irem.erkurt@hku.edu.tr orcid: 0000-0002-9994-3767

gülsüm sıla uzkar
hasan kalyoncu üniversitesi, güzel sanatlar ve mimarlık fakültesi, mimarlık bölümü
gsila.uzkar1@std.hku.edu.tr orcid: 0009-0008-1208-2820

TÜRKİYE’DE MİMARLIK EĞİTİMİNİN ÇOK BOYUTLU ANALİZİ: MİAK AKREDİTASYONU TEMELLİ BİR İNCELEME

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 15.08.2025 kabul tarihi|accepted: 27.04.2026

ÖZET

Mimarlık eğitimi, tasarım odaklı yapısı ve disiplinlerarası içeriğiyle yükseköğretimde stratejik bir konuma sahiptir. Türkiye’de 1980’li yıllardan itibaren uygulanan yükseköğretim politikaları, mimarlık bölümlerinin sayısında önemli artışa yol açmış; bu durum, eğitimde hem nicel büyümeyi hem de kalite tartışmalarını beraberinde getirmiştir. Bu çalışma, Türkiye’deki mimarlık bölümlerinin mevcut durumunu yapısal, kurumsal, bölgesel ve pedagojik boyutlarda incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma kapsamında karma yöntem yaklaşımı benimsenmiş; nicel veriler (kuruluş yılı, fakülte yapılanması, coğrafi dağılım, akademik kadro, akreditasyon durumu) istatistiksel olarak analiz edilmiş, ders içerikleri ise içerik analizi ve kelime frekansı yöntemleriyle değerlendirilmiştir. MİAK akreditasyonuna sahip devlet ve vakıf üniversitelerinin müfredatları dokuz ana kategori altında karşılaştırılmıştır. Bulgular, mimarlık eğitiminin her iki kurum türünde de tasarım odaklı bir çerçeveye sahip olduğunu, ancak vakıf üniversitelerinin esneklik ve çağdaş temalar açısından daha çeşitlendirilmiş programlar sunduğunu göstermektedir. Coğrafi dağılımda belirgin eşitsizlikler, düşük akreditasyon oranları ve akademik kadro farklılıkları öne çıkmaktadır. Sonuç olarak, çalışma mimarlık eğitiminin geliştirilmesi için kalite güvencesi, bölgesel denge, müfredat güncelleme ve akademik kadro politikalarına yönelik öneriler sunmakta; gelecekte küresel standartlarla uyumlu, sürdürülebilir ve yenilikçi bir mimarlık eğitimi vizyonunun inşasına zemin hazırlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Türkiye’de Mimarlık Eğitimi, Müfredat Yapısı, MİAK, Akreditasyon, Ders İçerikleri

Köse, İ., Uzkar, G. S. (2026). Türkiye’de mimarlık eğitiminin çok boyutlu analizi: MİAK akreditasyonu temelli bir inceleme. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 342-364.
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1766329>

A MULTIDIMENSIONAL ANALYSIS OF ARCHITECTURAL EDUCATION IN TÜRKİYE: A STUDY BASED ON MİAK ACCREDITATION

ABSTRACT

Architecture education occupies a strategic place in higher education owing to its design-oriented structure and interdisciplinary content. Since the 1980s, higher education policies in Türkiye have considerably increased the number of architecture departments, producing not only quantitative growth but also debates on educational quality. This study analyzes the current state of architecture departments in Türkiye with regard to structural, institutional, regional, and pedagogical aspects. A mixed-methods approach was employed: quantitative data such as year of establishment, faculty structure, geographical distribution, academic staff, and accreditation status were examined statistically, while curricular contents were analyzed through content analysis and word frequency methods. Additionally, the curricula of state and foundation universities accredited by MİAK were compared across nine categories. Findings indicate that both types of institutions maintain a design-oriented framework; however, foundation universities provide more flexible and diversified programs addressing contemporary themes. Prominent findings include geographical inequalities, low accreditation rates, and disparities in academic staff composition. Based on these results, the study offers recommendations for enhancing quality assurance, achieving regional balance, updating curricula, and developing academic staff policies. TürkiyeThese insights contribute to a globally compatible, sustainable, and innovative vision of architecture education in Türkiye that is responsive to evolving academic and professional demands.

Keywords: Architectural Education in Türkiye, Curriculum Structure, MİAK, Accreditation, Course Content

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	Architectural education serves as a critical foundation for shaping the built environment, influencing cultural identity, and advancing the professional standards of the architecture field. As an inherently multidisciplinary field, architecture merges artistic creativity with scientific and technical expertise to address complex social, environmental, and economic challenges. In Türkiye, architectural education has undergone substantial transformation over the past three decades, shaped by evolving higher education policies, rapid urbanization, and increasing demand for qualified architects. Despite this growth, there remains a noticeable gap in comprehensive, data-driven studies that evaluate architectural education across multiple dimensions—structural, geographical, academic, and curricular. Existing literature often addresses specific aspects, such as historical development or pedagogical models, yet few studies integrate these dimensions within a nationwide analysis. Furthermore, quality assurance mechanisms, such as accreditation by the Architecture Accreditation Board (MİAK), regional disparities in program distribution, and the alignment of curricula with international standards, are underexplored. The accelerated expansion of architecture departments, particularly during the late 2000s, has brought to the fore concerns about the balance between quantitative growth and educational quality. Uneven distribution of academic staff, variations in accreditation status, and geographical imbalances in program availability present ongoing challenges. Addressing these issues is essential for shaping policies that promote equitable access, strengthen academic quality, and ensure alignment with global trends in architectural education.
Purpose and scope	This study originated from a central research question: How are architecture departments in Türkiye structured, distributed, and evaluated in terms of academic capacity, accreditation, and curricular orientation, and what do these patterns reveal about the state of architectural education? The need for such an investigation arises from the rapid proliferation of architecture programs over the past two decades, accompanied by concerns regarding quality assurance, equitable access, and alignment with international educational standards. While previous studies have addressed specific aspects—such as historical development, pedagogical models, or accreditation—few have provided a comprehensive, data-driven analysis that integrates structural, geographical, academic, and programmatic dimensions at a national scale. The scope of the research encompasses all architecture departments operating in state and foundation universities in Türkiye as of the study period. The analysis includes their year of establishment, faculty organization, regional and urban distribution, admission quotas, enrolment rates, academic staff composition, MİAK accreditation status, and curricular structures. By systematically mapping these variables, the study aims to offer a holistic understanding of the sector's current profile and to identify both strengths and areas requiring targeted policy intervention.
Method	The research was conducted within the framework of a mixed-methods approach, combining quantitative and qualitative techniques to ensure a multidimensional evaluation. Quantitative data were obtained from official sources, including the Council of Higher Education (YÖK), the Architecture Accreditation Board (MİAK), and publicly available institutional statistics. These data allowed for descriptive and comparative statistical analyses to identify patterns of growth, regional distribution, accreditation rates, and academic staffing differences between state and foundation universities. Qualitative data were collected through document analysis, involving the review of university websites, curriculum documents, and accreditation reports. This method was chosen for its ability to extract context-specific information that complements numerical data, enabling a more nuanced understanding of institutional structures and pedagogical orientations. The selection of a mixed-methods design was deliberate, as it allowed the integration of measurable indicators with interpretive insights, thereby strengthening the validity of the findings through methodological triangulation.
Findings and conclusion	The study reveals a sharp increase in the number of architecture departments between 2008 and 2012, reflecting national policies aimed at expanding higher education. However, this growth has not been evenly distributed, with the Marmara and Central Anatolia regions exhibiting the highest concentration of programs, while Southeastern Anatolia remains underrepresented. This regional imbalance is consistent with broader discussions in the literature on educational equity and access. Accreditation analysis shows that only 27 of 107 universities (25,2%) have MİAK accreditation, with foundation universities demonstrating a higher proportion of accredited programs compared to state universities. This distribution indicates variation in accreditation participation across institution types, while the overall low accreditation rate highlights the limited coverage of national quality assurance mechanisms. Academic staffing patterns reveal that state universities employ a greater number of faculty members overall. Differences in academic rank distribution between institution types are also evident. The uneven distribution of professors and senior academics across regions aligns with existing studies highlighting disparities in human resource capacity within Turkish higher education. Curricular reviews indicate that design studios and technical courses dominate program structures, in line with international norms. However, sustainability- and digital technology-related content appears less prominent in terms of credit and categorical weight, suggesting potential areas for curricular rebalancing. From a broader perspective, the findings underline the interrelationship between institutional capacity, regional distribution, accreditation participation, and curricular orientation. The study contributes to the field by offering a nationwide, multidimensional dataset that can inform policy discussions, accreditation strategies, and institutional planning. The results suggest that closer alignment between academic capacity and program expansion, broader participation in accreditation processes, and a more balanced regional distribution of programs may support the long-term quality and sustainability of architectural education in Türkiye.

Keywords: Architectural Education in Türkiye, Curriculum Structure, MİAK, Accreditation, Course Content

GİRİŞ

Mimarlık eğitimi, tarihsel süreç boyunca yalnızca barınma ihtiyacına cevap veren bir meslek pratiğinin ötesinde, toplumların kültürel, teknolojik ve çevresel dönüşümlerine yön veren disiplinlerarası bir alan olarak şekillenmiştir. Günümüzde bu eğitim, artan bölüm sayıları, çeşitlenen fakülte yapıları ve değişen kontenjanlar ile nicel olarak büyümeye devam etmektedir (YÖK, 2023). Ancak nicel artışın ötesinde, mimarlık eğitiminin kalitesi, program içeriklerinin güncelliği ve sektör ihtiyaçlarıyla uyumu daha kritik bir tartışma alanı haline gelmiştir. Bu noktada ulusal ve uluslararası akreditasyon sistemleri (NAAB, MİAK, NCARB), öğrencilerin kuramsal ve pratik bilgi arasında ilişki kurma, yaratıcı düşünme ve çok boyutlu problem çözme becerileri kazanmasını bekleyen önemli ölçütler sunmaktadır (Yurtsever, 2017: 388).

Uluslararası literatürde mimarlık eğitiminin geleceğine yönelik tartışmalar, programların çoğu zaman teknik titizlikten yoksun ve güncel gereksinimlere cevap vermekte yetersiz olduğunu göstermektedir (Spiridonidis & Voyatzaki, 2011: 13). Türkiye özelinde yapılan incelemeler ise sürdürülebilir mimarlık içeriklerinin müfredata giderek daha fazla dahil edildiğini, ancak bu alanda ilerleme ihtiyacının sürdüğünü ortaya koymaktadır (Yüksek, 2013: 497). Bunun yanında dijital araçların ve yeni teknolojilerin tasarım pedagojisine entegrasyonu, öğrencilerin mesleki becerilerinin gelişimi ve istihdam edilebilirlikleri açısından kritik görülmektedir (Zambrano & Morales, 2022: 174). Ayrıca, mimarlık mesleğinin coğrafi ihtiyaçlara göre çeşitlenmesi, inşaat sektöründe yetkinliklerin doğru görevlerle eşleştirilmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır (Moscato vd., 2022: 295). Buna karşın, mimarlık eğitiminin hâlâ yaratıcılığı teşvik eden sistematik yaklaşımlardan yoksun olduğu ve bu konuda daha odaklı araştırmalara ihtiyaç duyulduğu belirtilmektedir (Casakin & Wodehouse, 2021: 2).

Türkiye’de mimarlık eğitiminin güncel durumunu ve mimarlık ortamının nasıl şekillendiğini anlamak kritik önemdedir. Çünkü yetiştirilmek istenen mimar profili, en açık biçimde eğitim programında kendini göstermektedir (Özcan, 2023: 14). Bu bağlamda mimarlık eğitiminin sorgulanması, içerik ve yöntemlerinin eleştirel bir bakışla değerlendirilmesi gerekmektedir. Günümüzde teknolojik ve sosyolojik dönüşümler, mesleğin kapsamını ve öğrencilerin öğrenme biçimlerini hızla değiştirmekte; bu durum da eğitimin yeniden yapılandırılmasını zorunlu kılmaktadır. Nitekim Dural (2022: 6), mimarlık eğitiminin değişen koşullar ve sektör beklentileri doğrultusunda sürekli güncellenmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Türkiye’de artan üniversite sayısı ve değişen müfredat yapıları, eğitimin sürekli bir dönüşüm içinde olduğunu göstermektedir. Ancak bu nicel büyümenin, eğitim kalitesi ve mezunların istihdam durumu üzerindeki etkileri, üzerinde durulması gereken temel meseleler arasında yer almaktadır (Şahin & Aksoy, 2022: 50). Dolayısıyla mimarlık eğitime sistematik yaklaşımın ilk adımı, yıllar içinde biriken mevcut eğitim modellerinin analiz edilmesi ve eleştirel bir biçimde değerlendirilmesidir (Ghonim & Eweda, 2019: 416).

Bu bağlamda çalışmanın temel araştırma sorusu şu şekilde kurgulanmıştır: Türkiye’deki mimarlık bölümlerinin yapısal, kurumsal ve akademik özellikleri mevcut gelişmeler ışığında nasıl bir dağılım göstermektedir ve bu dağılım mimarlık eğitiminin niteliğine ilişkin hangi ipuçlarını sunmaktadır. Çalışmanın amacı, Türkiye’deki mimarlık bölümlerini coğrafi, kurumsal, akademik kadro yapısı, akreditasyon durumu ve fakülte çeşitliliği açısından bütüncül olarak analiz etmektir. Bu analizler, MİAK akreditasyonunu bir referans çerçevesi olarak kullanarak Türkiye’de mimarlık eğitiminin kurumsal yapılanma, bölgesel dağılım ve pedagojik öncelikler açısından nasıl örüntüler oluşturduğunu ortaya koymayı hedeflemektedir. Böylece çalışma, yalnızca betimleyici bir envanter sunmakla kalmayıp, kurum türleri ve bölgesel bağlamlar arasında görülen benzerlik ve ayrışmaları görünür kılarak kalite güvencesi ve eğitim politikalarına ilişkin tartışmalara veri temelli bir zemin sağlamaktadır. Bu sayede hem mevcut duruma ilişkin kapsamlı bir tablo ortaya koymak hem de geleceğe yönelik politika ve strateji önerilerine zemin hazırlamak hedeflenmektedir. Araştırmada karma yöntem yaklaşımı benimsenmiş; bir yandan YÖK ve MİAK verileri gibi nicel kaynaklardan elde edilen istatistikler değerlendirilmiş, diğer yandan mimarlık eğitiminin ulusal ve uluslararası bağlamdaki konumu literatür üzerinden tartışılmıştır. Böylece

çalışma, Türkiye’de mimarlık eğitiminin güncel niteliğini anlamaya yönelik hem veriye dayalı hem de kuramsal bir çerçeve sunmayı amaçlamaktadır.

Bu çalışmada yapısal, kurumsal, bölgesel ve pedagojik boyutların birlikte ele alınması, mimarlık eğitiminin tekil göstergeler üzerinden değil, çok bileşenli ve karşılıklı etkileşim içinde işleyen bir sistem olarak değerlendirilmesi gerektiği varsayımına dayanmaktadır. Bu çok boyutlu yaklaşım, kurum türleri ve coğrafi bağlamlar arasında ortaya çıkan farklılıkların yalnızca betimleyici veriler olarak değil, kalite güvencesi, eğitim politikaları ve pedagojik öncelikler bağlamında bütüncül biçimde yorumlanmasını mümkün kılmaktadır. Böylece çalışma, ayrı ayrı elde edilen bulguları bir araya getirerek Türkiye’de mimarlık eğitiminin mevcut durumuna ilişkin kurumsal yapı, bölgesel eşitsizlikler ve pedagojik yönelimler arasındaki ilişkileri görünür kılan sentezleyici bir değerlendirme sunmayı amaçlamaktadır.

Kapsam ve Örneklem

Araştırma, Türkiye’de faaliyet gösteren devlet ve vakıf üniversitelerine bağlı mimarlık bölümlerini kapsamaktadır. Çalışma kapsamında, yalnızca lisans düzeyinde eğitim veren, aktif olarak öğrenci kabul eden ve Yükseköğretim Kurulu (YÖK) nezdinde tanınmış olan bölümler değerlendirmeye alınmıştır. Açık/uzaktan öğretim formatındaki mimarlık programları kapsam dışı bırakılmıştır. Buna karşılık, yurtdışında faaliyet gösteren kurumlar, yalnızca lisansüstü düzeyde eğitim sunan programlar ve kontenjan verilmiş olmasına rağmen son yıllarda öğrenci alımı gerçekleştirilmeyen pasif durumdaki bölümler analiz dışında bırakılmıştır. Ayrıca, bazı üniversitelerde mimarlık bölümleri farklı burs türleri (tam burslu, %50 burslu, ücretli vb.) ya da öğretim dili (Türkçe ve İngilizce) gibi unsurlara göre çoklu programlar şeklinde sunulsa da bu tür program çeşitlilikleri analizde ayrı ayrı değerlendirilmemiştir. Aynı üniversite bünyesinde yer alan ve yalnızca bursluluk oranı veya eğitim dili açısından farklılık gösteren mimarlık bölümleri, mükerrer veri oluşumunu önlemek ve istatistiksel bütünlüğü korumak amacıyla tek bir başlık altında birleştirilerek değerlendirmeye alınmıştır. Birleşik kayıta “birincil program” (genel kontenjan/dil) esas alınmış, varyantlar açıklayıcı dipnot olarak tutulmuştur.

Araştırma iki aşamalı bir örneklem kurgusu üzerinden yürütülmüştür. Birinci aşamada örneklem; kurum türü (devlet/vakıf), aktif eğitim durumu ve lisans düzeyi ölçütlerinin yanı sıra, Türkiye’nin yedi coğrafi bölgesini kapsayacak biçimde bölgesel dağılım dikkate alınarak tüm evreni temsil edecek şekilde oluşturulmuştur.

Araştırmanın ikinci aşamasında yer alan akreditasyon analizinde ise yalnızca Mimarlık Akreditasyon Kurulu (MIAK) tarafından resmi olarak akredite edilmiş mimarlık bölümleri dikkate alınmıştır. Bu alt örneklem, devlet ve vakıf üniversiteleri ayrımı korunarak sınıflandırılmış; böylece akreditasyon sürecinin farklı kurum türlerinde müfredat yapıları ve pedagojik öncelikler üzerindeki etkilerinin karşılaştırmalı olarak değerlendirilmesi mümkün kılınmıştır. Bu bölümlerin eğitim programları, ders yükleri ve içerikleri özel olarak incelenmiş; müfredat yapısı hem nicel (AKTS, kredi, saat vb.) hem de nitel (kelime frekansı, tema dağılımı vb.) yöntemlerle analiz edilmiştir. Tüm veriler Yükseköğretim Kurulu, YÖK Atlas, MIAK, ÖSYM ve üniversitelerin resmi web sayfalarından elde edilmiş; 10 Temmuz 2025 itibarıyla doğrulanmıştır. MIAK listesi ve verilerinin geçerliliği ise 25 Temmuz 2025’te ayrıca teyit edilmiştir.

Bu örneklem kurgusu ile çalışma, bir yandan Türkiye genelindeki mimarlık eğitiminin yapısal ve bölgesel görünümünü bütüncül biçimde ortaya koyarken, diğer yandan ulusal akreditasyon çerçevesinde kalite güvencesi sağlanmış programların pedagojik özelliklerini karşılaştırmalı olarak incelemeye olanak tanımaktadır.

Mimarlık Eğitiminde Pedagojik Dönüşüm ve Yaklaşımlar

Mimarlık, barınma gereksiniminden doğmuş; teknoloji, kültür, tarih, sanat ve çevreyle etkileşim içinde çok disiplinli bir alana dönüşmüştür (D’Souza, 2007: 17; UIA, 2011). Bu nedenle mimarlık, yalnızca fiziksel mekân üretimi değil, çok boyutlu

ve multimedya temelli bir uygulama alanı olmuştur (UIA, 2011). Eğitimde ise sanatsal yaratıcılık ile teknik bilginin eşgüdümlü işlendiği bir pedagojik çerçeve esas alınmaktadır (UIA, 2011; Wright, 2003: 62) ve bilgi alanlarının bütünleşmesi mesleki yeterliğin ön koşulu olmuştur (Boge & Sullivan, 2004: 497). Mimarlık eğitimi teknik yeterliğin yanında yaratıcı düşünme, eleştirel analiz ve görsel iletişim yetkinliklerini de hedeflemektedir (Martinez, 2002: 22; Özeren, 2023: 443). Bilginin yaparak öğrenme ve deneme-yanılma ile içselleştirildiği kabulüyle tasarım stüdyosu pedagojinin merkezi konumundadır (Özdemir vd., 2020: 15; Schön, 1984: 2; Crowther, 2013: 21; Shulman, 2005: 55). Stüdyo, fikir üretimi–deney–eleştirel değerlendirme döngüsüyle özgün çözümleri teşvik etmektedir (Corazzo, 2019: 1253; Özdemir, 2013: 50). Mimarlık; sanatsal yaratıcılığı bilimsel/teknolojik yenilikle buluşturan, kültürel ve toplumsal duyarlılığı gözetken bir sentez alan oluşturmaktadır (AACA, 2019; Taleghani vd., 2011: 2023; Wang & Koiba, 2022: 768). Uluoğlu (1990: 22), eğitimin özgün bir “tasarım dili” üzerinden yürüdüğünü ve bu dilin öğrenilebilir kurallara sahip olduğunu vurgulamaktadır.

Dijital teknolojiler bu dili dönüştürmüş; geleneksel üretimden dijital-entegre süreçlere geçiş, pedagojide yeni olanaklar ve uyum sorunları yaratmıştır (Lyu vd., 2024: 2; Ceylan vd., 2024: 2). Algoritmik düşünme, veri temelli analiz ve esnek tasarım yaratıcılığı desteklemektedir (Caetano & Leitão, 2020: 166; Buhamdan vd., 2021: 228). Buna karşın stüdyo hem pedagojik hem fiziksel merkez olmayı sürdürür; öğrenme, probleme dayalı ve reflektif bir etkileşim olarak örgütlenmektedir (Webster, 2004: 103; Kwok, 2001: 93; Frank & Silver, 2017: 58; Mostafa & Mostafa, 2010: 312; Delahaye, 2004: 121). Yine de stüdyo ile diğer müfredat bileşenlerinin entegrasyonu birçok kurumda sorun olmaya devam etmektedir (Salama, 2008: 102). Eğitim formal ve enformel süreçlerden oluşması ile; standartlaşma artarken teknik ders–tasarım bütünleşmesi ve dijital araçların sınırlayıcı etkileri gibi yeni meseleler belirmiştir (Aydın, 2015: 2). Sonuçta öğrencilerin deneyim temelli öğrenme ve bilginin içselleştirilmesi yeterince derinleşmeyebilir (Yurtsever, 2017: 388). Stüdyolar, sürdürülebilirlik, kültürel miras ve tarihi çevre gibi temaları da kapsar; çok sayıda okul bu konuları müfredata katmaktadır (Guy & Farmer, 2001: 143; Jokilehto, 2017: 33; Sonetti vd., 2019: 2; Mohammed & Elias-Özkan, 2019: 144). Mimarlık eğitimi bütüncül bir süreçtir: düşünsel üretim, kültürel temsil ve teknik donanımı bir araya getirir; “öğrenmeyi öğrenme”yi nihai çıktı olarak hedeflemektedir (Aydın & Kürtüncü, 2014: 12). Bilgiye erişimin ötesinde bilgi üretimi ve değişen bağlamlara uyum yetisi kritik önem taşımaktadır (Kara, 2017: 12). Bu durum, karşılaştırmalı analizlerin alanın geleceğine dair yol gösterici ipuçları üretmesini sağlar.

Sonuç olarak, mimarlık eğitimi; stüdyo merkezli pedagojik yapısı, disiplinlerarası içeriği, yerel bağlamlara göre değişen uygulamaları ve uluslararası standartlarla uyumlu çıktılarıyla çok boyutlu bir akademik ve mesleki formasyon alanı olarak öne çıkmaktadır. Bu karmaşık yapı içinde, pedagojik yaklaşımların sürekli güncellenmesi, deneyimsel öğrenme ve yaratıcılığı teşvik eden yöntemlerin dijital teknolojilerle uyumlu şekilde entegrasyonu elzemdir. Mimarlık eğitiminin, teknik bilgi, kültürel duyarlılık ve mesleki etik değerleri harmanlayarak, öğrenciyi yalnızca bilgi alanı değil aynı zamanda bilgi üreten ve dönüştüren aktif bir öğrenen konumuna getiren bütüncül ve esnek modelleri benimsemesi gerekmektedir. Bu bağlamda, yürütülen akademik çalışmalar ve karşılaştırmalı analizler, mimarlık eğitiminin gelecekteki gelişimine ışık tutacak önemli ipuçları sağlamaktadır.

Mimarlık Eğitiminin Dinamikleri ve Kurumsallaşma Yaklaşımları

Tarihsel açıdan, örgün mimarlık eğitimi 19. yüzyılda başlamış ve çağdaş mimarlık eğitiminin temelini atan Beaux-Arts yaklaşımının öncülüğünde, tasarım stüdyoları etrafında şekillenen pedagojik bir paradigmanın doğuşuna işaret etmiştir (Mallgrave, 2010: 53). Bu dönemde ortaya çıkan atölye tabanlı, uygulamalı ve sürükleyici öğrenme ortamları, modern pedagojik stratejilerde süregelen bir gelenek olarak mimarlık eğitime yön vermiştir (Saint, 1983: 75; Forty, 2000: 150). Mimarlık eğitiminin şekillenmesi konusunda Beaux-Arts ve Bauhaus gibi farklı ekoller ortaya çıkmış, günümüzde Türkiye’deki mimarlık eğitimi ise kısmen bu ekollerin etkisi, kısmen de sosyo-politik gelişmeler doğrultusunda şekillenmiştir (Dural, 2022: 25). Walter Gropius’un liderliğindeki Bauhaus ise zanaat ile güzel

sanatları birleştirerek bu modelde devrim yaratmış; biçim, işlev ve malzemeyi bütünleştiren kapsamlı bir tasarım eğitimi anlayışını benimseyerek dünya çapında tasarım pedagojisi üzerinde kalıcı bir etki bırakmıştır (Frampton, 1992: 1).

Yirminci yüzyılda öne çıkan tasarım okulları, öğrencilerin tasarım becerilerini geliştirmek için hem algısal hem de kompozisyonel unsurları temel alan pratik uygulamalara ağırlık vermiştir. Harvard Üniversitesi'ndeki Amerikan Saf Tasarım yaklaşımı (Harvard University–American Pure Design approach), Bauhaus Okulu (Bauhaus–Weimar and Dessau), Moskova'daki Yüksek Sanat ve Teknik Stüdyolar (Higher Art and Technical Studios–Vkhutemas), Illinois Teknoloji Enstitüsü'nde (Illinois Institute of Technology) Görsel Eğitim, Ulm Tasarım Okulu (Ulm School of Design) ve Hertogenbosch'taki Kilise Mimarisi Kursu (Cursus Kerkelijke Architectuur) gibi kurumlar, yenilikçi müfredatları ve bilimsel pedagojik yaklaşımlarıyla dikkat çekmiştir (Proietti & Gepshtein, 2025: 2). Tasarım eğitiminin gelişimi günümüzde, Avrupa Birliği'nin Bologna Süreci ve Uluslararası Mimarlar Birliği'nin (UIA) yönergeleri gibi uluslararası protokollerle şekillenmektedir (European Commission, 2010; Gökarslan & Tuncer, 2023: 371). UIA (2011), mimarlık eğitiminin yalnızca teknik formasyondan ibaret olmadığını; aynı zamanda toplumsal sorumluluk, kültürel temsil ve etik duyarlılığı da içeren çok boyutlu bir süreç olduğunu vurgulamaktadır. Mimarlık eğitimi, küresel düzeyde ülkeden ülkeye farklı pedagojik yaklaşımlar doğrultusunda yürütülmekle birlikte (Zapp & Ramirez, 2019: 475; Watt & Mandhar, 2008: 2), yükseköğretimin giderek uluslararasılaşmasıyla birlikte eğitim modellerinin karşılaştırmalı incelenmesi mesleki tanınırlık, öğrenci hareketliliği ve akreditasyon süreçleri açısından kritik önem kazanmıştır.

Türkiye özelinde mimarlık eğitimi, 1930'lardan itibaren devletin modernleşme hedefleri doğrultusunda yeniden yapılandırılmıştır. Baydar (2012: 46), bu süreci soyut bir modernleşme idealiyle ilişkilendirirken; Sey ve Tapan (1983: 71) ise Almanya ile yapılan iş birlikleri ve yabancı uzmanların katkılarının bu dönemde eğitimin yeniden inşasında belirleyici olduğunu ifade etmektedir. Günümüzde Türkiye'de mimarlık eğitimi, devlet ve vakıf üniversiteleri bünyesinde Yükseköğretim Kurulu (YÖK) denetiminde yürütülmekte olup; dört yıllık lisans eğitiminin ardından herhangi bir yeterlik sınavı olmaksızın mesleki uygulama yetkisi verilmektedir. Bu durum, mesleki yeterlik ve uygulama denetimi bağlamında çeşitli tartışmalara yol açmaktadır. Eğitim süreci boyunca kazanılan bilgi, beceri ve yetkinliklerin tüm paydaşlar nezdinde standartlaştırılması ve denetlenmesi, nitelikli bir meslek pratiği için temel bir gereklilik olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu bağlamda kalite güvencesini güçlendirmek üzere Mimarlık Akreditasyon Derneği (MİAK) kurulmuştur; 2006-2019 arasında "Mimarlık Akreditasyon Kurulu" olarak TMMOB Mimarlar Odası ile çalışmış, 10 Eylül 2019'da dernek statüsüyle bağımsızlaşmıştır. Amaç; akreditasyon, dış değerlendirme ve bilgilendirme süreçleriyle mimarlık lisans programlarının niteliğini artırmaktır. MİAK, mimarlık mesleğinin eğitim yoluyla gelişimini desteklemek, programlara iyileştirme önerileri sunmak ve ilgili kamu otoriteleriyle iş birliğini yürütmek üzere işlev gören bir kalite güvencesi mekanizmasıdır. Nihai amaç, mimarlık hizmetlerinin toplumsal, çevresel ve yapısal çevre niteliğini yükseltmektir. MİAK akreditasyonu, yalnızca programın yapısal ve içeriksel uygunluğunu değil, öğrencilerin mesleki uygulama yeterliklerini de ölçen bütüncül bir yaklaşıma dayanır; böylece ulusal standartlaşmayı güçlendirirken uluslararası ölçekte rekabetçi mezunlar hedeflenir. Bu çerçevede, akreditasyona başvuran programların mezunlarından belirli bilgi ve beceri alanlarında yeterlik göstermeleri beklenir; programların misyon ve vizyonuna göre uyarlanabilen bu beklentiler beş ana başlık altında toplanır:

1. *Mimarlık–Tasarım/Yaratıcı Düşünme*: Tasarım yetkinliği, yaratıcı düşünme, eleştirel analiz, araştırma becerisi ve sürdürülebilir çözümler geliştirme gibi konuları kapsar.
2. *Mimarlık–Tarih/Kuram, Kültür/Sanat*: Öğrencilerin tarihsel ve kuramsal bilgiye dayalı kültürel duyarlılık geliştirmeleri ve mimari mirasa ilişkin bilinç kazanmaları amaçlanır.

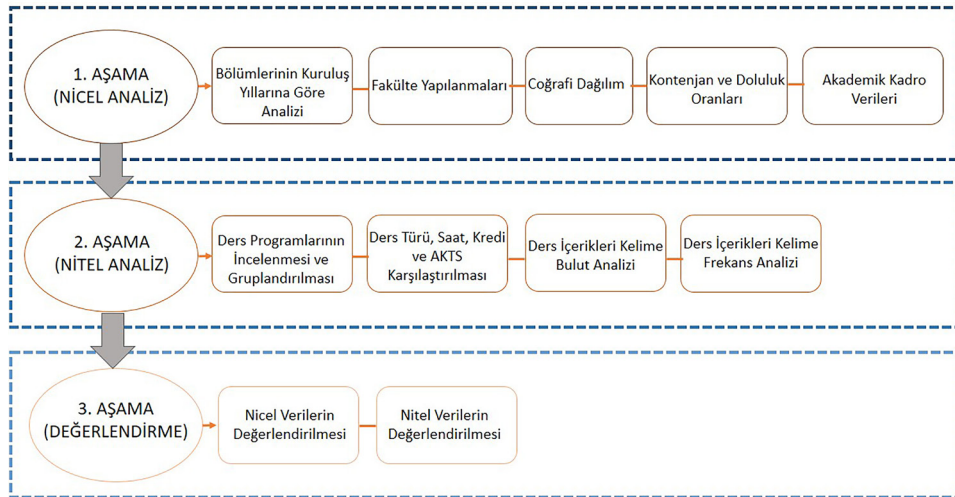
3. *Mimarlık-Çevre/Kent/Toplum*: Yapılı çevre, doğa ve toplum arasındaki ilişkiyi anlamaya ve sürdürülebilir kentsleşme yaklaşımlarını kavramaya yönelik kazanımları içerir.

4. *Mimarlık-Teknoloji*: Yapı sistemleri, yapı fiziği, malzeme bilgisi ve teknik donanımın tasarımıyla bütünleştirilmesini hedefleyen teknik yeterlilik alanıdır.

5. *Mimarlık-Meslek Ortamı*: Mesleki etik, yasa ve yönetmelik bilgisi, disiplinlerarası iş birliği ve toplumsal sorumluluk gibi alanlarda yetkin bireyler yetiştirmeye yöneliktir.

YÖNTEM

Bu araştırma, Türkiye'deki mimarlık bölümlerinin yapısal, coğrafi, kurumsal ve akademik yönlerden çok boyutlu bir şekilde incelenmesini amaçlayan karma yöntemli bir çalışma olarak tasarlanmıştır. Araştırmada hem nicel hem de nitel veri analiz tekniklerinden faydalanılmış ve bu kapsamda karma yöntem yaklaşımı benimsenmiştir (Görsel 1). Çalışma kapsamında, birden fazla durumu karşılaştırmaya olanak tanıyan karşılaştırmalı vaka analizi deseni uygulanmıştır. Bu doğrultuda, araştırma sürecinde çeşitli belgeler sistematik biçimde incelenmiş ve bu belgelerden anlam çıkarımı yoluyla bilgi üretilmiştir (Bowen, 2009: 28; Fox-Wolfgramm, 1997: 441; Zitzler & Thiele, 1999: 258). Araştırmanın temelini oluşturan doküman analizi, belgelerin ampirik veri kaynağı olarak ele alındığı ve içeriklerinin bilimsel yöntemlerle çözümlendiği bir analiz türüdür. Bu yöntem, özellikle vaka temelli çalışmalarda kapsamlı veri elde etmek ve bu veriler üzerinden yorum geliştirmek açısından etkili bir araçtır (Bowen, 2009: 28). Ayrıca, bu çalışmada doküman analizi yaklaşımı, verilerden kuramsal sonuçlar üretmeye imkân tanıyan temellendirilmiş kuram metodolojisi çerçevesinde de kullanılmıştır. Böylece elde edilen nitel veriler üzerinden sistematik biçimde anlam üretimi sağlanmış, araştırma sorularına derinlemesine yanıt aranmaya çalışılmıştır.



Görsel 1. Yöntem Şeması

Çalışmanın ilk aşamasında, Türkiye genelinde mimarlık eğitimi veren üniversitelerin kuruluş yılları, fakülte yapılanmaları, bölgesel ve kentsel dağılımları, kontenjan ve doluluk oranları ile akademik kadro profilleri nicel veriler çerçevesinde karşılaştırmalı analiz edilmiştir. Bu veriler betimleyici istatistiksel yöntemlerle değerlendirilmiş ve tablolar ile grafikler aracılığıyla görselleştirilmiştir.

Araştırmanın birinci aşamasında elde edilen yapısal, kurumsal ve bölgesel veriler, ikinci aşamada gerçekleştirilen müfredat ve pedagojik analizler için açıklayıcı bir bağlam oluşturmuştur. Bölümlerin kuruluş yılları, coğrafi konumları ve kurumsal yapılanmaları; ders dağılımları, eğitim programlarındaki ağırlık

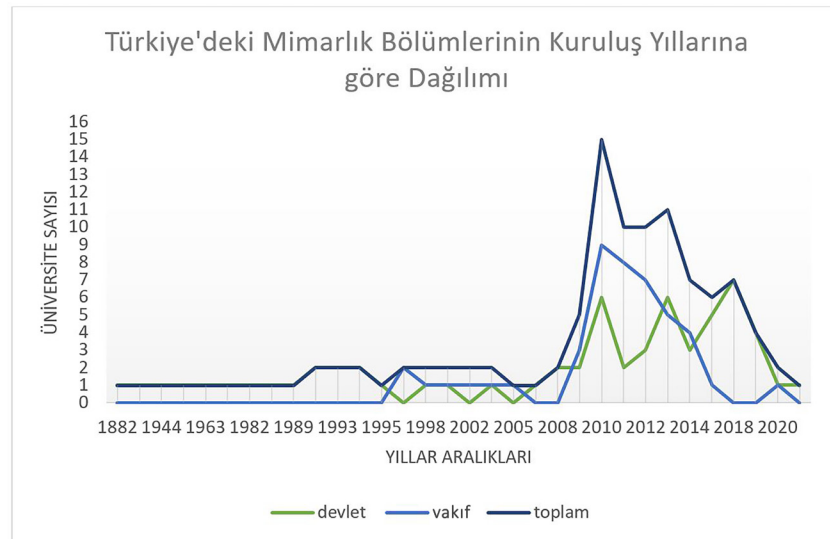
alanları ve pedagojik önceliklerin yorumlanmasında belirleyici değişkenler olarak ele alınmıştır. Bu doğrultuda, köklü akademik geçmişe sahip bölümler ile daha yeni kurulan bölümler arasında müfredat yapıları ve ders öncelikleri açısından ortaya çıkan farklılıklar karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Benzer şekilde, bölgesel dağılım analizleri, mimarlık eğitiminin farklı coğrafi bağlamlarda nasıl çeşitlendiğini ve müfredat önceliklerinin bölgesel koşullarla nasıl ilişkilendiğini anlamaya yönelik olarak ikinci aşamadaki içerik analizlerine analitik bir zemin sağlamıştır.

Araştırmanın ikinci aşamasında ise Mimarlık Akreditasyon Kurulu (MİAK) tarafından akredite edilen üniversiteler derinlemesine analiz edilmiştir. İlk olarak mimarlık bölümlerinin ders programları nicel analiz yöntemleri ile incelenmiştir. Bu analiz aynı zamanda müfredatların eğitim programlarındaki farklı odak noktaları veya önceliklerle karşılaştırılmasıdır. Eğitim müfredatı, belgelenmiş farklı kriterler aracılığıyla kıyaslanmıştır. Ders gruplamaları, ders türleri, ders ağırlıklarının saat kredi ve akts bazında karşılaştırmalı olarak değerlendirmesi yapılmıştır. Bu analizler, farklı üniversitelerdeki mimarlık eğitiminin hangi alanlara ağırlık verdiğini göstermesi bakımından önem taşımaktadır. Ders içeriklerinin değerlendirilmesi kapsamında ise kelime analizleri ve bulutları MAXQDA nitel analiz yazılımı aracılığıyla çözümlenmiştir. Böylece, yalnızca sayısal verilerle sınırlı kalınmayıp, akredite kurumların ayırt edici nitelikleri üzerine içerik temelli değerlendirmeler yapılmıştır.

BULGULAR

Türkiye’de Mimarlık Bölümlerinin Kuruluş Yıllarına Göre Dağılımı

Grafik, Türkiye’de mimarlık bölümlerinin kuruluş yıllarına göre devlet ve vakıf üniversiteleri ayrımında yıllık dağılımını göstermektedir (Görsel 2). 1990’lı yıllara kadar mimarlık eğitimi sunan kurum sayısında oldukça sınırlı bir artış görülürken, 2000’li yılların ortasından itibaren belirgin bir ivmelenme yaşandığı dikkat çekmektedir. Özellikle 2008-2012 yılları arasında mimarlık bölümü açan üniversite sayısında dramatik bir artış yaşanmış, 2010 yılında bu sayı en yüksek seviyeye ulaşmıştır. Bu dönemde hem devlet hem de vakıf üniversitelerinde eş zamanlı bir büyüme söz konusudur. Bu durum, yükseköğretim politikalarında yaşanan dönüşüm ve üniversiteleşme sürecinin bir sonucu olarak değerlendirilebilir. 2012 sonrasında ise toplam kuruluş sayılarında düşüş eğilimi gözlemlenmektedir. Vakıf üniversitelerinde mimarlık bölümü açılışları belirgin şekilde azalırken, devlet üniversitelerinde daha dalgalı fakat nispeten istikrarlı bir seyir izlenmiştir. 2018 yılı civarında devlet üniversiteleri kısa süreli bir artış göstermiş olsa da genel eğilim azalma yönündedir. 2020 sonrası dönemde ise hem devlet hem vakıf üniversitelerinde mimarlık bölümü açılışları ciddi biçimde azalmıştır. Bu düşüş hem sektörel doygunluk hem de yükseköğretimdeki yeni açılımların farklı alanlara yönelmesiyle ilişkilendirilebilir.



Görsel 2. 2025 yılına kadar Türkiye’deki mimarlık bölümlerinin kuruluş yıllarına göre dağılımı

Türkiye’de Mimarlık Bölümlerinin Fakülte Yapılanmalarına Göre Dağılımı

Türkiye’de mimarlık eğitimi veren bölümlerin hangi fakülteler altında yapılandığına ilişkin yapılan sınıflandırma, üniversitelerin kurumsal türlerine (devlet, vakıf ve vakıf/kar amacı gütmeyen) göre dikkate alındığında, fakülte yapılanmalarında belirgin farklılıklar olduğu görülmektedir. Farklı fakülte yapılanmaları altında örgütlenmiş olan toplamda 107 bölüm bulunmaktadır. Bu bölümlerin 62’si devlet üniversitelerine (%57,94), 45’i ise vakıf üniversitelerine (%42,06) bağlıdır. En yüksek oran, toplamda 39 bölüm ve %36,45 ile “Mimarlık Fakültesi” çatısı altında toplanan bölümlere aittir. Bu fakülte türü devlet üniversitelerinde 32 bölümle temsil edilirken, vakıf üniversitelerinde 7 bölüm bulunmaktadır. Bunu 20 bölüm ve %18,69 ile “Mimarlık ve Tasarım Fakültesi” takip etmektedir. Bu yapılaşma hem devlet (12 bölüm) hem vakıf (8 bölüm) üniversitelerinde yakın oranlarda yer almaktadır (Tablo 1.). “Mimarlık ve Güzel Sanatlar Fakültesi” (%0,93) ile “Mimarlık, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi” (%0,93) çatısı altında en az toplanan devlet üniversitesi mimarlık bölümü bulunmaktadır.

Tablo 1. 2025 yılı Türkiye’deki mimarlık bölümünün bağlı olduğu fakülteler

Mimarlık Bölümünün Bağlı Olduğu Fakülteler	Devlet Üniversitelerindeki Mimarlık Bölümü Sayıları		Vakıf Üniversitelerindeki Mimarlık Bölümü Sayıları		Toplam Mimarlık Bölümü Sayıları	
Yüzde ve Frekans	f	%	f	%	f	%
Mimarlık Fakültesi	32	29,91	7	6,54	39	36,45
Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	12	11,21	8	7,48	20	18,69
Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	3	2,80	5	4,67	8	7,48
Mimarlık ve Güzel Sanatlar Fakültesi	1	0,93	-	-	1	0,93
Sanat ve Tasarım Fakültesi	-	-	2	1,87	2	1,87
Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi	3	2,80	4	3,74	7	6,54
Güzel Sanatlar Fakültesi	1	0,93	-	-	1	0,93
Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	2	1,87	6	5,61	8	7,48
Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi	1	0,93	3	2,80	4	3,74
Mühendislik-Mimarlık Fakültesi	5	4,67	4	3,74	9	8,41
Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi	1	0,93	3	2,80	4	3,74
Mimarlık, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi	1	0,93	-	-	1	0,93
Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi	-	-	3	2,80	3	2,80
Toplam	62	57,94	45	42,06	107	100

*Aynı fakültede aynı bölüm adı altında açılmış olan burslu ve ücretli mimarlık bölümleri bir kere sayılmıştır.

*Hem İngilizce hem Türkçe eğitim veren bölümler bir kere sayılmıştır.

*Yurtdışında eğitim veren bölümler çalışma dışı bırakılmıştır.

Türkiye’de Mimarlık Bölümlerinin Bölgesel ve Kentsel Dağılımı ile Kontenjan Durumu

Türkiye’deki mimarlık bölümlerinin coğrafi bölgelere göre dağılımı incelendiğinde, toplamda 107 bölümün yedi coğrafi bölgeye yayıldığı görülmektedir. Tablodan elde edilen veriler doğrultusunda, Türkiye genelinde mimarlık bölümlerinin bölgesel ve kentsel dağılımında belirgin bir eşitsizlik olduğu gözlemlenmektedir. Marmara, İç Anadolu ve Akdeniz bölgeleri, gerek mimarlık bölümü sayısı gerekse kontenjan kapasitesi bakımından öne çıkarken, Doğu Anadolu ve Güneydoğu Anadolu bölgeleri bu alanda daha sınırlı bir yapıya sahiptir. Bu durum, hem nüfus yoğunluğu hem de üniversitelerin fiziksel ve kurumsal altyapı farklılıklarıyla ilişkilendirilebilir. En fazla mimarlık bölümü %41,12 oranla Marmara Bölgesi’nde yer almaktadır. Bu bölgede 30’u vakıf, 14’ü devlet üniversitelerine ait olmak üzere toplam 44 mimarlık bölümü bulunmaktadır. Marmara Bölgesi’ni %19,62 oranla İç Anadolu Bölgesi takip etmektedir. Bu bölgede yer alan 21 mimarlık bölümünün 13’ü devlet, 8’i ise vakıf üniversitelerinde konumlanmıştır. Akdeniz Bölgesi, toplam 12 bölüm ve %11,21’lik oranla üçüncü sırada yer almakta olup bu bölgedeki mimarlık bölümlerinin 9’u devlet 3’ü vakıf üniversitelerine aittir. Doğu Anadolu Bölgesi (%4,67) ve Güneydoğu Anadolu Bölgesi (%5,60) bünyesinde bulundurduğu mimarlık bölümü sayısına göre son sırada yer almaktadır. Bu bölgelerdeki bölümlerin büyük çoğunluğu devlet üniversiteleri bünyesinde (Tablo 2.).

Tablo 2. 2024 yılı Türkiye'deki mimarlık bölümlerinin konum ve kontenjan olarak dağılımı

Bölge	Bölüm Sayıları			Devlet Üniversitelerindeki Mimarlık Bölümleri				Vakıf Üniversitelerindeki Mimarlık Bölümleri				Toplam			
Yüzde ve Frekans	f	%	Şehir	Üniversite Sayısı (f)	Kontenjan (f)	Yerleşen kişi sayısı (f)	Doluluk oranı (%)	Üniversite Sayısı (f)	Kontenjan (f)	Yerleşen kişi sayısı (f)	Doluluk oranı (%)	Üniversite Sayısı (f)	Kontenjan (f)	Yerleşen kişi sayısı (f)	Doluluk oranı (%)
Güneydoğu Anadolu Bölgesi	6	5,60	Gaziantep	1	102	92	90,20	1	16	14	87,50	2	118	106	89,83
			Şanlıurfa	1	26	4	15,38	0	0	0	0	1	26	4	15,38
			Diyarbakır	1	77	43	55,84	0	0	0	0	1	77	43	55,84
			Mardin	1	21	3	14,28	0	0	0	0	1	21	3	14,28
			Siirt	1	21	0	0	0	0	0	0	1	21	0	0
Karadeniz Bölgesi	10	9,34	Bolu	1	52	52	100	0	0	0	0	1	52	152	100
			Düzce	1	62	28	45,16	0	0	0	0	1	62	28	45,16
			Karabük	1	16	1	6,25	0	0	0	0	1	16	1	6,25
			Samsun	2	114	114	100	0	0	0	0	2	114	114	100
			Amasya	1	31	2	6,45	0	0	0	0	1	31	2	6,45
			Tokat	1	31	5	16,13	0	0	0	0	1	31	5	16,13
			Trabzon	1	82	82	100	1	21	3	14,28	2	103	85	82,52
			Rize	1	21	7	33,33	0	0	0	0	1	21	7	33,33
Akdeniz Bölgesi	12	11,21	Burdur	1	21	6	28,57	0	0	0	0	1	21	6	28,57
			Isparta	1	72	72	100	0	0	0	0	1	72	72	100
			Antalya	2	103	103	100	2	52	35	67,30	4	155	138	89,03
			Mersin	1	62	62	100	1	11	2	18,18	2	73	64	87,67
			Adana	2	141	121	85,82	0	0	0	0	2	141	121	85,82
			Hatay	2	46	9	19,57	0	0	0	0	2	46	9	19,57
Marmara Bölgesi	44	41,12	Kırklareli	1	16	9	56,25	0	0	0	0	1	16	9	56,25
			Tekirdağ	1	62	62	100	0	0	0	0	1	62	62	100
			Edirne	1	82	82	100	0	0	0	0	1	82	82	100
			Balıkesir	1	82	82	100	0	0	0	0	1	82	82	100
			Bursa	2	154	154	100	0	0	0	0	2	154	154	100
			Sakarya	1	62	62	100	0	0	0	0	1	62	62	100
			Kocaeli	2	164	164	100	0	0	0	0	2	164	164	100
			İstanbul	5	515	515	100	30	1102	614	55,72	35	1617	1129	69,82
Doğu Anadolu Bölgesi	5	6,47	Van	1	21	20	95,24	0	0	0	0	1	21	20	95,24
			Erzurum	2	57	39	68,42	0	0	0	0	2	57	39	68,42
			Elazığ	1	39	15	38,46	0	0	0	0	1	39	15	38,46
			Bingöl	1	16	2	12,50	0	0	0	0	1	16	2	12,50
İç Anadolu Bölgesi	21	19,62	Eskişehir	2	113	113	100	0	0	0	0	2	113	113	100
			Ankara	3	201	201	100	6	319	241	75,54	9	520	442	85,00
			Yozgat	1	16	0	0	0	0	0	0	1	16	0	0
			Sivas	1	26	14	53,85	0	0	0	0	1	26	14	53,85
			Kayseri	2	144	144	100	1	16	5	31,25	3	160	149	93,13
			Niğde	1	21	1	4,76	0	0	0	0	1	21	1	4,76
			Konya	2	144	140	97,22	1	21	10	47,62	3	165	150	90,91
			Aksaray	1	21	6	28,57	0	0	0	0	1	21	6	28,57
Ege Bölgesi	9	8,41	Manisa	1	41	41	100	0	0	0	0	1	41	41	100
			İzmir	3	226	226	100	2	132	112	84,85	5	358	338	94,41
			Muğla	1	62	62	100	0	0	0	0	1	62	62	100
			Denizli	1	62	62	100	0	0	0	0	1	62	62	100
			Uşak	1	31	8	25,81	0	0	0	0	1	31	8	25,81
Toplam	107	100	-	62	3479	3030	87,09	45	1690	1036	61,30	107	5169	4066	78,66

Kontenjan doluluk oranları incelendiğinde, şehirler arasında dikkat çekici farklılıklar göze çarpmaktadır. Özellikle İstanbul (%69,82), Ankara (%85) ve İzmir (%94,41) gibi büyükşehirlerde yüksek kontenjanların büyük ölçüde dolduğu görülmektedir; bu da öğrencilerin büyük kentlerdeki üniversiteleri tercih etme eğiliminde olduğunu ortaya koymaktadır. Bu şehirlerdeki yüksek doluluk oranı, mimarlık eğitiminin merkezî bölgelerde yoğunlaştığını ve öğrenci talebinin bu doğrultuda şekillendiğini göstermektedir. Buna karşın bazı şehirlerde hem kontenjanlar sınırlı tutulmuş hem de doluluk oranları düşüktür. Örneğin Niğde'de 21 kontenjan bulunmasına rağmen sadece 1 öğrenci yerleşmiş olup doluluk oranı %4,8'dir. Karabük'deki 16 kontenjana karşılık sadece 1 öğrenci kayıt yaptırmıştır (%6,25). Bingöl (%12,50), Mardin (%14,28) ve Şanlıurfa (%15,38) gibi doğu

şehirlerinde de benzer düşük doluluk oranları dikkat çekmektedir. Siirt ve Yozgat illerinde kontenjan verilmiş olmasına rağmen tercih eden öğrenci olmamıştır. Bu durum, ilgili bölgelerdeki mimarlık bölümlerinin öğrenci tercihlerinde arka planda kaldığını göstermektedir. Ayrıca %100 doluluk oranı sağlanmış olan Isparta, Balıkesir, Bolu, Manisa, Sakarya, Bursa vb. şehirler Türkiye’de batıya doğru eğitimde bir eğilim olduğunu göstermektedir. Bu şehirlerdeki mimarlık bölümleri, sınırlı kapasiteye rağmen öğrenci çekme konusunda başarılı olmuş; bu durum söz konusu şehirlerde eğitim kalitesine veya üniversite cazibesine işaret edebilir. Artvin, Tunceli Malatya şehirlerinde bulunan devlet üniversitesi mimarlık bölümleri üst üste iki yıl öğrenci tarafından tercih edilmediği için, YÖK’ün kararı ile bu sene tercih kataloğunda yer almamaktadır.

Türkiye’de Mimarlık Bölümlerinin Akademik Kadro ve Unvan Dağılımı

Verilere göre, Türkiye’deki mimarlık bölümlerinde toplam 1233 öğretim üyesi görev yapmaktadır. Bu öğretim üyelerinin %73,72’si devlet üniversitelerinde, %26,27’si ise vakıf üniversitelerinde çalışmaktadır. Bu durum, mimarlık eğitiminin sayısal olarak ağırlıklı biçimde devlet üniversiteleri tarafından yürütüldüğünü göstermektedir. Unvan bazında incelendiğinde, her iki üniversite türünde de en yüksek payın Dr. Öğretim Üyesi kadrosuna ait olduğu görülmektedir. Vakıf üniversitelerinde öğretim üyelerinin %14,76’sı Dr. Öğretim Üyesi kadrosunda yer almakta; Profesör (%7,29) ve Doçent (%4,21) oranlarının görece daha düşük olduğu dikkat çekmektedir. Bu dağılım, vakıf üniversitelerinde öğretim üyesi kadrosunun üst unvanlara kıyasla daha çok Dr. Öğretim Üyesi düzeyinde yoğunlaştığını; profesör ve doçent temsilinin ise daha sınırlı kaldığını göstermektedir. Devlet üniversitelerinde ise Profesör (%23,76), Doçent (%18,49) ve Dr. Öğretim Üyesi (%31,46) oranlarıyla üst unvanların toplam payının vakıf üniversitelerine kıyasla daha yüksek olduğu görülmektedir (Tablo 3).

Tablo 3. 2025 yılı Türkiye’deki mimarlık bölümülerinin akademik kadro dağılımı

Mimarlık Bölümü	Profesör		Doçent		Doktor Öğr. Üyesi		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Devlet Üniversitesi	293	23,76	228	18,49	388	31,46	909	73,72
Vakıf Üniversitesi	90	7,29	52	4,21	182	14,76	324	26,27
Toplam	383	31,06	280	22,70	570	46,22	1233	100

Kısmen devlet üniversitelerinde de olmakla birlikte, özellikle vakıf üniversitelerinde öğretim görevlisi ve yarı zamanlı öğretim görevlisi istihdamının yaygın olması ve bu kadroların dönemlik ders yüküne bağlı olarak görevlendirmelerde değişiklik göstermesi nedeniyle, çalışmada öğretim elemanı toplamı yerine öğretim üyesi kadro dağılımı esas alınmıştır. Bu yaklaşım, üniversiteler arası karşılaştırmanın daha tutarlı ve süreklilik arz eden bir yapı üzerinden yapılmasını amaçlamaktadır.

Türkiye’de Mimarlık Bölümlerinin MİAK Akreditasyon Durumu

Türkiye genelinde toplam 107 üniversitede mimarlık bölümü bulunmaktadır. Bu bölümlerden yalnızca 27’si (%25,23) Mimarlık Akreditasyon Kurulu (MİAK) tarafından akredite edilmiştir. Akreditasyon alan üniversitelerin 11’i devlet (%10,28), 16’sı ise vakıf üniversitesidir (%14,95). Bu dağılım, vakıf üniversitelerinin sayıca devlet üniversitelerine kıyasla daha yüksek oranda akreditasyon elde ettiğini göstermektedir. Öte yandan, 80 üniversitenin (%74,76) henüz MİAK akreditasyonuna sahip olmadığı görülmektedir.

Tablo 4. 2025 yılı Türkiye’de MİAK tarafından akredite edilen mimarlık bölümlerinin sayısal analizi

MİAK tarafından akredite edilen Mimarlık Bölümleri	f	%
Akredite olan Devlet Üniversitesi	11	10,28
Akredite olan Vakıf Üniversitesi	16	14,95
Akredite olan Üniversiteler	27	25,23
Akredite olmayan Devlet Üniversitesi	51	47,66
Akredite olmayan Vakıf Üniversitesi	29	27,10
Akredite olmayan Üniversiteler	80	74,76

MİAK Akreditasyonlu Devlet Üniversitelerinde Mimarlık Bölümlerinin Ders Dağılımının Sınıflandırması

Türkiye’de Mimarlık Akreditasyon Kurulu (MİAK) tarafından akredite edilmiş devlet üniversitesi mimarlık bölümlerinin ders içeriklerini ve bu içeriklerin dağılımını nicel olarak karşılaştırmalı biçimde sunmaktadır. Her üniversiteye ait veriler; tasarım, teknoloji, mimarlık tarihi, kent, meslek ortamı, teknik, serbest (seçmeli), servis dersleri ve staj olmak üzere toplam dokuz ana kategori altında sınıflandırılmış, her bir kategori için ders sayısı, ders saati, kredi ve AKTS yükü ayrı ayrı belirtilmiştir. İncelenen üniversiteler Abdullah Gül Üniversitesi, Balıkesir Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Gebze Teknik Üniversitesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Trakya Üniversitesi, Yıldız Teknik Üniversitesi ve İzmir Yüksek Teknoloji Üniversitesi olarak belirlenmiştir (Tablo 5).

Tablo 5. 2025 yılı Türkiye’deki devlet üniversitelerinin mimarlık bölümlerinde MİAK ders sınıflamasına göre ders dağılımı

MİAK Ders Sınıflaması	Devlet Üniversiteleri	Abdullah Gül Üniversitesi	Balıkesir Üniversitesi	Dokuz Eylül Üniversitesi	Eskişehir Teknik Üniversitesi	Gebze Teknik Üniversitesi	Karadeniz Teknik Üniversitesi	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	Orta Doğu Teknik Üniversitesi	Trakya Üniversitesi	Yıldız Teknik Üniversitesi	İzmir Yüksek Teknoloji Üniversitesi
Tasarım-Yaratıcı Düşünme	Sayı	9	14	13	10	11	13	10	10	15	12	10
	Saat	82	81	66	68	76	78	75	102	84	71	94
	Kredi Akts	58 78	61 109	52 73	52 88	56 82	58 89	50 76	69 80	64,5 93	51 89	64 92
Teknoloji	Sayı	6	8	14	10	14	10	10	14	12	12	13
	Saat	20	30	52	37	51	38	34	55	35	38	50
	Kredi Akts	20 30	25 31	44 60	31 40	40 58	30 39	26 37	45 53	29,5 44	28 41	39 50
Tarih, Kuram, Kültür, Sanat	Sayı	5	6	5	5	5	6	6	5	6	5	3
	Saat	16	16	12	12	14	14	17	12	14	11	9
	Kredi Akts	16 21	16 20	11 13	11 17	13 22	13 14	14 20	12 21	13 22	10 12	9 10
Çevre-Kent-Toplum	Sayı	1	2	1	2	2	3	3	1	3	1	2
	Saat	4	9	3	8	8	12	9	3	10	2	15
	Kredi Akts	4 6	7 13	3 3	6 10	6 10	10 12	8 11	3 4	8 11	2 2	11 16
Meslek Ortamı	Sayı	1	1	2	3	3	1	1	1	2	2	1
	Saat	3	3	4	7	7	2	2	3	4	4	3
	Kredi Akts	3 5	3 5	4 4	7 8	7 9	2 2	2 3	3 4	4 6	4 4	3 3
Teknik Seçmeli	Sayı	11	12	16	7	7	12	13	8	12	11	6
	Saat	32	24	45	21	21	24	27	24	24	32	18
	Kredi Akts	32 51	24 36	41 61	21 28	21 35	24 60	27 58	24 48	24 36	31 53	18 24
Serbest Seçmeli	Sayı	4	2	0	8	2	0	2	2	4	2	2
	Saat	12	4	0	17	4	0	4	8	8	6	6
	Kredi Akts	12 16	4 6	0 0	17 24	4 4	0 0	4 6	8 12	8 12	6 8	6 8
Servis ve YÖK Dersleri	Sayı	11	9	7	7	11	7	11	12	7	9	9
	Saat	28	17	19	17	19	16	22	37	16	22	23
	Kredi Akts	28 28	17 18	19 20	17 17	19 20	15 16	22 23	32 40	15 16	13 22	13 23
Staj	Sayı	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4
	Saat	4	0	0	4	0	4	0	0	0	0	0
	Kredi Akts	2 5	0 3	0 6	2 8	0 2	2 8	0 6	0 16	0 0	0 9	0 14
Toplam	Sayı	50	56	60	54	57	54	58	55	63	57	50
	Saat	201	184	201	191	200	188	190	244	195	186	218
	Kredi Akts	175 240	157 241	174 240	164 240	166 242	154 240	153 240	296 278	166 240	145 240	163 240

Analiz sonucunda tasarım ve yaratıcı düşünme derslerinin tüm üniversitelerde belirgin şekilde yoğun olduğu görülmektedir. Bu kategoriye ilişkin ders sayısı en fazla Mimar Sinan Üniversitesi'nde (15 ders) olup, en yüksek kredi Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nde (69 kredi) bulunmaktadır. Teknoloji derslerinin ise üniversiteler arasında çeşitlilik gösterdiği, Dokuz Eylül ve Gebze Teknik Üniversitesi'nin ders sayısı açısından (14 ders), Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nin ise kredi (45 kredi) ve saat (55 saat) açısından en üst sırada yer aldığı belirlenmiştir.

Tarih, kuram, kültür ve sanat dersleri incelendiğinde, üniversiteler arasında görece dengeli bir dağılımın söz konusu olduğu anlaşılmaktadır. En fazla ders sayısı (6 ders) Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimar Sinan Üniversitesi ve Trakya Üniversitesi'nde ortaklaşa olarak bulunmaktadır. Çevre, kent ve toplum derslerinde en yüksek ders saati (15 saat) ve kredi (11 kredi) İzmir Yüksek Teknoloji Üniversitesi'nde bulunurken, Karadeniz Teknik Üniversitesi de bu kategoride görece yüksek bir yoğunluk göstermektedir. Meslek ortamı derslerinin genel olarak düşük yoğunlukta olduğu tespit edilmiştir. Eskişehir Teknik Üniversitesi ve Gebze Teknik Üniversitesi (7 saat, 7 kredi) diğer üniversitelere göre daha yüksek yoğunluk sergilemektedir. Teknik seçmeli derslerin dağılımında Dokuz Eylül Üniversitesi (16 ders, 45 saat, 41 kredi) öne çıkarken, serbest seçmeli derslerin varlığı üniversiteler arasında büyük farklılık göstermekte; Eskişehir Teknik Üniversitesi'nde 8 ders, 17 saat ve 17 kredi ile bu kategori en yüksek seviyeye ulaşmaktadır. Servis ve YÖK dersleri açısından Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nin belirgin bir yoğunlukta (37 saat, 32 kredi) olduğu tespit edilmiştir. Staj uygulaması tüm üniversitelerde zorunlu tutulmakla beraber, kredi ve saat açısından farklı uygulamalara rastlanmaktadır. En yüksek AKTS kredisi (16 AKTS) yine Orta Doğu Teknik Üniversitesi'ne ait olup, İzmir Yüksek Teknoloji Üniversitesi de staj konusunda görece yüksek AKTS değerine (14 AKTS) sahiptir.

Sonuç olarak toplam ders sayılarına bakıldığında Dokuz Eylül Üniversitesi'nin (60 ders) en geniş içeriğe sahip olduğu, toplam kredi açısından ise Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nin (196 kredi) en yüksek değere sahip olduğu belirlenmiştir. Bu veriler ışığında, Türkiye'deki devlet üniversitelerinin mimarlık bölümlerinin eğitim vizyonları doğrultusunda ders içeriklerini farklılık gösteren ağırlıklarla şekillendirdikleri görülmektedir.

MİAK Akreditasyonlu Vakıf Üniversitelerinde Mimarlık Bölümlerinin Ders Dağılımı Sınıflandırması

Türkiye'deki MİAK tarafından akredite edilen vakıf üniversitelerinin mimarlık bölümlerinde yer alan ders içerikleri sınıflandırılarak incelenmiştir. Analize dahil edilen üniversiteler Atılım Üniversitesi, Bahçeşehir Üniversitesi, Başkent Üniversitesi, Çankaya Üniversitesi, Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi, Haliç Üniversitesi, Arel Üniversitesi, Kültür Üniversitesi, Medipol Üniversitesi, İzmir Ekonomi Üniversitesi, Maltepe Üniversitesi, Özyeğin Üniversitesi, TED Üniversitesi, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Yaşar Üniversitesi ve Yeditepe Üniversitesi olarak belirlenmiştir (Tablo 6).

Tablo 6. 2025 yılı Türkiye'deki vakıf üniversitelerinin mimarlık bölümlerinde MİAK ders sınıflamasına göre ders dağılımı

MİAK Ders Sınıflaması	Vakıf Üniversiteleri	Atılım Üniversitesi	Bahçeşehir Üniversitesi	Başkent Üniversitesi	Çankaya Üniversitesi	Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi	Haliç Üniversitesi	Arel Üniversitesi	Kültür Üniversitesi	Medipol Üniversitesi	İzmir Ekonomi Üniversitesi	Maltepe Üniversitesi	Özyeğin Üniversitesi	TED Üniversitesi	TOBB Üniversitesi	Yaşar Üniversitesi	Yeditepe Üniversitesi
Tasarım-Yaratıcı Düşünme	Sayı	10	10	15	12	14	12	9	11	10	11	9	11	10	16	10	12
	Saat	102	70	83	78	77	68	62	71	82	81	67	92	86	106	72	77
	Kredi	69	44	54	60	59	62	39	45	50	46	43	57	54	60	47	51
	Akts	87	88	103	103	85	84	69	85	77	82	80	96	100	120	91	105
Teknoloji	Sayı	10	8	8	12	10	14	10	11	16	10	11	8	6	8	5	10
	Saat	38	31	28	41	34	41	36	34	61	43	39	32	23	36	29	33
	Kredi	30	21	21	36	26	37	27	28	46,5	28	30	23	18	26	20	25
	Akts	48	36	34	45	41	45	51	38	63	41	40	33	34	34	33	40

Tarih, Kuram, Kültür, Sanat	Sayı Saat Kredi Akts	4 12 12 15	5 10 10 20	7 21 21 21	7 22 21 22	7 18 16 24	4 8 8 9	4 11 10 17	6 14 13 19	5 13 11,5 13	3 8 8 10	6 14 13 14	5 18 16 20	2 6 6 10	8 25 24 32	5 16 15 25	5 15 14 19
Çevre- Kent- Toplum	Sayı Saat Kredi Akts	2 7 6 8	1 5 3 7	0 0 0 0	1 3 3 5	1 4 3 4	1 3 3 3	1 6 4 5	2 6 4 6	2 8 6 7	1 3 2 4	3 8 7 8	2 8 5 7	1 4 3 6	0 0 0 0	2 7 3 10	1 4 3 10
Meslek Ortamı	Sayı Saat Kredi Akts	1 3 3 5	1 2 2 3	2 6 5 9	1 3 3 3	3 8 7 12	2 5 5 7	1 3 3 5	3 6 6 7	3 6 6 6	2 5 5 5	2 5 5 5	4 14 10 14	1 3 3 5	0 0 0 0	1 6 4 5	4 11 9 15
Teknik Seçmeli	Sayı Saat Kredi Akts	12 25 25 42	6 12 12 24	10 30 25 40	7 16 21 20	8 16 16 20	11 33 33 44	13 38 38 63	13 39 39 54	11 24 33 46	8 24 24 32	17 48 42 54	8 24 12 24	4 12 12 20	7 21 21 28	8 24 24 40	8 32 24 40
Serbest Seçmeli	Sayı Saat Kredi Akts	3 7 7 10	9 24 24 36	0 0 0 0	1 3 3 3	14 28 28 42	5 10 10 18	1 2 2 3	3 6 6 6	0 0 0 0	3 9 9 12	3 6 6 6	2 6 6 6	3 9 9 15	1 3 3 4	1 3 3 5	7 21 21 38
Servis ve YÖK Dersleri	Sayı Saat Kredi Akts	13 31 31 29	7 16 14 16	11 28 28 33	9 21 5 29	2 5 5 6	8 19 19 20	9 18 18 19	8 19 19 19	9 20 19 20	12 42 36 45	11 27 24 25	9 22 19 32	13 33 30 45	13 42 30 48	11 26 25 25	2 4 4 4
Staj	Sayı Saat Kredi Akts	3 0 0 26	2 0 0 10	2 0 0 5	3 0 0 9	3 0 0 6	2 0 0 10	1 2 1 8	2 0 0 8	2 0 0 8	3 0 0 10	2 0 0 8	3 0 0 8	2 0 2 5	4 1 1 26	2 0 0 6	2 0 0 5
Toplam	Sayı Saat Kredi Akts	58 225 183 270	49 170 130 240	55 196 154 245	53 193 168 240	62 190 160 240	59 187 177 240	49 178 142 240	59 195 160 242	58 223 172 240	53 215 158 241	64 214 170 240	52 216 160 240	42 178 137 240	57 234 165 292	45 183 144 240	51 197 151 269

Analiz sonucunda tasarım ve yaratıcı düşünme kategorisindeki derslerin tüm üniversitelerde önemli ağırlığa sahip olduğu görülmüştür. Bu kategoride en yüksek ders sayısı (16 ders) ve AKTS kredisi (120 AKTS) TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi'nde bulunurken, Başkent Üniversitesi (15 ders) de yüksek sayıda ders içeriğine sahiptir. Teknoloji dersleri açısından en fazla ders sayısı (16 ders), ders saati (61 saat) ve kredi (46,5 kredi) Medipol Üniversitesi'nde gözlenmiştir.

Tarih, kuram, kültür ve sanat derslerinin dağılımında TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi'nin (8 ders, 25 saat, 32 AKTS) en yüksek seviyede olduğu görülmektedir. Bu durum, söz konusu üniversitenin teorik ve kültürel eğitime verdiği özel önemi yansıtmaktadır. Çevre, kent ve toplum kategorisinde ise Maltepe Üniversitesi (3 ders, 8 saat, 7 kredi) öne çıkmaktadır. Meslek ortamı derslerinin üniversiteler arasında çeşitlilik gösterdiği, Özyeğin Üniversitesi (14 saat, 10 kredi) ve Yeditepe Üniversitesi'nin (11 saat, 9 kredi) bu alanda belirgin şekilde yüksek yoğunluğa sahip olduğu belirlenmiştir. Teknik seçmeli derslerin en fazla Maltepe Üniversitesi'nde (17 ders, 48 saat, 42 kredi) yoğunlaştığı, bu kategoride üniversitelerin farklı yaklaşımlar sergilediği tespit edilmiştir. Serbest seçmeli derslerin varlığı üniversiteler arasında büyük farklılık göstermektedir. Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi'nin bu alanda (14 ders, 28 saat, 28 kredi, 42 AKTS) en yüksek yoğunlukta olduğu belirlenmiştir. Servis ve YÖK derslerinde ise TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi ile İzmir Ekonomi Üniversitesi'nin önemli yoğunluğa sahip olduğu görülmektedir. Staj uygulamasının AKTS kredileri açısından farklılık gösterdiği, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi (26 AKTS) ve Atılım Üniversitesi'nin (26 AKTS) staj uygulamasında belirgin şekilde yüksek kredi değerleri sundukları tespit edilmiştir.

Sonuç olarak toplam ders sayısı açısından Maltepe Üniversitesi (64 ders) en yüksek değere sahipken, toplam kredi ve AKTS açısından TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi (292 AKTS) dikkat çekici biçimde öne çıkmaktadır. Bu bulgular, Türkiye'deki vakıf üniversitelerinin mimarlık eğitiminde birbirlerinden farklı eğitim vizyonları doğrultusunda ders içeriklerini şekillendirdiklerini ortaya koymaktadır.

Kelime bulutu ve frekans analizi, mimarlık bölümlerinin ders içeriklerinde öne çıkan kavramları açık biçimde ortaya koymaktadır (Görsel 3). Analiz edilen metinlerde en sık kullanılan sözcükler arasında sırayla "yapı", "tasarım", "mimarlık", "proje", "sistemler" ve "uygulama" yer almakta; bu durum, eğitim programlarının yapı üretimi ve tasarım süreçlerine ağırlık verdiğini göstermektedir. Ayrıca "çevre", "strüktür", "teknik" ve "kentleşme" terimlerinin yüksek frekans, çevresel duyarlılık ile teknik bilgi birikiminin programlarda güçlü bir yer tuttuğuna işaret etmektedir. "Analiz", "değerlendirme", "planlama" ve "sunum" gibi sözcüklerin sık görünmesi ise teorik bilginin uygulamaya aktarımında sistematik bir yaklaşımın benimsendiğini düşündürmektedir. Bununla birlikte "tarih", "kültürel" ve "restorasyon" kavramları, tarihsel/kültürel bağlamın göz ardı edilmediğini; "malzeme", "detay" ve "ölçek" ise teknik donanımına verilen önemi göstermektedir. Sonuç olarak içerik analizi, mimarlık eğitiminin tasarım merkezli ve yapı odaklı bir omurga üzerinde, teknik bilgi ve çevresel farkındalıkla desteklenen; aynı zamanda kültürel ve tarihsel bağlamı içeren bir yaklaşımla kurgulandığını ortaya koymaktadır.



Görsel 3. 2025 yılı devlet üniversiteleri mimarlık bölümleri ders içerikleri kelime bulutu

MİAK Akreditasyonlu Vakıf Üniversitelerinde Mimarlık Bölümlerinin Ders İçerik Analizi

Kelime bulutu ve frekans analizi, vakıf üniversitelerinin mimarlık bölümlerinde öne çıkan kavramları net biçimde göstermektedir (Görsel 4). En sık görülen terimler sırayla "tasarım", "yapı", "mimarlık", "proje", "sistemler" ve "uygulama" olup; bu durum, vakıf programlarının da tıpkı devlet üniversitelerinde olduğu gibi tasarım merkezli bir yapıya sahip olduğunu gösterir. "Çevre", "teknoloji", "strüktür", "ölçek", "çizim" ve "alan"ın yüksek frekans, teknik bilgi, çevresel bağlam ve yapısal çözümlerelerin müfredatta öncelikli olduğunu; "çalışmak", "analiz", "sunum", "değerlendirme" ve "inceleme"nin sık geçmesi ise öğrencilerin araştırma ve üretim süreçlerine yönlendirildiğini düşündürür. "Kültürel", "tarih", "koruma-restorasyon" ve "sürdürülebilirlik" vurguları, tarihsel/kültürel miras ve sürdürülebilirlik boyutlarının önemsendiğine; "malzeme", "detay", "bileşenler"ın yoğunluğu ise pratikte uygulanabilir teknik bilginin güçlü yerine işaret eder. Sonuç olarak, vakıf üniversitelerinin ders içerikleri tasarım odaklı, teknik altyapısı güçlü, çevresel duyarlılığı yüksek ve kültürel-tarihsel bağlamı gözetir bir anlayışla şekillenmekte; ayrıca esneklik ve çeşitlilik açısından devlet üniversitelerine kıyasla daha geniş bir yelpaze sunduklarını göstermektedir.



Görsel 4. 2025 yılı vakıf üniversiteleri mimarlık bölümleri ders içerikleri kelime bulutu

TARTIŞMA

Bu araştırmada elde edilen bulgular, Türkiye’de mimarlık eğitiminin yapısal büyüme, bölgesel dağılım, akademik kapasite ve pedagojik yönelimler arasında güçlü bir karşılıklı ilişki bulunduğunu ortaya koymaktadır. Yapısal ve bölgesel genişleme, akademik kadro yeterliliği ve müfredat niteliği ile her zaman eş zamanlı ilerlememekte; bu durum kalite güvencesi ve eğitimde eşitlik açısından kırılğanlıklar üretebilmektedir. Dolayısıyla mimarlık eğitiminin yalnızca nicel göstergeler üzerinden değil, yapısal büyüme, akademik kapasite ve pedagojik yönelimler arasındaki etkileşimler dikkate alınarak bütüncül bir çerçevede değerlendirilmesi gerekmektedir.

Kuruluş yıllarına göre yapılan analiz, Türkiye’de mimarlık bölümlerinin gelişiminin doğrusal ve sürekli bir artıştan ziyade belirli dönemlerde yoğunlaşan bir yapı sergilediğini göstermektedir. Özellikle 2008–2012 yılları arasında hem devlet hem de vakıf üniversitelerinde mimarlık bölümü açılışlarının belirgin biçimde artması ve 2010 yılında zirveye ulaşması, yükseköğretimde nicel genişlemeyi önceleyen politikaların mimarlık eğitimi alanına doğrudan yansıdığını ortaya koymaktadır. Bu durum, Türk yükseköğretim sisteminin 1980’li yıllardan itibaren “Her İle Bir Üniversite Politikası” kapsamında geçirdiği yapısal dönüşümün bir yansıması olarak değerlendirilebilir (Yalçıntaş & Akkaya, 2019: 791). Söz konusu artış, çalışmanın diğer analiz bulgularıyla birlikte değerlendirildiğinde, hızlı genişlemenin eğitim kalitesi, akademik altyapı ve program içeriklerinin gelişimi gibi alanlarda eş zamanlı bir güçlenme ile her koşulda desteklenmediğini düşündürmektedir. Bu durum, yükseköğretimde nicel genişleme ile nitel gelişim arasındaki ilişkinin yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. 2012 sonrası dönemde bölüm açılışlarında gözlenen düşüş ve özellikle 2020 sonrasında her iki üniversite türünde de yeni bölüm açılışlarının azalması, nicel büyüme sürecinde bir doygunluk evresine geçilmiş olabileceğini düşündürmektedir. Ancak bu eğilimin sürdürülebilir bir kalite artışı sağlayıp sağlamadığı, akademik kadro yapısı, akreditasyon süreçleri ve mezun istihdam verileriyle birlikte değerlendirilmelidir.

Fakülte yapılanmalarına ilişkin bulgular, mimarlık eğitiminin kurumsal örgütlenmesinde üniversite türüne bağlı belirgin eğilimler bulunduğunu göstermektedir. Devlet üniversitelerinde “Mimarlık Fakültesi” modeli baskınken, vakıf üniversitelerinde mimarlık eğitimi daha çok tasarım ve sanat bileşenli fakülteler altında konumlanmaktadır. Bu durum devlet üniversitelerinde disiplinler ve meslek odaklı bir yapılanmaya; vakıf üniversitelerinde ise daha bütünlük ve çok disiplinli bir çerçeveye işaret etmektedir. Bununla birlikte her iki üniversite türünde de karma fakülte yapılarının bulunması, kurumsal yapılanmanın tamamen ayrılmadığını, ancak belirli yönelimler doğrultusunda

farklılaştığını göstermektedir. Bu çeşitlilik, program içeriklerinde esneklik ve farklılaşma potansiyeli yaratmakla birlikte, kurumsal kimlik ve standartlaşma açısından üniversiteler arasında heterojen bir görünüm de ortaya koymaktadır.

Bölgesel ve kentsel dağılıma ilişkin bulgular, Türkiye’de mimarlık bölümlerinin mekânsal dağılımında belirgin bir dengesizlik bulunduğunu göstermektedir. Bölümlerin Marmara Bölgesi’nde yoğunlaşması ve İç Anadolu ile Akdeniz’in yüksek bölüm ve kontenjan kapasitesine sahip olması, mimarlık eğitiminin büyük ölçüde batı ve merkez ekseninde kümelenmesine işaret etmektedir. Buna karşılık Doğu ve Güneydoğu Anadolu’da hem bölüm sayısı hem de kontenjan kapasitesi sınırlı kalmaktadır. Kontenjan doluluk oranları da bu mekânsal eşitsizliği görünür kılmakta; özellikle büyükşehirlerde ve köklü üniversitelerde yüksek doluluk oranları gözlenirken, bazı Anadolu şehirlerinde kontenjanların düşük oranlarda dolduğu ya da boş kaldığı dikkat çekmektedir. Bu bulgular, mimarlık eğitiminin bölgesel planlama, kontenjan belirleme ve kalite güvencesi politikalarıyla daha bütüncül ve dengeli bir yaklaşımla ele alınması gerektiğine işaret etmektedir.

Akademik kadro dağılımına ilişkin bulgular, mimarlık eğitiminin akademik kapasitesinin ağırlıklı olarak devlet üniversitelerinde yoğunlaştığını göstermektedir. Devlet üniversitelerinde profesör, doçent ve Dr. Öğretim Üyesi kadroları arasında görece dengeli bir dağılımın bulunması, daha yerleşik ve kurumsallaşmış bir akademik yapı ile ilişkilendirilebilir. Buna karşılık vakıf üniversitelerinde öğretim üyesi sayısının ve özellikle profesör ile doçent kadrolarının daha sınırlı düzeyde kalması, akademik kıdem ve deneyim dağılımı açısından farklı bir yapıya işaret etmektedir. Bununla birlikte öğretim görevlisi ve yarı zamanlı görevlendirmelerin dönemsel değişkenlik gösterebilmesi, eğitimde süreklilik ve akademik istikrar açısından dikkatle değerlendirilmesi gereken bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Nitekim hızlı bölüm artışının, özellikle vakıf ve bazı Anadolu devlet üniversitelerinde öğretim elemanı yetersizliğine yol açabildiği; kontenjan–kadro dengesizliğinin çoğu kez meslekten mimarların yarı zamanlı görevlendirilmesiyle telafi edilmeye çalışıldığı belirtilmektedir (Özeren & Kalaycı, 2023: 95). Bu durum, nicel büyümenin akademik kapasite ile birlikte planlanmasının önemini göstermektedir. Ayrıca yükseköğretimde akademisyenlerin öğrenci başarısında kritik bir role sahip olduğu ve pedagojik gelişimin desteklenmesi gerektiği belirtilmektedir (Andrews, 2023: 950). Vakıf üniversitelerinde öğretim üyesi sayısının görece sınırlı olması, müfredat çeşitliliği ve yenilikçi ders yapıları ile birlikte değerlendirildiğinde, akademik kapasite ile pedagojik farklılaşma arasındaki ilişkinin veri temelli olarak daha ayrıntılı incelenmesi gerektiğine işaret etmektedir.

MİAK akreditasyonuna ilişkin bulgular, Türkiye’de mimarlık bölümlerinin önemli bir kısmının henüz ulusal akreditasyon sürecine dahil olmadığını ortaya koymaktadır. Bu durum, ortak kalite ölçütlerinin kurumsal düzeyde eş zamanlı biçimde benimsenmediğini göstermektedir. Akredite programlar arasında vakıf üniversitelerinin daha görünür olması, bu kurumların kurumsal rekabet ve dış değerlendirme mekanizmalarına daha yüksek düzeyde uyum gösterdiğini düşündürmektedir. Ortak platform ve ölçülebilir standart eksikliği, uluslararası tanınırlık ve profesyonel hareketliliği zorlaştırmaktadır (Boarin & Molina, 2022: 2). Bu nedenle müfredatın ulusal yeterlilik çerçeveleriyle uyumu ve süreçlerin periyodik güncellenmesi önem taşır (Boarin vd, 2020: 2).

MİAK ders sınıflamasına göre devlet ve vakıf üniversitelerinin müfredat dağılımları birlikte değerlendirildiğinde, her iki üniversite türünde de “Tasarım–Yaratıcı Düşünme” kategorisinin kredi ve AKTS yükü bakımından programların temel omurgasını oluşturduğu görülmektedir. Tasarım derslerinin tüm programlarda yüksek saat ve kredi oranına sahip olması, mimarlık eğitiminin stüdyo temelli çekirdeğinin kurumsal farklılıklara rağmen korunduğunu göstermektedir (Shareef & Farivarsadri, 2020: 3). Devlet üniversitelerinde tasarım, teknoloji ve tarih/kuram derslerinin görece dengeli dağılımı dikkat çekerken; vakıf üniversitelerinde ders kategorileri arasındaki dağılımın kurumdan kuruma daha değişken olduğu görülmektedir. Ayrıca “Çevre–Kent–Toplum” ve “Meslek Ortamı” kategorilerinin her iki üniversite türünde toplam kredi ve AKTS içinde sınırlı bir paya sahip olması, bu alanların müfredat içindeki ağırlığının tasarım ve teknoloji

derslerine kıyasla daha düşük düzeyde kaldığını ortaya koymaktadır. Genel tablo, mimarlık eğitiminin tasarım merkezli ortak bir çekirdek etrafında yapılandığını; ancak teknoloji, seçmeli dersler, staj ve mesleki içeriklerin ağırlığı bakımından üniversiteler arasında belirli bir çeşitlilik bulunduğunu göstermektedir.

Ders içeriklerine dayalı içerik ve kelime frekansı analizleri, Türkiye’de MİAK akreditasyonuna sahip mimarlık programlarının tasarım ve yapı üretimi ekseninde şekillenen güçlü bir ortak pedagojik çekirdeğe sahip olduğunu göstermektedir. “Tasarım”, “yapı”, “proje”, “sistemler” ve “uygulama” kavramlarının her iki üniversite türünde de yüksek frekansla yer alması, stüdyo temelli eğitimin müfredatın temel omurgasını oluşturmaya devam ettiğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte devlet üniversitelerinde “yapı” kavramının, vakıf üniversitelerinde ise “tasarım” kavramının daha baskın olması, pedagojik vurgu merkezlerinde nüans düzeyinde bir farklılaşmaya işaret etmektedir. Dijitalleşme, teknoloji ve sürdürülebilirlik temaları içeriklerde yer almakla birlikte, kelime yoğunluğu açısından çekirdek kavramlar düzeyinde merkezi bir ağırlığa sahip değildir. Bu bulgu, söz konusu temaların müfredat söylemine dâhil edildiğini; ancak tasarım ve yapı eksenindeki ana omurgaya kıyasla ikincil bir konumda kaldığını düşündürmektedir. Nitekim literatürde stüdyo ortamlarının teknolojik ve dijital içerikli olarak güçlendirilmesi (İbrahim vd., 2021: 2347) ve sürdürülebilirlik temalarının müfredat içinde daha bütüncül biçimde ele alınması gerektiği vurgulanmaktadır (Kastner & Langenberg, 2023: 3).

Bu çalışma, Türkiye’de mimarlık eğitiminin nicel büyüme, akademik kapasite ve müfredat dağılımı arasındaki ilişkileri birlikte analiz ederek, yapısal genişleme ile pedagojik dönüşüm arasındaki eş zamanlılık sorunlarını görünür kılmaktadır. Özellikle devlet ve vakıf üniversiteleri arasındaki kurumsal ve müfredat farklılaşmalarının veri temelli olarak ortaya konulması, kalite güvencesi ve planlama süreçleri için somut bir değerlendirme zemini oluşturmaktadır. Elde edilen bulgular, mimarlık eğitiminin niteliğinin artırılması açısından dört temel alanın öncelikli olduğunu göstermektedir:

- Bölüm açılış ve kontenjan ve konum planlamasının akademik kadro kapasitesiyle eş zamanlı yürütülmesi;
- Kredi ve AKTS dağılımlarında ve ders içeriklerindeki kelime yoğunluklarında sınırlı paya sahip olduğu belirlenen kategorilerin, tasarım merkezli çekirdek korunarak daha dengeli biçimde güçlendirilmesi;
- Akreditasyon süreçlerinin yaygınlaştırılarak ortak kalite ölçütlerinin kurumsal düzeyde benimsenmesinin sağlanması;
- Özellikle öğretim üyesi sayısının görece sınırlı olduğu programlarda tam zamanlı akademik kadro yapısının güçlendirilmesi ve yarı zamanlı görevlendirmelere bağımlılığın azaltılması.

Bu çerçevede çalışma, nicel büyüme ile pedagojik kalite arasındaki ilişkinin veri temelli izlenmesine yönelik bir değerlendirme modeli sunmaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, Türkiye’de mimarlık eğitiminin mevcut durumunu, yapısal büyüme dinamikleri, fakülte yapılanmaları, bölgesel dağılım, akademik kadro kapasitesi, MİAK akreditasyon durumu, müfredat yoğunluğu ve ders içerikleri üzerinden çok boyutlu olarak incelemiştir. Bulgular, eğitimin çekirdeğinde tasarım ve yapı odaklı stüdyo temelli bir omurganın yer aldığını; ancak bu omurganın kurumsal yapı, bölgesel bağlam ve akademik kapasite göstergelerine bağlı olarak farklılaştığını göstermektedir.

Akademik kadro verileri, devlet ve vakıf üniversiteleri arasında öğretim üyesi sayısı ve unvan dağılımı bakımından farklılaşmalar bulunduğunu ortaya koymaktadır. Devlet üniversitelerinde hem üst akademik unvan oranlarının hem de öğretim üyesi yoğunluğu daha fazla olduğu; vakıf üniversitelerinde ise öğretim üyesi yoğunluğunun görece daha sınırlı olduğu görülmektedir. Fakülte

yapılanmaları incelendiğinde, devlet üniversitelerinde mimarlık bölümlerinin çoğunlukla mimarlık fakültesi çatısı altında konumlandığı; vakıf üniversitelerinde ise sanat, tasarım ve mühendislik bileşenli farklı fakülte yapıları altında örgütlendiği belirlenmiştir. Bölgesel analizler, mimarlık eğitiminin Marmara, İç Anadolu ve Akdeniz bölgelerinde yoğunlaştığını; Doğu ve Güneydoğu Anadolu bölgelerinde ise bölüm sayısı ve kontenjan doluluk oranlarının daha sınırlı kaldığını göstermektedir. Bu durum, programların ülke genelinde homojen bir dağılım sergilemediğine işaret etmektedir. MİAK akreditasyon oranının %25,23 düzeyinde olması, programların önemli bir bölümünün ulusal akreditasyon sürecine henüz dahil olmadığını göstermektedir. Müfredat dağılımı analizleri, her iki kurum türünde de "Tasarım-Yaratıcı Düşünme" ve "Teknoloji" kategorilerinin toplam kredi ve AKTS yükü içinde baskın konumda olduğunu göstermektedir. Buna karşılık "Çevre-Kent-Toplum" ve "Meslek Ortamı" kategorilerinin program bütününde daha sınırlı ağırlığa sahip olduğu belirlenmiştir. Kelime bulutu analizleri ise devlet ve vakıf üniversitelerinde ortak kavramsal çekirdeğin "tasarım", "yapı", "proje" ve "sistem" terimleri etrafında şekillendiğini; ancak devlet üniversitelerinde "yapı/teknik" vurgusunun, vakıf üniversitelerinde ise "tasarım" odaklı kavramların görece daha görünür olduğunu ortaya koymaktadır.

Bu çalışmada elde edilen bulgular doğrultusunda aşağıdaki veri-temelli öneriler geliştirilebilir:

- Kontenjan ve akademik kapasite dengesi: Bölüm açılışı ve kontenjan planlamalarında öğretim üyesi sayısı, akademik unvan dağılımı ve öğrenci/öğretim üyesi oranı gibi kapasite göstergelerinin birlikte değerlendirilmesi önem taşımaktadır.
- Bölgesel dengeyi güçlendirme: Doğu ve Güneydoğu Anadolu bölgelerinde bölüm kapasitesi ve doluluk oranlarının sınırlı kalması dikkate alınarak, altyapı ve akademik insan kaynağı yatırımlarının bölgesel ihtiyaç analizleriyle birlikte ele alınması önerilebilir.
- Akreditasyon süreçlerinin yaygınlaştırılması: MİAK akreditasyon oranının sınırlı düzeyde kalması nedeniyle, programların dış değerlendirme ve kalite güvencesi süreçlerine katılımının artırılması, ulusal ölçekte karşılaştırılabilirlik açısından önem taşımaktadır.
- Müfredat dengesi: Tasarım-Teknoloji ekseninin baskınlığı korunmakla birlikte, "Çevre-Kent-Toplum" ve "Meslek Ortamı" kategorilerinin program bütünlüğü içinde dengeli biçimde yeniden değerlendirilmesi düşünülebilir.
- Ders içerikleri dijitalleşme ve sürdürülebilirlik entegrasyonu: Bu temaların içeriklerde yer aldığı görülmekle birlikte, kredi ve AKTS dağılımı içindeki konumlarının izlenmesi ve stüdyo ile teknik dersler arasında bütüncül entegrasyonunun güçlendirilmesi değerlendirilebilir.

Bu araştırma bazı sınırlılıklar içermektedir. Analizler kamuya açık kurumsal veriler ve ilan edilen müfredat dokümanları üzerinden yürütülmüş; derslerin uygulama biçimleri, stüdyo içi pedagojik süreçler ve öğrenci deneyimleri doğrudan incelenmemiştir. Akreditasyon değerlendirmesi yalnızca MİAK çerçevesiyle sınırlandırılmış; uluslararası akreditasyon sistemleri kapsam dışında bırakılmıştır. Ayrıca bulgular belirli bir zaman kesitine dayandığından, programların uzun dönemli dönüşüm dinamikleri analiz edilmemiştir. Gelecek araştırmaların; mezun istihdam verileri, öğrenci ve akademisyen görüşleri, stüdyo pedagojisinin uygulama biçimleri ve dijitalleşme ile sürdürülebilirlik entegrasyonunun derinliği gibi çıktıya dayalı göstergeleri içerecek şekilde genişletilmesi önem taşımaktadır. Ayrıca kalite güvencesi mekanizmalarının karşılaştırmalı uluslararası çerçevede ele alınması ve programların çıktı temelli performans göstergeleri üzerinden değerlendirilmesi, mimarlık eğitiminin yapısal ve pedagojik gelişimine ilişkin daha kapsamlı analizler üretilmesine katkı sağlayabilir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

1. yazar %70, 2. yazar %30 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

Andrews, M. W. (2023). Shining light: A case study analysis of a tutor training programme for architect-educators at the University of East London, 1996-c.2002. *Innovations in Education and Teaching International*, 61(5), 948-959. <https://doi.org/10.1080/14703297.2023.2224299>

Architects Accreditation Council of Australia (AACA). (2019). *National standard of competency for architects*. AACA. <https://www.aaca.org.au/> (12.06.2024)

Aydınlı, S. (2015). Tasarım eğitiminde yapılandırıcı paradigma: "Öğrenmeyi öğrenme." *Tasarım+Kuram*, 11(20), 1-18.

Aydınlı, S., & Kürtüncü, B. (2014). Paralaks oda: "Öğrenmeyi öğrenme" ortamı olarak stüdyo. In S. Aydınlı & B. Kürtüncü (Eds.), *Paralaks Oda* (pp. 10-31). Yapı Endüstri Merkezi.

Baydar, G. (2012). *Osmanlı-Türk mimarlarında meslekleşme*. TMMOB.

Boarin, P., & Martinez-Molina, A. (2022). Integration of environmental sustainability considerations within architectural programmes in higher education: A review of teaching and implementation approaches. *Journal of Cleaner Production*, 342, 130989. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2022.130989>

Boarin, P., Martinez-Molina, A., & Juan-Ferruses, I. (2020). Understanding students' perception of sustainability in architecture education: A comparison among universities in three different continents. *Journal of Cleaner Production*, 248, 119237. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.119237>

Boge, P., & Sullivan, J. (2004). Curricular weaving. In *92nd ACSA Annual Meeting Proceedings* (pp. 496-500), University of South Florida.

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>

Buhamdan, S., Alwisy, A., & Bouferguene, A. (2021). Generative systems in the architecture, engineering and construction industry: A systematic review and analysis. *International Journal of Architectural Computing*, 19(3), 226-249.

Caetano, I., & Leitão, A. (2020). Architecture meets computation: An overview of the evolution of computational design approaches in architecture. *Architectural Science Review*, 63(2), 165-174.

Casakin, H., & Wodehouse, A. (2021). A systematic review of design creativity in the architectural design studio. *Buildings*, 11(1), 31. <https://doi.org/10.3390/buildings11010031>

Ceylan, S., Şahin, P., Seçmen, S., Somer, M. E., & Süher, H. K. (2024). The contribution of digital tools to architectural design studio: A case study. *Ain Shams Engineering Journal*, 15(7), 102795. <https://doi.org/10.1016/j.asej.2024.102795>

Corazzo, J. (2019). Materialising the studio: A systematic review of the role of the material space of the studio in art, design and architecture education. *The Design Journal*, 22(sup1), 1249-1265.

Crowther, P. (2013). Understanding the signature pedagogy of the design studio and the opportunities for its technological enhancement. *Journal of Learning Design*, 6(3), 18-28.

D'Souza, N. (2007). Design intelligences: A case for multiple intelligences in architectural design. *International Journal of Architectural Research: ArchNet-IJAR*, 1(2), 15-34.

Delahaye, B. (2004). *Human resource development: Adult learning and knowledge management*. John Wiley & Sons.

Dural, M. (2022). *Mimarlık eğitiminde uzamsal yetenek sorunsalı* [Yayınlanmamış doktora tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü].

- European Commission. (2010). *The Bologna process and architecture education*.
- Forty, A. (2000). *Words and buildings: A vocabulary of modern architecture* (Vol. 268). Thames & Hudson.
- Fox-Wolfgramm, S. J. (1997). Towards developing a methodology for doing qualitative research: The dynamic-comparative case study method. *Scandinavian Journal of Management*, 13(4), 439-455.
- Frampton, K. (1992). *Modern architecture: A critical history*. Thames & Hudson.
- Frank, A., & Silver, C. (2017). *Teaching urban and regional planning*. Edward Elgar.
- Ghonim, M., & Eweda, N. (2019). Instructors' perspectives on the pedagogy of architectural graduation projects: A qualitative study. *Frontiers of Architectural Research*, 8(3), 415-427.
- Gökarslan, A. B., & Tuncer, H. (2023). Conservation courses effects on architecture students' conservation awareness: Analyses of Isparta and Burdur houses. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 8(1), 370-384.
- Guy, S., & Farmer, G. (2001). Reinterpreting sustainable architecture: The place of technology. *Journal of Architectural Education*, 54(3), 140-148.
- Ibrahim, A. F., Attia, A. S., Asma'M, B., & Ali, H. H. (2021). Evaluation of the online teaching of architectural design and basic design courses: Case study of the College of Architecture at JUST, Jordan. *Ain Shams Engineering Journal*, 12(2), 2345-2353.
- Jokilehto, J. (2017). *A history of architectural conservation*. Routledge.
- Kara, B. (2017). *Türkiye'deki mimarlık okullarında mimari proje eğitiminin karşılaştırmalı analizi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü].
- Kastner, F., & Langenberg, S. (2023). Transition in architecture education? Exploring socio-technical factors of curricular changes for a sustainable built environment. *Sustainability*, 15(22), 15949. <https://doi.org/10.3390/su152215949>
- Kwok, R. (2001). Education in urban planning. *Habitat International*, 25(1), 91-101.
- Lyu, Y., Chi, T., & Zheng, X. (2024). Digital transformation of design education in Chinese universities: Trends, challenges, and opportunities. *SHS Web of Conferences*, 181, 04037. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418104037>
- Mallgrave, H. F. (2010). *The architect's brain: Neuroscience, creativity, and architecture*. Wiley.
- Martinez Quantrill, M. (Ed.). (2002). *The architectural project*. Texas A & M University Press.
- MİAK (2025.). *Mimarlık Akreditasyon Kurulu*. MİAK. <https://www.miak.org.tr/> (25.07.2025).
- Mohammed, K. E., & Elias-Ozkan, S. T. (2019). Incorporating sustainability principles into architectural design education: Results of an experimental design studio. *Journal of Green Building*, 14(3), 143-158. <https://doi.org/10.3992/1943-4618.14.3.143>
- Moscato, C., Chamilothon, K., Wienold, J., Andersen, M., & Matusiak, B. (2022). Regional differences in the perception of daylight scenes across Europe using virtual reality. Part I: Effects of window size. *Leukos*, 18(3), 294-315.
- Mostafa, M., & Mostafa, H. M. (2010). How do architects think? Learning styles and architectural education. *International Journal of Architectural Research: ArchNet-IJAR*, 4(2/3), 310-317.
- Özcan, Ö. (2023). *İTÜ Mimarlık Fakültesi'nin kuruluş yılları ve mimarlık eğitimi (1928-1954)*. [Doktora tezi İstanbul Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü].
- Özdemir, E. E. (2013). *Mimarlık eğitiminde tasarım sürecinin geliştirilmesi yönünde bir yöntem arayışı* [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü].
- Özdemir, H., Onal, G. K., & Ozturk, A. C. (2020). The role of informal structures in architectural design education. *Icontech International Journal*, 4(3), 11-29.
- Özeren, Ö. (2023). Mimarlık eğitiminde disiplinler arası bir yaklaşım: Belediye logo yarışmalarında öğrenci deneyimi üzerine bir araştırma. *Journal of Awareness (JoA)*, 8(4), 441-447.
- Özeren, E., & Dinç Kalaycı, P. (2023). Türkiye mimarlık eğitiminin mevcut durumu ve çeşitlenmeleri. *International Refereed Journal of Design and Architecture*, 29, 1-20.
- Proietti, T., & Gepshtein, S. (2025). Vision training for designers. *Architectural Science Review*, 1-15.

- Saint, A. (1983). *The image of the architect*. Yale University Press.
- Salama, A. M. (2008). A theory for integrating knowledge in architectural design education. *International Journal of Architectural Research: ArchNet-IJAR*, 2(1), 100-128.
- Schön, D. A. (1984). The architectural studio as an exemplar of education for reflection-in-action. *Journal of Architectural Education*, 38(1), 2-9.
- Sey, Y., & Tapan, M. (1983). Architectural education in Turkey: Past and present. *Mimar*, 10, 69-75.
- Shareef, S. S., & Farivarsadri, G. (2020). An innovative framework for teaching/learning technical courses in architectural education. *Sustainability*, 12(22), 9514. <https://doi.org/10.3390/su12229514>
- Shulman, L. S. (2005). Signature pedagogies in the professions. *Dædalus*, 134(3), 52-59.
- Sonetti, G., Brown, M., & Naboni, E. (2019). About the triggering of UN sustainable development goals and regenerative sustainability in higher education. *Sustainability*, 11(1), 254. <https://doi.org/10.3390/su11010254>
- Spiridonidis, C., & Voyatzaki, M. (Eds.). (2011). *Learning for the future: New priorities of schools of architecture in the era of uncertainty*. EAAE.
- Şahin, E., & Aksoy, M. (2022). Türkiye’de mimarlık eğitiminin dönüşümü ve kalite değerlendirmesi. *Mimarlık ve Eğitim Dergisi*, 15(2), 45-60.
- Taleghani, M., Ansari, H. R., & Jennings, P. (2011). Sustainability in architectural education: A comparison of Iran and Australia. *Renewable Energy*, 36(7), 2021-2025.
- UIA (Union Internationale des Architectes). (2011). *UIA/UNESCO charter for architectural education (Revised 2011)*. Union Internationale des Architectes. <https://www.uia-architectes.org/> (10.05.2025).
- Uluoğlu, B. (1990). *Mimari tasarım eğitimi: Tasarım bilgisi bağlamında stüdyo eleştirileri* [Yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü].
- Wang, H., & Koiwa, M. (2022). A historical perspective of architecture education at Waseda University in Japan: Analyses of the Waseda architecture lecture notes for correspondence education in the early Shōwa period. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 21(3), 766-790.
- Watt, K., & Mandhar, M. (2008). Internationalisation of architectural education in the context of globalisation. *Abacus: International Journal of Architecture, Conservation and Urban Studies*, 3(1), 1-16.
- Webster, H. (2004). Facilitating critically reflective learning: Excavating the role of the design tutor in architectural education. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 2(3), 101-111.
- Wright, J. K. (2003). The two-part “finish.” In *Finishing school: Inquiries into the completion of an architectural education: Proceedings from the ACSA Southeast Regional Meeting* (pp. 59-65). School of Architecture and Community Design, University of South Florida.
- Yalçıntaş, A., & Akkaya, B. (2019). Türkiye’de akademik enflasyon: “Her ile bir üniversite politikası” sonrasında Türk yükseköğretim sistemi. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 74(3), 789-810. <https://doi.org/10.33630/ausbf.551330>
- YÖK. (2023). *Türkiye’de yükseköğretim istatistikleri 2023*. Yükseköğretim Kurulu.
- Yurtsever, B. (2017). Questioning the role of critical thinking in architectural design education [Mimari tasarım eğitiminde eleştirel düşünme becerisinin rolüne ilişkin sorgulama]. *Megaron*, 12(3), 385-400.
- Yüksek, İ. (2013). The evaluation of architectural education in the scope of sustainable architecture. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 89, 496-508.
- Zambrano, M. M., & Morales, Y. A. R. (2022). Habilidades digitales de estudiantes de arquitectura: Estudio exploratorio para integrar las TIC en el aprendizaje del diseño arquitectónico. *Etic@net: Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 22(1), 172-194.
- Zapp, M., & Ramirez, F. O. (2019). Beyond internationalisation and isomorphism: The construction of a global higher education regime. *Comparative Education*, 55(4), 473-493.
- Zitzler, E., & Thiele, L. (1999). Multiobjective evolutionary algorithms: A comparative case study and the strength Pareto approach. *IEEE Transactions on Evolutionary Computation*, 3(4), 257-271. <https://doi.org/10.1109/4235.797969>

arş. gör. dr. vildan dündar türkkan (sorumlu yazar|corresponding author)
pamukkale üniversitesi, mimarlık ve tasarım fakültesi, iç mimarlık bölümü
vldndnr@hotmail.com orcid: 0000-0001-6049-9403

prof. dr. gülçin cankız elibol
hacettepe üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, iç mimarlık ve çevre tasarımı bölümü
gcelibol@yahoo.com orcid: 0000-0002-6529-2855

arş. gör. dr. ismail bezci
hacettepe üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, iç mimarlık ve çevre tasarımı bölümü
ibezci@icloud.com orcid: 0000-0001-6259-0577

MEKÂN BAĞLAMLI MOBİLYA TASARIMINA YÖNELİK DENEMELER: ÜSLUP VE DÖNEM ETKİLERİ

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 19.08.2025 kabul tarihi|accepted: 28.04.2026

ÖZET

Bu çalışma, mobilya tasarımı konusuna, mobilyanın mekân ile ilişkisi bağlamında yaklaşmaktadır. Tarihsel süreçte her dönemin yaşam koşullarının, sosyo-ekonomik veya politik yapısının mobilya ve mekân üzerinden somutlaştığı görülebilmektedir. Bu çalışmada, mobilyanın mekâna bağlı ve senkron bir nesne olarak kabul edildiği bir senaryo ele alınmıştır. Çalışma, nitel bir araştırmadır ve doküman analizi yöntemi ile yürütülmüştür. Bu senaryo baz alınarak yapılmış olan bir uygulama sonucunda elde edilen yeni mobilya tasarımları tartışılmıştır. Belirli dönem ve üslupları yansıtan tipik mekânlara yönelik gerçekleştirilen yeni mobilya tasarımları, mekânsal verilerin doğrudan aktarımı veya dolaylı aktarımı bakımından irdelenmiştir. Ortaya konan tasarımların, belirlenen örnek mekânlarla olan entegrasyonu da irdelenen bir başka husus durumundadır. Çalışmada, bu süreçte ortaya konan tasarımlar arasından seçilen 6 adet örnek mekân ve bu mekânlar için geliştirilen mobilya tasarımları analiz edilmiştir. Bu mobilyalardan, 3 adet mobilya doğrudan aktarım, 3 adet mobilya ise dolaylı anlatım yolu ile ortaya konan tasarımlara örnek olarak sunulmuştur. Aktarım yolunun tanımlanması ile mekân bağlamı mobilya tasarımı konusunda bir metot önerisinde de bulunulmuştur. Bu metodun, yalnızca tarihsel aktarım anlamında değil, mekân girdilerinin mobilya tasarımında kullanılmasının gerekebileceği diğer durumlarda da kullanılabileceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Mobilya, Tasarım, Mekân, İç Mekân Tasarımı, Üslup

Dündar Türkkan, V., Elibol, G. C., Bezci, İ. (2026). Mekân bağlamı mobilya tasarımına yönelik denemeler: Üslup ve dönem etkileri. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 365-380.
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1768700>

EXAMPLES ON SPACE-CONTEXTUAL FURNITURE DESIGN: STYLE AND PERIOD INFLUENCES

ABSTRACT

This study approaches furniture design within the context of its relationship to space. Throughout history, the living conditions and socio-economic or political structures of each era have been embodied through furniture and space. In this study, a scenario is presented in which furniture is regarded as a space-dependent and synchronous object. The research is qualitative and conducted through document analysis. New furniture designs produced within this scenario are examined. Six new designs, selected from these designs, created for typical spaces reflecting specific periods and styles, are evaluated in terms of the direct or indirect transfer of spatial data. Another focus is the integration of these designs with the selected spaces. These six sample spaces and the furniture developed for them were analyzed and presented as exemplary works. The results show that three furniture pieces were created through direct transfer, while three were produced through indirect transfer. Based on this classification, a method for space-contextual furniture design is proposed. This method is considered applicable not only for historical transmission but also for other contexts where spatial inputs are required in furniture design.

Keywords: Furniture, Design, Interior, Interior Space Design, Style

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	Furniture exists both inside and outside of interior spaces, functioning either as an integral spatial component or as purely an independent object. Beyond its utilitarian function, it often embodies cultural, historical, and stylistic codes, while reflecting the socio-economic and political structures of its era. In some cases, furniture acts as a manifesto, as well, with symbolic or stylistic values outweighing its practical functions. Historically, it can be said that furniture has served as a medium for expressing cultural identity and aesthetic tendencies. Its interaction with space may define boundaries, guide circulation within the space, and/or shape perception of the user or audience. This relationship offers several design opportunities, particularly when furniture is conceived in close synchronization with its spatial context.
Purpose and scope	This study examines furniture design from the perspective of spatial dependency/context, focusing on scenarios where furniture is developed in direct relation to its reference space. The research identifies how spatial inputs -either formal or semantic - can be transferred into furniture designs. Six historically and stylistically significant interiors, each representing a distinct architectural style or period, were selected as reference spaces. For each, a furniture design was created using either direct transfer/influence (literal adaptation of form, material, and structure) or indirect transfer/influence (conceptual, semantic and atmospheric interpretations). By analyzing these designs, the study proposes a method for space-contextual furniture design applicable in both historical reinterpretation and/or contemporary contexts and approaches.
Method	This qualitative study uses document analysis as a method. Data came from a design exercise conducted independently of the research, within the Furniture Design course at Hacettepe University, Department of Interior Architecture and Environmental Design. Since no data collection process was conducted previously within the framework of the purposes of the study, no individual participant was included in a data gathering procedure. Thus, no ethical approval was required. Only the documents gathered after the exercise was completed were analyzed. The focus was on the outcomes of the exercise, assessing some selected, exemplary furniture designs in terms of their spatial context and in terms of the use of direct transfer/influence or indirect transfer/influence approaches.
Findings and conclusion	Three furniture designs represented direct transfer/influence, reproducing spatial elements of the reference interiors with high fidelity. Here, the main approach was found to be the strong influence of the formal features of the spatial inputs. The piece inspired by the Empire State Building (Art Deco) integrated prismatic marble volumes, stepped geometries, and brass details. The Red House (Arts and Crafts) based design maintained handcrafted wooden components, warm tonal contrasts, and geometric detailing. In the Moore House (Postmodernism) example, the furniture echoed the eclectic form of combinations, bold colors, and juxtaposed geometric planes. The indirect transfer/influence-based designs conveyed the essence of the reference space to the furniture through abstraction and reinterpretation. By this means, the furniture particularly reflected the semantic dimension of the sample space. For instance, the furniture influenced by the Farnsworth House (Bauhaus/Modernism) emphasized the openness and structural clarity with simplified forms and proportions. The Melnikov House-based (Constructivism) furniture referenced rhythmic detailing and material contrasts without replicating its geometry. The furniture influenced by Villa Savoye (Modernism) interpreted its elevated structure and horizontal layering using slender supports and dual-surface tabletops. Direct transfer cases provided stronger visual continuity and immediate recognition of the reference style, while indirect transfer offered more flexibility and encouraged reinterpretation. Both approaches showed that spatial identity can be embedded into furniture design through either literal form adaptation or conceptual translation. This study proposes a framework for integrating spatial inputs into furniture design. The process begins by identifying spatial components - formal (structural elements, materials, colors) and semantic (historical significance, stylistic codes) - and defining descriptive attributes. Designers then select a transfer approach - direct or indirect - according to project aims. Direct transfer ensures fidelity to the source environment, valuable for heritage-sensitive contexts, while indirect transfer supports creative reinterpretation, suited to contemporary or adaptive reuse projects. Designs are developed by translating spatial characteristics into elements such as point, line, plane, and volume, considering ergonomics, function, and integration. Effective space-contextual furniture design balances fidelity to the source with the designer's creative agency. Whether by literal adaptation or conceptual translation, the method fosters coherent outcomes that resonate with the spatial context. Beyond historical reinterpretation, it is relevant for commercial, residential, and public projects where spatial identity is essential. By following a clear sequence - from spatial analysis to design evaluation - the approach enhances consistency, strengthens the furniture-space relationship, and contributes to integrative design discourse.

Keywords: Furniture, Design, Interior, Interior Space Design, Style

GİRİŞ

Mobilya, bir iç veya dış mekân içinde yer alan veya bulunduğu alanı mekâna dönüştürebilen bir elemandır. Her iki rolüyle de çevresiyle kayda değer şekilde etkileşim kuran bu elemanlar, mekân tasarımının da ayrılmaz parçası durumundadır. Gerek tarihsel süreçte gerekse günümüzde, bir kültürün yansıtıcısı olabildikleri gibi, bir dönemin, bir manifestonun, bir anlayışın da temsili olabilmektedir. Bu bakımdan mobilya çok katmanlı yapısı ile bir tasarım nesnesidir.

Bu çok katmanlı yapısıyla mobilya, bireysel ve toplumsal yaşamın aynası olarak hem kişisel alanların şekillenmesinde hem de sosyal etkileşimlerin düzenlenmesinde kritik bir rol üstlenmiştir. Tarih boyunca bu işlevsel ve sembolik çift yönlülük, mobilyayı yalnızca mekânsal bir öge değil, aynı zamanda bireyin kimlik inşasının da bir parçası haline getirmiştir. Kültürel kodları bünyesinde barındıran bu çok yönlü niteliği, mobilyayı aynı zamanda bireyin mahrem alanını tanımlayan ve sosyal sınırları belirleyen bir araç konumuna yükseltmiştir. Bu bağlamda mobilya, tarihin her döneminde kimi zaman sadece kişiye özel kimi zaman mekân ile birlikte düşünülen önemli ve değerli bir öge olmuştur. Kişisel alanın belirleyici ögesi olmuş; kullanıcının mahremiyet ihtiyacını karşılamış ve çevresi ile olan mesafesinin belirleyicisi, sınırlayıcısı olmuştur (Özel, 2020: 141).

Mobilyanın bu bireysel ve mekânsal işlevlerinin yanı sıra, toplumsal ve kültürel anlamlar taşıyan bir iletişim nesnesi olarak da değerlendirilmesi gerekmektedir. Çünkü nesnelerin kullanımı ve tercih edilme şekilleri, toplumda yarattığı anlamları, kültürel kodları hakkında önemli bilgiler verebilmektedir (Türker & Özkan, 2023: 266). Bu bağlamda mobilya, kullanıldığı mekân içinde bir nevi iletişim ve etkileşim aracına dönüşmektedir. Mekâna işlev vermekte, mekân içi sirkülasyonu yönlendirebilmekte ve biçimlendirebilmektedir. İçinde bulunan dönemin sosyo-kültürel yapısı, beğenileri, tercihleri ve hatta kullanıcıların ekonomik düzeyi hakkında da bilgi sunabilmektedir. Kimi zaman bir döneme, üsluba veya anlayışa simge olarak kendi başına adeta bir heykel haline gelmiş bir tasarım, kimi zaman mekânı oluşturan, ona işlev veren ve içindeki yaşam akışını düzenleyen-yönlendiren, biçimlendiren birimler olmuştur. Kimi zamansa, tekil ve başlıca tasarım ögesi olarak ne bir mekâna ait ne bir mekânın parçası ama kullanıcısı veya tasarımcısı için, üretildiği malzeme ve biçimlenişi ile bir iletişim aracı olarak ortaya çıkmaktadır (Özel & Ürük, 2021: 589-590). Mobilyanın bu çok yönlü iletişimsel işlevi, aynı zamanda tasarım sürecinde form, işlev ve anlam arasındaki dinamik dengenin kurulmasını zorunlu kılmakta; bu da tasarımcıya disiplinlerarası bir uzlaşma becerisi yüklemektedir.

Pek çok farklı hedefle tasarım yapılabilmekte; özellikle mobilya konusunda, tasarım, yeri geldiğinde kendini *kendiliğinden oluşma* eylemine dahi bırakabilmektedir. Kimi zaman formun, kimi zaman işlevin, kimi zaman taşınan ve aktarılmak istenen anlamın ön plana çıktığı bu alanda, tasarımcının rolü, bu kurgulardan her biri için oluşturulabilecek senaryolara uyum sağlayabilmeyi gerektirmektedir. Zira tasarımcı, hangi kurgunun o anda daha ön planda olduğunu/olması gerektiğini de anlaması ve süreci yönlendirmesi gereken profesyoneldir. Tasarımcının bu dinamik rolü, mobilya üretim sürecinin her aşamasını şekillendiren çok katmanlı etkileşimler ağını yönetebilme becerisini gerekli kılmaktadır. Dolayısıyla, mobilya tasarım ve üretim süreci, ilk aşamasından itibaren çeşitli etkenlere bağlı olarak oluşmakta, biçimlenmekte ve hayata geçmektedir. Bir mobilyanın tasarlanması sürecinin ilk fikir oluşturulmasından, kullanımına geçmesine kadarki akışı etkileyen ve belirleyen pek çok etken ve etki vardır. Bu etken ve etkilerin birçoğu birbiri ile iç içe geçmiş etkileşimler kurgusudur. Bu kurguların netleştirilmesi aşamasında biçim yeniden ve yeniden oluşturulmaktadır (Özel & Ürük, 2021: 592). Bu dinamik tasarım sürecinin yanı sıra, mobilya aynı zamanda tarihsel süreçte bir kültürel bellek taşıyıcısı işlevi görmektedir ve bu özelliğiyle mekânsal ilişkilerin analizinde önemli bir veri kaynağı oluşturmaktadır. Bununla beraber, mobilya, geçmiş dönemlere ait, bir nevi veri bankası özelliği de taşımaktadır (Özel, 2021: 94). Bu kapsamda, bu çalışmada benimsenen iki temel aks bulunmaktadır. Birincisi, mobilyanın mekânla olan bağı; ikincisi ise mekânın taşıdığı tarihsel kodların mobilyaya/donatıya yansımalarıdır.

Birinci aksta, mobilyanın mekân ile kurduğu bağ ele alınmaktadır. Bu anlamda, kent mobilyaları üzerine yapılmış olan bir çalışmada (Ertaş, 2017), belirli bir

düzenleme sonucunda ortaya çıkacak tasarımın, bulunduğu çevre ile entegre olabilmesi ve zaman mekân ilişkisi bağlamında görsel açıdan anlam kazandırması gerekliliğine değinilmiştir. Bu bağlamda, kent mobilyası tasarımlarının, bulundukları kent ya da kent parçası ile bağ kurması gerektiği vurgulanmıştır. Çalışmada analiz ve sentez aşamalı bir yöntem önerisinde bulunulmuştur. Bu aşamalar şu şekilde belirtilmiştir: 1. Adım: Çalışma Ekibinin Oluşturulması, 2. Adım: Literatür Tarama ve Envanter Çalışmaları, Kültürel ve Tarihi Kaynak Değerlerinin Tespiti, Turistik Kaynak Değerlerinin Tespiti, 3. Adım: Analiz, Yerleşim Alanın Mevcut Kimliğine Dair Durum Analizi, Kent Mobilyaları için İşlev Dağılım Analizi, 4. Adım: Sentez, Tasarım Aşaması, Senaryo Süreci, Projelendirme Süreci, 5. Adım: Ürün (Ertaş, 2017: 79). Bu prensipler ve aşamalar, tarafımızdan yürütülmüş olan bu çalışmaya konu uygulamanın aşamaları ile de büyük ölçüde örtüşmektedir.

İkinci aksta, mekânın tarihsel kodlarının analizi ve tasarlanan mobilyaya farklı yollarla yapılan aktarımların incelenmesi bulunmaktadır. Bu aksta benimsenen ilkelere örnek teşkil edebilecek bir çalışmada (King, 1998) ise iki aşamalı bir süreç yürütülmüş; öğrencilerin 6 hafta boyunca eleştirel düşünme yöntemleri kullanılarak, bir 20. yüzyıl mobilyası tasarladıkları ve 10 hafta boyunca ise edindikleri yeni bilgileri aplike ettikleri yeni bir mobilya tasarladıkları bir proses gerçekleştirilmiştir.

Tasarım süreçlerinde problemin bağlamına göre bir araştırma yaklaşımı benimsenebilmekte; bu anlamda kendine has yöntem, teknik ve araçlara gerek duyulmaktadır. Dolayısıyla, her tasarım problemi açısından çok çeşitli teknik, yöntem ve araçlar geliştirilebilecektir (Kesdi & Güneş, 2019: 291). Örneğin, kavramsal referansların bir temsil unsuru haline geldiği, biçimsel kararları değerlendirmeyi, soyut tasarım kararlarının sınırlarını belirginleştirmeyi ve süreci kontrol altında tutan yönelimleri tanımlı hale getirmeyi amaçlayan bir çalışmada (Türkmen, 2020: 233), deneyimlenmiş olan soyutlama yaklaşımları için özgün bir dil geliştirilmesi mümkün olmuştur.

Bu çalışmada ise kapsam, geleneksel anlamda bağlamsal bir tasarım sunmanın ve tipolojik bir aktarım yapmanın ötesinde; biçimsel referansların işaret ettiği anlamsal altyapının da analizi ve sentezini içermektedir. Bu bağlamda, tarihsel süreçte önemli rol oynamış mekânlar, taşıdıkları dönem izleri veyahut yansıttıkları üsluplar bakımından ele alınmış; bu mekânlara yönelik tasarlanan mobilyaların analizi yapılmış; sentez ve dolayısıyla aktarım yolları irdelenmiştir. Bu çerçevede, çalışmanın özgün yönü, referansların yalnızca biçimsel düzeyde bırakılmaması, mekân verilerinin anlamsal boyutta da incelenmesi ve bütün bu girdilerin yeni tasarım çıktısı için kullanılmasıdır.

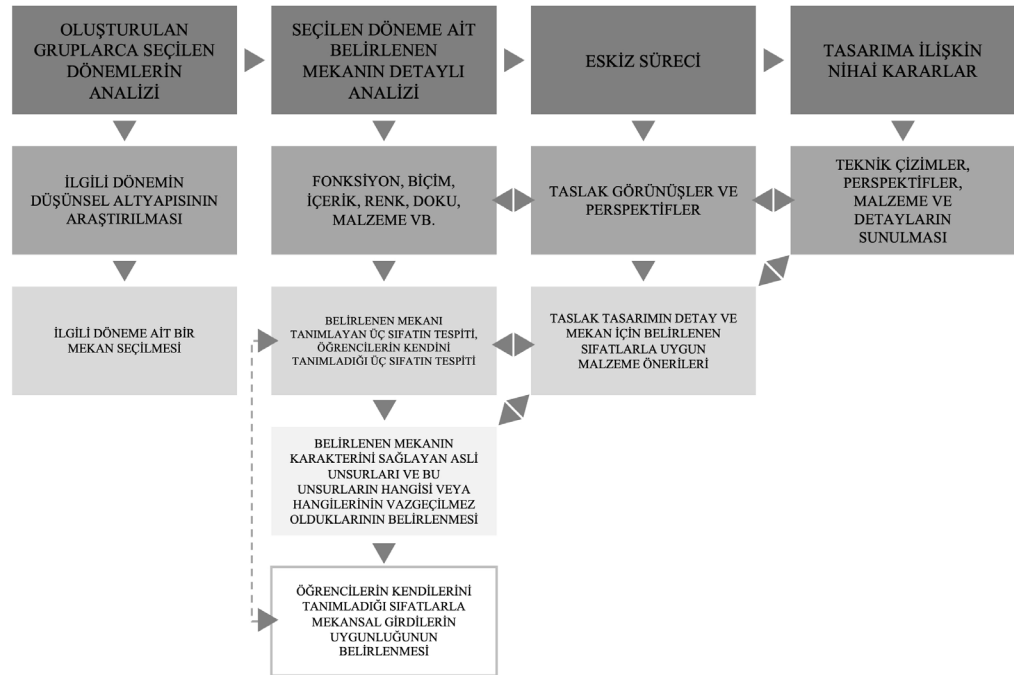
Burada hedef, ortaya konan tasarımın mekânla uyumu, niteliği gibi saptamalar yapmak değil; tercih edilen aktarım yolunun, bu yolun nasıl izlendiğinin ve bu yol sonucunda ortaya konan yeni tasarımın, belirlenen sıfatları ne şekilde yansıttığının tanımlanmasıdır. Çalışma, bu yönüyle, tasarımların salt tasarlama eylemi yönünden incelendiği bir çalışmayı değil; bu esnada izlenen yolun, mekân bağlantılı mobilya tasarımında bir aktarım metodu olarak izlenip izlenemeyeceği konusunda bir tartışmayı yansıtmaktadır.

YÖNTEM

Çalışma, nitel bir araştırma olarak planlanmıştır. Nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılan doküman analizi, bu çalışmanın temel yöntemini oluşturmaktadır. Doküman analizi, yazılı ve görsel materyallerin sistematik bir şekilde incelenmesi ve yorumlanması yoluyla verilerin derinlemesine anlaşılmasını sağlayan bir nitel araştırma tekniğidir (Kıral, 2020). Bu yöntem, araştırmacıların olayları, olguları ve durumları kendi doğal bağlamları içinde yorumlamasına ve anlamlandırmasına olanak tanır (Yıldırım & Şimşek, 2016). Doküman analizi, nitel araştırmalarda diğer veri toplama yöntemleriyle (görüşme, gözlem) birlikte kullanılabileceği gibi, bağımsız bir yöntem olarak da tercih edilebilir (Bowen, 2009). Diğer taraftan doküman analizinde kullanılan dokümanlar, tekrar tekrar, sayısız ve süresiz olarak, isteyen araştırmacı tarafından kullanılabilir (Merriam, 2009). Araştırmacı, doküman analizinde inceleyeceği örneklem büyüklüğünü kendi belirleyebilir

ve bu sayıyı araştırma amaçları doğrultusunda esnek bir şekilde düzenleyebilir. Çalışmaya dahil edilecek dokümanların kapsamını genişletebileceği gibi, belirli kriterlere göre sınırlandırma da yapabilir (Corbetta, 2003). Bu çalışmada da doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Dolayısıyla, çalışma öncesinde herhangi bir veri toplama süreci yürütülmemiş, çalışmanın amaç ve hedefleri doğrultusunda incelenebilecek dokümanlar süreç tamamlandıktan sonra analiz edilmiştir. Söz konusu dokümanlar, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde yürütülmekte olan Mobilya Tasarımı dersinde, araştırmadan bağımsız olarak gerçekleştirilmiş olan bir uygulama sonucunda elde edilen verileri içermektedir. Bu veriler doküman analizi yöntemi ile incelenmiş olup, veri toplama süreci bulunmadığından etik kurul onayı gerekmemiştir.

Çalışmada ele alınan uygulamada, Görsel 1'de yer alan aşamalar gerçekleştirilmiştir. Ancak, bu çalışmada, bahsi geçen uygulamanın kendisi değil, çıktıları ele alınmıştır. Bir başka anlatımla, Görsel 1'de yer alan süreç sonucunda ortaya konmuş olan mobilyalardan bir seçki analiz edilmiş ve mobilyalar, mekân bağlamı ve aktarım yolu bakımından incelenmiştir. Çalışmada incelenen dokümanlar, mekân bağlamı ve aktarım yolu açısından araştırmanın amaçlarına karşılık geldiği düşünülenler arasından tercih edilmiştir. Diğer bir kriter ise farklı dönem ve üsluplardan olması şeklinde belirlenmiştir. Ayrıca farklı işlevlere karşılık gelen mobilyalar olmasına özen gösterilmesi ise başka bir kriter olarak ifade edilebilir.



Görsel 1. Çalışmada ele alınan mobilyaların ortaya konduğu uygulamada izlenmiş olan aşamalar

Bu süreç sonucunda ortaya konmuş olan yeni mobilya tasarımları, bu çalışmanın ana odağını oluşturmuştur. Doküman analizi bu aşamada devreye girmiştir. Doküman, seçilmiş olan mekân görselleri ve tasarlanmış olan yeni mobilya görselleridir. Bu görseller, Geray'ın (2006) niteliklerine göre sınıflandırdığı dokümanlar arasından (yazı temelli, görüntü temelli, ses temelli ve görsel-işitsel temelli), görüntü temelli doküman grubuna girmektedir. Analizler ise biçimin ve içeriğin, doğrudan aktarım veya dolaylı aktarım yönünden incelenmesi şeklindedir. Bununla beraber, aktarılan unsurların biçimsel veya anlamsal etkileri ve belirlenen sıfatlar ile bağlantıları, kullanılan tasarım elemanları üzerinden tartışılmıştır. Daha önce de belirtildiği gibi, hedef, tasarlama eyleminin irdelenmesi değil; izlenen yolun, bir metot olarak kullanılıp kullanılmayacağının tartışılmasıdır.

Önerilen metot çerçevesinde, belirlenen mekânlar, öncelikle tasarımcılar tarafından sezgisel bir gözleme konu edilmiştir. Bu süreçte, mekânlar, yalnızca

biçimsel ve veriler kapsamında görsel açıdan değil; bu verilerin tasarımcılar üzerinde yarattığı ve çağrıştırdığı anlamsal veriler üzerinden değerlendirilmiştir. Böylece, tasarımın yalnızca biçimsel öğelerden oluşmadığı, içerik olarak da yüklü bir nesne olduğu kabulüne odaklanılmıştır. Tablo 1 mekâna dair sezgisel gözlem sürecini ifade etmektedir. Tablo 2 ise tasarıma/mobilyaya dair aktarım yolunun tespitini ifade etmektedir. Burada da aktarım yolunun doğrudan mı yoksa dolaylı mı olduğu, biçim ve içerik, bir başka anlatımla, form ve anlam bakımından analiz edilmiştir.

Tablo 1. Sezgisel gözlem süreci

MEKÂN		SIFATLAR
	BİÇİM	
	İÇERİK	

Tablo 2. Aktarım yolunun tespiti

MOBİLYA		DOLAYLI AKTARIM	DOĞRUDAN AKTARIM
	BİÇİM		
	İÇERİK		

Çalışmada kullanılan yöntemin sınırlılığı ise, yalnızca dokümanlarda mevcut olan verilerin doğrudan incelenmesine dayanmaktadır. Bu analiz türü, dokümanların dışındaki bağlamsal faktörleri (ortam koşulları, ilgili bireylerin duygusal durumları veya davranışsal eğilimleri gibi) açıklayıcı şekilde yorumlamak için uygun bir araç değildir (Bailey, 1982; Yin, 1994). Söz konusu verilerin üretildiği uygulamadan bağımsız olan bu çalışmada bir veri toplama süreci olmadığından araştırmacıların literatüre dayalı veri analizleri bir sınırlılık olarak görülebilir. Bir diğer sınırlılık ise çalışmanın genellemeye uygun olmamasıdır. Zira, nitel çalışmalarda genellemeden ziyade, eldeki durumun araştırılması ön plandadır. Nicel araştırmalardaki gibi istatistiksel verilere ve bulgulara dayanmadığından, bir genelleme sunmak mümkün olmamaktadır. Çalışmanın bu çerçevede öznel bir yönü de bulunmaktadır. Ancak, burada önemli görülmüş olan husus, nesnel ve genellenebilir veri sunmak olmamıştır. Hâlihazırda doküman analizine konu edilen mekânların, tasarımcının öznel bakış açısıyla değerlendirip, yeni bir ürün tasarlanmasında esin veren bir girdi olarak kullanılması hedeflenmektedir. Elde edilen sonucun nesnelliği değil, sanatın değişmezi olan öznellik ön plandadır. Çalışmada, burada işletilen sürecin metot olarak kullanılıp kullanılmayacağı tartışmaya açılmıştır.

BULGULAR

Çalışmada, aktarımı en belirgin şekilde yansıtan tasarımlardan oluşan bir seçkiye yer verilmiştir. Belirli dönem veya üslubu yansıtan 6 adet mekân ve bu mekânlardan hareketle oluşturulmuş 6 adet tasarım, çalışmanın temel materyalidir. Analizlerde, biçim ve içeriğe etki eden tasarım bileşenleri irdelenmiştir. Analiz edilen her tasarımda, kullanılan tasarım elemanları, bu elemanlarla ilişkili diğer bileşenler, biçime ve içeriğe olan etkileri bağlamında incelenmiştir.

İçerik açısından yapılan analizlerde, irdelenen tasarıma dayanak olarak alınan örnek mekânın içerdiği tarihsel veriler ve üsluba yönelik veriler ile çalışmaya konu uygulamada belirlenmiş olan sıfatlar birlikte ele alınmıştır. Nitekim bu sıfatlar, incelenen dönemin/üslubun karakterini yansıtmaları bakımından, literatüre dayalı olarak öğrenciler tarafından belirlenmiştir. Ancak, bu çalışmanın asıl odağı, gerçekleştirilmiş olan uygulamanın kendisi değil, bu süreç sonucunda ortaya konan yeni tasarımların analiz edilmesi ve tartışılmasıdır. Bu sebeple, belirtilen aşama, makale kapsamında dışında tutulmuştur. Bu yüzden çalışmanın asıl odağı kapsamında görseller analiz edilmiştir. Analizler, iki ayrı yaklaşım üzerinden gerçekleştirilmiştir. Görsel ve anlamsal verilere dayalı bu yaklaşımlar doğrudan aktarım ve dolaylı aktarımdır. Bu iki temel eğilimi yansıtabilecek örnekler seçilmiş ve aşağıda sunulmuştur.

İncelenen çalışmalar, öncelikle, *doğrudan aktarım* ve *dolaylı aktarım* yönünden ayrıştırılmıştır. Bu ayrım doğrultusunda doğrudan aktarım ve dolaylı aktarım başlıkları altında seçkiler irdelenmiştir. Doğrudan aktarım örnekleri arasında

seçilenler Art Deco-The Empire State Building, Arts and Crafts-Red House ve Posmodernizm-Moore House şeklindedir. Dolaylı aktarım örnekleri arasında seçilenler ise; Bauhaus-Farnsworth House, Konstrüktivizm-Melnikov House ve Modernizm-Villa Savoye yer almaktadır. Seçimlerde esas, takip edilmiş olan yaklaşımın, okuyucuya en rahat ve verimli şekilde yansıyabilmesidir. Bu kapsamda, yaklaşımları en belirgin şekilde yansıtan örneklerin sunulması tercih edilmiştir.

Doğrudan Aktarım Örnekleri

The Empire State Building

Art Deco üslubu yapı örneklerinden biri olan, Yasua Matsui, Artur Loomis Harmon, William F. Lamp ve Gregory Johnson tarafından tasarlanan Görsel 2a-b'de bulunan Empire State Binası'ndan bir iç mekân görselinden yola çıkılarak ortaya konan tasarımda (Görsel 2c) yer alan öğeler, doğrudan aktarımın bir örneğini oluşturmaktadır. Art Deco, Modern Hareket'i biçimsel olarak kabul etmektedir, ancak onun kuramsal derinliği ile ilgilenmediği belirtilir. Bu karmaşık ve muğlak örüntüye bir noktada dahil olan Klasisizm ve Kübizm arasında Art Deco'nun tam olarak nerede durduğu da bir başka tartışma konusu durumundadır. Bu soru aslında Art Deco'nun özündeki muğlaklığın başka bir yönden ifadesi olmaktadır. Art Deco'nun Kübizm ve Klasisizm dışındaki kavramsal içeriklerinden birini de *Streamlining* olarak belirlemek mümkündür (Polatkan & Özer, 2010: 92-93).

Bu hareketlerin somutlaştığı bir iç mekân olan Empire State Binası iç mekânında, bu etkiler gerek geometrik yaklaşımlar gerekse çizgisel öğelerle takip edilebilmektedir. Malzeme olarak mermer kullanımı dikkat çekmekte ve renk geçişleri içeren yüzey kaplama materyalleri üzerine çizgisel elemanların kullanıldığı görülmektedir. Bu mekân için tasarımcı tarafından belirlenmiş olan üç sıfat, *karmaşık, şekilci ve baskındır*. Bu sıfatların Art Deco üslubu yapısıyla da kısmen örtüştüğü düşünülmektedir. Derin felsefi bir altyapıdan ziyade, geometrik vurgulu dik köşeli düzlemlerin, yeni tasarımda, mermer prizmatik hacimler ve düzlemler olarak yer aldığı görülmektedir. Bu noktada, aktarılan unsurlar, mekâna yön veren üslubun doğrudan aktarımı şeklindedir (Görsel 2c).



Görsel 2. Empire State Binası iç mekânı (a, b) ve Art Deco çıkışlı mobilya (c)

Çizgisel elemanların da yeni tasarımda piriç çizgisel elemanlar olarak devam ettiği görülmektedir. Temelde üç yükseklik bulunan banko tasarımında vurgulanan bu hareket, yapının kendisinde de bulunan ve Art Deco yapıların belirli bir bölümünde bulunan kademeli geometrik yükselmenin bir temsili konumundadır. Çizgisel elemanların da bu kademeleri vurguladığı; doğrudan biçimsel aktarım yapıldığı ve bu aktarımın, belirlenen sıfatların yansımaları olduğu belirtilebilecektir. Yeni tasarımda kullanılan tasarım elemanları, çizgi, düzlem ve hacimdir. Bu elemanlar, çıkış noktası alınan mekânda hacim oluşturan düzlemler ve çizgisel elemanlar şeklindedir. Bu yönden de doğrudan aktarım yapıldığı belirtilebilecektir. Mekâna tam entegrasyondan bahsedilebilir.

Red House

Arts and Crafts döneminin ve üslubunun yapı alanındaki belirgin örneklerinden biri olan Görsel 3a-b'de yer alan Red House, Philip Webb ve William Morris

tarafından tasarlanmıştır. Evin iç mekânından alınan görsel, sıcak, hareketli ve mütevazı sıfatları ile geliştirilen bir mobilya tasarımına (Görsel 3c) çıkış noktası olmuştur. Arts and Crafts yani sanat ve zanaat hareketi, başta İngiltere olmak üzere tüm Avrupa ve Amerika kıtasında benimsenmiş; 20. yüzyılın sonuna dek popülerliğini korumuş, el emeğine dayalı ve doğal bir estetik ruhu olan sanat eserlerinin temsili olmuştur. Arts and Crafts hareketi, Victoria Dönemi İngiltere'sinde bir grup mimar, teorisyen ve tasarımcı tarafından kurulmuştur. 19. yüzyıl sonlarında ortaya çıkan endüstriyel üretimlere karşı ruhsal bir harmoniyi besleyecek çalışma koşullarının ve üretimin sağlanacağı alternatif bir kod bulma arayışında bulunulmaktaydı (Arslan, 2020: 1-5). Bu bağlamda seçilen iç mekâna bakıldığında, Arts and Crafts üslubunun el emeğine değer veren, doğal, samimi ve sıcak karakterinin tasarım bileşenlerine doğrudan yansıdığı görülmektedir. Bu yansıma, belirlenen sıfatların kullanımıyla, mekândan hareketle geliştirilen mobilya tasarımında da doğrudan aktarım yoluyla devam etmiştir (Görsel 3c).



Görsel 3. Red House iç mekânı (a, b) ve Arts and Crafts çıkışlı mobilya (c)

Mekânı oluşturan kırmalı tavan yapısı ve bu alanı tanımlayan çizgisel elemanların, birebir olmasa da temel ilkelerin korunmasıyla yeni tasarımda da yer aldığı görülmektedir. Ahşap malzeme kullanımı ve beyaz duvarlarla ısınan ve samimileşen mekân, yeni tasarımda malzemenin ve geometrik biçimlerin doğrudan aktarımı ile yer bulmuştur. Burada, mekâna entegrasyon mümkün olsa da asıl hususun, mekânın mobilyaya dönüşümü olduğu belirtilebilir. Özellikle ayakları oluşturan çizgisel elemanların ve ana gövdeyi oluşturan hacmin genel geometrik yapısının mekândan doğrudan alınması, hareketlilik temasına vurgu yapmaktadır. Mekânda yer alan kare biçimli boşlukların, yeni tasarımda, orta kısımda yer alan camlı alandaki noktasal kareler şeklinde yer aldığı görülmektedir. Aynı şekilde olmasa da tasarım elemanı olarak noktanın da kullanıldığı vurgusu bulunmaktadır. Mekândaki malzeme geçişleri, ortaya konan tasarımda da kullanılmıştır. Bu yönden, birçok unsurun biçimsel aktarım olarak doğrudan kullanıldığı söylenebilecektir.

Moore House

Charles Moore tarafından tasarlanan Görsel 4a'da yer alan Moore House, postmodern bir yaklaşımın sembolü niteliğindedir.

Postmodernizmin ortaya çıkmaya başladığı 1960'lı yıllar ve bireyin kendisini sosyal kimlik ve mekân birlikteliği ile ifade etmeye çalıştığı bu ilk dönemler tabuların yıkıldığı, pek çok kuralın içinin boşaltıldığı, daha az tutucu, daha çok toleranslı ve bireyin zevkini daha rahat ifade edebileceği birçok sesliliklerdir. Bu çok seslilik iç mekânda kendini eklektik bir düzen ve renk ile gösterir. Bu yılların pop kültürü, görselliğe çok hitap eden, eğlenceli, geri dönüşümlü ve rahattır (Aras, 2014: 107).

Bu bağlamda, sorgulayıcı, hareketli ve tepkili şeklinde belirlenen sıfatlar kullanılarak, postmodernizmin örneklerinden biri olan Moore House iç mekânından yola çıkılarak geliştirilen tasarım (Görsel 4b) irdelenmiştir. Belirlenen sıfatlara bakıldığında, yaklaşımın belirgin özelliklerinin ön plana çıktığı görülmektedir.

Modernizmin ilkelerinin sorgulandığı, bu ilkelerin kırılabilmesinin mümkün olduğu düşüncesinin ortaya çıktığı, düzen arayışının ortadan kalkmaya yeltendiği bu yaklaşımı yansıtan bu sıfatların, örnek mekânda da yeni tasarlanan mobilyada da yer aldığı görülmektedir. Rasyonel formların, rasyonel olmak zorunda olmadan bir araya gelişi, mekâna hakim olan unsurlardan biri durumundadır. Bu biçimlenişin de gerek mekânda gerekse yeni tasarlanan mobilyada, hareketi ve tepkiyi yansıttığı izlenebilmektedir. Yeni tasarlanan mobilyada doğrudan aktarım yoluyla bu biçimleniş ilkelerinin uygulandığı görülmektedir. Mekânda yer alan dairesel formlar, beyaz yüzeyler, mekâna hakim olan renkler yeni tasarımda da yer almıştır. Mekânda kullanılmış olan düzlem ağırlıklı biçimleniş ve bu yolla ortaya çıkan hacimler, tasarlanan mobilyada da kullanılmıştır. Aktarım daha çok biçimsel yolla gerçekleşmiş; sıfatlar dolaylı olarak kendini bulmuştur (Görsel 4).



Görsel 4. Moore House iç mekânı (a) ve Postmodernizm çıkışlı mobilya (b)

Dolaylı Aktarım Örnekleri

Farnsworth House

Modern dönemin ve özellikle Bauhaus etkisinin belirgin olarak izlenebildiği Görsel 5a'da yer alan Farnsworth House, Ludwig Mies van der Rohe'nin manifesto niteliğindeki tasarımlarından biridir. Mies van der Rohe, görüşlerinden ilham aldığı Aziz Thomas Aquinas'ın *gerçek, gerçeğin anlamıdır (truth is the meaning of truth)* felsefesini, *biçim, şeylerin anlamı veya değeridir (form is the meaning or value of things)* olarak yorumlamıştır. Aziz Thomas Aquinas'ın ise Platon'un felsefesinden büyük ölçüde etkilendiği belirtilir. Platon, gerçekliği gözle görülebilen (*visible*) dünya ve anlaşılabilen (*intelligible*) dünya olarak ikiye ayırmaktadır ve karşılığını, gerçeklerin fiziksel/somut dünyası ve ideaların soyut dünyası olarak tanımlar. Aristoteles'in gerçeklik görüşüne benzer şekilde, Platon, şeylerin, nesnelerin özünün idea olduğunu savunmaktadır. Bu ilham ve etkilerle, Mies, metafizikte, mimarinin doğaüstü (*transcendental*) bir *prototipi* olduğu görüşünü benimsemeye başlamıştır. Mimari biçimlerin özünün, iki boyutlu bir kare olduğunu ve küpler ile kutular gibi üç boyutlu karelerin/dörtgenlerin bu iki boyutlu karelerden meydana gelebileceği fikrini derinlemesine anlamıştır. Sonraları kübizm ve diğer tasarım akımlarının etkileriyle, dörtgen geometrik elemanları mimari tasarım pratiklerinde kullanmıştır (Fu, 2019: 2).

Bu, Mies'in, gövde (*body*), düzen (*order*) ve değerler (*values*) entegrasyonunun temelini oluşturmuştur. Farnsworth House'da mimari yapı ve mobilyalar aynı yapısal çerçeveyi kullanmaktadır. Bu da renk, doku, üretim süreci, malzemelerin ışık ve gölge performansı gibi bileşenler bakımından, tasarım karakterinde birliği yansıtmaktadır. Bu yapısal tutarlılık, ayrıca, mimari yapı ve mobilyalar arasında yer alan, farklı yapısal elemanların konstrüksiyonun açıklığını vurgulayacak özgürlükte olması, yüzeylerin bütünselliği ve devamlılığı bakımından düğüm/bağlantı noktalarının gizlenmesi, bileşenlerin geometrik biçimlerinin netliğinin göz önüne serilebilmesi için dekoratif unsurların arındırılması gibi bazı ortaklıklara yansımıştır (Fu, 2019: 5).

Bu bağlamda seçilen mekânla ilgili belirlenen sıfatlara bakıldığında, *açık, sakin ve narin* ifadelerinin mekânda bu anlamda karşılık bulduğu söylenebilecektir. Açıklık, örnek mekândaki en önemli unsurlardan biri durumundadır ve tasarlanan mobilyada da (Görsel 5b) yerini yatay düzlemlerin ve dikey çizgisel elemanların kesişimi ile karakterize olmaktadır. Asimetrik denge ve pür biçimler, keskin köşelere rağmen sakinliği sembolize etmeye devam etmektedir. Burada aktarım, doğrudan biçim ve malzeme aktarımı şeklinde değil, daha ziyade bir karakter aktarımı şeklinde olmuştur. Mekâna rahatlıkla entegre edilebilecek şekilde tasarlanan mobilyada masif ahşap malzeme tercih edilmiş ve açıklık ilkesi, çekmece ünitesinde yan tablanın bulunmayışı ile dahi aktarılmıştır. Dolaylı bir aktarımın sergilendiği bu denemede, kullanılan çizgi ve düzlem şeklindeki tasarım elemanlarının, örnek mekânda doğrudan yer almasalar da tasarlanan mobilyayı bu mekânla ilintili hale getirdikleri görülmektedir (Görsel 5b).



Görsel 5. Farnsworth House ve iç mekânı (a) ve Bauhaus üslubu çıkışlı mobilya (b)

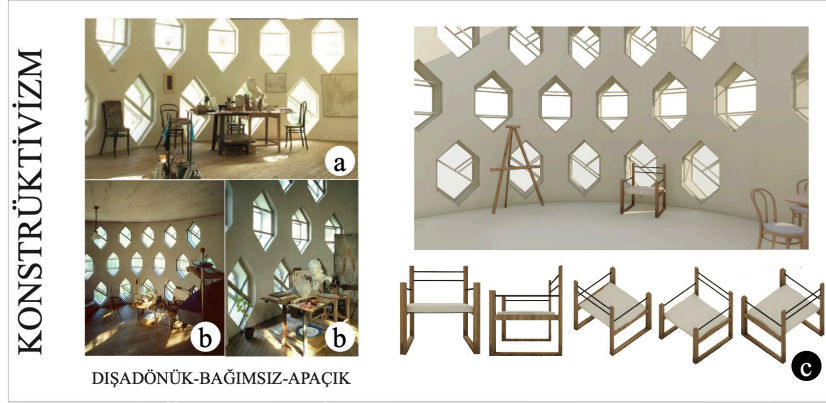
Melnikov House

Konstantin Melnikov tarafından tasarlanan ve Görsel 6a-b'de yer alan Melnikov House, konstrüktivist bir yapıdır. Konstantin Melnikov (1890-1974), yapı, iç mekân ve estetik konularındaki yenilikçi fikirleriyle, Rus Konstrüktivizminin en etkili mimarlarından biridir. Bu fikirlerin en önde gelen kanıtlarından biri de 1928'de inşa edilen Melnikov House'dır (Otalora vd., 2020: 384). Meslektaşları (I.V. Zholtovsky & V.E. Bykov), Melnikov'un orijinal plastik efektler konusundaki özel yeteneğini ve plastik imajın, onda, strüktür ve işlevin ötesine geçen önceliğini vurgulamıştır. Plastik imajların, peri masalı, folklor, antik mitler, mühendislik ve mekanik gibi çeşitli görüntü alanlarına gönderme yaptığı belirtilmektedir (Adamov, 2023: 110).

Birbirine eklenmiş silindirlerden oluşan yapının ana malzemesi beton değil ağırlığa dayanıklı bir tuğladır. Yapının duvarlarında sadece alçı ve sıva kullanılarak diagrid bir sisteme dönüştürülmüş buna bağlı olarak herhangi bir destek elemanı kullanılmamıştır. Bu bağlamda vurgulanması gereken ilk husus Melnikov'un kendisinin yaşayacağı ve işçi sınıfı için prototip olarak inşa ettiği konut yapısını kolektifi oluşturan bireyin ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak tasarlamasıdır. Altıgen pencereleri ile delinmiş silindir görünümüne sahip, dışarı-dan bakıldığında bir planetaryumu andıran Melnikov Evi, konstrüktivistlerin ütopya düzleminde değerlendirilen tasarımları gibi bulunduğu zamanın gerçekliğinin oldukça dışındadır (Yakar, 2021: 183-184).

Örnek mekân bu çerçevede incelendiğinde, silindirik gövdenin ve özellikle altıgen açıklıkların mekânda oldukça ön planda olduğu görülmektedir. Bir başka önemli etki ise bu açıklıklarda yani pencerelerde bulunan kayıtlardır. *Dışadönük, bağımsız ve apaçık* sıfatları ile tanımlanmış bu mekânın etkileri, tasarlanan mobilyada (Görsel 6c) dolaylı şekilde yer almaktadır. Örneğin, açıklıklardaki dikey altıgen biçim son derece baskınken, tasarlanan mobilyanın, bu biçimi içermese de mevcut elemanın niteliklerini yansıttığı gözlemlenmektedir. Bu etkide, ikili narin kayıt yapısının korunmasının da katkısı olduğu düşünülmektedir. Çizgisel eleman olarak kullanılan ayak, kolçak ve kayıtların, mekânda bulunan

kimi çizgisel elemanlara referans vermesi ve oturma yüzeyinde kullanılan beyaz kumaş yüzeyin, mekândaki beyaz düzlemlere referans vermesinin dolaylı biçimsel aktarım için yeterli olduğu düşünülmektedir. Aktarılan karakter ise yine dolaylı bir aktarım olarak kabul edilmiştir. Tasarlanan mobilyanın, yine mekâna entegre olabilecek nitelikte olduğu da belirtilebilir (Görsel 6c).



Görsel 6. Melnikov House iç mekânı (a, b) ve Konstrüktivizm çıkışlı mobilya (c)

Villa Savoye

Modern mimari örneklerinden olan Görsel 7a-b'de yer alan Villa Savoye (1928-1931), Le Corbusier tarafından tasarlanmıştır.

Le Corbusier'in, Modernizm Manifestosu ilkelerinden biri olan *Pilotis* sistemine göre; tasarlanmış olan bu yapı, doğaya saygılı, çevreye zarar vermeyen ve topoğrafyaya entegre olabilme düşüncesine bir örnek teşkil etmektedir (Özcan & Ürük, 2019: 57). Le Corbusier tarafından manifest edilen, modern mimarlığın beş noktası, Villa Savoye'da pilotilerden oluşan ve kütleyle zeminden koparan çerçeve strüktür, çerçeveye bağlı serbest plan, taşıyıcı kolonlardan işaret edilen zeminler, iyi aydınlatma sağlayan yatay pencereler ve Akdeniz mimarisinden esinlenilen bir çatı bahçesi ile yer almaktadır (Özsavaş, 2020: 6).

Bu bağlamda, Villa Savoye için belirlenen sıfatlar olan *mesafeli*, *tutarlı* ve *durgun* ifadeleri, mobilya ile birlikte analiz edildiğinde, yapının, yalın duruşunun mobilyaya aynen aktarıldığı; pilotiler üzerinde yükselme sisteminin zarif, dairesel kesitli ayaklarda karşılık bulduğu; renk ve malzeme olarak benzer kullanımlar yer almasa da karakterin dolaylı aktarım yoluyla mobilyaya yansıtıldığı görülmektedir (Görsel 7c). Yapıda yer alan yatay açıklık ile iki ayrı katman olarak algılanan kütle yapısı, mobilyada ikili üst tabla ile sembolize edilmiştir. Bir adet levha üst tabla, bir adet cam tabla ile şekillenen tasarımda, ayakları oluşturan ince boru profiller, yüzey cumbalarından da dönmetedir. Çelik boru profile yapılan bu gönderme, mobilyanın mekâna entegrasyonunu kolaylaştırmaktadır (Görsel 7c).

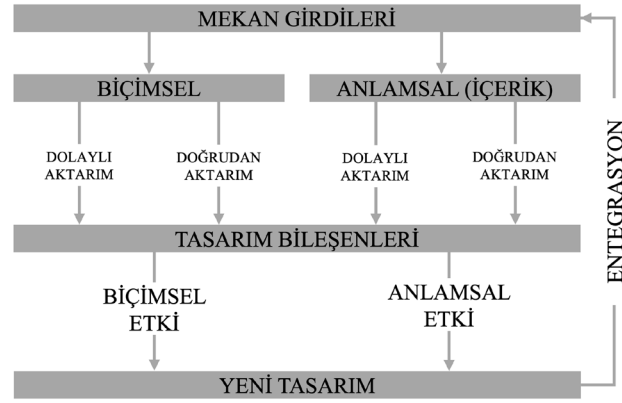


Görsel 7. Villa Savoye iç mekânı (a, b) ve Modernizm çıkışlı mobilya (c)

SONUÇ

Mekân ve mobilya, kimi zaman birbirinden bağımsız, kimi zamansa birbirine entegre, birlikte tasarlanan, birlikte hareket eden, hayatı birlikte deneyimleten kavramlar durumundadır. Bir diğerinin birine üstünlüğü olmadığı gibi, aralarında herhangi bir rekabetin olması da söz konusu değildir. Tarihsel sürece bakıldığında, kimi dönemlerde mekânların, mobilyaları ile eşzamanlı tasarlanmadığı, mobilyanın daha sonra mekânlara göre tasarlanabildiği; ancak kimi dönemlerde tam bir senkronizasyonun yakalandığı ve mekân ile mobilyanın birlikte ele alınarak tasarlandığı görülmektedir.

Bu çalışmada, mobilya tasarımı konusu, mekân bağlamında ele alınmıştır. Çalışmada, bazı dönem ve üslupların tipik örneği olan yapılar ve iç mekânları incelenmiş; mekân girdileri analiz edilerek, bu mekâna özel olarak tasarlanmış olan mobilyalar ile bağlantıları tartışılmıştır.



Görsel 8. Mekân bağlamı mobilya tasarımında aktarım yolları

Görsel 8'den okunabileceği gibi, öncelikle mekân girdileri incelenmiştir. Bu aşamada, belirlenen mekânlar, mekân bileşenlerinden yansıyan nitelikler kapsamında, belirli sıfatlarla tanımlanmıştır. Bu çalışmada, önceden belirlenmiş olan bu sıfatlar ve tasarlanmış olan mobilyalar, karşılıklı etkileşimleri ile değerlendirilmiştir.

Mekân girdilerinin, biçimsel ve anlamsal boyutu bulunmaktadır. Dönemin veya üslubun karakteri, yani soyut değerleri, mekâna somut bileşenler aracılığıyla yansımadır. Bu somut unsurlar, yapısal elemanlar, yani yüzeyler (duvarlar), taşıyıcılar, tavan, zemin, merdivenler, açıklıklar gibi birimler ile malzeme, renk, doku, ışık gibi etmenler olabilmektedir. Tasarım elemanları da yani, nokta, çizgi, düzlem ve hacim gibi elemanlar da bu birimlerin biçimlenişinde birer karakter yansıtma aracı olmaktadır.

Biçimsel ve anlamsal olarak iki farklı şekilde yansıyabilecek olan mekân girdileri, doğrudan aktarım veya dolaylı anlatım yollarıyla tasarım bileşenlerine yansıyabilmektedir (Görsel 8). Biçimsel veriler de doğrudan veya dolaylı aktarım kanalıyla iletebileceği gibi, anlamsal veriler de yine bu iki kanalla iletebilecektir. Bu yolla beslenen ve şekillenen tasarım bileşenleri, yeni tasarıma aktarılmadan önce, diğer veriler ile de yoğurulmalıdır. Bu veriler, her tasarım için yeniden düzenlenebilmektedir. Zira, mobilya tasarımı, soyut ve somut pek çok faktör içeren bir süreçtir ve bu faktörler her yeni senaryo için yeniden oluşturulmaktadır. Örneğin, geliştirilmesi öngörülen mobilya tasarımı için kimi senaryolarda fiziksel ergonomi koşullarına uygunluk ön plana çıkabilecekken; kimi tasarımlarda birinci sırayı işlev alabilmektedir. Benzer şekilde kimi senaryolarda ekonomik ayarlamalar ön plana çıkabilecekken, kimi senaryolarda kullanıcı tercihleri öncelikli olabilmektedir. Bu gibi faktörler, tasarım bileşenlerinin oluşturulması aşaması öncesinde veya esnasında dikkate alınabilmektedir.

Tasarım bileşenleri, bu çalışmada öngörülen mekân bağlamı mobilya tasarımları geliştirilirken, biçimsel etki veya anlamsal bir etkiyle yeni tasarıma

yansıyabilecektir. Kimi zaman sadece bir rengin kullanımı, bütün tasarımın karakterini etkileyebilmekte ve anlamsal boyutunu belirleyebilmektedir. Kimi zaman ise biçimsel bir etkinin, örneğin eğrisel formu bir elemanın kullanımı, tasarımın ne demek istediğini net şekilde ortaya koymasına yetebilmektedir. Burada dikkat edilmesi gereken bir başka husus da tasarı bileşenlerinin tamamına bu verilerin yansıtılmasının zorunlu olmadığı; hatta bunun asgaride ancak etkili bir şekilde yapılmasının tasarımda yapılacak olan vurguyu artırabileceği belirtilebilir. Bu aşamadan sonra, ortaya konan tasarımın, mekân entegrasyonunun kontrol edilmesinin önem arz ettiği düşünülmektedir. Tüm verilerin tekrar düşünüldüğü, aktarımların hangi noktalarda ve ne şekilde gerçekleştirildiğinin tekrar gözden geçirildiği bu aşama, kendi içerisinde geri dönüşleri olabilecek bir aşamadır. Bu çalışmada önerilen bu metodun, mekân bağlamı mobilya tasarımı faaliyeti esnasında iyi bir yardımcı olabileceği düşünülmektedir. Mekân verilerinin doğru işlenmesinin ve hangi verilerin sonuç ürüne aktarılması gerektiğinin belirlenmesinin, sonuç tasarımın tutarlılığını artıracakı öngörülmektedir ki, tasarımda tutarlılık, bu tür kapsamlarda vazgeçilmez ve zorunlu bir konumdur.

Son olarak, bu çalışmanın sınırlılıkları dikkate alındığında, mekân bağlamı mobilya tasarımında aktarım yollarına ilişkin önerilen yöntemin, doküman analizinin yanı sıra diğer nitel araştırma yöntemleri kullanılarak yeniden ele alınması yararlı olabilir. Derinlemesine mülakatlar, odak grup görüşmeleri veya doğrudan gözlem gibi yöntemlerin kullanılması; ortam koşulları, kullanıcıların duygusal tepkileri ve davranışsal eğilimleri gibi dokümanlarda yer almayan bağlamsal unsurların anlaşılmasına katkı sağlayacaktır. Bu tür çok yönlü yaklaşımlar, mekân verilerinin mobilya tasarımına aktarım sürecinin daha kapsamlı ve bütüncül biçimde değerlendirilmesine olanak tanıyabilir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazarlar çalışmaya eşit oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Bu çalışmada Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öğretim üyesi Prof. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL tarafından 2022-2023 güz döneminde verilmiş olan İÇT436 Mobilya Tasarımı II dersi kapsamında araştırmadan bağımsız olarak gerçekleştirilmiş olan bir uygulama sonucunda elde edilen veriler kullanılmıştır. Çalışma kapsamında kullanılan tasarım görselleri için tasarımcılardan TASARIMCI ONAM / İZİN FORMU alınmıştır.

KAYNAKÇA

- Adamov, O. (2023). Geometrical transformations and plastic effects in the creative process of konstantin melnikov. *Proceedings of the 4th International Conference on Architecture: Heritage, Traditions and Innovations AHTI, Russia*, 103-112. <https://doi.org/10.55060/s.atssh.221230.014>
- Aras, L. (2014). Bir mimarlık bilinmeyen: Postmodern gündelik yaşamda 'konut' tükendi mi?. *Megaron*, 9(2), 103-112. <https://doi.org/10.5505/MEGARON.2014.63835>
- Arslan, T. (2020). Arts&Crafts mimari ve dekorasyon. *Eurasian Art & Humanities Journal*, (13), 1-28. <https://doi.org/10.17740/eas.art.2020-V13-01>
- Bailey, K. D. (1982). *Methods of social research*. Free Press.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Corbetta, P. (2003). *Social research: Theory, methods and techniques*. SAGE Publications.
- Ertaş, Ş. (2017). Tarihi çevre içinde kent mobilyaları tasarımına yönelik bir yöntem önerisi: Konya Sille. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 8(1), 78-95. <https://izlik.org/JA66DP88AB>
- Fu, X. L. (2019). Analysis on the integrated design of architecture and furniture: Taking the Farnsworth House as an example. *Journal of Physics: Conference Series*, 1168(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1168/3/032102>

- Geray, H. (2006). *Toplumsal arařtırmalarda nicel ve nitel yöntemlere giriř iletiřim alanından örneklerle*. Siyasal Kitabevi.
- Kesdi, H., & Güneř, S. (2019). Tasarım arařtırmalarındaki katılımcı uygulamalara dair bir deęerlendirme: baęlam ve pratik farklılıkları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9(2), 286-313. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.691156>
- Kıral, B. (2020). Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15, 170-189. <https://izlik.org/JA54BW95FL>
- King, J. (1998). Twentieth-century furniture as precedent: Creating a dialogue between history and design in furniture design studio. *Journal of Interior Design*, 24(2), 33-45. <https://doi.org/10.1111/j.1939-1668.1998.tb00327.x>
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. John Wiley & Sons.
- Otalora, J. D. M., Bolshakova, M., Celis, A. P. R., & Lara, F. H. A. (2020, 18-20 Kasım). *Melnikov house a bioclimatic analysis* [Konferans sunumu]. XXIV International Conference of the Iberoamerican Society of Digital Graphics, Medellín | Colombia.
- Özcan, U., & Ürük, Z. F. (2019). Modern mimarlıkta Le Corbusier etkisi ve Villa Savoye mutfaęı. *International Journal of Social and Humanities Sciences*, 3(1), 57-68. <https://izlik.org/JA78FA38FH>
- Özel, Y. (2020). Berjer koltuęun hikâyesi. *International Journal of Social and Humanities Sciences (IJSHS)*, 4(2), 137-164. <https://izlik.org/JA48UX82BK>
- Özel, Y. (2021). İç mekân kurgusunda mobilya ve mekân kompozisyonu iliřkisi. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, (25), 94-104. <https://doi.org/10.31590/ejosat.929007>
- Özel, Y., & Ürük, Z. F. (2021). Mobilya- biçim- tercih. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, (21), 589-600. <https://doi.org/10.31590/ejosat.888726>
- Özsavař Uluçay, N. (2020). A method proposal for interior design analysis via Villa Savoye. *Journal of Art and Architecture Studies*, 9(1), 5-13. <https://dx.doi.org/10.51148/jaas.2020.1>
- Polatkan, A. H., & Özer, F. (2010). Art Deco mimarlığının kavramsal içerięi. *İTÜDERGİSİ/a*, 5(1), 89-98.
- Türker, N. Ö., & Özkan, A. (2023). Erken cumhuriyet dönemi maddi kültürü (1923-1950): Oturma mobilyası üslupları. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 32(3), 265-280. <https://doi.org/10.35379/cusosbil.1400950>
- Türkmen, A. (2020). Temel tasarımıda kavram temsili ve biçim üretimi. *IDA: International Design and Art Journal*, 2(2), 228-247.
- Yakar, A. G. (2021). Konstrüktivist mimarlığın reel ve ütopya düzleminde mekânsal incelemesi: Konstrüktivist mimarlık, ütopya ve realite. *Tasarım+Kuram*, 17(34), 169-188. <https://doi.org/10.14744/tasarimkuram.2021.92905>
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel arařtırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yin, R. K. (1994). *Case study research: Design and methods*. Sage.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1: Yazarlar tarafından oluşturulmuřtur.

Görsel 2a: New York Tickets. (t.y.). *Discover the Spectacular Art Deco Lobby of the Empire State Building*. New York Tickets. <https://www.new-york-tickets.com/empire-state-building/art-deco-lobby/> (01.05.2023).

Görsel 2b: Historic Districts Council. (t.y.). *Empire State Building, Ground Floor*. HDC. <https://hdc.org/buildings/empire-state-building-ground-floor/> (01.05.2023).

Görsel 2c: Çaęla Şengül, 2023, Dijital görselleřtirme.

Görsel 3a: Royal Institute of British Architects. "La casa roja" de William Morris [Photograph]. Pinterest. <https://tr.pinterest.com/pin/468726273696649786/> (03.02.2023).

Görsel 3b: Red House. (t.y.). WikiArquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/red-house/#> (08.01.2023).

Görsel 3c: Elçin Gemalmaz, 2023, Dijital görselleřtirme.

Görsel 4a: Moore House. (t.y.). Hidden Architecture. <https://hiddenarchitecture.net/moore-house-2/> (24.01.2023).

Görsel 4b: Meltem Nur Törer, 2023, Dijital görselleştirme.

Görsel 5a: The Farnsworth House. (t.y.). Minniemuse. <https://www.minniemuse.com/articles/musings/the-farnsworth-house> (17.02.2023).

Görsel 5b: Helin Akşahin, 2023, Dijital görselleştirme.

Görsel 6a: Moore, R. (2011, January 16). The Melnikov house and the battle for the Soviet era's artistic soul. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2011/jan/16/konstantin-melnikov-house-feud-gordeev> (17.02.2023).

Görsel 6b: Winstanley, W. (2012, 14 Jun). *AD Classics: Melnikov House / Konstantin Melnikov*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/151567/ad-classics-melnikov-house-konstantin-melnikov> (10.02.2023).

Görsel 6c: Fatma Nur Altaylı, 2023, Dijital görselleştirme.

Görsel 7a: Qatar University Blogs. (t.y.). *Villa Savoye*. Blogs. http://blogs.qu.edu.qa/bach2017/files/2013/11/villa_savoie2.jpg (01.01.2023).

Görsel 7b: Kroll, A. (2010, 27 October). *Architecture Classics: Villa Savoye / Le Corbusier*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/84524/ad-classics-villa-savoye-le-corbusier> (26.01.2023).

Görsel 7c: Açelya Gümüş, 2023, Dijital görselleştirme.

Görsel 8: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.

dr. öğr. üyesi irem tekin yücesoy (sorumlu yazar|corresponding author)
yeditepe üniversitesi, iletişim fakültesi, görsel iletişim tasarımı bölümü
irem.tekin@yeditepe.edu.tr orcid: 0000-0003-0137-0743

2000 SONRASI TÜRK SİNEMASINDAN ÖRNEKLERLE MEKÂNSAL ATMOSFER ANALİZİ

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 01.10.2025 kabul tarihi|accepted: 22.05.2026

ÖZET

Sinema, mekânları ve kültürel bağlamları betimleyerek kişilerin dünyaya bakışını şekillendirir ve izleyiciler için sürükleyici, duygusal olarak yankı uyandıran deneyimler yaratmak amacıyla mimarinin hem algısal hem de fiziksel niteliklerinden yararlanır. Bu çalışmada, sinemada mekânın kullanımıyla ilgili kuramsal tartışmalara katkı sağlamak amacıyla mekânın kullanımının yaşamın soyut ve somut yönleriyle ilişkilendirilerek duygusal aktarımı araştırılmaktadır. Uzamların (space), karakterlerin benlikleri, deneyimleri ve birbirleriyle olan ilişkileri ile anlatı akışındaki değişimleriyle birlikte anlamlı mekânlara (place) dönüşümünün incelenmesi hedeflenmiştir. Bunun için Christian Norberg-Schulz'un *Genius Loci (Yerin Ruhu)*, Juhani Pallasmaa'nın *Atmosfer* ve Edward Relph'in *Yer (Place)* kavramları dikkate alınarak analiz yapılmıştır. Çalışma kapsamında, 2000 sonrasında ardışık yıllarda vizyona girmiş, dram türünde üç film, *Kış Uykusu*, *Toz Bezi*, *Koca Dünya*, amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Mekânların çok boyutlu analizi için, sırasıyla "mekân atmosferinin görsel-işitsel temsili", "mekân ile sosyoekonomik ve kültürel temsil", "mekân ile aidiyet ve yabancılaşmanın temsili" konuları altında betimsel analiz yapılmıştır. Bulgular, filmlerde mekânın görsel estetiğin ötesine uzanan, duygusal olarak yüklü ve temsil ettiği öğelerle güçlendirici yapıda olduğunu göstermektedir. Yönetmenlerin kendilerine özgü anlatım biçimleri olsa da mekân atmosferinin karakter psikolojisinde belirleyici bir etken olarak kullanıldığı, karakterlerin ruh hallerini ve dönüşümlerini algılamamızda etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Mekânsal Atmosfer, Yerin Ruhu, Türk Sineması, Film Mekânı, Mekânsal Temsil

Tekin Yücesoy, İ. (2026). 2000 sonrası Türk sinemasından örneklerle mekânsal atmosfer analizi. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 381-397. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1794591>

ANALYSIS OF THE SPATIAL ATMOSPHERE WITH EXAMPLES FROM TURKISH CINEMA POST-2000

ABSTRACT

Cinema shapes the understanding of the world by displaying spaces and cultural contexts, utilizing both the perceptual and physical qualities of architecture to create immersive and emotionally meaningful experiences for the audience. This study examines the emotional transmission of space by linking it to both abstract and concrete aspects of life, thereby contributing to theoretical discussions on the use of space in cinema. The aim is to examine the transformation of spaces into meaningful places, along with the character's own experiences, and relationships with each other, as well as the changes in narrative flow. This study, therefore, set out to analyze the concepts of *Genius Loci* by Norberg-Schulz, *Atmosphere* by Juhani Pallasmaa, and *Place* by Relph. Within the scope of this study, three drama films released in consecutive years after 2000 -Winter Sleep, Dust Cloth and Big World were selected using a purposive sampling method. For a multidimensional analysis of places in cinema, the following items were analyzed using descriptive analysis: "audiovisual representation of space atmosphere," "socioeconomic and cultural representation through space," and "representation of belonging and alienation through space." The findings demonstrate that space in films expands beyond appearance, including an emotionally charged and empowering structure through the elements it represents. It has been concluded that although directors have their own unique narrative styles, spatial atmospheres are used as a determining factor in character psychology and are effective in our perception of the characters' moods and transformations.

Keywords: Spatial Atmosphere, Genius Loci, Turkish Cinema, Film Space, Spatial Representation

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	Cinema and space design are closely connected because both reflect cultural visions and lifestyles, incorporating spatial design while engaging their audiences. In cinematic environments where emotional impact is as significant as action, it is essential to utilize both perceptual and physical aspects of spatial atmosphere. Turkish cinema, especially since the 1990s, has used space as a storytelling tool to explore cultural identities and social hierarchies, gaining international recognition and strengthening domestic production. This study aims to enhance theoretical discussions on the use of space in film narratives by analyzing three films from early 2000s Turkish cinema. These examples focus on how space influences the transformation of areas into meaningful places, affecting characters' identities and the narrative development.
Purpose and scope	To explore the impact on the narrative and the emotions of the characters, as well as the visual and sensory aspects of spaces in Turkish cinema, the study examines the interaction between natural landscapes, buildings, social environments, and characters. It considers Christian Norberg Schulz's <i>Genius Loci</i>, Juhani Pallasmaa's <i>Atmosphere</i>, and Relph's <i>Place</i> concepts. While <i>Genius loci</i> refers to the essence or character of a space, encompassing its physical, cultural, and emotional qualities, atmosphere goes beyond a visual experience. It contains a sensory, physical, and temporal whole (Pallasmaa, 2012b). The film <i>Winter Sleep</i> (Nuri Bilge Ceylan, 2014) was selected as an example of the use of natural structures as space; the film <i>Dust Cloth</i> (Ahu Öztürk, 2015) was selected as an example of the use of space as an indicator of urban class segregation; and the film <i>Koca Dünya</i> (Reha Erdem, 2016) was selected as an example of the use of nature as space (place).
Method	Since this study examines a current situation, qualitative research methods were employed. Within the scope of the study, three consecutive drama films by different directors, released after 2000, were selected as samples using the purposive sampling method. The selected films were analyzed using descriptive analysis. The following steps were followed in the analysis: (1) The selected films were watched multiple times, descriptive notes were taken, and themes were identified to create a framework for analysis. (2) Striking scenes were identified according to the themes. (3) The identified scenes were evaluated separately in terms of visual, narrative and functional aspects. (4) The separated signs were interpreted by relating them to their concepts. The analysis was guided by theoretical approaches to the concepts of place/space, belonging, and atmosphere from the literature. Pallasmaa's concept of <i>atmosphere</i>, Norberg-Schulz's notion of the <i>genius loci</i>, and Relph's ideas on <i>place</i> and <i>placelessness</i> guided the analysis. The space, its relationship with the character, its emotional evocation, and its role in the narrative were considered key themes. For a multi-dimensional analysis of spaces used in cinema, factors such as light, color, and sound and their influence on the atmosphere of the space were examined under the title of "(1) Audiovisual Representation of Space Atmosphere." The depiction of class distinctions through differences in the physical characteristics of the characters' living spaces and the portrayal of social hierarchy and power relations via space were explored under the title of "(2) Socio-economic and Cultural Representation through Space," and the characters' sense of belonging or alienation from space was analyzed under the title of "(3) Representation of Belonging and Alienation through Space." By watching the films, the films were described in detail, and the visual, narrative, and functional analyses of the utilized spaces were conducted.
Findings and conclusion	The study demonstrated that spatial dynamics are prominent in the narrative of the selected films. In these films, directors enhance the emotional impact of the setting by focusing on atmospheric imagery, and the spaces not only serve as a setting but also become characters in the narrative. The findings of the study indicate that the spaces are not only physical but also symbolic, conveying the characters' moods. While the stone structures in <i>Winter Sleep</i> (<i>Kış Uykusu</i>) creates a mean, cold, and dull environment, the forest in <i>Big Big World</i> (<i>Koca Dünya</i>) reflects the unregulated and disordered nature, which demonstrates the characters' alienation from conventional social bonds, and the houses in <i>Dust Cloth</i> (<i>Toz Bezi</i>) serve as indicators, reflecting the characters' social status and moods, which evoke a sense of alienation and a lack of belonging. These three films use spaces to support the transmission of the characters' personality formations and psychological states. They are among the most visually and narratively profound works of Turkish cinema due to their shared themes of alienation, belonging, the spirit of place, and the characters' inner journeys. While the directors have distinct narrative styles, they also share common traits. In line with Norberg-Schulz's <i>genius loci</i> concept, it can be reached that Cappadocia, the forest, and Istanbul are not solely backgrounds but fundamental elements shaping the characters' existential states. Spaces have exceeded their role as backgrounds, and they have become essential characters in the stories. This situation demonstrates that the use of space has a significant impact on perception. It strengthens the emphasis on the moods, psychology and transformations of the characters. In future studies, a more detailed analysis of this opposition from a sociological perspective, specifically within the context of urbanization, spatial transformation, and migration, will be beneficial. In addition, conducting a multidimensional examination of the spaces used in cinema, with insights from urban sociology, cultural geography, environmental psychology, and other related disciplines, will contribute significantly to the field. Keywords: Spatial Atmosphere, Genius Loci, Turkish Cinema, Film Space, Spatial Representation

GİRİŞ

Deneyimlenen ve hayal edilen ile geçmişin, bugünün ve geleceğin ayrılmaz bir şekilde birbirine karıştığı bir dünyada, sinema, izleyicisini günlük yaşamdan ayırarak, onları gerçekmiş gibi algılayan mekânlara taşır. İzleyicisini hikâye, karakterler ve mekânlarla fiziksel olanlardan daha çok algısal olan tamamen farklı bir gerçeklik düzleminde hissettirir. Sinema, insan etkileşimi durumlarını, çerçevelerini ve dünyayı anlamak için ufukları tanımlarken kullanılan mekânlar hem duygularımızı hem de anılarımızı etkileme konusunda eşsiz bir güce sahiptir. Sinemanın yalnızca zamansal ve mekânsal organizasyonu nedeniyle değil, aynı zamanda deneyimsel olarak yaşanan alanı ifade etmesi ve yaşamın kapsamlı imgelerini sunması nedeniyle mimariyle arasında güçlü bir ilişki vardır. Tıpkı binaların ve şehirlerin kültürel imgeleri ve belirli yaşam biçimlerini yansıtmaları gibi, sinema hem yaratım döneminin hem de tasvir ettiği dönemin kültürel arkeolojisini ortaya koyar, yaşam durumları için deneyimsel ortamlar ve çerçeveler oluşturur (Pallasmaa, 2012a: 157). Mekân tasarımının entegrasyonu ve tasarlanmış mekânları kullanıcılarıyla iletme şekli nedeniyle kullanılan mimari ile sinemanın derin bir bağlantısı vardır. Duygusal aktarımın olay aktarımı kadar önemli olduğu sinematik ortamlarda, mimarinin hem algısal hem de fiziksel niteliklerini kullanmak esastır.

Türk sinemasında mekân, kültürel kimlikleri, toplumsal hiyerarşileri ve bireysel mücadeleleri yansıtmak için sıklıkla anlatı aracı olarak kullanılmaktadır. 1990'lı yıllardan sonra, Türk sinemasında yeni anlatı denemeleri yapılmış, gerçeğin karmaşık ve çok katmanlı yapısını vurgulayan filmlere yönelinmiştir (Özçınar, 2009: 99). 2000'li yıllarda Türk sinemasına olan ilginin 1980'li ve 1990'lı yıllara göre belirgin bir şekilde artmasıyla Türkiye, Avrupa ülkeleri arasında yerli yapımların popüler olduğu ülke haline gelmiştir. Eş zamanlı olarak yerli film sayısı, izleyici sayısı, sinema sayısı ve devlet desteği artmış ve Türk filmleri çok sayıda uluslararası festivale katılarak ödüller almıştır (Sevinç, 2014: 98).

Bu çalışmada, sinema anlatılarında mekânın üretim biçimlerine ilişkin kuramsal tartışmalara katkı sağlanması amacıyla, 2000'li yılların başında ardı ardına vizyona giren üç film, Türk sinemasında mekânların kullanımının etkisi, uzamların (*space*), karakterlerin benlikleri ve anlatı akışındaki değişimleriyle birlikte anlamlı mekânlara, yerlere (*place*), dönüşme süreçleri üzerinden incelenmek üzere örnek olarak belirlenmiştir. Bu çerçevede, mekânların nasıl deneyimlendiğine ve nasıl yansıtıldığına dair ayrıntılı bir analiz yapılmıştır. Filmlerin atmosferini ve duygusunu yansıtmak için mekânı ve yeri nasıl kullandıklarına ulaşmak amacıyla, mekânların konumlarının ruhunu nasıl somutlaştırdığına, anlatıya ve karakterlere nasıl etki ettiğine odaklanılmıştır.

Çalışmada doğal yapılaşmanın, kültürel peyzajın mekân olarak kullanımına örnek olarak *Kış Uykusu* (Nuri Bilge Ceylan, 2014) filmi, kentsel sınıfsal ayrışmanın göstergesi olarak mekânın kullanımına örnek olarak *Toz Bezi* (Ahu Öztürk, 2015) filmi, doğal peyzajın mekân (yer) olarak kullanımına örnek olarak *Koca Dünya* (Reha Erdem, 2016) filmi seçilmiştir.

Türk sineması üzerinden yapılan çalışmalar mekânın sosyolojik boyutu üzerinden ele alınmış olsa da mekânın duyuşsal ve fenomenolojik boyutu üzerine yapılan incelemeler daha çok Batı sinemasından örnekler üzerinden yapılmıştır. Yer, yerin ruhu ve atmosfer kavramları mimarlık literatüründe geniş biçimde tartışılmış olmakla birlikte, özellikle Türk filmlerinde mekân analizine uyarlanması literatürde sınırlı ilgi görmüştür. Bu çalışma, söz konusu boşluğa yanıt vermek amacıyla mekânın yalnızca görsel bir unsur olarak değil, yarattığı atmosfer ile sosyo-kültürel ve varoluşsal bir katman olarak ele alınmasıyla mevcut yaklaşımlardan ayrılmaktadır.

SİNEMADA MEKÂN KULLANIMI

1970'li yıllarda mekân üzerine yapılan tartışmalar, varoluş, yer ve hafıza kavramlarının ortaya çıkmasına ve yer kavramının irdelenmesine yol açmıştır. Ancak Türkçe'de bu ayrım çok belirgin değilken İngilizce'de *space* ve *place* olarak net bir ayrım ortaya çıkmaktadır (Usta, 2020: 27). Mekân algısı görsel, dokunsal, hareket ve bilişsel unsurları kapsayan çok yönlü bir deneyimdir; veriler ve

matematikle nesnel olarak analiz edilebilirken, yer daha karmaşıktır, tarihi, anlamı ve kullanıcılarının deneyimlerini içerir, bireylerin duygularını ve özlemlerini somutlaştırır. Yer (place), sadece uzamın ya da mekânın daha geniş bağlamında açıklanması gereken bir kavram değil, aynı zamanda ona anlam yükleyenlerin bakış açılarından açıklığa kavuşturulması ve kavranması gereken somut bir gerçekliktir (Tuan, 1979: 387). Relph (1976) *Place and Placelessness* ile yeri uzamdan ayırmaktadır. Yer öznel, eyleme dayalı olarak kavranır. Yer duygusu, belirli bir konumla ilişkilendirilen duygusal, kültürel ve sembolik ifadeleri kapsamaktadır (Relph, 1976; Norberg-Schulz, 1979; Tuan, 2001). Sinema da ise yer duygusu ile mekânların gerçek fiziksel niteliklerinin ötesinde anlatsal, kültürel ve psikolojik anlamlara nasıl katkıda bulunduğuna odaklanılır ve mekân duygusu aydınlatma, kadrage, ses tasarımı, karakter-mekân ilişkileri ve kültürel referanslar aracılığıyla oluşturulur.

Pallasmaa (2016), *Tenin Gözleri* kitabında mekânların dokunsal, işitsel ve koku gibi göz dışındaki farklı duyular aracılığıyla, ışık, doku ve ses gibi unsurlarla kullanıcılarının algılarını nasıl şekillendirdiğini tartışır. Pallasmaa'ya göre (2016) mekân tüm duyulara hitap etmelidir. Binalar hem dokunsal hem de optik yollarla sahiplenilir. Dokunsal sahiplenme ise genellikle dikkatli olmaktan ziyade alışkanlıklarla ortaya çıkar. Mimari yapıların, mekânların ve kentsel manzaraların kültürünü ve belirli bir yaşam biçimini temsil edebildiği gibi, sinema da hem üretim döneminin hem de tasvir ettiği dönemin kültürel arkeolojisine ışık tutar. Her iki sanat biçimi de varoluşsal alanın sınırlarını ve özünü çizerek yaşam koşullarının deneyimsel senaryolarını oluşturur (Pallasmaa, 2001: 13). Sinemanın iki boyutlu imgeleri, insan algı mekanizmalarının özelliklerini ve sınırlamalarını kullanarak üç boyutlu ve çok duyulu dünyayı etkili bir şekilde tasvir eder (Pallasmaa, 2001: 13).

Atmosfer, bir mekânın algısal, duyuşsal ve duygusal etkisini betimler (Böhme vd., 2014). Bir mekâna adım atıldığında geçmiş deneyimler ve mekânın fiziksel yapısı ile bireylerin düşünceleri bütünleşir. Spesifik bir mekân ile ilgili fazla bilgiye sahip olunmasa da onun net bir görüntüsüne sahip olunup onun hakkında belirli bir duyguya varılabilir. Ya da hava analiz edilmese de hissedilebildiği gibi hava değişimi ruh halini ve ne yapmak istenildiğini etkiler. Bu, genetik ve kültürel faktörlerin etkisiyle farkına varılmadan yapılan şey, bireyleri belirli çevre koşullarını aramaya veya bunlardan kaçınmaya yatkın hale getirdiğini gösterir. Çevresel atmosferlere ek olarak, kültürel, bölgesel, sosyal ve kişiler arası atmosferler de vardır. Sosyal bir durumun atmosferi destekleyici veya cesaret kırıcı, özgürleştirici veya boğucu, ilham verici veya anlamsız olabilir.

Latince kökenli *genius* (ruh) ve *loci* (yer) kelimelerinin birleşiminden türeyen *Genius Loci* (yerin ruhu) kavramı, insan etkinliğiyle dönüştürülmüş doğayı, şeylerin nasıl var olduğunu ve nasıl algılandığını belirleyen, kültürel bir manzarayı içeren bir yerin belirli bir karakterini yansıtmak için kullanılan terimdir (Dzik & Adamus-Matuszyńska, 2023). Sinemada ise mimari ve doğal ortamların karakterlerin duygularını, kararlarını ve ilişkilerini nasıl etkilediğinin analizine olanak tanır. Yerler yalnızca fon olarak kullanılmamakta, aynı zamanda insan etkileşimini şekillendirerek anlatıda aktif rol oynamaktadır. Bir mekânın anlamlarını derinleştirmek için de kullanılan bu kavram, Antik Roma Dönemi'ne uzanan bir yaklaşım olup, her varlığın kendine özgü bir derinliği bulunduğunu ve bu derinliğin de imgenebilir olduğunu savunur. Bu ruh, insanlara ve mekânlara yaşamları boyunca eşlik eder, onlara hayat verir ve hatta onların karakterlerini şekillendirir (Norberg-Schulz, 2012). Norberg-Schulz (1979) bu kavramı Heidegger'in (2001) varoluşçu felsefesinden ilham alarak yeniden yorumlamıştır. Norberg-Schulz'un (1979) yaklaşımı, mekânın fiziksel, kültürel ve duygusal özelliklerinin bir araya gelerek bir yerin içsel karakterini ve ruhunu oluşturduğunu vurgulamaktadır. *Genius loci* atmosferle yakından ilişkili, benzer şekilde geçici, odaklanmamış ve maddi olmayan deneyimsel bir karakterdedir. Bir yerin atmosferi, o yerin kendine özgü algısal karakterini ve kimliğini gösterir (Pallasmaa, 2014: 231). Norberg Schulz'a göre (2012) mekânlar, yalnızca fiziksel bir yapı olmaktan ötedir, işlevsel tasarımın ötesinde varoluşsal bir öneme sahiptir. Karakterlerin kimliğinin oluşumunda içinde bulundukları çevre derinden etkilidir. Yapılar derin anlamların

taşıyıcılarıdır; kültürel ve psikolojik deneyimleri ifade eder. Farklı kültürler ve çevreler (Nordik, Akdeniz, çöl) kendilerine özgü mekânsal karakterlere sahiptir. Mekân, insan deneyimi ile doğa arasındaki karmaşık ilişkileri simgeler ve insanlar ile çevreleri arasında anlamlı bağlantılar kurar.

Mimari ve iletişim, teorik açıdan semiyotik, anlam, yan anlam gibi kavramlarla ilişkilidir. Bir mekânı göstergebilimsel olarak değerlendirmek için kullanıcılarda belirli duyular ve tepkiler uyandıran mekânsal yapılandırmaları, şekilleri, malzemeleri, ışığı ve renkleri ve bunlarla ilişkiyi de bakmak gerekir (Barthes, 1983; Eco, 2019). Mimarlık ve iletişim arasındaki ilişki, kullanıcıları bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde etkileyen tasarımlar yaratmayı amaçlar. Mekânın birincil işlevi, nesneyi veya temel eylemi temsil etmektir; mimari dilde amaç ve işlevin açık ve doğrudan iletişimine dönüşür. Yan anlam ise bireylerin bir nesneye veya eyleme atfettiği özne, ilişkisel ve kültürel değerleri barındırır (Pallasmaa, 2012b: 33).

Harvey'e göre (2014: 342) diğer sanat türlerine göre sinemada zaman ve mekânın temaları iç içe geçmiştir. Bu bakımdan en güçlü kapasiteye sahip olması nedeniyle öğretici değer taşır. Filmlerde mekân ise fiziksel bir arka plan olmanın ötesindedir; karakterleri şekillendiren, onların başkaları ile ilişkilerini, toplumsal dinamikleri ve ideolojik mesajları, sınıfsal çatışmaları veya moderniteye karşı yapılan eleştiriyi temsil eden bir unsur olarak kullanılabilir. Kullanılan atmosfer yalnızca mekânın fiziksel tasarımı değildir; ışık, ses ve renk kullanımıyla oluşturulan algısal bir deneyim sunar (Spadoni, 2020). Örneğin, filmde karakterin yaşadığı ev yalnızca fiziksel bir mekân değil, aynı zamanda karakterin kimliğini, iç dünyasını ve ruhsal yaşamını yansıtan bir gösterge olarak da kullanılabilir. Bu kapsamda, tartışılan kuramsal yaklaşımlar çalışmada yapılacak olan analize kavramsal zemin oluşturmaktadır. Mekân ve atmosfer üzerinden geliştirilen bu arka plan, filmlerin mekânsal analizinde yol gösterici olacaktır. Bir sonraki bölümde bu kavramsal çerçevenin araştırma sürecinde nasıl yapılandırıldığını sunmak hedeflenmektedir.

YÖNTEM

Bu çalışmada, sinema üzerinden temsil yoluyla gösterilen mekânın, anlatıları yaşamın soyut ve somut yönleriyle ilişkilendirerek, duygusal aktarımını incelemek amaçlanmaktadır. Türk sinemasında mekânların görsel ve duysal oluşumu, bu mekânların anlatıyı ve karakterlerin duygularını yansıtılmasında ne derecede etkili olduğu; doğa manzaraları, mimari ve sosyal ortamlar arasındaki etkileşim ile mekânlar ve karakterler arasındaki etkileşim üzerinden incelenmiştir. Çalışmada, fiziksel mekânın hissettiren yönüne odaklanılmıştır.

Çalışma, mevcut bir durumun değerlendirilmesi olduğu için nitel araştırma tekniklerinden yararlanılmıştır. Nitel araştırma, gözlem ve görüşme analizi gibi nicel olmayan verileri toplama yöntemlerinde kullanılan bir araştırma metodudur. Algıları ve olayları doğal ortamda gerçekçi ve bütünsel bir biçimde sunmak için nitel bir araştırma süreci olarak tanımlanabilir. Bu çalışmada, seçilmiş olan filmler betimsel analiz yöntemi ile incelenmiştir. Betimsel analizde veriler, önceden tanımlanmış kavramsal kategorilere veya boyutlara göre özetlenerek bir çerçeveye oluşturulur; veriler okunur ve düzenlenir, bulgular ilgili kuramsal çerçeveye yorumlanır (Yıldırım & Şimşek, 2011: 224). Bu analiz yöntemiyle sinemada kullanılan mekânın görsel ve anlamsal öğelerinin yorumlanmasına olanak tanınarak, bunların fiziksel bir öğe olmanın ötesinde kültürel ve duygusal bir anlatı aracı olduğunu ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu şekilde görsel anlatı öğelerini inceleyerek, mekânsal dinamiklerin filmlerin tematik ve duygusal derinliğine nasıl katkıda bulunduğu, mekânın karakterler üzerindeki duygusal ve psikolojik etkileri analiz edilmiştir.

Analizde şu adımlar izlenmiştir: (1) Seçilen filmler birçok kez izlenerek betimsel notlar alınmış, analiz için bir çerçeve oluşturularak temalar belirlenmiştir. (2) Oluşturulan temalara göre çarpıcı sahneler belirlenmiştir. (3) Belirlenen sahneler görsel ve anlatsal açıdan değerlendirilmiştir. (4) Ayrıştırılan görseller, kavramlarla ilişkilendirilerek yorumlanmıştır.

Çalışma kapsamında, örneklem olarak, 2000 sonrasında dram türünde, farklı yönetmenlere ait ardı ardına vizyona giren üç film amaçlı örneklem yöntemiyle

seçilmiştir. Bu filmlerin örneklem olarak seçilmesinin nedeni, kullanılan mekânların anlatı içinde karakterlerle kurduğu ilişkinin belirgin olmasıdır. Filmler, Türk sinemasında hem kültürel ve doğal peyzajın hem de kentsel mekânların anlatıya dahil ediliş biçimi açısından önem taşımaktadır. Seçilen üç filmin de döneminde başarılı örnekler arasında yer almasına dikkat edilmiştir. *Kış Uykusu* filmi, 2014 yılında 67. Cannes Film Festivali'nde Altın Palmiye Ödülü ve FIPRESCI En İyi Film Ödülü, 47. Sinema Yazarları Derneği Ödülü, 20. Sadri Alışık Tiyatro ve Sinema Oyuncu Ödülleri'nde Seçici Kurul Üstün Performans Ödülünü kazanmıştır. *Toz Bezi* filmi, 21. Nürnberg Türkiye Almanya Film Festivali'nde en iyi film, 35. Uluslararası İstanbul Film Festivali Altın Lale Ulusal Yarışma En İyi Film, En İyi Senaryo Ödülü ve En İyi Kadın Oyuncu ödülleri, 27. Ankara Uluslararası Film Festivali Mahmut Tali Öngören Özel Ödülü'nü kazanmıştır. *Koca Dünya* filmi ise, 2016 yılında 73. Venedik Film Festivali Ufuklar bölümü, Jüri Özel Ödülünü, 23. Altın Koza Film Festivali, En İyi Film ödülünü almıştır. Seçilmiş bu filmler betimsel analiz yöntemi ile ele alınmış; mekânın toplumsal ilişkileri ve yapıları nasıl somutlaştırdığını ve/veya eleştirdiği ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Analiz literatürde yer alan yer/mekân ve atmosfer kavramlarına dair kuramsal yaklaşımlara dayanarak gerçekleştirilmiştir. Pallasmaa'nın (2014) *atmosfer*, Norberg-Schulz'un (1979) *yerin ruhu* ve Relph'in (1979) *yer* kavramı, çözümlemede rehber olmuştur. Mekânın tipi, karakterle ilişkisi, duygular yaratma biçimi ve anlatıdaki işlevi ana temalar olarak ele alınmıştır. Sinemada kullanılan mekânların çok boyutlu analizi amacıyla, ışık, renk ve ses gibi etmenlerin, mekânın atmosferi üzerindeki etkisi "(1) Mekân Atmosferinin Görsel-İşitsel Temsili", karakterlerin yaşam alanlarının fiziksel özelliklerindeki farklar üzerinden sınıfsal ayrışmaların temsil edilmesi ve mekân aracılığıyla sosyal hiyerarşi ile güç ilişkilerinin temsili "(2) Mekân ile Sosyo-ekonomik ve Kültürel Temsil" karakterlerin aidiyet ya da mekândan yabancılaşma hissi "(3) Mekân ile Aidiyet ve Yabancılaşmanın Temsili" başlıklarıyla incelenmiştir.

BULGULAR

Kış Uykusu (2014)

Kış Uykusu filminin yönetmenliğini üstlenen Nuri Bilge Ceylan, uzun çekimleri, sabit kamera açıları ve dramatik yapısıyla "yavaş sinema" akımının Türkiye'de önde gelen isimlerinden biri olarak kabul edilmektedir (Özyazıcı, 2020). Filmlerinde mekânı kendi yöntemleriyle yorumlayarak yarattığı imgeler dünyasına karakterler aracılığıyla anlam katar; mesaj ve ideolojiler karakter-mekân üzerinden izleyiciye ulaşır (Duman & Beşgen, 2021), aydınlatma unsurunu anlatım ve anlam oluşturma aracı olarak kullanır. Ceylan filmlerinde, fotoğraf sanatı alanındaki birikimini belirgin bir şekilde yansıtarak bu estetiği kullanmaktadır (Kabil, 2011: 5). 2014 yılında vizyona giren, Nuri Bilge Ceylan'ın filmi olan *Kış Uykusu*, Kapadokya'da Anadolu bozkırlarında, kış mevsiminde geçmektedir. Film, babasından kalan butik oteli yöneten emekli bir tiyatro oyuncusunun hikâyesini konu almaktadır. Okur yazar, kültürel donanımı yüksek, maddi durumu iyi bir karakter olan Aydın (Haluk Bilginer), otelde mesafeli ve soğuk olan genç eşi Nihal (Melisa Sözen) ve eşinden boşanmış kız kardeşi Necla (Demet Akbağ) ile yaşamaktadır. Filmde bu mekân ve çevresinde geçen olaylar karşısındaki duygu değişimleri ve tutumlar yansıtılmaktadır.

Mekân atmosferinin görsel-işitsel temsili

Kış Uykusu filmi Kapadokya'nın mistik kaya oluşumları ve izole güzelliğiyle ünlü bir bölge olan Kapadokya'nın sert, kış manzarasında kayalardan oyulmuş geleneksel taş evlerinde geçmektedir. Taş yapılarla çevrili kültürel peyzaja sahip mekânın kışın soğuk ve sisli atmosferiyle karakterlerin içsel durumları yansıtılmaktadır. Taşlık ve ıssız kış atmosferi, karakterlerin duygusal uzaklığını, yabancılaşmayı, yalnızlığı göstermek amacıyla metafor görevi görmektedir (Görsel 1). Bu durum zamansızlık hissinin uyandırırken aynı zamanda izolasyon ruhunu da vermektedir. Kar, filmde dış dünyadaki yaşamın sessizliğini ve karakterlerin içsel krizlerini daha görünür hale getirmektedir. Pallasmaa'nın (2016) görme dışındaki duyuların mekânın deneyimlenmesine yaptığı vurgu burada fark edilmekte, mekânın fiziksel ağırlığı ile karakterin zihinsel ağırlığı gösterilmektedir.

Filmin ana karakteri Aydın'ın yalnızlığı, doğal ortam aracılığıyla aktarılmaktadır. Otelin fiziksel yapısı, kayalara oyulmuş odaları, onun iç dünyasını ve kendini dış dünyadan soyutlama çabalarını sembolize ettiği söylenebilir. Aydın toplumdan kopuk bir şekilde otelin sıcak ve korunaklı atmosferinde yaşamaktadır. Onu dış dünyadan ayıran bir "kapanma" mekânıdır; dışarıda ise bölgenin sert doğası ile, sınıfsal gerilimler ve içsel hesaplaşmaları yansıtılır. Aydın karakterinin bu bölgede çevresinden bağımsız geçen yaşamı, filmde sadece görsel bir dekor olarak değil, karakterin zihinsel olarak içe kapanıklığının mekânsal yansıması işlevini göstermek için kullanılmıştır.



Görsel 1. *Kış Uykusu* filminden bölgenin genel yapısını gösteren bir sahne (00:04:45)

Pallasmaa (2016) mimaride taş ve ahşap gibi malzemelerin dokularının farklı duygular uyandırdığını öne sürmektedir. *Kış Uykusu* filmindeki eski mobilyaların çıtırtıları, kar üzerindeki yürüme sesleri izleyicinin mekâna adeta "dokunmasını" sağlamaktadır. Pencereden gelen ışıklar ise Pallasmaa'nın (2016) ışığın mekânı değiştirme gücü düşüncesiyle ilişkilendirilebilir. Taş evlerin loş ışığı, küçük pencere açıklıkları, kalın perdeler ve hâkim sessizlik, karakterlerin yalnızlığını ve iletişim kopukluğunu mekânsal olarak yansıtır. İç mekânların daralması ve Kapadokya'nın kültürel peyzajı, pastoral bir ortamı değil, bireyin iç çatışmasını daha da vurgulayan fon işlevi görür. Filmde ateşin çıtırtıları, ayak sesleri ve dışarıdan gelen rüzgâr sesi gibi doğal ve minimal ses öğeleri kullanılmıştır. Görsel ve işitsel bu öğelerle, izleyiciye yalnızca görsel değil, sesiyle ve ışığıyla birlikte hissedilebilen, etkileyici bir atmosfer sunulmaktadır.

Mekân ile sosyo-ekonomik ve kültürel temsil

Mekânların fiziksel özellikleri, sınıf farklılıklarının görsel bir ifadesi olarak kullanılır. Ana karakter Aydın'ın sahibi olduğu otel, onun maddi gücünün bir kanıtıdır ve çevresine karşı üstünlük duygusunu güçlendirerek sınıf ayrımını sembolize etmektedir. Mekânın kapalı ve kendine özgü atmosferi, Aydın'ın yalnızlığını daha da belirgin hale getirmektedir. Otelin pencereleri, geniş manzaranın çerçevelenmiş görüntülerini sunarken iç mekânın kısıtlı alanını da belirginleştirir. Bu durum, Aydın'ın etrafındakilerin gerçekliklerinden kopuşuna göndermede bulunur. Otelin köy ile arasındaki dikey ayrımında bulunması, toplumsal tabakalaşmayı sembolize etmesinden söz edilebilirken, lüks iç mekânı, yoksul köyle tezat oluşturarak ekonomik eşitsizlikleri ve Aydın'ın etrafındakilerin mücadelelerinden uzaklığını yansıtmaktadır. Buna karşılık, köydeki yoksul kişilere ait evler otelin sıcak ve konforlu ortamıyla yan yana gelerek ekonomik eşitsizlikleri ve toplumsal adaletsizliği temsil etmektedir. Hamdi Hoca (İmam Hamdi) ve kardeşinin yaşadığı ev (Görsel 2), özellikle yoksulluğun ve toplumsal dışlanmanın bir göstergesidir.



Görsel 2. Hamdi Hoca (İmam Hamdi) ve kardeşinin yaşadığı ev (02:39:08)

Yardım kabul etmekte zorlanan Hamdi Hoca'nın gururlu tavrı, mekânsal karışıklık ve uyumsuzluk ile duygusal baskı arasında bir ilişki kurmaktadır. Buradaki mekânsal karmaşanın bedensel ve duygusal düzeyde yansıtılması, Pallasmaa'nın (2001: 18) yaşanan mekânın dışsal gerçeklik ile içsel zihinsel projeksiyonun iç içe geçtiği bir bütün olduğu görüşü ile örtüşmektedir.

Mekân ile aidiyet ve yabancılaşmanın temsili

Yerin ruhu, karakterlerin duygusal ve psikolojik izolasyonuna yansıyan sert, acımasız bir çevreyle derinden iç içe geçmiş durumdayken, Anadolu'nun sessiz, neredeyse baskıcı atmosferi de gösterilmektedir. Bu atmosfer, yabancılaşma, gurur ve varoluşsal mücadele temalarını vurgulayarak mekânı hikâyenin vazgeçilmez bir parçası haline getirmiştir. Kapadokya'nın kendine özgü doğası hem büyüleyici hem de izole edici bir atmosfer yaratır ve filmdeki karakterlerin deneyimlediği içsel yalnızlığı ve yaşamdan kopukluğu sembolize eder. Kışın kar yağmaya başlayınca otel bir sığınağa dönüşür.

Modern olanaklarla engeli doğa çevre arasındaki karşıtlık, lüksün bağları güçlendirmek yerine nasıl engeller oluşturduğunu vurguluyor. Hotel Othello'da yer alan dizüstü bilgisayar gibi çevredeki atmosferle tezat oluşturan öğeler karakterlerin modernite ile kültürel peyzaj arasındaki "arada kalmışlıklarını" vurgularken, karakterler için bir buluşma yeri görevi gören otel lobisi, izleyicinin sosyal ilişkilerin oluşumunu gözlemlemesini sağlamaktadır (Görsel 3). Ana karakterler için bir oturma odası işlevi gören lobi, ev ve yer kavramlarına ilişkin yoksunluk hissini vurgulamaktadır (Duman & Beşgen, 2021). Bununla birlikte, otel, ziyaretçilerini kendilerine çekmek için sunum aracı olarak kullanılmaktadır. Yerin ruhuyla temsili olarak bir bağ kurar, ancak bu ilişki yüzeysel ve dekor niteliğindedir.



Görsel 3. Kış Uykusu filminden iç mekândan bir sahne (01:30:09)

Özetle, filmde mekânlar, karakterlerin psikolojik durumlarını, toplumsal çatışmaları yansıtmak için aktif bir anlatı aracı olarak kullanılmıştır. Kapadokya'nın kültürel peyzajı, doğası ve sertliği, bireysel ve toplumsal çatışmalar için bir fon oluştururken, oteller ve köyler gibi mekânlar sınıf farklılıklarını temsil

etmektedir. Nuri Bilge Ceylan mekânların ruhunu ve karakterlerle etkileşimlerini etkili bir şekilde yakalamıştır. Kapadokya, tarihin ve doğal kimliğin eşsiz bir karışımıyla karakterize edilerek yerin ruhunun dikkate değer bir örneği olduğu söylenebilir. Kullanılan mekânların ana karakterlerin kişiliklerini önemli ölçüde etkilediği, filmin ana karakteri Aydın'ın, yerin ruhuyla uyum içinde yaşamak için mücadele edişi gözlemlenmektedir.

Toz Bezi (2015)

Toz Bezi filminin yönetmenliğini Ahu Öztürk üstlenmiştir. İlk uzun metrajlı bu film ile Türkiye'de en çok incelenen kadın yönetmenlerden biri olmuştur. Yönetmenin bakış açısı ve ana karakterlerle kurduğu ilişki kesişimsellik kuramının bir parçası olarak analiz edilmiş (Atalay ve Diken, 2024), toplumsal sorunlara ve kadın emeğine duyarlılığının vurgulanırken filmin feminist özne inşasındaki başarısı ise tartışmalı bulunmuştur (Gülal, 2021).

Toz Bezi (2015) filmi, Hatun (Nazan Kesal) ve Nesrin (Asiye Dinçsoy) adında iki gündelikçi kadının hikâyesini konu almaktadır. Nesrin, eşinden ayrılmış, kızıyla birlikte yaşama tutunmaya çalışan, Hatun ise aile düzenini sürdürmeye çalışan, ama şehir yaşamının yüküyle ezilen bir kadındır. Filmde İstanbul'a göç etmiş, aynı apartmanda komşu olan, günlük hayatları zorluklar içerisinde olan düşük gelire sahip kadınların, temizliğe gittiği evlerdeki insanlarla aralarındaki ilişkiler, hayal kırıklıklarını, dayanışmalarını ve çatışmaları anlatılmaktadır. Film, kadınların hem evde hem de dışarıda verdikleri mücadelelerin hikâyesini ele almaktadır.

Mekân atmosferinin görsel-işitsel temsili

Toz Bezi filminde evlerin az aydınlatılmış ve loş olması, dar koridorlar ve basık tavanlar izleyicide boğucu bir duygu yaratmaktadır. Genellikle Nesrin karakteri evinde az ışıktaki, hatta karanlıkta otururken tasvir edilmektedir. Bu atmosfer ile Nesrin'in maddi imkânsızlığı ve rutin yaşam döngüsü görsel olarak yansıtılmaktadır. Onun yalnızlık ve çaresizlik duygularını etkili bir şekilde aktararak, karamsarlık duygusu vurgulanmaktadır (Görsel 4). Buna karşın, temizlik için gittikleri lüks evlerin aydınlık oluşu, geniş boşlukları ve doğal ışıqla dolu salonlarıyla huzur ve düzenli atmosfer yaratılmıştır. Bu atmosfer, karakterler için ulaşılamaz bir alanı temsil etmektedir (Görsel 5).



Görsel 4-5. Nesrin Karakterinin yaşadığı evin iç mekânı (00:26:51), Temizliğe gidilen evin iç mekânı (Aslı karakterinin evi) (00:13:36)

Mekândaki ses ile mekânlar arasındaki karşıtlık daha da belirginleştirilmiştir. Düşük gelirli mahallelerde çocuk sesleri ve sokak bağırıışları gibi arka plan gürültüsü baskınken, yüksek gelirli evlerde sessizlik hâkimdir. Bu şekilde film izleyiciyi iki farklı mekânın ruhuna hem görsel hem de işitsel düzeyde etkilemektedir.

Mekân ile sosyo-ekonomik ve kültürel temsil

Film sıklıkla farklı kentsel alanlar, şehrin çeperlerindeki mahaller ile zengin bölgeler arasındaki geçişleri göstererek İstanbul'un farklı sınıfsal yapılarını sunmaktadır. Filmde, sosyolojik ve ekonomik problemler mekân üzerinden yansıtılmaktadır.

Karakterlerin sahip oldukları kültürel sermaye, sosyal statülerini ve aralarındaki etkileşimleri etkilerken, ekonomik sermayenin de karakterlerin toplumsal enerjilerini etkilediğine ulaşılır (Keller 2023: 226). Orta sınıf karakterler Aslı ve Ayten ekonomik sermayeye sahiptir, alt sınıf karakterler Hatun, Şero ve Nesrin

ise bundan yoksundur. Hatun ve Nesrin'in yaşadığı mahalle İstanbul'un alt gelir grubunun daha çok yaşadığı, çarpık yapılaşmanın, tek katlı evlerin olduğu dik yokuşlu bir bölge olarak görülmektedir. Yapıların çoğunun dış boyası yoktur ve bakımsızdır (Görsel 6). Sıkışık, boğucu ve kaotik atmosferiyle karakterize edilen gecekondu mahallesi, ekonomik yoksunluğun çarpıcı bir yansımasıdır. Nesrin ve Hatun'un zamanlarını geçirdikleri toplu taşıma, sokaklar ve pazar alanları, "ev" in duygusal yoğunluğundan yetersizdir, ancak günlük mücadeleleri için gerekli fonlar olarak hizmet etmektedirler.



Görsel 6. Hatun ve Nesrin'in yaşadığı mahalle (00:01:21)

Nesrin ve Hatun'un gittikleri evler, İstanbul'un varlıklı semtlerinde yer almakta olup, eğitim seviyeleri ve sosyal-kültürel açıdan ayrıcalıklı bir yapıya sahip bireylere aittir. Bakımlı, konforlu, kütüphaneye sahip, duvarlarında çerçeveleri olan evlerdir. Karakterlerin yaşadığı güvencesiz evler ile lüks mahallerdeki daireler arasındaki sosyal ayrım, çarpıcı farklılığı ortaya koymaktadır (Görsel 7). Bu görsel ve işitsel karşıtlık, iki farklı mekânın atmosferinin yarattığı sınıf ayrımını yansıtmaktadır. Bu durum, Norberg-Schulz'un (1979) inşa edilmiş çevrenin algı ve davranışı etkilediği bir yerin "karakteri" üzerine tartışmasını ve mimarinin bireylerin kimliğini şekillendirme gücünü ve yerin "ruhunu" nasıl ortaya koyduğu hakkındaki fikirleriyle örtüşmektedir.



Görsel 7. Gittikleri evlerin iç mekânı (Ayten karakterinin evi) (00:07:25)

Mekân ile aidiyet ve yabancılaşmanın temsili

Norberg-Schulz'a göre (1979), bir yer sadece bir konum değil, kimlik ve güvenlik sağlayan bir ortamdır. Nesrin'in bulunduğu konum, onun İstanbul'a yabancılaşmasını körüklemekte, aidiyet duygusu kazanamamasına neden olmaktadır. Filmde Nesrin ve Hatun şehrin yoksul ve zengin bölgeleri arasında gidip gelirken hayatı anlamaya ve kendilerine gidecek farklı yollar bulmaya çalışırlar. Nesrin onu terk eden kocasının yokluğuyla baş etmeye çalışırken, Hatun temizliğe gittiği varlıklı insanların yaşadığı mahallede bir ev almak için para biriktirmektedir.

Her mekân, kendi ruhunu taşıyarak kimliğini oluşturur ve bireylerin o yerle olan aidiyet duygusunu biçimlendirir (Norberg-Schulz, 1979). Yer, bireylerin mekânla bağ kurması, oraya aidiyet hissetmesi ve oranın ruhunu içselleştirmesi

ile mümkün olabilir. Filmde karakterlerin geçici kiralık evlerde, göçmenler ve emekçiler için bir mahallede kalmaları ve taşınma arzuları "yer kurma" başarısızlığını, karakterin çaresizliğini ve sıkışmışlığını yansıtmaktadır. Ek olarak, çalıştıkları evler ise dışlanmanın göstergeleridir; onlar orada günlerini geçirirler de oraya ait değildirler. Bu durum hem yaşadıkları ortamdaki hem de şehrin varlıklı kesiminden yabancılaştıklarını sembolize eder. İstanbul'un lüks daireleri, steril, sessiz ve düzenli atmosferleriyle farklı ve erişilemez bir dünyanın varlığını simgeler. Filmde mekânlar arasındaki farklılık, karakterlerin içinde bulundukları yerlere yabancılaştığına neden olur ve bu durum yerin ruhu kavramı üzerinden bir karşıtlık oluşturur.

Koca Dünya (2016)

Koca Dünya filminin yönetmeni ve senaristi Reha Erdem, filmdeki sanatsal ve anlatsal yapının birincil yaratıcısı olduğu; sinemanın yapısı itibarıyla iş birliğine dayalı bir üretim süreci olmakla birlikte, yönetmenin kişisel ifade alanı olduğunun savunulduğu auteur yönetmenlerden biridir (Ertürk, E., & Terzioğlu, 2025:241) ve karakterlerinde toplumdaki kalıplaşmış yargılara ve toplum düzenine isyan vardır (Özcan, 2021: 127). İlbuğa'nın da üzerinde durduğu gibi (2011:144) Erdem'in filmlerinde mekân belirleyici bir aktör olarak konumlanır; gerçeklik mekân, uzam ve süre içinde işlenir. Doğa, insanların sığındığı, içinde yaşadığı bir yer olarak karşımıza çıkmaktadır, derin ekoloji felsefesine uyum sağlayan tasvirlerle, insanın varoluşunu sorgulamaktadır (Oğuzcan, 2020: 180).

2016 yılında vizyona giren *Koca Dünya* filmi, şehir hayatının güçlüklerinden kaçıp ormana sığınan, yetimhanede yetişmiş ve birbirlerini kardeş olarak gören iki karakterin, Zuhal'ın (Ecem Uzun) ve Ali'nin (Berke Karaer), hikâyesini konu almakta, doğanın hikâyesinin merkezinde olduğu orman ve kırsal alanda geçmektedir. Filmde yetimhaneden sonra iki karakterin yolları ayrılır. Ali bir tamirhanede çalışır, Zuhal ise bir aileye verilir. İkisi de zorlu bir hayata uyum sağlamaya çalışırken insanlardan kaçıp doğaya sığınır.

Mekân atmosferinin görsel-işitsel temsili

Filmde görsel ve işitsel öğeler etkili bir şekilde kullanılmıştır. Pallasmaa (2016: 64) şu şekilde belirtmiştir: "Ses bizi mekânla doğrudan etkileşime sokar; ses mekânı ölçer ve ölçeğini anlaşılır kılar. Mekânın sınırlarını kulaklarımızla okşarız. Limandaki martıların çığlıkları okyanusun enginliğinin ve ufkun sonsuzluğunun farkına varmamızı sağlar."

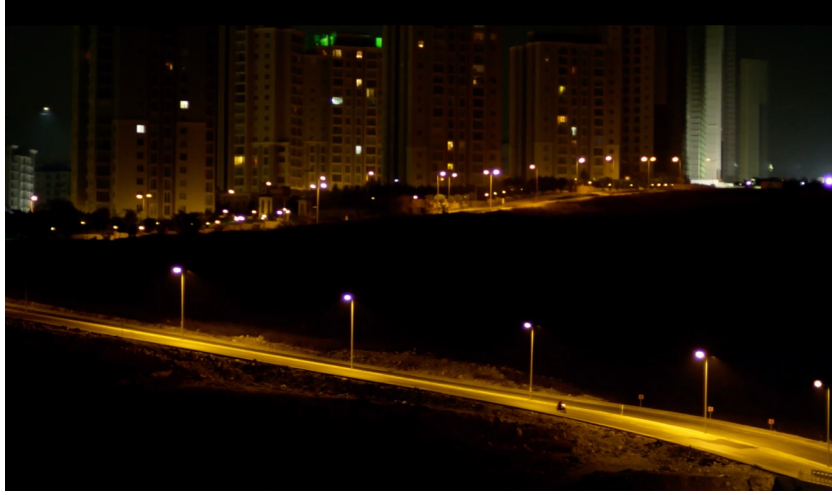
Filmde orman sahnelerindeki çevreden gelen yaprak hışırtıları, hayvan sesleri ve rüzgâr sesleri izleyicide o duyguyu hissettirmeye yönelik güçlü bir duyuşsal etki yaratır. Bu sesler aynı zamanda güven ve endişe arasında gerilimli bir atmosfer sunar. Bu şekilde izleyici mekânın atmosferine görsel ve işitsel unsurlar aracılığıyla dahil olur. Cerrahoğlu'na göre (2021) filmdeki ekosentrik (doğa merkezci) anlatım ve görsel tercihler, "derin ekoloji" düşüncesiyle ilişkilendirilebilir; doğa, hoş bir manzara olmanın ötesine taşar. Loş aydınlatma ve soğuk renk paletinin kullanımı karakterlerin durgun ruh hallerini ve yabancılaşıma duygusunu pekiştirir.

Oğuzcan'a göre (2020: 180) "yönetmenin doğayı sadece mekân olarak görmediği; doğa ve hayvan seslerini sıklıkla kullanarak doğayı filmin bir karakterine dönüştürdüğü de söylenebilir." Pallasmaa'ya göre (2012b: 71) "orman bizi çok duyulu kucaklamasıyla sarar. Çevresel uyaranların çokluğu bizi etkili bir şekilde kendi alanının gerçekliğine çeker." Filmde ormanın genişliğini ve karşı konulamaz gücünü yansıtmak için geniş açı kullanılmıştır. Kamera, karakterleri çoğunlukla doğanın bir parçası olarak sunar, ormanda duyulan hayvanların sesleri, yaprak hışırtıları ve suyun akışı, izleyiciyi mekânın bir parçası haline getirir. Özellikle karakterlerin ormana girdikleri sahnelerde sesler çok belirgin olarak kullanılmıştır. Bu durum mekânın atmosferini ve ruhunu algılamamızda etkin rol oynamaktadır.

Mekân ile sosyo-ekonomik ve kültürel temsil

Filmde mekân, karakterlerin toplum tarafından dışlanmış, korunmasız ve ekonomik olarak dezavantajlı durumda olan karakterlerin yaşam alanı üzerinden

gösterilmektedir. Şehir, karmaşık, kaotik ve zorlayıcı atmosferi ile ekonomik eşitsizliklerin ve sosyal güvensizliklerin simgesi olarak temsil edilirken, orman ise kaçış mekânı olarak gösterilmektedir. Modern şehrin mekanik, kontrol edici ve baskılayıcı yapısından uzaklaşmanın bir yolu, bir kaçış noktası ve içsel bir arınma mekânı olarak sunulur. Bu kaçış motosikletleriyle giderken şehri arka planda bırakma sahnesiyle gösterilmiştir. Yüksek binaları ve ışıklarıyla modern şehir hayatı artık arkalarında kalmıştır (Görsel 8). Şehir, tehdit ve dışlanmışlık mekânı olarak anlatılırken, orman özgürleşmenin ve sığınmanın mekânı olarak yansıtılmaktadır.



Görsel 8. *Koca Dünya* filminden şehir hayatından uzaklaşmayı gösteren sahne (00:10:59)

Mekânın ruhu, birey için bir koruma ve özünü bulma alanı sunabilir. Doğa, bazen insanın kaybolmuş anlam arayışında bir çıkış yolu olarak belirir (Norberg-Schulz, 1979: 17). Filmin doğal çevreye odaklanması, karakterlerin deneyimlerini etkileyen ve hikâyenin duygusunu artıran bir güç olarak yerin ruhunu vurgular. Orman, filmdeki kahramanlar için fiziksel ve manevi olarak sığınak görevi üstlenen, huzur sağlayan bir mekân değil, aynı zamanda karakterlerin hayatta kalma mücadelesine ortak olan, tehlike alanı haline de gelmektedir (Görsel 9). Onların içsel yolculukları ile insan ve çevreyle olan ilişkilerini yansıtmaktadır. Bu zıtlık, genius locinin hem koruyucu hem de meydan okuyucu yönlerini vurgular.



Görsel 9. Orman, filmdeki kahramanlar için fiziksel ve manevi olarak sığınak görevi üstlenmektedir (00:24:53)

Mekân ile aidiyet ve yabancılaşmanın temsili

Modern dünyada dışlanıp yabancılaşmış bireyleri temsil eden karakterler için orman, kaçış yeri olsa da bu yeni mekânda hayatta kalmaya çalışırken doğayla bütünleşmek, ona uyum sağlamak zorundadırlar. Bu bütünleşme, ormanın ruhunu kabul ettikçe mümkün olacağı izlenimi vermektedir. Zuhul zaman içerisinde ormanı evi gibi görerek benimser ve aidiyet kazanmaya başlasa da geçicidir, istikrarlı bir ev hissi sağlamaz ve bu da kalıcı aidiyet hissinin oluşmasını engeller.

Filmde mekân yalnızca olayların geçtiği bir arka plan değil, aynı zamanda insan varoluşuyla derin bir bağ kuran "ruh" olarak da sunulmaktadır. Orman hem koruyucu hem de meydan okuyan bir ruh olarak karakterlerin toplumsal konumlarını yeniden oluşturmaktadır. Ali ve Zuhul karakterlerinin ormanda kimlik arayışına girmesi, "Kum Kum" ve "Mimi" isimlerini kullanmaya başlamalarıyla gösterilir. Bu karakterler için orman, onlara kimliklerini silip yeniden oluşturma fırsatı vererek, aidiyet ve özgürleşme alanı görevi görmektedir.

... filmin gerçeküstü yapısını oluşturan en önemli öge, iki karakterin gizlendiği ormanda oluşturulan zaman ve mekân boyutudur. Ormandaki yaşama özgün çerçevelenen zaman boyutu, gerçek zamandan farklı, kendine özgü bir akış içinde gerçekleşir. İki karakterin ormandaki yaşamlarını kapsayan gerçeküstü zaman boyutu, kasabadaki gerçek yaşama geçişlerle arada kesintiye uğrar; ancak ormana döndüğünde bu gerçeküstü zaman boyutu yeniden devreye girer. (Güntürkün & Altunay, 2023: 179)

Şehir hayatı karakterler için şiddeti, baskıyı ve kaosu temsil eder; bu da araba sesleri ve gürültülerle gösterilir. Orman ise kaybettiklerini bulma çabasını gösterir; ancak orman, bu yeniden inşa sürecini kolaylaştıran bir mekân değil; aksine, karakterleri dönüştürmek için zorlukları da içinde barındırır. Ormana girdikleri ilk sahnede Zuhul'in tedirginlikle ormanda yılan olup olmadığını sorması ve hayvanlardan gelen sesler aracılığıyla karakterleri bekleyen tehditler seyirciye hissettirilir. Karakterlerin kendi "yerlerini" sıfırdan inşa etme yolculuğuna çıkması, "bir yerin ruhunu içselleştirmek ve onunla bir olmak" anlamına gelen genius loci ile uyum içinde yaşam vizyonunu göstermektedir. Orman içerisinde inşa ettikleri ev medeniyetten kaçışı simgelerken aynı zamanda yeni bir varoluş alanı yaratmanın göstergesidir (Görsel 10). Bu ev fiziksel formunun ötesine geçip yaşanabilir bir "yer" olsa da oranın ruhu ile tam bütünleşemediği görülmektedir.



Görsel 10. Karakterlerin orman içinde inşa ettikleri ev (00:25:08)

Modernite, insanı mekândan koparıp yabancılaştırırken, doğal mekânlar bireyi tekrar özüne döndürebilir (Norberg-Schulz, 1979). Genius loci kavramı üzerinden incelendiğinde, Koca Dünya filminin kişilerin toplumsal dışlanmışlık ve aidiyetsizlik karşısında kendi yerlerini inşa etme ve o yere ruh verme mücadelesini temsil ettiği sonucuna varılabilir. Filmde insana ait varoluş sorunları doğa ve mekân üzerinden sorgulanmaktadır. Bu filmdeki yerin ruhu, doğanın yabani ve hatta mistik özelliğiyle ilişkilendirilebilir.

SONUÇ

Merleau-Ponty'e göre (2019: 104), bütünü parçalarının toplamından büyük olan gestallardan oluşan film, izleyicilerin sezgisel, fenomenolojik düzeylerde tepki verdiği maddi özü ve anlatı içeriğini aşan etkiler yaratma kapasitesine sahiptir ve bu da biliş ve anlayıştan ziyade bedende ortaya çıkar. Filmler, temsiller değil, tam deneyimlerdir ve ritim, ses, diyalog ve görüntülerin filmin süresi boyunca bir araya gelmesiyle ortaya çıkan anlamın deneyimidir. Genius loci kavramıyla, bir mekânın sadece fiziksel özelliklerinden ibaret olmadığını, onun ruhsal bir kimliği ve insan üzerinde dönüştürücü bir etkisi olduğunu ifade edilir. Mekân, bireyin kimliğini bulması ve dünyada bir yer edinmesi için bir ortam sağlar.

Bu çalışmada, son dönem Türk sinemasından görsel ve anlatı açısından derinlikli yapımlarından örnek olarak seçilen, *Kış Uykusu*, *Toz Bezi* ve *Koca Dünya* filmleri, mekânın taşıdığı anlamlar, yarattığı atmosfer ve yerin ruhu kavramı üzerinden incelenmiştir. Türk sinemasında mekân kullanımını çoğunlukla toplumsal gerçekçilik ya da kimlik siyaseti ekseninde inceleyen çalışmalardan farklı olarak, mekânın duysal ve atmosferik boyutunun etkisi üzerine odaklanması alternatif bir bakış sunmaktadır. Çalışmada sadece mekâna (iç mekân ve dış mekân) odaklanılmıştır. Çalışma kapsamında, örneklem olarak, 2000 sonrasında dram türünde, farklı yönetmenlere ait üç film amaçlı örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Sinemada kullanılan mekânların çok boyutlu analizi amacıyla, sırasıyla "Mekân Atmosferinin Görsel-İşitsel Temsili", "Mekân ile Sosyo-ekonomik ve Kültürel Temsil", "Mekân ile Aidiyet ve Yabancılaşmanın Temsili" konuları altında incelenmiştir. Filmlerde atmosfer, görsel estetiğin ötesine uzanan duysal olarak yüklü mekânlar olarak gösterilmektedir. Mekân atmosferinin görsel-işitsel temsili üzerinden incelendiğinde, duysal uyarımların Pallasmaa'nın mekânı görme dışında farklı duyarlar yoluyla da algılandığı ve bu şekilde deneyimlenebildiği görüşüyle ilişkilendirilir (Pallasmaa, 2016). Özellikle taş duvarlar, çalılıklar, ağaçlar ve su akışı gibi dokunsal unsurların görsel anlatımda anlam taşıması bunu desteklemektedir. Seçilen filmlerde mekânsal dinamiklerin hikâye anlatımlarının merkezinde yer aldığı ve mekândan yabancılaşmanın ön plana çıktığı sonucuna ulaşılmıştır. Mekân ile sosyoekonomik ve kültürel temsil açısından değerlendirildiğinde, karakterlerin mekân ile olan ilişkilerinin statüleri ve kişiliklerinin oluşumu ile doğrudan ilişkili olduğu sonucuna varılır.

Yönetmenler üç filmde de atmosferik imgelere ve doğal ışığa odaklanarak ortamın duysal etkisini artırmıştır. Her üç filmde de mekân dekor olmakla kalmamış, anlatının taşıyıcısına dönüşmüştür. Bu işlevsel yapı, mekânların yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda karakterin ruh hâlini taşıyan bir simgesel yapıya sahip olmasıyla açıklanabilir. *Kış Uykusu*'nda taş otel, *Koca Dünya* filminde orman, *Toz Bezi* filminde ise evler, karakterlerin toplum içindeki konumlarını ve ruh hallerini yansıtan gösterge olarak kullanılmıştır. Filmlerde mimari öğeler işlevsel ve temsili anlamlar taşıırken duysal atmosfer yaratmaktadır. *Kış Uykusu*'nda taş yapı soğuk, donuk bir ortam yaratırken, *Toz Bezi*'ndeki mekânlar arasındaki zıtlık aidiyetsizliği vurgular. *Koca Dünya* filminde ise doğanın kurlsızlığı ve düzensizliği, karakterlerin yapısal bağlardan uzaklaşmasını yansıtır.

Kış Uykusu, *Toz Bezi* ve *Koca Dünya* filmleri, yabancılaşma, aidiyet, mekân ruhu, karakterlerin içsel yolculukları gibi ortak temaları paylaşmaları nedeniyle Türk sinemasının görsel ve anlatısal açıdan derinlikli yapıtları arasında yer almaktadır. Bu üç film, mekânı bir anlatı ögesi olarak kullanarak karakterlerin kişilik oluşumlarını ve psikolojik durumlarının aktarımını destekler. Sonuç olarak, 2000 sonrası Türk sinemasının mekânı, etkin bir anlatı ögesi olarak benimsediği, mekânların edilgen olarak işlev görmekten ziyade, kahramanların varoluşsal koşullarını şekillendirmede etkin bir rol oynadığı söylenebilir. Her ne kadar yönetmenlerin kendine özgü anlatım tarzları olsa da, mekân kullanımının karakter psikolojisi üzerinde etkisi olan, ruh halleri ve dönüşümlerini etkileyen bir unsur olduğunu gösteren ortak noktaları olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmada, örneklem olarak seçilen filmlerde kültürel ve doğal peyzajın, kentsel mekânın ve iç mekânın kullanımı incelenmiş, ancak aralarındaki karşıtlık değerlendirilmemiştir. Sonraki çalışmalarda, kentleşme, mekânsal dönüşüm, göç

gibi toplumsal çerçevelerin farklı perspektiflerden daha detaylı analiz edilmesi, sinemada kullanılan mekânın, kent sosyolojisinin, kültürel coğrafyanın, çevre psikolojisinin ve diğer disiplinlerin de katkısıyla çok boyutlu olarak incelenmesi alana katkı sağlayacaktır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlı olarak gerçekleştirilmiştir. Sorumlu yazar %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

- Atalay, Z. N., Diken, E. T. (2024). Toz Bezi (2015, Ahu Öztürk): Karşılaşmalar, çatışmalar, iş birlikleri. *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (35), 165-184. <https://doi.org/10.15182/diclesosbed.1358058>
- Barthes, R. (1983). *Elements of semiology* (A. Lavers, C. Smith, Çev.). Hill and Wang.
- Böhme, G., Borch C., Eliasson, O., & Pallasmaa, J. (2014). *Architectural atmospheres: On the experience and politics of architecture*. Borch C. (Ed), Walter de Gruyter.
- Cerrahoğlu, Z. (2021). Doğaya dönüş temasının ekolojik karşılıkları: Koca Dünya (2016) ve Yuva (2018) filmleriyle insan-doğa ilişkisi üzerine düşünmek. *SineFilozofi*, 6(Sp. Iss.), 491-514. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.871979>
- Duman, Ş., Beşgen, A. (2021). Sinemada mekân-karakter özdeşleyimi üzerine bir ideoloji: Kış Uykusu filmi. D. Yıldırım, E. Haspolat, H. Sağlam, & S. C. Beritan (Ed.) içinde, *Mekânı Düşünmek* (s.181-200). Nika Yayınevi.
- Dzik, P., & Adamus-Matuszyńska, A. (2023). A neoliberal zeitgeist vs. cultural genius loci in place marketing and branding in Poland. *Zeszyty Naukowe Akademii Górnośląskiej*, 12, 67-81. <https://doi.org/10.53259/2023.12.06>
- Eco, U. (2019). *Mimarlık göstergebilimi* (F. E. Akerson, Çev.) Daimon Yayınları.
- Ertürk, E., & Terzioğlu, E. (2025). Türk sinemasında bir auteur olarak Reha Erdem'in kendine özgülüğü: Ay'dan Kosmos'a. *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (35), 237-263. <https://doi.org/10.56597/kausbed.1608536>
- Gülal, T. (2021). Toz Bezi filmi için iletişim kuramları bağlamında bir okuma denemesi: hüznün odağında görünmeyen özneler olarak kadınlar. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(3), 827-850. <https://izlik.org/JA94KP95CM>
- Güntürkün, E., & Altunay, A. D. (2023). Gerçeküstü kodlar üzerinden Reha Erdem sinemasına bakmak. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 50, 170-183. <https://doi.org/10.52642/susbed.1223510>
- Harvey, D. (2014). *Postmodernliğin durumu, kültürel değişimin kökenleri* (S. Savan S., Çev.) Metis Yayınları.
- Heidegger, M. (2001). *Poetry language thought*. HarperPerennial. (Oriijinal 1971).
- İlbuğa, E. U. (2011). Reha Erdem sinemasında suskun karakterler ve dile getirilemeyen cinsellik. Yılmazkol, Ö. (Ed.), 2000 Sonrası Türk sinemasına genel bir bakış içinde (ss. 119-148). Okur Kitaplığı.
- Kabil, İ. (2011). Önsöz, Pay A. (Der.), Yönetmen sineması: Nuri Bilge Ceylan İçinde. Küre Yayınları.
- Keller, M. (2023). Toz Bezi'ni Bourdieu'nün sınıf yaklaşımı ile okumak. *Filmvisio*, (1), 203-228. <https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2023.0008>
- Merleau-Ponty, M. (2019). The film and the new psychology. C. Kul-Want (Ed.), *Philosophers on film from Bergson to Badiou: A critical reader* içinde (ss. 97-112). Columbia University Press.
- Norberg-Schulz, C. (1979). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli.
- Norberg-Schulz, C. (2012). The phenomenon of place from architectural association quarterly (1976). Larice M., Macdonald E. (Ed.), *The Urban Design Reader* içinde (ss. 125-137).

- Oğuzcan, D. (2020). Bağımsız Türk sinemasında derin ekoloji felsefesi: Koca Dünya (2016) filmi üzerine bir inceleme. *SineFilozofi*, 5(Sp. Iss), 164-182. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.673208>
- Özcan, E. S. (2021). Reha Erdem sinemasının ortak paydaları bağlamında "Seni Buldum Ya" filminin karşılaştırmalı incelemesi. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, (18), 102-131. <https://izlik.org/JA84HJ54UN>
- Özçınar, M. (2009). Toplumsal kültürel zaman mekân algısının anlatı inşasındaki yeri ve örnek film incelemeleri. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (37), 88-108. <https://doi.org/10.17064/IÜİFHD.35202>
- Özyazıcı, K. (2020). Nuri Bilge Ceylan ve yavaş sinema. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 11(2), 193-225. <https://doi.org/10.32001/sinecine.776492>
- Pallasmaa, J. (2001). *The Architecture of image: Existential space in cinema*. Rakennustieto Publishing.
- Pallasmaa, J. (2012a). The existential image: lived space in cinema and architecture. *Phainomenon*, 25(1), 157-174.
- Pallasmaa, J. (2012b). *The Eyes of the Skin: Architecture and the senses*. John Wiley & Sons.
- Pallasmaa, J. (2014). Space, place and atmosphere. emotion and peripheral perception in architectural experience. *Lebenswelt. Aesthetics And Philosophy of Experience*, (4), 230-245. <https://doi.org/10.13130/2240-9599/4202>
- Pallasmaa, J. (2016). *Tenin gözleri: Mimarlık ve duyarlar* (A. U. Kılıç, Çev.). Yem Yayınları.
- Relph, E. (1976). *Place and placelessness*. Pion.
- Sevinç, Z. (2014). 2000 sonrası yeni Türk Sineması üzerine yapısal bir inceleme. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (40), 97-118.
- Spadoni, R. (2020). What is film atmosphere? *Journal of Film and Video*, 72(3), 3-18. <https://doi.org/10.5406/jfilmvideo.72.3.0003>
- Tuan, Y. F. (1979). Space and place: Humanistic perspective. S. Gale, Olsson G., (Ed.), *Philosophy in Geography İçinde* (ss. 387-427). Springer.
- Tuan, Y. F. (2001). *Space and place: The perspective of experience*. 8th ed. University of Minnesota Press.
- Usta, G. (2020). Mekân ve yer kavramlarının anlamsal açıdan irdelenmesi. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 10(1), 25-30. <https://izlik.org/JA56XS87EM>
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1-3: Özbatur Atakan, Z. (Yapımcı) ve Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2014). Kış Uykusu. [Film]. Türkiye/Fransa/Almanya: NBC Film, Zeynofilm, Memento Films Production, Bredok Filmproduction.
- Görsel 4-7: Mater, Ç. ve Gürbüz, N. (Yapımcılar) ve Öztürk, A. (Yönetmen). (2015). Toz Bezi. [Film]. Türkiye: Ret Film, Roni Film.
- Görsel 8-10: Atay, Ö. ve Coşkun, N. (Yapımcılar) ve Erdem, R. (Yönetmen). (2016). Koca Dünya. [Film]. Türkiye: Atlantik Film.

dr. öğr. üyesi hakan kürkçüoğlu (sorumlu yazar|corresponding author)
bolu abant izzet baysal üniversitesi, iletişim fakültesi, radyo, televizyon ve sinema bölümü
hakankurkcuoğlu@ibu.edu.tr orcid: 0000-0003-2603-1764

DİJİTAL OYUNDAN SİNEMAYA UZANAN BİR YAPIM TEKNİĞİ OLARAK MAKİNİMA: *GRAND THEFT HAMLET* ÖRNEĞİ *

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 15.10.2025 kabul tarihi|accepted: 22.05.2026

ÖZET

Dijital teknolojilerin büyük bir hızla gelişip birbirine yaklaşmasının sonucu olarak popüler kültür ve medya içeriklerinde yeni biçimler, teknikler ve estetik tarzlar ortaya çıkmıştır. Bunlardan biri olan makinima, oyun motorlarının, modlarının veya oyuncu performansının kullanılarak video içeriklerinin üretilmesini içermektedir. Film yapımıyla performans sanatlarının kesiştiği bir sanat türü olarak da değerlendirilebilecek olan makinimalar, özgün sinema anlatıları, parodiler, eleştirel videolar ya da daha önce mevcut olan eserlerin uyarlamalarını kapsamaktadır. Bu çalışmanın amacı; hem makinima tekniğinin anahtar noktalarını tespit etmek hem de bu kategorinin son yıllardaki dikkate değer örneklerinden biri olan *Grand Theft Hamlet* (2024) adlı filmi bahsedilen bağlam içerisinde incelemektir. Çalışmada yöntem olarak keşfedici araştırma yöntemi kullanılmış, incelenen kavramın bir örneği olarak *Grand Theft Hamlet* filmi vaka analizine tabi tutulmuştur. Film, bir animasyon olmasına rağmen ironik biçimde gerçekçi (belgesel) özelliklere sahiptir. Her ne kadar belgesel niteliği taşısa da film aynı zamanda klasik dramatik anlatımın temel bazı özelliklerini de taşımaktadır. Anlatısını kurarken oyunun teknik özelliklerinden yararlanan bir yapıdadır. Bütün bu nedenlerden film, geleceğin makinima yapıtlarına dair önemli ipuçları sunmaktadır. *Grand Theft Hamlet* ve benzeri makinimalar, geleceğin sinema dilinin sadece teknoloji açısından gelişmiş tekniklerle değil, filmin üretildiği dijital aracın anlatı evrenine yaptığı katkılarla ve yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkışıyla da kurulacağını göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Oyun Kültürü, Dijital Sinema, Animasyon, Makinima

Kürkçüoğlu, H. (2026). Dijital oyundan sinemaya uzanan bir yapım tekniği olarak makinima: *Grand Theft Hamlet* örneği. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 398-412.
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1804283>

*Bu çalışma, 29-31 Mayıs 2025 tarihleri arasında Marmaris'te gerçekleştirilen 3. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu'nda bildiri olarak sunulmuştur.

MACHINIMA AS A PRODUCTION TECHNIQUE EXTENDING FROM DIGITAL GAMING TO CINEMA: THE CASE OF *GRAND THEFT HAMLET*

ABSTRACT

As a result of the rapid development and convergence of digital technologies, new forms, techniques, and aesthetics have emerged in popular culture and media content. One of these is machinima, which involves the creation of video content using game engines, mods, or player performances. Machinima, which can be regarded as an art form where filmmaking intersects with performance arts, includes original cinematic narratives, parodies, critical videos, and adaptations of pre-existing narratives. The aim of this study is to identify the key points of the machinima technique and to analyze one of the noteworthy examples of this genre in recent years: *Grand Theft Hamlet* (2024), within the aforementioned context. The study employed an exploratory research design as its methodology, and the film *Grand Theft Hamlet* was analyzed as a case study exemplar of the concept under study. The film, despite being an animation, ironically has realistic (documentary) features. Although it is a documentary, the film also has some of the basic features of classical dramatic narrative. Its structure leverages the technical features of the game to construct its storytelling. For all these reasons, the film offers valuable clues about the machinimas of the future. *Grand Theft Hamlet* and similar machinimas demonstrate that the future of cinematic language will be established not only through technologically advanced techniques but also through the contributions of the digital medium to the narrative universe and the emergence of new forms of expression.

Keywords: Digital Games, Game Culture, Digital Cinema, Animation, Machinima

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	As a result of the rapid development and interconnection of digital technologies and the convergence of different communication devices, new forms, techniques, and aesthetic styles have emerged in popular culture and media content. One notable example is machinima, which can be defined as a production technique or a unique category of film. In the machinima technique, video content is crafted using game engines, user-created mods, or captured player performance. This technique can also be regarded as a distinct art form where different creative practices such as cinema, theater, puppetry, and performance arts intersect and create an eclectic blend. Machinimas often possess the characteristics of documentary, serving as a form of digital ethnography that reflects the intricate social dynamics and spontaneous behaviors of the gaming world. This broad category encompasses a wide range of content, including original cinematic narratives, satirical parodies, critical videos, or creative adaptations of pre-existing artworks. The technique emerged as a result of the fact that digital games can be used not only as entertainment but also as a medium. The most significant advantage of machinima from a filmmaking perspective is that the production is based on a game engine, which allows for the creation of films with very low budgets, partially democratizing the filmmaking process. In Machinimas, the image produced by a camera is replaced by code, in-game animations, and game assets. This technique first attracted the attention of game groups and amateur producers within the internet culture, became popular on platforms such as <i>Machinima.com</i> and <i>YouTube</i>, and later became a professional filmmaking tool. The first example of machinima is generally accepted to have been produced in 1996. Early videos were often created by recording in-game demos and typically appealed to a limited audience of players who were familiar with the specific game on which the content was based. After the 2010s, with the widespread use of in-game video editing tools, the expansion of the possibilities provided by game consoles and digital broadcasting platforms, and by the 2020s, with game engines becoming advanced enough to be used in professional motion pictures, the technique has reached a much more professional dimension.
Purpose and scope	The aim of this study is both to examine the development and current status of the machinima technique and to analyze the feature film <i>Grand Theft Hamlet</i> (2024), one of the notable examples of this category in recent years, within the aforementioned framework. <i>Grand Theft Hamlet</i>, produced entirely from footage of <i>GTA Online</i> (GTA 5), allows us to make some remarks on the development of the machinima technique. The film, which has received awards at various festivals and has been released on prominent digital platforms such as <i>Mubi</i> and <i>Amazon Prime</i>, demonstrates that machinima can transcend its niche origins to appeal to a much wider, mainstream audience beyond those primarily interested in the gaming world.
Method	Due to the limited academic resources on machinima, this study utilizes an exploratory research approach. This method is used to clarify the conceptual framework and gain new insights on a subject that has not been widely studied, such as machinima. The research aims to understand the current state of machinima by analyzing the film <i>Grand Theft Hamlet</i> as a case study. The film's genre, theme, narrative features, and technical structure were examined as the main research criteria.
Findings and conclusion	The plot of <i>Grand Theft Hamlet</i> follows Sam Crane and Mark Oosterveen, two actors who, due to the global pandemic, find themselves unemployed and struggle to stage a performance of Shakespeare's Hamlet within the chaotic and unpredictable online universe of <i>GTA Online</i>. Since the film is produced within the online game environment, it also functions as a documentary that captures the spontaneous behaviors, unscripted reactions, and authentic attitudes of the other players involved. The story is told from the perspective of the actors, and although it belongs to the category of animation (machinima), it paradoxically possesses remarkably realistic features. The level of realism is even heightened by the fact that some of the characters were only there to play the game during the production of the movie, so they were not really interested in the film project. However, the film is not entirely recorded and released in a spontaneous way, but rather presents a shortened version of a story that was spread out over a long period of time. Therefore, besides having documentary features, it also has some basic features of classical dramatic narrative in terms of scenario. For instance, the main characters' persistent efforts to persuade other players to perform in Hamlet, and the various challenges they face due to the unpredictable structure of the game, function as classic conflicts and obstacles that align with the established codes of dramatic narrative. In addition, theater and digital games, two creative fields that can be assumed to be distant from each other, come together in the film due to the story. For all these reasons, <i>Grand Theft Hamlet</i> offers crucial clues about the current state of machinima and provides a glimpse into the future of cinematic language.

Keywords: Digital Games, Game Culture, Digital Cinema, Animation, Machinima

GİRİŞ

Dijitalleşme ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler, popüler kültürün birçok farklı aygıtını bir araya getirmiş, aradaki sınırları bulanıklaştırmış ve yeni, eklektik anlatı biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu bağlamda bir yapım tekniği ya da film kategorisi olarak tanımlanabilen makinima (*machinima*), gittikçe daha dikkate değer bir konu olarak ortaya çıkmaktadır. Makinima, temelde, oyun modlarının, oyun motorlarının ya da oyundaki performansın kullanılarak sinematografik içerikler (film, hayran videoları, müzik klipleri vb.) üretilmesi olarak tanımlanabilir. Makinimanın medya üretimi açısından önemi; dijital oyunlar, sinema, tiyatro, performans sanatları, hayran videoları gibi birçok farklı anlatı türünün iç içe geçtiği bir tarz ve estetik biçimi sunmasıdır. Bu makalede, makinimanın dijital oyun kültüründe doğuşundan uzun metraj sinema filmlerinde kullanılacak kadar genişlemiş bir teknik haline gelmesindeki süreç odaklanılacak ve tekniğin sunduğu anlatı olanakları incelenmiştir.

Dijital oyunlar, eğlence ürünü olma özelliklerinin ötesinde, tıpkı fotoğraf ya da video gibi çok yönlü medya araçlarıdır. Nasıl ki fotoğraf, birbirinden tamamen bağımsız alanlarda, farklı amaçlarla kullanılabiliyorsa oyunlar da aynı şekilde kullanılabilir (Bogost, 2011: 2-3). Makinimalar, oyunların bu araçsal yönünün çıktılarından biridir. Bu teknikte, sinemadaki kamera kullanımının yerini oyunun kodlar aracılığıyla aktarılan görselleri almıştır. Üretilen videolar, oyunun kendi hikâyesiyle ilişkili anlatılar olabileceği gibi tamamen farklı bir içeriğe ve konuya da sahip olabilmektedir. Makinimanın sinematik açıdan en önemli özelliği; prodüksiyonun oyun tabanlı olması, dolayısıyla neredeyse hiçbir ek bütçe kaynağına gerek duyulmamasıdır. Makinima filmleri genellikle var olan bir video oyunu veya oyun motoru kullanılarak üretilmektedir. Bazı örneklerde, farklı araçlarla yapılan animasyonların ya da gerçek görüntülerin de akışa eklendiği görülmektedir.

Makinimalar bir çeşit kukla ya da performans sanatı olarak da değerlendirilebilir. Makinimalarda genellikle oyuncu bir film üreticisi haline gelmekte, aynı zamanda oyundaki karakterini oyun mekânının dışında kontrol eden bir performans sanatçısı görevi görmektedir. Buradaki performans, geleneksel kukla sanatına benzer bir şekilde oyunun içerisindeki bir sanal bedende gerçekleşir (Halaçoğlu, 2021: 85). Nihayetinde oyun motorlarıyla ilintili olsalar da makinima performansının çeşitli varyasyonları vardır. Sanal izleyici kitlesi için üretilmiş canlı kukla şovları, demo ve görüntü tekrarı biçimindeki hız denemeleri (*speed run*), demo dosyalarının yeniden kurgulanması, senaryolu bot etkileşimleri, oynanış sırasında çekilmiş çoklu avatar (oyuncu) etkileşimleri bunlardan bazılarıdır. Bu varyasyonlar farklı niş ve topluluklara hitap edebilirler (Cameron & Carroll, 2011: 139). Lowood'a göre (2011: 3-4) makinima, sadece bir film ya da performans sanatı değil aynı zamanda sanal dünyanın ve sanal dünyadaki toplulukların tarihini kayda geçiren bir belgeleme aracıdır. Oyuncular oyun içi öğeleri yeniden düzenleyip işleyerek oyun içi mekânlar, olaylar ve eylemleri içeren öznel belgeler oluşturmaktadır. Dolayısıyla makinimaların incelenmesi oyun kültürü araştırmaları açısından da önem arz etmektedir. Literatürde makinimalar, genellikle yeni medyanın ve internet kültürünün alt kültürel bir ögesi olmaları bağlamında incelenmiş, ana akım ve bağımsız sinema açısından taşıdıkları potansiyellere yeterince değinilmemiştir. Çalışmanın bu perspektifteki literatüre katkı sunması hedeflenmiştir.

Üreticilerin makinima yapmaktaki temel motivasyonu; bir oyun evreni inşa ederek ya da var olan oyun evrenlerini kurgularına uygun hale getirerek özgün anlatılar, mizahi parodiler ya da eleştirel videolar oluşturmaktır. Bazı makinima projeleri, gerçek zamanlı olarak gerçekleşir. Birden fazla oyuncu kendi oyun karakterlerini kullanarak filmi ya da senaryoyu spontane olarak uygular. Bu, daha çok mizahi hayran yapımı videolarda veya tiyatral performanslarda gerçekleşmektedir. Makinimalarda özgün anlatılar aktarılabildiği gibi sinemadan, tiyatrodan ya da edebiyattan bazı uyarlamalar da yapılmaktadır. Böylelikle popüler ya da klasik eserler dijital oyun dünyasında yeniden yorumlanmaktadır. Ayrıca makinima yöntemiyle bazı eğitsel videoların yapılması da mümkündür. Bu makalenin amacı; bir yapım tekniği olarak makinimanın günümüze kadar olan gelişimine ve temel anlatı özelliklerine göz atmak ve son dönemdeki kayda değer

uzun metraj örneklerden biri olan *Grand Theft Hamlet* (Crane & Grylls, 2024) filmi bu bağlamda değerlendirmektedir.

Oyunla Sinema Arasında: Makinima

Sinemanın dijital oyunlarla olan etkileşimi genellikle dört başlık altında incelenmektedir; (1) oyunlardan uyarlanan filmler, (2) filmlerden uyarlanan oyunlar, (3) aynı anda hem oyun hem film olarak tasarlanan ve tüketime sunulan transmedyal anlatı evrenleri, (4) hem oyunla ilgili hem de sinematik özellikleri barındıran yapımlar. Makinima, son başlığın içerisinde, kendine özgü anlatı özellikleri olan ve internet kültüründe belirli bir alanı kaplayan bir yapım tekniği/kategori olarak dikkat çekmektedir.

Makinima, makine ve sinema sözcüklerinin birleşimi olarak bilinse de esasen bir yazım hatasının sonucu olarak "animasyon" sözcüğünü de içermektedir. Tekniğin popülerleşmesinde önemli bir yer tutan *machinima.com* adlı web sitesinin kurucusu Hugh Hancock (2017), *Reddit*'deki bir kullanıcının sorusuna verdiği cevapta sözcüğü ilk başlarda makinema (*machinema*) olarak kullandıklarını ancak bir e-posta yazışmasında yanlışlıkla *machinima* yazdıktan sonra arkadaşlarıyla beraber bunun *anima* sözcüğünden bir parça da içerdiği için daha iyi bir kullanım olacağına karar verdiklerini belirtmiştir. Esasen bu cevapta Hancock, ikinci bir kelime oyunu da yaparak, genellikle psikoloji biliminde kullanılan *anima* (ruh, yaşam vb.) terimine atıf yapmaktadır. Sonuç olarak animasyon sözcüğünün etimolojik kökeni de *anima*'dan geldiği için makinimanın makine+animasyon+sinema sözcüklerinin birleşimi olduğunu söylemek mümkündür.

Makinima, animasyonun bir alt türü olarak değerlendirilebilir olsa da bazı noktalarda animasyondan farklılaşır. Geleneksel animasyon ile makinima arasındaki teknik farklar, temel olarak önceden hesaplanmış (*pre-rendered*) üretim ile gerçek zamanlı (*real-time*) oyun motoru üretimi arasındaki farktan kaynaklanır. Her iki yöntemin de kendine özgü artı ve eksi yönleri mevcuttur. Bir tarafta her kareye veya belirli bir kısma saatlerce zaman harcamak mümkünken diğer tarafta oyun ya da oyun motoru üzerinden şekillenen ve sanatçının görsel müdahalelerinden çok anlatıcının/oyuncunun performansının ve mizansenin öne çıktığı bir model söz konusudur. Geleneksel animasyon tekniklerinde görselin stiline, pürüzsüzlüğüne ve detaylarına daha çok odaklanmak mümkünken makinimalarda (eğer oyun motoru üzerinden en baştan oluşturulmuyorsa) bu detaylara dikkat etmek pek mümkün değildir. Makinimanın kesin olarak tanımlanması ve sınırlarının çizilmesi zor, girift bir teknik olduğu söylenebilir. Makinimaların önemli bir kısmı, oyuncuların oyun içindeki eylemlerini kaydetmeleri nedeniyle belgesel kategorisiyle de ilişkilendirilebilir. Bu üretim tekniği, görsel bir ifade aracı olmanın yanında dijital oyun topluluklarının kendi sanal kimliklerini ve ortak hafızalarını inşa etme biçimlerinden biridir. Videolar, genellikle oyunun evrenine ait espriler, göndermeler ve topluluk üyelerinin paylaştığı deneyimler etrafında şekillenir. Makinimalar, oyun topluluğunun tıpkı bir tiyatro grubu gibi ortak bir gösteri sunmasına ve bu gösteri aracılığıyla sosyal bağlarını güçlendirmesine olanak tanır.

Makinimalar oyuncuların gündelik pratiklerini yakalama ve paylaşma arzusuyla oyun bileşenlerini sahiplenip yeniden inşa ettikleri, bir nevi kendi kendilerinin antropolojisini ortaya çıkardıkları bir alandır (Schott, 2011: 114-116). Aynı zamanda büyük oyun şirketlerinin ve medyanın sunduğu ana akım anlatılara karşı bir çeşit direniş noktası olarak da görülebilirler. Kullanıcılar, oyunun orijinal hikâyesini terk ederek, kendi politik, toplumsal veya kişisel görüşlerini yansıtan alternatif anlatılar kurarlar. Bu anlatılar kimi zaman oyunun kendisini de eleştiren yapımlar olabilir. Dolayısıyla kullanıcılar, normal şartlarda oyun yapımcılarında bulunan anlatı kurma yetkisini ele geçirmeye yarayan bir araca sahip olmuş olur. Ito'ya göre (2011: 53) makinimalar, bir yandan arkadaşlar arasında üretilmeleri, amatörlik, açık katılım ve erişim gibi özellikleriyle hayran kültürünün bir ögesi iken bir yandan da daha kararlı ve profesyonel üreticiler açısından bir yenilik arayışının çıktısı olabilirler. Dolayısıyla hem hayran kültürünün içerisinde ana akıma karşı direnç gösteren bir alternatif anlatı aracı olma hem de daha nitelikli ve yaygın bir üretim potansiyelini aynı anda taşımaktadır.

Makinimalar kısa bir tarihe sahip olsalar da başlangıcından günümüze önemli değişim süreçlerinden geçmiştir. Kelland (2011: 23-33), makinimaların teknolojik evrimini çeşitli evrelere ayırır; yazarın hacking yılları olarak adlandırdığı erken dönemde (1996-2004) makinimalar, oyuncular tarafından oyuncular için üretilmiştir. Bu dönemde *Quake* (Id Software, 1997) gibi oyunların içerisinde oyuncuların eylemleri kaydedilmiş ve genellikle oyunun içerisindeki demo oynatma özelliği kullanılarak izlenmiştir. Filmleri izlemek için bilgisayarda o oyunun ya da oyunla ilgili bir ek yazılımın yüklü olması gerekir. Dolayısıyla bu dönemde makinimaların izleyici kitlesi oldukça sınırlıdır. 2000 yılında *machinima.com* adlı web sitesinin kurulması ve ilerleyen yıllarda popülerleşmesiyle makinima, demo dosyalarından internetteki video platformlarına taşınmıştır. Böylelikle makinima izlemek için oyun yazılımı bulundurma zorunluluğu da ortadan kalkmıştır. İlerleyen yıllarda *Antics3d*, *Moviestorm*, *iClone* gibi kodlama bilgisi ya da çizim yeteneği gerektirmeden animasyon yapılabilen yazılımların ortaya çıkmasıyla makinimaların üretimi farklı bir boyut kazanmış, makinima sadece oyun içerisinde üretilen bir tür olmaktan çıkarak daha geniş çaplı bir sanat formu haline gelmiştir.

2010'lu yıllarda oyun şirketlerinin kullandıkları oyun yapım yazılımlarını ya da *Rockstar Editor* gibi oyun içi video düzenleme araçlarını daha yaygın şekilde kullanıma sunmasıyla beraber makinima tekniği farklı bir boyut kazanmıştır. Bu tür araçlar, makinimayı daha konvansiyonel bir hale getirmiş, ayrıca oyunun oynanışı sırasında görüntü almanın şart olmadığı şekilde filmler üretilmesini mümkün kılmıştır. MacCallum-Stewart'a göre (2014: 101-102) oyun şirketlerinin makinima ve benzeri hayran yapımlarını destekleyen hamlelerde bulunması, hem bütçe gerektirmeyen bir pazarlama yöntemi hem de oyun evrenini genişleterek transmedyal anlatının güçlenmesini sağlayan bir stratejidir. Makinima üretiminin yaygınlaşması hem oyuncuların oyunla olan bağlarını güçlendirmekte hem de videoların yayınlandığı platformlarda oyunun ücretsiz olarak tanıtımının gerçekleşmesini sağlamaktadır.

2020'li yıllara gelindiğinde ise gerçek zamanlı *render* imkânının geçmişe göre çok daha hızlı ve yüksek performanslı bir hale gelmesi (Epic Games, 2022; Caulfield, 2022), 3D modellemenin gelişmesi ve kolaylaşması, oyun motorlarında ışık tasarımının daha gerçekçi ve hızlı uygulanabilir hale gelmesi (Barrier, 2022) gibi özelliklerle beraber oyun motorları, artık makinima yapımı bir yana, ana akım film ve dizilerde bile prodüksiyon aracı olarak kullanılabilir hale gelmiştir. Örneğin *The Mandalorian* adlı dizideki bazı sahneler, yeşil perde yerine *Unreal Engine* ile üretilmiş görüntülerin oynatıldığı özel üretilmiş led ekranların önünde çekilmiştir (Dent, 2020). Böylelikle oyunlarla sinema arasındaki ilişki daha da derinleşmiş, popüler kültürün iki başat üretim alanı birbirine daha çok yakınlaşmıştır.

Makinima tarihindeki en önemli dönüm noktalarından biri de 2013'de piyasaya sürülen *PlayStation 4* oyun konsollarına *share* butonunun eklenmesi ve doğrudan oyun içi kayıt yapma imkânının sağlanmasıdır (Stephen, 2019). Daha önceki PS modellerinde ya da diğer oyun konsollarında da harici cihazlarla kayıt yapılma imkânı mevcuttur. *Half-Life* (Valve, 1998), *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), *Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001) gibi birçok oyun ise çok daha uzun zamandan beri oyun arayüzü içerisinde tekrar oynatma özelliğine sahiptir. Ancak hem konsolların daha konvansiyonel hale gelmesi hem *YouTube*, *Twitch* gibi platformlarda yayın yapmanın yaygınlaşmasıyla beraber *PlayStation 4*'deki dahili kayıt özelliği daha kolay ve yaygın bir şekilde makinima üretimini mümkün hale getirmiştir. Web ortamında *machinima.com*, *archive.org* ya da doğrudan video platformlarında arama yapılarak amatör ya da profesyonel binlerce makinima örneğine ulaşmak mümkündür. Bunlardan bazıları barındırdığı özellikler açısından tekniğin tarihi açısından önemli dönüm noktaları olarak değerlendirilmektedir.

Diary of a Camper (1996)

İlk makinima örneği olduğu tahmin edilen *Diary of a Camper* 1996 yılında *Quake* oyunu kullanılarak demo kaydetme yöntemiyle yapılmış 1 dakika 36 saniyelik bir kısa film. *Rangers* adlı oyun klanının üyeleri tarafından yapılan film, oyuna bazı atıflarda bulunan mizahi bir yapımdır (Veigl, 2011: 84).

Red vs. Blue (2003- ...)

Red vs. Blue (yön. Burnie Burns) Rooster Teeth adlı şirket tarafından üretilmiş bir bilimkurgu web dizisidir. Dizinin başlangıcında *Halo: Combat Evolved* adlı oyunun görüntüleri kullanılmış, daha sonraları farklı tekniklerden de yararlanılmıştır. Sekizinci sezondan itibaren ise makinima yöntemine ek olarak tamamen animasyon şeklinde üretilmiş bölümleri de mevcuttur. (Fandom, t. y.) *Red vs. Blue* gerek izlenme gerekse sezon uzunluğu bakımından en popüler makinima yapımlarından biridir. Makinima türünün bir sinema formu olmasında önemli role sahiptir. Rooster Teeth şirketi, izleyicilerle etkileşimler kurarak ve içeriklerini çeşitlendirerek (podcastler, oyun etkinlikleri vb.) serinin sürdürülebilir bir iş modeli olmasını ve geniş bir ekosistemin yaratılmasını sağlamıştır (Harwood & Grussi, 2021).

The Trashmaster (2010)

Yönetmen Mathieu Weschler'in *Grand Theft Auto IV* oyununu kullanarak yaptığı 88 dakikalık film; bir temizlik işçisinin New York şehrinde suçla savaşmasını konu edinmektedir (Bradford, 2011). Senaryo, sinematografi ve kurgu açısından bakıldığında ilk kayda değer uzun metraj makinimalardan biridir.

World of Warcraft makinimaları

World of Warcraft (2004) oyununun motorunu kullanan oldukça geniş çaplı makinima filmleridir. Komedi, aksiyon, korku gibi birçok türde bu oyunun motorunu kullanan filmler üretilmiştir. En önemli yanı genellikle oyunun sadık kitleleri tarafından kolektif olarak üretilmeleridir. Bu bağlamda katılımcı kültürün ve transmedyanın önemli örnekleridir. *Warcraftmovies.com* adlı internet sitesinde geniş bir arşivi yer almaktadır.

Half-Life parodileri/filmleri

Kendisi de senaryo ve oyun evreni açısından güçlü bir sinematografik yapıya sahip olan *Half-Life* serisinin oyun motorunun kullanıldığı yapımlardır. Özellikle ikinci oyunun sektörde devrim yaratan oyun motoru *Source* kullanılarak yapılan filmlere daha sık rastlanır. Bu filmler genellikle absürt, mizahi yapımlardır. En dikkat çeken örneklerinden birisi; oyunun gerçek akışıyla oynanıp, dublaj ile ana karaktere ait bir iç sesin eklenmiş olduğu *Freeman's Mind* adlı parodi-dizidir (Accursed Farms, 2013). Bu örnek bize makinima ile gerçek oyun zamanı akışında eserler de yapılabileceğini gösterir. *I'm Still Seeing Breen*, *Half-Life: Full Life Consequences*, *Anticitizen Freeman's Arrival*, *The Civil Protection* gibi yapımlar diğer popüler *Half-Life* makinimaları arasındadır. *Half-Life* serisi ve *Source* motorunun kullanıldığı benzer oyunların makinimaları ve fan videoları o kadar popüler hale gelmiştir ki yapımcı şirket olan Valve, 2012 yılında oyunların doğrudan animasyonunu yapmayı mümkün kılan *Source Filmmaker* adlı yazılımı kullanıma sunmuştur (Valve Developer Community, t. y.).

The Heretic (2020)

Bir makinima olup olmadığı tartışmalı olsa da 7 dakika 55 saniyelik *The Heretic* (Unity, 2020), bu alanda prodüksiyon açısından en yüksek kaliteye sahip yapımlardan biridir. Film bir oyunun içerisindeki özellikler kullanılarak üretilmemiştir ancak Unity firmasının oyunlarında da kullandığı yazılım olan *Unity Engine* kullanılarak yapılmıştır. Dolayısıyla oyun motorlarının sinematografik içerik üretmede oldukça başarılı olabileceğini gösteren örneklerden biridir.

Skibidi Toilet serisi

Sinematografik bir anlatıdan çok absürt tarzda bir video mem serisi olarak değerlendirilecek *Skibidi Toilet*, *Garry's Mod* adlı *Half Life 2* (Valve, 2024) modu üzerinden yapıldığı için yine de bir makinima sayılabilir. Özellikle Alfa kuşağı çocuklar ve gençler arasında viraliteye ulaşan bu seri (Pearcy, 2023), bir makinima olarak değerlendirildiğinde, internet tarihindeki en yüksek izlenme sayısına sahip seridir. Çeşitli video platformlarında yayınlanan serinin sadece YouTube kanalındaki toplam görüntülenme sayısı 19 milyara kadar ulaşmıştır. *Skibidi Toilet* serisi ilk bakışta basit, hatta anlamsız bir mem serisi gibi görünse

de bazı toplumsal problemlere yönelik göndermelere ve alt metinlere sahiptir. Glitsos ve diğerlerine göre (2024) seri, özellikle Alfa kuşağının kültürel kaygılarını ve sorunlarını yansıtmaktadır. Bunlar arasında gözetim kapitalizmi, güvenlik kaygıları, ekolojik dengenin bozulması gibi konular bulunmaktadır.

Yukarıdaki örneklerle bakıldığında makinimaların anlatı yaratımında ne kadar farklı şekillerde kullanılabildiği görülmektedir. Kısa sosyal medya içeriklerinden uzun metraj filmlere, Tek seferlik mizahi yapımlardan uzun yıllar devam eden dizilere kadar geniş bir spektrum içerisinde makinima üretimi gerçekleştirilmektedir. Bu bakımdan makinima tekniğinin tıpkı animasyon gibi kendine özgü kültürel ve sanatsal potansiyellerinin bulunduğunu söylemek mümkündür. Makinimalar, genellikle hayran yapımı videolar olmakla birlikte oyun dünyasının dışındaki seyirci kitlesini de hedefleyen profesyonel yapımların sayısı da azımsanmayacak kadar çoktur. Bunların en son örneklerinden birisi de pandemi döneminde üretimi gerçekleştirilen bir uzun metraj makinima olan *Grand Theft Hamlet* adlı yapımdır. Çalışmanın bundan sonraki kısmında bu filmin değerlendirilmesi yapılmaktadır.

YÖNTEM

Bu makale; "makinima sinemada bir yapım tekniği olarak nasıl tanımlanabilir" ve "ana akım/profesyonel film yapımında nasıl kullanılmaktadır" sorularını ilgili literatür ve güncel bir uzun metraj film örneği üzerinden cevaplamayı hedeflemektedir. Makinima konusunda akademik kaynaklar oldukça sınırlı olduğundan bu çalışmada yöntem olarak keşfedici araştırma yöntemine başvurulmuştur. Keşfedici araştırma; bir kavramın henüz net bir şekilde tanımlanmadığı ya da kapsamının belirsiz olduğu durumlarda yürütülen araştırma yöntemidir. Yöntemin amacı, bahse konu problemin kavramsal çerçevesini netleştirmek ve konu hakkında yeni içgörüler elde etmektir. Özellikle konu veya sorunun yeni olduğu ve/veya veri toplamının zor olduğu durumlarda kullanılmaktadır (Stebbins, 2001; Singh, 2007; Swedberg, 2020).

Makinima, yeni bir üretim tekniği olmasa da akademik anlamda oldukça sınırlı sayıda çalışmaya konu olmuştur. Ancak popüler kültürde geniş bir yer tutmakta, ayrıca oyun ve diğer dijital teknolojilerin gelişimiyle beraber giderek daha çok önem kazanan bir teknik haline gelmektedir (Harwood & Grussi, 2021; Halaçoğlu, 2021; Hancock, 2017). Bu bağlamda keşfedici araştırmanın yapısına uygun olarak öncelikle konu ile ilgili literatür taramasına başvurulmuş, daha sonra *Grand Theft Hamlet* filmi örnek bir vaka kabul edilerek yapım tekniği bağlamındaki makinima kavramını betimlemeyi hedefleyecek şekilde analize tabi tutulmuştur. Burada uygulanan yöntemin amacı; bir sanat veya film eleştirisi yapmak değil makinima tekniğinin geldiği noktayı anlamak açısından bir vaka analizi gerçekleştirmektir. Filmin türü, teması, senaryo özellikleri ve teknik yapısı, söz konusu incelemenin temel ölçütleridir.

Makale, makinimayı bir sinema tekniği olarak odağına aldığından öncelikle daha önce benzer perspektifi izleyen akademik literatüre başvurulmuş, bu kapsamdaki literatür oldukça sınırlı olduğundan mevcut eserlerin dışında haberler, forum gönderileri, röportajlar gibi kaynaklar da çalışmaya eklenmiştir. Akademik yazın tarandığında makinimaların 2000'li yılların başında daha sık tartışılmış olduğu görülmüştür. Bu araştırmalar daha çok yeni medya ve internet-dijital oyun ilişkisi bağlamında yoğunlaşmaktadır. Literatürde makinima tekniğinin bir ana akım sinema aracına dönüşme potansiyeliyle ilgili boşluklar olduğu değerlendirilmiştir. Bu nedenle keşfedici araştırma yöntemi, burada makinimaların son yıllarda geldiği aşamayı ve sinema üretimi açısından taşıdığı önemi saptamak amacıyla kullanılmıştır.

Araştırmanın örnekleme belirlenirken amaçlı örnekleme tekniğine başvurularak makinimanın güncel durumunun ve potansiyelinin detaylı olarak tanımlanmasını ve tartışılmasını daha olanaklı kılan bir film olan *Grand Theft Hamlet* filmi seçilmiştir. Film, tekniğin uygulandığı bakımından tipik bir makinima örneği olmakla birlikte gösterim ve dağıtım açısından makinimaların büyük bir kısmından ayrılmaktadır. YouTube, Vimeo gibi platformlarda birçok orta-uzun

metrajlı makinima örneği bulunmaktadır. Ancak bu filmler genellikle oyun hayranlarını veya sosyal medya kullanıcılarını hedeflemişken, *Grand Theft Hamlet*, hayatında video oyunlarına ilgisi olmayan bir sinema izleyicisi tarafından da izlenebilir bir yapıya sahiptir ve dağıtım/gösterim ağı da buna uygun olarak şekillenmiştir. Dolayısıyla film üzerine yapılan değerlendirmede yapım aşaması, tematik özellikler ve anlatı olanakları sorgulanmıştır.

BULGULAR VE YORUM: KURMACA VE BELGESEL ARASINDA BİR MAKİNİMA FİLMİ OLARAK GRAND THEFT HAMLET

Grand Theft Hamlet, 2024 yılında Pinny Grylls ve Sam Crane tarafından GTA Online (Rockstar Games, 2013) oyunundan alınan ekran görüntüleriyle üretilen Birleşik Krallık yapımı bir filmidir. Filme geçmeden önce kendisi de oldukça güçlü sinematik özellikler barındıran oyun serisinden bahsetmek gerekebilir. Rockstar Games'in (eski adı DMA Design) şirketle özdeşleşen, oyun tarihindeki en ikonik birkaç oyundan biri olan *Grand Theft Auto* (GTA) serisi ilk olarak 1997 yılında piyasaya sürülmüştür. Kuş bakışı açıyla oynanan, 2 boyutlu grafiklere sahip ilk 2 oyunun oldukça ilgi çekmesinden sonra 2001 yılında şirket aynı konsepti 3 boyutlu olarak *GTA III*'de (DMA Design, 2001) uygulamıştır. Bu oyunda oyun içi görevlerin arasına oyunla aynı grafik görünümünde, bir Hollywood filmini çağrıştıran ara sahneler (*cut scene*) yerleştirilerek oyunla sinemanın yakınsadığı bir anlatı biçimi oluşturulmuş, böylelikle oyun sadece oynanışıyla değil anlatısıyla da büyük dikkat çekmiştir. İzleyen yıllarda serinin devam oyunları piyasaya sürülmüş, her yeni oyunda hem grafiklerin gerçekçiliği hem de senaryo, seslendirme, kurgu, çekim açıları gibi sinematografik özelliklerin niteliği artmıştır. Seri, artık kendine özgü bir sinema dili ve sanat yönetimi olan, klasikleşmiş sinema yapımlarına göndermelerde bulunan, sinema profesyonellerinin görev aldığı çok boyutlu bir yapım haline gelmiştir. Oyun içi görüntü almanın da giderek kolaylaşmasıyla seri, makinima yapımcılarının en çok ilgisini çeken oyun serilerinden biri olmuştur. 2013 yılında *GTA 5*'in (Rockstar Games) bir parçası olarak yayınlanan çevrim içi modla (*GTA Online*) ise oyuncuların canlı bir etkileşim halinde anlatı kurma imkânı doğmuştur. *Grand Theft Hamlet* de *GTA Online*'in bu özelliğini kullanan yapımlardan biridir.

Belgesel türü içerisinde değerlendirilebilecek olan *Grand Theft Hamlet*, Covid-19 pandemisi sırasında çevrim içi oyunun içerisinde Shakespeare'in Hamlet adlı eserini sahnelemeye çalışan iki arkadaşın bu amacı gerçekleştirmeye çalışırken yaşadıklarını anlatmaktadır. Filmde pandemi nedeniyle işsiz kalmış olan tiyatro aktörleri Sam Crane ve Mark Oosterveen, oyun evreninin içerisinde amaçsızca dolaşırken bir amfi tiyatro benzeri bir mekân bulurlar ve burada bir oyun sahnelemenin nasıl olacağı üzerine düşünmeye başlarlar. Zaman içerisinde hem oyundaki kişilerle hem de başka çevrim içi platformlarda yayınladıkları duyurularla *Hamlet* için gerekli olan oyuncu kadrosunu oluşturmaya çalışırlar. Filmin doğrudan oyunun oynanışı sırasında başlaması (yönetmenler bir yandan çevrim içi bir platformda canlı yayın yapmaktadır) daha sonra akış içerisinde bir metne dönüşmesi, alışlageldik makinima yapısından farklıdır. Genelde makinimalar doğaçlama ya da bir senaryo planı içerisinde üretilirken bu film, her ikisinin karışımı sayılabilecek bir yapıya sahiptir. Hem planlanmış bir anlatıyı hem de birçok spontane olayı seyirciye aynı anda sunmaktadır.

Filmin üretimi için *GTA Online*'in seçilmiş olması tesadüf değildir. Yapımcılar Grylls ve Crane bir röportajlarında pandemi döneminde oynamaya başladıkları oyunun kaotik dünyasının Shakespeare'in eserlerindeki bazı temalarla uyumunu, bu nedenle bu fikri uygulamak istediklerini belirtmişlerdir (Angelos, t. y.). Gerçekten de oyunun evreninde; şiddet, yozlaşma, iktidar mücadelesi, suç gibi *şekspiryen* temalar bulunmaktadır. *Hamlet*'te hikâyenin geçtiği Elsinore şehrinin ahlaki açıdan çürümüş, tekinsiz ve karanlık atmosferiyle, oyunda gösterişli yapısına rağmen çete savaşlarına sahne olan Los Santos şehri tematik benzerlikler taşımaktadır. Filmdeki diyaloglarda da bu benzerlikten bahsedilmektedir. Tiyatro metniyle oyun mekânı arasındaki bu ilişki sayesinde oyun, kendi kodsız, grafik ve anlatı özellikleriyle sanat hiyerarşisi bakımından genellikle daha üst bir konumda görülen tiyatroya uygun bir mekân sağlama işlevini yerine getirebilmiştir. Bu

bakımdan filmin ve benzeri makinima yapımlarının yüksek kültür ile alçak kültür arasında bir çeşit köprü kurmayı olanaklı hale getirdiği söylenebilir.

Film, birçok film festivalinde seyirci karşısına çıkıp ödüller almış, ayrıca genellikle sanatsal özelliklerin ağır bastığı yapımları yayınlamasıyla bilinen Mubi ve ana akım içeriklerin ağırlıkta olduğu *Amazon Prime* platformlarında gösterime girmiştir. Filmin gösterim ve dağıtım kanalları bağlamında daha önceleri ana akım ve bağımsız sinema alanındaki varlığı oldukça sınırlı olan makinima tekniğinin günümüzde profesyonel bir filmin gerekliliklerini karşılayacak düzeye geldiği söylenebilir. Bu açıdan bakıldığında 30 yıla yaklaşan bir geçmişi olan makinima tekniği, ilk dönemlerindeki hayran videosu/parodi ağırlıklı yapısının ötesinde, daha profesyonel ve daha geniş kitlelere hitap eden bir üretim işlevini yerine getirebilmektedir.

Grand Theft Hamlet'in tümüyle spontane akan bir öyküye sahip olmadığını, gerçek zamanlı olaylardan oluşmasına rağmen kurguda bazı müdahalelerin yapıldığını, uzun bir sürecin kurgu ile özetlenerek aktarıldığını da eklemek gerekir. Film eleştirmeni Glenn Kenny'e göre (2025) *Grand Theft Hamlet*, sıradan bir "komik fikir" olmanın ötesinde, disiplinler arası etkileşimin "keskin, eğlenceli ve dokunaklı" şekilde ortaya çıktığı bir eserdir. Makinima tekniğinin geldiği noktayı anlamlandırmak adına *Grand Theft Hamlet*'in tekniğin tarihsel süreç içerisindeki (yukarıda da bahsedilen) farklı örnekleriyle olan karşılaştırması aşağıdaki tabloda özet halinde gösterilmiştir;

Tablo 1. Farklı dönemlerden makinima karşılaştırmaları

	Diary of a Camper (1996)	Red vs. Blue (2003)	The Trashmaster (2010)	Grand Theft Hamlet (2024)
Kullanılan Oyun/Motor	Quake	Halo: Combat Evolved ve Animasyon Yazılımları	Grand Theft Auto IV	GTA Online (GTA V)
Tür/Format	Kısa Film	Bilimkurgu/Komedi Web Dizisi	Uzun Metraj Kurmaca	Uzun Metraj Belgesel
Üretim Aracı	Klan içi eğlence ve teknik deneme	Parodi, eğlence	Uzun metrajlı bir hikâye anlatımı	Pandemi kısıtlamalarını aşma, sanatsal performans ve bu sürecin filme aktarımı.
Üretim ve Anlatı Biçimi	Demo kaydı	Senaryoya dayalı absürt komedi	Geleneksel dramatik anlatı	Doğaçlama, spontane tepkiler ve belgeleme
Hedef Kitle	Diğer oyuncular (hayran kitlesi)	Diğer oyuncular, sosyal medya kullanıcıları	Sosyal medya kullanıcıları, oyun ve sinemaya ilgili kişiler	Festival ve platform izleyicileri
Dağıtım/Erişim	Sınırlı oyuncu kitlesi (Demo dosyası)	Web siteleri ve YouTube	Çevrim içi gösterim	Film festivalleri, Ücretli dijital platformlar

Filmin makinima türü açısından dikkate değer yanlarından biri her karakterin oyunun içerisindeki karakteri (avatarı) ile filme dahil olması, bazı karakterlerin oyunun çevrim içi yapısı sayesinde kendiliğinde öyküye katılmasıdır. Dolayısıyla karakterlerin birçoğu yaşadıkları etkileşimin daha sonra bir film projesine çevrileceğinin farkında değildir. Bu açıdan film, ironik bir biçimde, gerçekliğin en saf halde yansıtılmaya çalışıldığı *Cinéma Vérité* tarzından da esintiler barındırır. Çünkü filmdeki çoğu karakter, bir film anlatısının parçası olacaklarını bilmemekte, bilseler bile ciddiye almamaktadır. Ayrıca yine *Vérité* tarzına uygun olarak belirli bir olay örgüsündense doğaçlamalar ve spontane gelişen olaylar söz konusudur. Dolayısıyla film, çevrim içi oyun evreninin içerisinde üretilmesiyle ironi oluşturacak şekilde; gerçekçi tarzda bir belgesel niteliği kazanmış olur. Schott (2011), makinimaların oyuncuların mekânsal pratiklerinin bir nevi "haritalanması" sürecini içerdiğini, dolayısıyla dijital etnografi açısından önemli belgeleme araçları olduklarını savunmuştur. Yazara göre oyuncuların kendi deneyimleri ve birbirleriyle olan etkileşimleri, belirli kültürel pratikler olarak makinimalara yansıtmakta ve oyunun kendi metnini aşan bir anlatı ortaya çıkmaktadır. *Grand Theft Hamlet* ve benzeri yapımlar, bu bağlamda, gerçek kişilerin oyun mekânında deneyimledikleri pratikleri ve birbirleriyle olan etkileşimlerini aktaran etnografik bir belge olma özelliğini sunmaktadır.

Elbette oyun karakterlerinin grafikler gereği biraz donuk olan ifadeleriyle büyük ölçüde duygular üzerine kurulu bir hikâyeyi anlatmak oldukça çelişkilidir.

Yapımcılar bu çelişkiyi ses ve diyalog kullanımıyla çözmeye çalışmıştır. Film, kimi zaman bir video-deneme havası da yansıtmaktadır. Geçmişte daha çok deneysel sinemada görülen, günümüzde YouTube, TikTok gibi sosyal medya platformlarında çok yaygın bir tarz olan video-denemeyi hatırlatan sahneler, günümüz medyasının geçişkenliğini ve eklettik halini yansıtan detaylardır. Film karakterlerinin görsel özelliklerinin oluşturulmasında oyunun kendi iç mekaniklerinden de yararlanılmıştır. *GTA Online*'da oyun karakterini göz, saç, burun, ten rengi, kıyafetler gibi öğeler üzerinden detaylı olarak özelleştirmek mümkündür. Dolayısıyla oyuncu seçimi (casting), makyaj, kostüm gibi prodüksiyon işleri de oyunun kendi arayüzü içerisinde kotarılabilir. Ana karakterlerden Pinny Grylls'in kendi oyun karakterini oluşturma süreci kısa bir sahne olarak filme eklenmiştir. Böylelikle seyirci bu sürecin kendisini filmin anlatısı içerisinde görmüştür.

Filmdeki kamera kullanımında, halihazırda sinematografik özellikleriyle öne çıkan bir oyun olan *GTA 5*'in mekaniklerinden sıklıkla yararlanılmıştır. Açık-karşı açık gibi klasik sinema anlatısı tekniklerinin yerine oyunun yapısına uyan görsel tercihler kullanılmıştır. *GTA* serisi 3. oyundan itibaren üçüncü şahıs (*third person*) bakış açısının kullanımıyla bilinen bir oyundur. Filmde de oyun yapısına uygun olarak sıklıkla bu biçim kullanılmıştır. Üçüncü şahıs bakış açısının kullanımı serinin devamı olan oyunlarda geliştirilerek devam etmiştir. Örneğin *GTA 5*'te karakterin çevresinde 360 derece pan hareketi yapabilmek mümkündür. Filmde, bu tür pan hareketlerine sıklıkla rastlanmaktadır. Ayrıca kamera değiştirme tuşuna basıldığında yakın, orta ve uzun planlar arasında geçiş yapılabilir ya da birinci şahıs (*first person*) bakış açısı kullanılabilir. Yakın planlara geçiş yapıldığında karakter kadrajın daha solunda konumlanır. Böylelikle görsel sanatlardaki başlıca kompozisyon tekniklerinden biri olan 1/3 kuralı da kendiliğinden uygulanmış olur. Oyun mekaniğinin sinematografiye etkisiyle ilgili önemli bir nokta da oyunun oynanışı sırasında kendiliğinden düzenlenen kamera açılarıdır. Örneğin oyuncu ileri doğru koşarken bir anda geriye dönerse kamera hemen karakterin arkasına geçmez ve 1-2 saniyeliğine karakter önden görülür. Dolayısıyla karakteri arkasında sabit bir aksiyon kamerası gibi takip eden tekdüze bir görüntü akışına kıyasla daha sinematografik bir görüntü elde edilmiş olunur. Ayrıca oyunun sanal kamerası aslında gerçek kameraların optik özelliklerini birçok noktada taklit etmektedir. Örneğin; oyunda kullanılan araba hızlandığında hareketin bulanıklaşması, karakter koşarken kameranın hafif sallanması, güneşe doğru döndüğünde oluşan ışık huzmeleri gibi detaylar gerçek kameraların fiziksel ve optik özelliklerinin taklididir. Dolayısıyla bunlar, filme de sinematografik detaylar olarak yansımıştır.

Ayrıca oyunun belirli mekanikleriyle etkileşime geçildiğinde sinematografi bakımından farklı kamera açılarının oluşturulması da mümkündür. Örneğin filmin başlarında oyun içerisindeki bir kumarhanedeki oyun makinesiyle etkileşime geçildiğinde kamera, çaprazdan iki karakterin de kadrāja girdiği bir kompozisyon sunmaktadır. Yukarıda bahsi geçen kamera açıları bir makinima üretileceği zaman farklı kullanımlarla değiştirilebilmektedir. *GTA Online*'daki kayıt özelliği oyunu bir video olarak değil, *Rockstar Editor*'de tekrar düzenlemeye olanak verecek bir yeniden oynatım dosyası (*demo*) olarak kaydetmektedir. Bu nedenle film sadece kaydedilirken değil daha sonra da görsel açıdan yeniden düzenlenmeye uygun bir yöntemle üretilmiştir. Bu durum, geleneksel çekim ve animasyon tekniklerine kıyasla makinimanın potansiyel olarak daha fazla müdahale etme şansı taşıdığını göstermektedir.

Filmdeki ana karakterler Crane ve Oosterveen, filmin büyük bölümünde diğer oyuncular sergileyecekleri oyunda oynamaya ikna etmeye (kim zaman inandırmaya) çalışır. Böylelikle senaryo açısından filmin temel çatışma noktası ortaya çıkmış olur. İki arkadaş, zaman zaman bu işin görüldüğünden zor olduğunu düşünüp vazgeçmeye yeltenseler de uzun bir uğraşın sonunda oyunu sahnelemek için gerekli kadroyu oluşturmayı başarırlar. Oyuncu seçmeleri sürecinde tesadüfen karşılaştıkları kişiler ya da kendilerine sonradan katılan arkadaşları da aynı zamanda öykü içerisinde yan hikâyelerin ortaya çıkmasını sağlar. Ayrıca oyunun çevrim içi evreninin herkese açık olması Crane ve Oosterveen'in karşısına başka engeller de çıkmasına neden olur. Örneğin; tam bir

prova yapmaya hazırlanırken oyundaki başka bir oyuncunun onları öldürmesi, ya da provanın ortasında bir karakterin bağlantısının kopması... Böylelikle dramatik bir senaryo anlatısında olması gereken *engeller* de kendiliğinden ortaya çıkmış olur. Filmi oyun-tiyatro ilişkisi açısından ele alan Murphy'e göre (2024: 146) canlı bir performans uygulamaya çalışan sanatçıların önlerine çıkan engelleri aşmaya çalışırken yaşadıkları olayların yarattığı gerilim ögesi anlatının temelindeki fikirdir. Dolayısıyla film, geleneksel tiyatronun anlatı özelliklerini çevrim içi dijital ortamla birleştirerek tiyatro, sinema ve oyun arasında çok yönlü bir etkileşim kuran, deneysel bir yöne de sahiptir. Film, tiyatronun mekânsal bağlamının da değişime uğratan bir yapı sunmaktadır. Geleneksel olarak fiziksel ve hızlı değişikliklere pek izin vermeyen bir sahne yapısına bağlı olan tiyatro, filmde çevrim içi oyunun kaotik, sürekli değişim halinde ve öngörülemez etkilere maruz kalınan sanal dünyasında sahnelenmeye çalışılmaktadır. Bu durumda mekân basit bir dekor olmaktan çıkmış, sanal olsa da organik bir performans ortamı haline gelmiştir.

Grand Theft Hamlet'in makinima tekniğinin geleceği açısından ipucu verdiği şeylerden birisi; bu teknikle yapılan üretimlerin oyunu hiç oynamamış, hatta genel itibarıyla dijital oyunlarla pek ilgisi olmayan izleyici kitlelerine de hitap edebilir olduğunu göstermesidir. Elbette *Grand Theft Hamlet* bunu kanıtlayan ilk makinima değildir. Ancak süre, bütçe, prodüksiyon kalitesi, gösterim ve görünürlük ölçütleri ile değerlendirildiğinde şimdiye kadarki örnekler içerisinde ana akım sinema yapısına en yakın olanlardan biri olduğu söylenebilir. Filmin makinima kategorisi bağlamındaki tema, anlatı ve yapım analizi aşağıdaki tabloda özetlenmiştir:

Tablo 2. *Grand Theft Hamlet* filminde tema, anlatı ve yapım özellikleri

Kategori	Temalar	Göstergeler ve Örnekler
Anlatı ve Tema Yapısı	Oyun İçi Performans Belgesel niteliği <i>Cinéma Vérité</i> Mekânın Yeniden İşlevlendirilmesi	Yönetmenlerin oyunu oynarken çevrim içi konuşmaları, gerçek hayatlarındaki işsizlik vb. süreçlerini anlatmaları, spontane diyaloglar, oyun içi rastgele oyuncu müdahaleleri, teknik aksaklıkların hikâyeye dahil edilmesi, tiyatro metnindeki mekânın oyun mekânıyla benzerliklerinin kullanımı...
Yapım ve Dağıtım Özellikleri	Makinima Teknikleri Dijital oyunculuk performansı Festival ve Dijital platformlarda gösterim.	Çevrim içi oyun görüntülerinin kullanımı, oyun içi kamera açılarının sinematografik yönetimi, oyun içi karakterlerle sergilenen performans ve dramatik etki, makinima olmayan filmlerle aynı festivallerde ve <i>Amazon Prime</i> , <i>Mubi</i> gibi platformlarda gösterim...

Film, sadece *Hamlet* oyununun dijital evrende sahnelenme sürecini anlatan bir belgesel değildir, aynı zamanda yönetmenin eşiyle olan ilişkisini, diğer arkadaşlık ilişkilerini, çevrim içi ortamdaki sosyalleşmeyi vb. de yansıtmaktadır. Dolayısıyla kendi içerisinde belirli bir dramatik akışa sahiptir. Ayrıca birbiriyle kesişmesi biraz beklenmedik bir durum olan iki yaratıcılık alanını (oyunlar ve tiyatro) bir araya getirmesi açısından da dikkate değerdir. Filmde sanatın pandemi gibi yüz yüze etkileşimi kısıtlayan kriz anlarında nasıl yeniden üretilebileceği problemi de gündeme gelmiş olur. Karakterlerin bir kısmı tiyatroya bir kısmı da dijital oyunlara aşina değildir. Ancak buna rağmen belirli bir anlatının parçası olmuşlardır. Bu nedenle *Grand Theft Hamlet* sadece pratik zekanın ürünü bir deneme değil, aynı zamanda dijital teknolojilerin sinemanın geleceğini nasıl etkileyebileceğini göstermesi açısından incelemeye değer bir vaka örneğidir. Film, diğer birçok makinima gibi hikâye anlatımının, fiziksel mekânının kısıtlamalarını dijital oyunlar vasıtasıyla aşabileceğini işaret etmektedir. Dolayısıyla sadece tiyatro veya sinemanın değil, genel olarak yeni medya çalışmalarının konusu olabilecek bir konumdur.

SONUÇ

Başlangıcından günümüze gelişimi incelendiğinde, 25 yılı aşkın tarihiyle makinimaların gelip geçici bir furya olmadığı, gitgide yerini sağlamlaştıran bir görsel anlatı tekniği olarak karşımıza çıktığı görülmektedir. Bu teknik, başlangıcından günümüze yeni teknolojik özelliklerin ortaya çıkmasıyla kendini yenilemiş, uzun metraj bir filmin yapımını olanaklı kılacak bir duruma gelmiştir. Makinimalar, düşük maliyet, temel teknik bilgi, yaratıcı ifadelerin kolaylıkla

aktarımı, mekânsızlık (sete ihtiyaç olmaması), gibi özellikleriyle demokratik ve katılımcı bir üretim ortamı sunmaktadır. Bunun yanında ekonomik büyüklük olarak sinemayı çoktan geride bırakmış olan dijital oyunların sinemayla kesiştiği bir alan olarak da önem arz etmektedir. Bu anlamda makinimalar, popüler kültürün ekonomik anlamda en büyük iki sektörüne hitap edebilen bir üretim yöntemi olması açısından dikkat çekmektedir. Makinimalar sadece sinemaya kazandırılmış bir yapım tekniği değildir. Devasa bir kültürel alanı kaplayan oyun dünyasının kendine özgü anlatı biçimleri ortaya çıkarmasını da sağlamaktadır. Böylelikle oyunlar hem sanatsal bir ifade aracı hem de çevrim içi toplulukların özelliklerini yansıtan etnografik bir belge işlevini görebilmektedir. Bu durum aynı zamanda oyunları kendi içine kapanık topluluklardan dışarıya doğru taşımakta, daha ana akım bir kültürel ürüne dönüştürmektedir.

Yönetmen Peter Greenaway'e göre (2011) makinimalar geleneksel sinemanın kamera ve çerçeve gibi dayatmalarını kırma potansiyeli açısından önemlidir. Greenaway, makinimaların özellikle kişiselleştirme özelliği karşısında heyecan duymuş ve bunu iki kişi arasında birebir gelişen ve herkesin kendi el yazısıyla (kendi tarzıyla) katılabildiği bir iletişim biçimi olan mektuplaşmaya benzetmiştir. Gerçekten de makinima, bu anlamda yeni medyanın artık pek de tutamadığı bir sözü olan katılımcılığı ve herkesin kendi hikâyesini kendi istediği ortamda (oyunda) anlatabilmesini mümkün hale getiren bir tekniktir. Oyun motorlarının gelişimi ve daha konvansiyonel hale gelmesiyle birlikte bu imkânın giderek genişleyeceği ve farklı alt başlıklarda yeni anlatı biçimlerinin ortaya çıkacağı düşünülmektedir. Ancak bir yandan da neredeyse tüm iletişim teknolojilerinin temel çelişkisi olan durum makinima tekniğinde de kendini göstermektedir; Görsel ifadenin uygulanabilirliği kolaylaşmakta ve çeşitlenmekte ancak buna karşılık anlatıların hitap ettiği topluluklar daha atomize ve küçük hale gelmekte, anlatıların geçmiş dönemlerdeki büyüleyiciliği (*aura*) ortadan kaybolma riskiyle karşı karşıya kalmaktadır.

Sanal gerçeklik teknolojileriyle birlikte makinimaların ortaya çıkacak daha gelişmiş versiyonlarının potansiyel etkisi; film prodüksiyon ortamlarının gerçek hayattan kopmasına, tiyatro, eğitim ortamları, edebiyat, hatta tümüyle sanatın evrimine neden olacak bir işlev görebilir. Bu dönüşüm klasik sanat disiplinlerinde "yıkıcı" etkilere de neden olabilir (Halaçoğlu, 2021: 26). Sanat tarihinin çeşitli dönem noktalarında seri baskı tekniklerinin, fotoğrafın, videonun vb. yarattığı uzun vadeli etkilerin benzerlerini yakın gelecekte oyunların/makinimaların yaratması mümkün görünmektedir. Makinimalar hem kendi başına bir üretim biçimi olarak alanını genişletme hem de sinema, tiyatro, performans sanatları gibi başka sanat biçimlerinin içine eklenme potansiyelini taşımaktadır.

Grand Theft Hamlet'in uzun metraj bir belgesel filmi olarak önemli bir özelliği vardır; Filmin üretildiği araç, konusunun bir parçasıdır. Karakterlerin birçoğu tüm hikâyenin ötesinde, oyunu o sırada gerçekten oynayan kişilerdir. Dolayısıyla izleyici tıpkı gerçek dünyada kamerayla çekilenler gibi ama bu kez oyun evreni içerisinde yaşanmış olayları anlatan bir belgesele şahit olmaktadır. "Geleceğin sinema dili" dendiğinde akla ilk gelen şeyler genellikle *drone* kameralar, üç boyutlu görüntüler, yapay zekayla hiper gerçekçi hale getirilmiş görseller ve benzer tekniklerdir. Ancak *Grand Theft Hamlet* ve benzeri makinimalar bize teknik anlamda artan yapılabirliklerin değil, teknolojik gelişmenin üzerine yeni ifade biçimlerinin eklenmesinin yeni ve özgün anlatı biçimlerini ortaya çıkaracak şey olduğunu göstermektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır ve yazar %100 oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Çalışma etik kurul onayı gerektirmemektedir.

KAYNAKÇA

- Accursed Farms (2013, 2 Ağustos). *Freeman's Mind: Episode 1*. [Video]. YouTube. www.youtube.com/watch?v=5SQhfkpX9bc
- Age of Empires (PC) [Video Oyunu]. (1997). Ensemble Studios.
- Angelos, A. (t. y.). The making of Grand Theft Hamlet, *Anima*. <https://anima-magazine.com/articles/grand-theft-hamlet> (01.03.2025).
- Barrier, R. (2022, 21 Mayıs). *What Unreal Engine 5 means for the games industry*. IGN. <https://www.ign.com/articles/what-unreal-engine-5-means-for-the-games-industry> (03.03.2025).
- Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. University of Minnesota Press.
- Bradford, M. (2011, 12 Haziran). *'The Trashmaster' takes GTA IV machinima to new lengths*. Gamesradar. <https://www.gamesradar.com/the-trashmaster-takes-gta-iv-machinima-to-new-lengths> (01.03.2025).
- Cameron, D. & Carroll, J. (2011). Encoding liveness: Performance and real-time rendering in machinima. H. Lowood & M. Nitsche (Ed.), *The machinima reader* içinde, (ss. 127-142). MIT Press.
- Caulfield, B. (2022, 23 Mart). *What is path tracing?* NVIDIA Blog. <https://blogs.nvidia.com/blog/what-is-path-tracing> (15.03.2025).
- Crane S. & Grylls P. (2024). *Grand Theft Hamlet*. [Film]. Birleşik Krallık: Project 1961.
- Dent, S. (2020, 21 Şubat). *See how 'The Mandalorian' used Unreal Engine for its real-time digital sets*. Engadget. <https://www.engadget.com/2020-02-21-mandalorian-ilm-stagecraft-real-time-digital-sets> (03.01.2026).
- Epic Games. (2022, 5 Nisan). *Unreal Engine 5 is now available*. Unreal Engine. <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/unreal-engine-5-is-now-available> (03.01.2026).
- Fandom. (t. y.). *Red vs. Blue*. Fandom. https://rvb.fandom.com/wiki/Red_vs._Blue (25.04.2025).
- Glitsos, L., Ellingsen, S., & Deuze, M. (2024). Nightmare fuel: Skibidi Toilet and the monstrous digital. *M/C Journal*, 27(6). <https://doi.org/10.5204/mcj.3108>
- Grand Theft Auto III (PC) [Video Oyunu]. (2001). DMA Design.
- Grand Theft Auto IV (PC) [Video Oyunu]. (2013). Rockstar Games.
- Grand Theft Auto Online (PC) [Video Oyunu]. Rockstar Games.
- Greenaway, P. (2011, 17 Mayıs). *Peter Greenaway Interview following review of entries to MachinimUWA III: Journeys*. The University of Western Australia (UWA) in Second Life. <https://uwainsl.blogspot.com/2011/05/peter-greenaway-interview-following.html> (14.03.2025).
- Halaçoğlu, B. N. (2021). Makinimanın gelişimi: Film yapımının sanal prodüksiyona dönüşümü. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (68), 73-89. <https://doi.org/10.51290/dpusbe.823660>
- Halo: Combat Evolved (PC) [Video oyunu]. (2001). Bungie.
- Half-Life (PC) [Video oyunu]. (1998). Valve.
- Half-Life 2 (PC) [Video oyunu]. (2004). Valve.
- Hancock, H. (2017). *I'm Hugh Hancock: I founded Machinima and made films in computer game engines for 20 years with the BBC, EA and more*. [Çevrim içi forum gönderisi]. Reddit. https://www.reddit.com/r/Games/comments/7c1y9q/im_hugh_hancock_i_founded_machinima_and_made (14.04.2025).
- Harwood, T. G. & Grussi, B. (2021). *Pioneers in machinima: The grassroots of virtual production*. Vernon Press. <https://doi.org/10.54094/b-d9ede515e0>
- Ito, M. (2011). Machinima in a fanvid ecology. *Journal of Visual Culture*, 10(1), 51-54. <https://doi.org/10.1177/1470412910391557>
- Kelland, M. (2011). From game mod to low-budget film: The evolution of machinima. H. Lowood & M. Nitsche (Ed.), *The Machinima Reader* içinde, (ss. 23-35). MIT Press.
- Kenny, G. (2025, Haziran 14). *Grand Theft Hamlet*. Roger Ebert. <https://www.rogerebert.com/reviews/grand-theft-hamlet-film-review-2025> (12.04.2025).

- Lowood, H. (2011). Video capture: Machinima, documentation, and the history of virtual worlds. H. Lowood, M. Nitsche (Ed.), *The machinima reader* içinde, (ss. 3-22). MIT Press.
- MacCallum-Stewart, E. (2014). *Online games, social narratives*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315763750>
- Murphy, C. (2024). No longer "merely players": Porting the elements of theatre into video gaming. C. Ownbey & C. Quirk (Ed.) *Pandemic play: Community in performance, gaming, and the arts* içinde (ss. 137-148). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-031-47312-8_10
- Pearcy, A. (2023, 1 Ağustos). Gen Zers are worried they're getting old and out of touch after realizing they don't understand Gen Alpha's memes. Business Insider. <https://www.businessinsider.com/skibidi-toilet-gen-z-alpha-memes-internet-culture-outdated-old-2023-7> (03.01.2026).
- Quake (PC) [Video Oyunu]. (1997). Id Software.
- Schott, G. (2011). The production of machinima: A dialogue between ethnography, culture and space. *International Journal of Business, Humanities and Technology*, 1(1), 113-121.
- Singh, K. (2007). *Quantitative social research methods*. Sage.
- Stebbins, R. A. (2001). *Exploratory research in the social sciences*. Sage.
- Stephen, B. (2019, 6 Aralık). *The PlayStation 4's Share button changed the way we play together*. The Verge. <https://www.theverge.com/2019/12/6/20998610/playstation-4-ps4-share-button-social-play-sony-25th-anniversary> (03.01.2026).
- Swedberg, R. (2020). Exploratory Research. In C. Elman, J. Gerring & J. Mahoney (Eds.), *The Production of Knowledge: Enhancing Progress in Social Science* (ss. 17-41). Cambridge University Press.
- Unity. (2020, 22 Ocak). *The Heretic short film | Unity*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iQZobAhgayA>
- Valve Developer Community. (t.y.). *Source Filmmaker*. Valve. https://developer.valvesoftware.com/wiki/Source_Filmmaker (01.03.2025).
- Veigl, Thomas. (2011). Imagery in the 21st Century. Oliver Grau & Thomas Veigl (Ed.), *Machinima: On the invention and innovation of a new visual media technology* içinde. (ss. 81-96). MIT Press.
- World of Warcraft (PC) [Video oyunu]. (2004). Blizzard Entertainment.

arş. gör. ahmet mansuroğlu (sorumlu yazar|corresponding author)
ankara üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, temel sanat eğitimi bölümü
amansuroglu@ankara.edu.tr orcid: 0000-0002-2329-9821

prof. dr. lütfi özden
düzce üniversitesi, sanat tasarımı ve mimarlık fakültesi, resim bölümü
lutfiozden@düzce.edu.tr orcid: 0000-0002-7783-7656

DOĞU İMGESİNİN GÜNCEL SANATTA TEMSİLİ: DOĞU KÖKENLİ SANATÇI ÖRNEKLERİ ÜZERİNE DEĞERLENDİRME*

derleme makalesi|review article
başvuru tarihi|received: 03.10.2025 kabul tarihi|accepted: 09.04.2026

ÖZET

Bu araştırmada, güncel sanatta Doğu imgelerinin temsiline odaklanılmakta ve özellikle hat sanatı ile yazı imgesini güncel üretimlerinde kullanan Orta Doğu kökenli sanatçılar incelenmektedir. Batı'nın Doğu'yu "öteki" olarak tanımlayan oryantalist kurguları, sanat tarihi boyunca belirleyici olmuş olsa da günümüzde Doğu kökenli sanatçılar bu temsillere karşı kendi kültürel ve bireysel deneyimlerinden beslenen yeni imgeler üretmektedir. Çalışmanın amacı, Doğu'nun "imge" ve sanatçısının güncel sanattaki görünürlüğünü ve Batı sanat dünyasında bu görünürlüğün nasıl konumlandırıldığını tartışmaktır. Yöntem olarak nitel araştırmaya dayalı karşılaştırmalı sanatçı ve eser incelemeleri yapılmıştır. Shirin Neshat, Lalla Essaydi, Nil Yalter, Shahzia Sikander ve Farhad Moshiri gibi sanatçıların işleri, Doğu imgelerinin bireysel bellek, toplumsal kimlik, kadın temsili ve kültürel aidiyet bağlamında nasıl yeniden yorumlandığını göstermektedir. Bulgular, Doğulu sanatçıların Batı merkezli sanat piyasasında görünürlük kazansalar dahi çoğu zaman oryantalist söylemin yeniden üretimine maruz kaldıklarını veya anti-oryantalist imge kurgularıyla varlıklarını sürdürmeye çalıştıklarını ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, Doğu imgelerinin güncel sanattaki temsili, kültürlerarası etkileşimin ve kimlik politikalarının belirleyici olduğu bir alan olarak güncelliğini korumaktadır.

Anahtar Kelimeler: Güncel Sanat, Oryantalizm, Doğu İmgesi, Doğu Kökenli Sanatçılar, Sanatta Yazı ve Kaligrafi

Mansuroğlu, A., Özden, L. (2026). Doğu imgesinin güncel sanatta temsili: Doğu kökenli sanatçı örnekleri üzerine değerlendirme. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 413-429.
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1796296>

*Bu çalışma 22.06.2023 tarihinde Düzce Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiş olan "Resme Doğu'dan Bakmak: Şehrengiz ve Arabesk Serileri" başlıklı tez çalışmasından hazırlanmıştır.

REPRESENTATION OF THE EASTERN IMAGE IN CONTEMPORARY ART: AN EVALUATION OF SELECTED EASTERN-ORIGIN ARTISTS

ABSTRACT

This study focuses on the representation of Eastern imagery in contemporary art, particularly examining Middle Eastern artists who incorporate calligraphy and textual forms into their artistic practices. Although Orientalist narratives that historically constructed the East as the "other" have long shaped art history, contemporary Eastern artists respond to these frameworks by creating new visual languages rooted in their cultural and personal experiences. The research aims to discuss both the visibility of the "image" of the East and the position of Eastern artists within contemporary art, as well as how this visibility is situated within the Western art world. Methodologically, the study employs qualitative and comparative analyses of selected artists and their works. The practices of Shirin Neshat, Lalla Essaydi, Nil Yalter, Shahzia Sikander, and Farhad Moshiri demonstrate how Eastern imagery is reinterpreted through individual memory, social identity, gender representation, and cultural belonging. The findings suggest that, while Eastern artists gain visibility in the Western-centered art market, they often remain subject to Orientalist discourse or strive to sustain their presence through anti-Orientalist strategies. Ultimately, the representation of Eastern imagery in contemporary art remains a dynamic field shaped by intercultural exchange and identity politics.

Keywords: Contemporary Art, Orientalism, Eastern Imagery, Middle Eastern Artists, Calligraphy and Text in Art

Introduction	The representation of the East within Western art and culture has historically been shaped by Orientalist perspectives that positioned the East as exotic, passive, and inferior. As Edward Said argued in <i>Orientalism</i> , such representations formed a system of knowledge production that sustained Western cultural and political dominance. Throughout the 18th and 19th centuries, Orientalist painting and literature constructed the East as sensual, irrational, and mysterious, reinforcing the idea of the East as the cultural "other." This framework produced a visual and ideological distance between cultures, reducing the East to a projection of Western imagination. During the early 20th century, modernist artists turned to non-Western cultural forms - such as Islamic calligraphy, Persian miniature painting, and East Asian aesthetics- sources of stylistic renewal. However, these appropriations often detached cultural forms from their original meaning, maintaining the imbalance of cultural power. The East continued to be treated largely as an aesthetic resource rather than an active participant in shaping artistic modernity. From the late 20th century onward, a significant shift occurred as artists of Eastern origin increasingly reinterpreted cultural motifs from their own lived experiences. Rather than being depicted, they became the subjects and narrators of their visual identities. This shift has foregrounded new artistic languages rooted in memory, identity, displacement, gender, and political critique. The current study analyzes how selected contemporary artists reinterpret Eastern imagery to engage critically with Orientalist legacies and assert cultural agency.
Purpose and scope	This study explores how Eastern imagery is represented and reimagined in contemporary art, focusing on Middle Eastern artists who incorporate calligraphy and textual forms into their practices. The research examines how these artists negotiate visibility within a Western-centered art system, where discourses of exoticization and cultural difference continue to shape artistic reception. Rather than merely reproducing traditional motifs, these artists strategically employ text and inscription to reclaim cultural identity and articulate resistance. The research focuses on the practices of five influential artists: Shirin Neshat, Lalla Essaydi, Nil Yalter, Shahzia Sikander, and Farhad Moshiri. Although they work across diverse media -such as photography, video installation, painting, and mixed media- they share a common concern for reinterpreting cultural symbols in ways that challenge imposed narratives. Their works demonstrate that text can function not only as language but as a visual act of self-authorship. By situating these artists within global contemporary art, the study addresses the complexities of self-representation and cultural visibility. It also considers how their artwork is exhibited and circulated, acknowledging that international recognition can simultaneously empower artists and reinforce new forms of Orientalist framing.
Method	The study employs a qualitative and comparative methodology grounded in visual and contextual analysis. Artworks are examined in relation to their formal features -composition, material, and iconography- as well as their thematic engagements with identity, gender, memory, and postcolonial critique. Primary sources include artworks, artist statements, and exhibition catalogues, while secondary sources draw upon scholarship in Orientalism, postcolonial theory, gender studies, and contemporary art. This approach reveals how calligraphy, script, and ornamentation function not as decorative elements but as conceptual strategies. The integration of text and image becomes a means of reclaiming authorship, challenging Western interpretive frameworks, and constructing new visual languages. Rather than treating Eastern imagery as timeless or static, the study emphasizes its ongoing transformation within transnational contexts.
Findings and conclusion	The findings indicate that calligraphy and text in the selected artists' works operate as vehicles of memory, resistance, and identity formation. Through inscription, the body and visual surface become sites of cultural negotiation. Shirin Neshat, an Iranian-born artist working in the United States, explores the tension between religion, gender, and exile. In <i>Women of Allah</i> , Persian script is inscribed over black-and-white images of veiled women, transforming calligraphy into both a veil and a voice. Neshat challenges Orientalist portrayals of Muslim women as silent subjects, instead presenting them as active bearers of narrative and agency. Lalla Essaydi, a Moroccan-born artist based in New York, similarly employs Arabic calligraphy to critique gender and representation. In <i>Converging Territories</i> , women's bodies and garments are covered in handwritten henna text. By placing women within architectural spaces historically associated with confinement, Essaydi exposes how the female figure has been both eroticized and controlled in Orientalist and patriarchal contexts. Nil Yalter, a Turkish-born pioneer of feminist art, examines migration, labor, and cultural displacement. In <i>Headless Woman or Belly Dance</i> (1974), the artist writes political text on her own abdomen, transforming the body into a political document. Yalter's work bridges personal experience with structural critique, suggesting that the female body can rewrite narratives imposed upon it. Shahzia Sikander, a Pakistani-American artist, reinterprets South Asian miniature painting through what she terms a "neo-miniature" aesthetic. Her work blends script, ornamentation, and abstraction to challenge colonial and patriarchal constructions embedded in art history. Through layering and fragmentation, Sikander visualizes cultural identity as fluid and evolving. Farhad Moshiri, an Iranian contemporary artist, employs calligraphy alongside pop culture imagery to critique the commodification of cultural identity. By using materials such as glitter, beads, or everyday objects, Moshiri highlights the tension between authenticity and spectacle in the global art market. Collectively, these artists illustrate that Eastern imagery is not a fixed cultural symbol but a dynamic, continually reinterpreted language. While they have gained visibility within international institutions, the study notes an ongoing tension: Western art circuits may continue to frame Eastern identity through exoticization or market-driven narratives. This phenomenon aligns with what some scholars term neo-Orientalism, wherein cultural difference remains desirable but regulated. In conclusion, the representation of Eastern imagery in contemporary art is not merely aesthetic but deeply intertwined with global politics of identity and cultural exchange. Through text, memory, and visual performance, these artists reclaim voice, authorship, and historical presence. Their works challenge Western-centric art histories and contribute to the formation of new, hybrid visual vocabularies. Eastern imagery today is a living language -transformed through dialogue, critique, and creative reinvention- signaling the ongoing redefinition of cultural identity in contemporary art.

Keywords: Contemporary Art, Orientalism, Eastern Imagery, Middle Eastern Artists, Calligraphy and Text in Art

GİRİŞ

Doğu'nun temsili, sanat tarihinde, özellikle Batı sanat söylemleri içerisinde çoğunlukla "öteki" kavramı üzerinden şekillenmiştir. Oryantalist yaklaşımın da etkisiyle Doğu; mistik, egzotik ve hayali imgelerle yeniden kurgulanmış ve bu temsiller yalnızca estetik tercih olmamış, aynı zamanda politik ve ideolojik söylemler üretmiştir. Edward Said'in (1999) ortaya koyduğu üzere Oryantalizm, Batı'nın Doğu'yu tanımlama ve temsil biçimlerini belirleyen bir güç ve bilgi sistemi olarak işlev görmektedir. Bu nedenle Doğu, sanat tarihinde çoğu kez Batı'nın estetik ve kültürel zevkleri bağlamında yeniden üretilmiş bir imgeye dönüşmüştür. Araştırmada referans verilen Özdal (2013) ve Karakaya'nın (2007) çalışmalarında da görsel kültürde Doğu'nun ötekileştirilmiş temsillerinin sıklığına dikkat çekilmektedir.

20. yüzyılın başlarında modern sanatta temsil arayışları, Batılı sanatçıları yeni görsel arayışlara yöneltmiş ve Doğu'nun geleneksel sanat pratikleri; özellikle hat sanatı, minyatür ve dekoratif yüzey soyutlamaları, biçimsel yenilik arayışlarında en önemli referanslar olmuştur. Bal (2009), Berk (1971) ve Cam'ın (2013) araştırmaları, Batı'nın modern resimlerdeki Doğu estetiğinin biçimsel etkilerini ortaya koyarken; bu ilişkinin çoğunlukla kültürel etkileşimden ziyade, Batı merkezli bir kendine mal edilmiş estetik üretim süreci olarak geliştiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamlarda Doğu, sanat üretiminde kendini bulmuş ve özneleşmiş bir aktör olmaktan çok Batı sanatının görsel repertuarını zenginleştiren bir kaynak olarak konumlanmıştır.

Güncel sanat bağlamındaysa Doğu kökenli sanatçılar, hem Batı'nın özenle inşa ettiği oryantalist temsillerle hesaplaşan hem de sanat piyasasında aidiyet, kimlik ve temsil üzerinden yeni görsel temsiller geliştiren üretimleriyle öne çıkmaktadır. Erengözgen Kafkas (2008) ve Adıgüzel Toprak'ın (2018), araştırmalarında, güncel sanat işlerinde Doğu imgelerinin yeniden üretildiği ve bundan gelişen "yeni oryantalizm" tartışmalarının sanatçı pratikleri bağlamında yeniden değerlendirildiğini ortaya koymaktadır. Yazı ve kaligrafi gibi imgeler ise bu üretimlerde hem kültürel mirasla bağ kuran hem de kavramsal ve politik ifade aracı olarak işlev gören görsel stratejiler haline gelmiştir.

Mevcut literatürde, oryantalist eleştiri ve Doğu sanatının Batı ile ilişkisi üzerinden kapsamlı tartışmalar sunulsa da Doğu kökenli sanatçıların hat ve yazı temelli görsel yaklaşımları üzerinden Doğu imgesini güncel sanat bağlamında nasıl yeniden işlediklerine dair karşılaştırmalı analizler sınırlıdır. Bu çalışma, Lalla Essaydi, Shirin Neshat, Nil Yalter, Shahzia Sikander ve Farhad Moshiri gibi sanatçıların üretimlerini birlikte ele alarak, Doğu imgesinin güncel sanattaki temsilini bireysel bellek, toplumsal kimlik, kadın temsili ve kültürel aidiyet bağlamlarında incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın temel amacı, Doğu'nun güncel sanattaki görünürlüğünün Batı merkezli sanat sistemi içinde nasıl konumlandırıldığını ve sanatçıların yazı temelli görsel stratejiler aracılığıyla bu konumlanmaya nasıl eleştirel yanıtlar geliştirdiğini ortaya koymaktır. Çalışmanın önemi, Doğu imgesini yalnızca Batılı sanatçıların tarihsel temsilleri üzerinden değil, Doğu kökenli sanatçıların öznel üretimleri üzerinden değerlendirmesinde yatmaktadır. Bu yönüyle araştırma, temsil politikaları, kimlik ve güncel sanat üretimi arasındaki ilişkiye karşılaştırmalı ve disiplinlerarası bir bakış sunarak mevcut literatüre katkı sağlamayı hedeflemektedir.

YÖNTEM

Bu araştırmada nitel araştırma desenlerinden çoklu olgu incelemesi ve betimsel içerik analizi yöntemleri kullanılmıştır (Yin, 2018; Schreier, 2012). Çalışmanın kapsamını, güncel sanatta hat sanatı ve yazı imgesini kullanan Ortadoğu kökenli sanatçıları oluşturmaktadır. Amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenen sanatçılar: (1) yazı/kaligrafi öğeleri kullanmak, (2) uluslararası görünürlüğe sahip olmak, (3) Batı merkezli sanat sistemi içinde üretim yapmak kriterlerine göre seçilmiştir. Bu doğrultuda Shirin Neshat (İran/ABD), Lalla Essaydi (Fas/ABD), Nil Yalter (Türkiye/Fransa), Shahzia Sikander (Pakistan/ABD) ve Farhad Moshiri (İran) incelenmiştir. Sanatçıları dört temel eksenle karşılaştırılmıştır:

1. Yazı imgesinin kullanım biçimi: Kullanılan alfabe (Arap, Fars, Ebcad, Latin), yazının yerleştirildiği yüzey (tuval, fotoğraf, beden, mimari mekân) ve teknik uygulama (mürekkep, kına, serigrafi, dijital baskı).

2. Kültürel aidiyet ve kimlik: Diaspora, hibrit kimlik, yerellik temalarının görsel dile yansımaları.
3. Toplumsal cinsiyet ve beden politikaları: Kadın bedeninin temsili, yazının beden üzerindeki yerleşimi ve feminist eleştiri bağlamı.
4. Oryantalizm eleştirisi: Batı'nın Doğu kurgusuna karşı geliştirilen stratejiler (imgeleri ters yüz etme, ironi, içeriden bakış açısı).

Sanatçıların eserleri görsel analiz yöntemiyle incelenmiş; eser fotoğrafları, kataloglar, sergi metinleri ve sanatçı beyanları birincil kaynak olarak kullanılmıştır (Rose, 2016). Analizde eserlerin biçimsel özellikleri (kompozisyon, malzeme, teknik) ile üretildikleri tarihsel ve kültürel bağlamlar birlikte değerlendirilmiştir. Çalışmada sanatçı-eser odaklı yorumlayıcı analiz benimsenmiş; her sanatçı yukarıdaki dört ekseninde ayrı ayrı incelenmiş, bulgular benzerlikler ve farklılıklar mantığıyla sentezlenmiştir. Örneğin, Neshat ve Essaydi kadın bedeni üzerine yazı yerleştirme pratikleri açısından benzerlik gösterirken; Neshat'ın Farsça şiir kullanımı ile Essaydi'nin kına yazısı kullanımı teknik olarak farklılaşmaktadır. Yalter bu ilişkiyi performatif bağlama taşıırken, Moshiri iki boyutlu görsel alanda kurmaktadır. Sanatçıların pratikleri postkolonyal teori (Said, 1978/1999) çerçevesinde değerlendirilmiş; yazı-görsel ilişkisi medyalararasılık, beden üzerindeki yazı kullanımı ise performans ve beden politikaları perspektifinden analiz edilmiştir (Rajewsky, 2005; Butler, 2016).

BULGULAR

Bu çalışmanın bulguları, Doğu imgelerinin güncel sanatta nasıl temsil edildiğini iki ana eksen üzerinden ortaya koymaktadır. İlk olarak, Batı'nın tarihsel süreçte Doğu'yu kendi kültürel ve politik ihtiyaçları doğrultusunda kurguladığı "oryantalist bakış" ele alınmıştır. Bu bağlamda, Doğu'nun Batılı sanatçılar tarafından nasıl "ötekileştirildiği ve egzotik bir imgeye indirgenerek sanat tarihine yansıdığı incelenmektedir. İkinci olarak ise, günümüzde Doğu kökenli sanatçıların bu kurgulara verdikleri yanıtlar tartışılmaktadır. "Doğu'dan Bakan/Doğu'ya Bakan Sanatçılar" başlığı altında, özellikle yazı ve hat imgesini güncel pratiklerinde kullanan sanatçıların, kendi kültürel miraslarını yeniden yorumlayarak hem bireysel hem de toplumsal kimliklerine dair özgün temsiller geliştirdikleri gösterilmektedir. Böylelikle, Doğu imgesinin güncel sanattaki temsili hem Batı'nın tarihsel söylemleri hem de Doğu kökenli sanatçıların güncel üretimleri üzerinden bütüncül bir biçimde değerlendirilmektedir.

Batı'nın Doğu Kurgusu Olarak "Oryantalist Bakış"

Doğu-Batı ayrımı, Batı'nın tüm dünyaya kabul ettirdiği bir ayrım olarak Oryantalist hareketin bir sonucudur. Oryantalist bakış, Edward Said ile yeniden yorumlanmaya okunmaya başlanmıştır. Çünkü Said'e göre Oryantalizm Doğu ile Batı arasında ontolojik, epistemolojik bir ayrıma dayalı düşünce biçimidir ve Batı'nın sahip olduğu geçmişi, altyapı, bilgi ve becerileri ile Doğu karşısında üstünlüklerini kişileştirdiklerini öne sürmektedir (Karakaya, 2007). Bu durum Batı'nın Doğu'yu tanımlamak için ürettiği imgelerde görülebilir. Batı felsefesinde Oryantalizm, Haçlı Seferleriyle gündeme gelen Hristiyan-Müslüman, Doğu-Batı karşıtlığı, Leibniz, Voltaire, Kant ve Hegel gibi filozoflarca kaleme alınmış; bu filozofların kurdukları Doğu, Orta Çağ'dan beri barbar, eğitimsiz, tembel, kararsız, bağımlı, şehvet düşkünü" olarak tanıtılmış ve bu kavramlarla özdeşleştirilmiştir (Özdal, 2013: 63).

Batılı için bir Doğulu "egzotik, mistik" bir varlık olarak tanımlanıp "zevk düşkünü, peçe altında gizlenen, düşünme yetisinden yoksun" kişiler olarak resmedilmiştir (Karakaya, 2007). Oryantalist resimlerde Batı'nın "ötekileştirdiği" Doğulu imgelerinde "öteki olan" hissiyatı pekiştirilmektedir. Dönemin oryantalist ressamı, Hristiyan Batı dekoru içerisinde işleyemedikleri erotik tema ve görüntüleri Doğu'ya atfederek işleme olanağı bulmuş, örneğin, Doğu'ya hiç gitmese de görüşleri Doğuyla ilgili edebi eserlere dayanan Ingres, *Odalık ve Köle*, *Türk Hamamı* gibi oryantalist içerikte pek çok eser üretmiştir (Erengözgin Kafkas, 2008: 15) (Görsel 1). Oryantalizmin en önemli sanatçılarından olan Jean-Léon

Gérôme'nin en bilinen eserlerinden olan, cinselliğin ve kadın bedeninin abartılı şekilde öne çıkarıldığı *Köle Pazarı* ve içi boşaltılan, seyirlik nesneler haline gelen Doğu insanının betimlendiği *Hah Tüccarı* gibi eserler de bu örnekler arasındadır (Görsel 2).



Görsel 1. Jean-Auguste-Dominique Ingres, *Türk Hamamı* (Le Bain turc), 1862, tuval üzerine yağlıboya, 108cm (Çap), Louvre Müzesi, Paris



Görsel 2. Jean-Léon Gérôme, *Köle Pazarı* (Slave Market), 1866, tuval üzerine yağlıboya, 84,6x63,3cm, The Clark Museum, Massachusetts

Bu bağlamda birçok Oryantalist resimdeki "Doğulu öteki" sadece göze hitap eden bir kültür olarak tanımlanmaktadır. Doğu'yu tanımlarken "mantıksız, sapkın, azgın, yalancı, uyuşuk ve şüpheli" gibi betimlemeler yapan Batı için, her durumda "zekiliğin, Anglosakson asilliğinin ve zenginliğinin karşısında yer alan bir Doğu" tanımlaması mevcuttur (Karakaya, 2007). Bu bakımdan, Edward Said'in de belirttiği üzere "Oryantalizm, Avrupa'nın Doğu hakkındaki bir uydurması değil, bilinçle vücuda getirilmiş ve nesiller boyu hatırı sayılır yatırımlara konu olmuş bir teori ve pratik bütünüdür" (Said, 1999: 5).

Tüm bunların yanında belki de Klasik Oryantalist olarak değerlendirilmeyen fakat gözlemci bakış açısıyla sunulan önemli eserler de üretilmiş. Özellikle Doğu'ya ziyaret gerçekleştiren, Ludwig Deutsch, John Frederick Lewis, Gustav Bauernfeind, Rudolf Ernst gibi sanatçıların daha çok gezdikleri ve gördükleri "Doğu" şehirlerinin günlük yaşantılarından sahneleri, sıra dışı eklemeler yapmadan resimlerine aktardıkları gözlemlenebilir. Fakat bu resimler fantezi ürünü olan ve Batı'nın sanat alıcıları tarafından ilgi gören resimleri kadar popüler ve talep gören eserler olmamışlardır. Sonuç olarak Batı, kendi imgelemi ve bakışı doğrultusunda Doğu geleneklerini çarpıtmış, tek taraflı-yanlı- bir bakış açısıyla imge ve düşünce mühendisliğine girişmiş, Doğu kavramını medeniyetin tersi olarak tanımlayıp eylemlerini meşrulaştırmaya çalışmıştır (Said, 1999).

Batılı sanatçılar aracılığıyla yüzyıllardır Batı'nın gözünde canlandırılan sahte "Oryantalizm" karşı günümüzde, Doğu'nun güncel durum, sorun ve imgelerinden beslenen "Doğu (tırnak içinde)" kökenli sanatçılar da bulunmaktadır. Batı'nın Doğu algısına karşıt öneriler ve imgeler sunan veya kurmaca "Oryantalist" algıyı besleyen (veya kopyalayan), bazen de Doğu'nun sorunlarına değiniyor gibi görünüp, suya sabuna dokunmayan kavramsal derinliği olmayan yüzeysel işler de üretilmektedir. Kafkas'ın Sanatta Yeterlilik tezinde de üzerinde durduğu "Yeni Oryantalizm", yani "Doğulu'nun Doğu'ya (kendine) oryantalist bakışı" dile getirildiğinde, aslında Batı'nın fantastik Doğu kimliğini oluşturmada ne kadar başarılı olduğu görülebilir (Erengöz Kafkas, 2008).

Batı Sanatının İlham Kaynağı Olarak "Doğu"

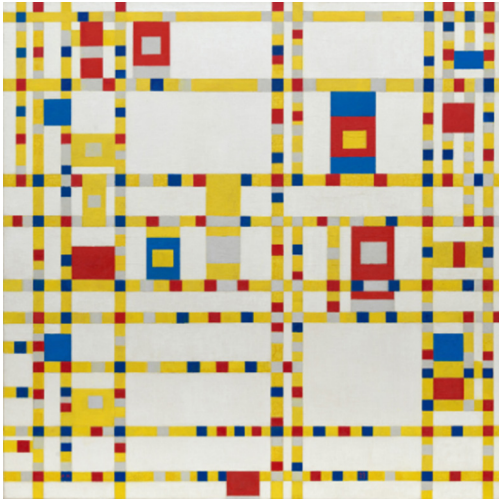
Doğu imgesini hayali referanslarla kuran, Oryantalizmi ön plana çıkararak seyirlik bir coğrafya imajı tasarlayan Batı için Doğu'sunda kalan bölgeler ve geleneklerini sürdüren kültürler her zaman bir imge ve ilham kaynağı olmuştur. Modern

dönemle birlikte arayışlara giren sanatçılar figüratif-natüralist eğilimlerden uzaklaşmışlardır. Soyut resme yönelen sanatçıların en önemli ilham kaynakları da Uzak Doğu ve Orta Doğu geleneksel sanatları olmuştur.

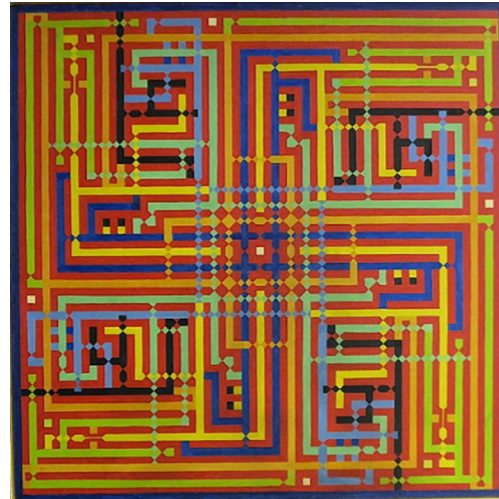
20. yüzyılda Batı sanatı geleneği çözülmüş ve bu çözülme görme biçimlerine de yansımış, birebir dış dünya betimlemesi terk edilerek temsil edilen reddedilmiş, bu da sanatta geleneğin reddine yol açmıştır (Adıgüzel Toprak, 2018). Batı kendi sanatsal geleneklerini reddederken, daimi esin kaynağı olan, daha derin kültürel altyapıya sahip Doğu'ya, Doğu'nun gelenekseline yönelmiştir. Batı'nın temsili reddederek başladığı soyut arayışların özünde tinsel-öz arayışlar yatar, Batı kendi değerlerini oluştururken var olan sisteminin yetersiz kaldığı veya aşırıya kaçtığı durumlarda "tinsel arayışlarında yüzünü tekrar" Doğu'ya döner ve onu yeniden keşfetmeye çalışır (Erengöz Kafkas, 2008: 43).

Sanatlarına yeni bir boyut kazandırmak ve çıkış yakalamak isteyen Batılı sanatçılar, eserlerine plastik zenginlik katmak adına Doğu'nun yerel ve geleneksel kültür, sanat ve imgelerinden yararlandığı gerçeğini; Kandinsky, Matisse, Klee, Picasso, Gauguin gibi ünlü birçok sanatçı bu itiraf etmiş ve eserlerinde göstermiştir (Bal, 2009: 73).

Özellikle "Hat Sanatı" ve "Modern Batı Resmi" arasında belirgin etkileşimi gösteren örnekler bulunmaktadır. Mondrian'ın *Broadway Boogie Woogie* (1942-43) eseri ile Topkapı Sarayı Kitaplığında, Saray Albümünde bulunan 1500 yılına tarihlenen bir Kufî yazı eseri arasındaki benzerlik ve alınan ilham oldukça belirgindir (Görsel 3 ve Görsel 4).



Görsel 3. Piet Mondrian, *Broadway Boogie Woogie*, 1942-43, tuval üzerine yağlıboya 127x127cm, MoMA, Manhattan

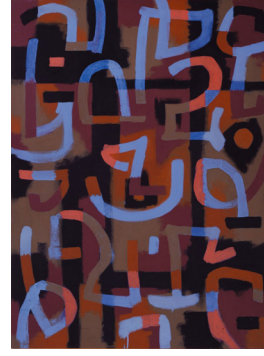


Görsel 4. *Kufî Yazı*, Yaklaşık 1500, Saray Albümü, 48x50cm, İstanbul Topkapı Müzesi Kitaplığı

Modern Batı resmi ve sanatçıların, kendi resim geleneklerinden uzaklaşıp, Uzak ve Orta Doğu sanatlarına yönelmelerinde, bu sanatların "soyut resim kimliğinin" keşfedilmesi yatar ve özellikle hat sanatının öne çıkmasının sebebi harflerin hem kendi başına hem de kelimenin başı, ortası ve sonunda biçim değişikliğine uygun olmalarıdır" (Cam, 2013: 35). İslam imge ve estetiği, soyut bir dil üzerine biçimlenir ve "soyut" olan, metafizik, sonsuz ve imgesel olana yönelik çağrışım yapar, içte ve derinde olduğundan öz ve anlamla bağlantılıdır ki bu da insanı anlatmaya değil, keşfe ve sezgiye yönlendirir (Bal, 2009). İslami yazı (hat sanatı), özellikle Avrupalı ressamlarca ilgi görmüş, Batı sanatı yıllarca Doğu uygarlığına yönelmiş, Lautrec ve İzlenimcilerden başlayan bu yönelişler, "Klee, Kandinsky, Matisse, Mathieu gibi modernlerde kristalleşmişti" (Berk, 1971: 44-45). Zengin Doğu imge ve kültürel birikiminden faydalanıp yeni bir arayışa giren bu sanatçılar herkesçe bilinen ve sanat dünyasında öne çıkan isimlerdir. Yeni esinler için İslam yazısına yönelen, Soyut Dışavurumculuğun önemli temsilcilerinden olan Jackson Pollock ve Charles Pollock kardeşlerin eserlerindeki belirgin ve okunaklı hat sanatı esinleri de ilgi çekicidir (Görsel 5 ve Görsel 6).



Görsel 5. Jackson Pollock, *Sırrın Muhafızları* (*The Guardians of Secret*), 1943, tuval üzerine yağlıboya, 122,9x191,5cm



Görsel 6. Charles Pollock, *Chapala 5*, 1956, tuval üzerine karışık teknik, 121,9x91,4cm

Bahsedilen kaligrafik etkiler, Jackson Pollock'un *Duvar* (*Mural*), (1943), *Sırrın Muhafızları* (*The Guardians of Secret*), (1943), *Stenografik Figür* (*Stenographic Figure*) (1942) gibi bazı eserlerinde ve Charles Pollock'un *Chapala* isimli serisinde ve birçok çalışmasında belirgin biçimde görülmektedir. Hatta bu eserlerde "(ayn) ع", "(be) ب", "(vav) و", "(lamelif) لا" gibi birçok harf belirgin biçimde okunmaktadır. Sanatçılar bu eserlerde Batı tekniği ile Doğu imgesini kendilerine özgü biçimlerde sentezlemişlerdir. Batılı sanatçıların benimsediği, kültürel imgeler ve Batı sanatı tekniklerinin bir arada kullanıldığı bu örnekler kendilerinden sonra gelen sadece Batılı sanatçıları değil, Batı sanatı geleneklerini sanat eğitimlerine entegre eden Doğu kökenli sanatçılara da ilham olmuştur.

Doğu'dan Bakan / Doğu'ya Bakan Sanatçılar: Güncel Sanatta Yazı İmgesi

Batı dünyası her ne kadar Doğu'yu bir fantezi ve zevk dünyası olarak görse de Doğu'da birçok sanatçı kendi imgelerini, geleneklerinden beslenerek oluşturmuşlardır. Bu bağlamda, makalede ele alınan sanatçılar daha çok Orta Doğu ülkelerinde ikamet eden veya bu bölgelerde yaşamış ya da dünyanın farklı yerlerinde üretimlerine devam eden "Orta Doğulu" (olarak betimlenen) sanatçılardan seçilmiştir. Bu sanatçılar tercih edilirken, özellikle eserlerinde Arapça, Farsça kaligrafisi ve yazı imgesi kullanan, çalışmaları "Güncel sanat" bağlamında değerlendirilen sanatçılar olmasına dikkat edilmiştir. Batı'nın 20. yüzyıldaki temsiliyeti ve kendi sanatsal geleneklerini terki, Doğu'ya yüzünü çevirmesi, siyasi, sosyal ve kültürel değişim süreçleriyle, kimlik/aidiyet, yerellik ve otantiklik gibi kavramlar doğrultusunda değişen güncel sanat ortamında, "Orta Doğu" ve İslam Sanatını temsil eden sanatçılara ve üretimlerine yönelinmiştir (Adıgüzel Toprak, 2018). Her ne kadar güncel sanat ortamı "ötekinin söylemine" ihtiyaç duysa da "ötekinin temsili" büyük resimde pek de yeterli bir yer kapmış sayılmaz. Bu anlamda, Erengöz Kafkas'ın (2008: 30) tezinde yaptığı yorumda Doğulu sanatçıların günümüz sanat piyasasındaki konumu için şunları dile getirmektedir; "Yüzyıllardan beri Batı'nın mutlak hâkimiyetinde olan bir dünyaya dâhil olmaya çalışan "ötekiler", ... yine batılı ya da batıcı kurum ve küratörlerin eleğinden geçerek pastadan pay almaya, ... seslerini duyurmaya çalıştıkları bir arena." Ayrıca sanat merkezlerinin Batı'da kalması da bir başka sorunsal olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ülkelerindeki dini esash düzen nedeniyle Batı'ya sığınan "post avangard" sanatçıların bazıları hak ettikleri değeri görmüş, birçoğu azınlık sanatçısı olarak kalmıştır. Batı-dışı ülkelerde doğup büyüyen fakat Batı merkezlerinde çalışan sanatçıların Batılı eleştirmenlerce keşfedilmesi modası, ülkelerinden kaçıp Batı'ya sığınan sanatçıların söylemi olmaktan ziyade, "Batı'nın köktenci İslam'a karşı kullandığı silahlardan birisi durumuna" gelmiştir (Madra, 2003: 87). Birçok uluslararası etkinlikte ön plana çıkan (veya çıkarılan) sanatçılardan biri olan Shirin Neshat (İran Kökenli) ve Lalla Essaydi (Fas kökenli) arasında imge ve konu benzerliği dikkat çekicidir. Her iki sanatçı da Amerika'da yaşayan ve üreten Orta Doğu kökenli sanatçılardır (Görsel 7 ve Görsel 8).



Görsel 7. Lalla Essaydi, *Birleşen Bölgeler #25 (Converging Territories #25)*, 2004, alüminyuma monte edilmiş kromojenik baskı, farklı boyutlarda edisyonlar



Görsel 8. Shirin Neshat, *Açılış- Allah'ın Kadınları serisi (Unveiling)*, 1993, gümüş jelatin baskı ve mürekkep, 151,8x101 cm

Essaydi eserlerinde, Batı'nın Oryantalist imgelerine yer vererek, izleyiciyi Batı'nın Oryantalist kurgusunu yeniden düşünmeye davet etmekte, bunları yaparken de yine, Batı orijinli resim, video, film, enstalasyon ve analog fotoğrafçılık gibi medyumlar kullanmaktadır (Essaydi, t.y.b). Sanatçı, geçmiş yaşamındaki mekânları belgelemek, şimdiki yaşamını anlamlandırmak adına geçmişin izlerini çocukluğundaki mekânlarda aramaktadır. Genellikle kadın imgeleri üzerinde Arapça yazılar bulunan sanatçının bu imgeleri, kişisel belleğinin ve Arap kadınlarının yaşamına yönelik bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Ayrıca eserlerdeki mimari öğeler (kapalı alanlar) erkeklerin kamusal alan üzerindeki hâkimiyetine de bir gönderme yaparak, mimarinin kültürel yapılanma üzerine ilişkisini araştırmaktadır. Erkek hâkimiyetini mimari yapılarla özdeşleştiren sanatçı, kadınları erkeklerin hâkimiyetindeki bu oluşumlara kapatarak, oryantalist bir imge olan "Odalık" imgesini bir Doğulu gözünden yeniden yorumlamaktadır. Doğulu gözünden yeniden kurgulanan bu "Odalık" imgesi aslında yine Batı Oryantalizmi üzerine temellenmektedir.

Essaydi, eserlerinde Batı'nın Oryantalist imgelerine yer vererek izleyiciyi Batı'nın Oryantalist kurgusunu yeniden düşünmeye davet etmekte, bunu yaparken de Batı kökenli resim, video, film, enstalasyon ve analog fotoğrafçılık gibi medyumlar kullanmaktadır (Essaydi, t.y.b). Sanatçı, geçmiş yaşamındaki mekânları belgelemek ve şimdiki yaşamını anlamlandırmak amacıyla çocukluğunun geçtiği mekânlarda geçmişin izlerini aramaktadır. Çoğunlukla kadın imgeleri üzerine Arapça yazılar yerleştiren sanatçının bu imgeleri hem kişisel belleğinin hem de Arap kadınlarının yaşamına yönelik bir yansıma olarak değerlendirilebilir. Eserlerdeki mimari öğeler (özellikle kapalı alanlar), erkeklerin kamusal alan üzerindeki hâkimiyetine bir gönderme yaparak, mimarinin kültürel yapılanma ile ilişkisini de araştırmaktadır. Erkek hâkimiyetini mimari yapılarla özdeşleştiren sanatçı, kadınları bu yapılarla kapatarak Oryantalist bir imge olan "Odalık" figürünü Doğulu bir bakış açısından yeniden yorumlamaktadır. Ancak bu "Odalık" imgesi, Doğulu gözünden yeniden kurgulansa da temelde Batı'nın Oryantalist kurgusu üzerine inşa edilmektedir. Mekânlara hapsedilen kadınlar, sanatçının imgelerinde duvarlardaki desenlerle aynı desenlerle örtülerek mimariyle bütünleşmekte; elbiselerle gizlenen bedenler üzerindeki kına (bir başka Doğu imgesi) ile yazılmış metinler, kadınları mekânın içerisine daha da çekmektedir. Sanatçı, Oryantalist imgelerde sıklıkla görülen "çıplak odalıklar" yerine, iç mekânlarda dahi mekânın bir parçası haline gelen ve mümkün olduğunca örtünmüş kadın imgeleriyle Oryantalist temsili ters yüz etmeye çalışmaktadır. Ayrıca sanatçı, Oryantalizmin çarpık merceğinin yalnızca Batı'nın Doğu'ya bakışını değil, aynı zamanda Arap dünyasının da kendine bakışını etkilediğini vurgulayarak günümüz Arap dünyasının Batı Oryantalizminin bir sonucu olup olmadığını da sorgulamaktadır (Essaydi, t.y.a). Essaydi de Shirin Neshat gibi benzer toplumsal sorunlar üzerine eğilmektedir. Birçok sanatçı tarafından işlenen ve evrensel bir mesele haline gelen "kadın özgürlüğü" ve "kadının Doğu toplumundaki yeri" konuları, her iki sanatçının ortaklaştığı başlıca temalardır.

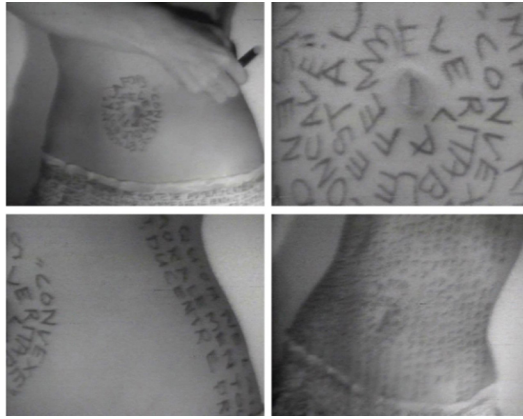
Sinema, performans, fotoğraf ve video yerleştirmeleri gibi farklı medyumlar kullanan Neshat, *Düş Görenler*, *Kralların Kitabı* ve *Allah'ın Kadınları* gibi birçok serisinde ortak imgeler olarak portreleri, bedenleri ve Farsça yazıları öne çıkarmaktadır. Sanatçı, bu imgeler aracılığıyla insan yaşamını şekillendiren inanç, siyasal güç ve hegemonya kavramlarına odaklanmakta; Amerika'da yaşayan İranlı bir sanatçı olarak İslam ve feminizm, Doğu-Batı ikilemi, kamusal-özel alan karşıtlığı ve antikite-modernite gibi temalar üzerine düşünmekte ve bu temalar arasında bağlantılar kurmaktadır (Dirimart, t.y.). Neshat'ın modelleri genellikle Ortadoğu ülkelerinden seçilmekte olup, ortak özellikleri toplumsal baskı, şiddet ve iç savaş gibi olaylardan etkilenmiş kişiler olmalarıdır. Bu noktada sanatçının şu soruyla karşı karşıya olduğu söylenebilir: Neshat, işlerinde ele aldığı konulara bir Doğulu olarak Doğulu gözüyle mi yaklaşmaktadır, yoksa yaşamının büyük kısmını Batı'da geçirmiş bir sanatçı olarak "Batı gözlüğü" mü takmaktadır?

Bu tartışmaya ilişkin olarak Beral Madra, Neshat'ı "Batı'nın tescil ettiği Doğulu kökenli" bir sanatçı olarak nitelendirmekte ve sanatçının uluslararası etkinliklerdeki görünürlüğüne eleştirel bir bakışla şu şekilde değerlendirmektedir:

İki bienaldir baş tacı ettiğimiz Shirin Neshat, kuşkusuz sıcak bir kadın; ancak etrafı yakacak kadar sıcak değil, çünkü ateşinde bir yapaylık var. Bu yapaylık onun yıllardır yaşamadığı bir ülkenin ve hiç yaşamadığı diğer ülkelerin kadınları adına konuşmasından kaynaklanıyor... Neshat'ın 4. Bienaldeki fotoğraflarının üstündeki yazılar suya sabuna dokunmayan aşk şiirleriydi; bu kez daha yürekli bir iş yaparak, dahası 'sanki' köktendinci bir toplumda kadının yaşadığını yapay olarak yaşayarak bir çeşit günah çıkartıyor. (Madra, 2003: 99)

Bu bağlamda, Neshat'a yönelik farklı ve karşıt görüşlerle karşılaşmak mümkündür. Madra'nın da belirttiği gibi, Neshat gibi belirli sanatçıların birçok uluslararası etkinlikte "Doğulu sanatçı" olarak öne çıkarılması, mevcut Oryantalist Batı bakışını dönüştürmekten çok, onu pekiştirmektedir. Gerçekten de uluslararası etkinliklerde küratörlerin risk almadan belirli bir sanatçı havuzuna yönelmesi ve alıcı kitlesi bulunan sanatçılara yoğunlaşması, Doğu'nun ve Doğu'da dönüşen sanatın görünür olmasına; ayrıca Doğu'nun özgün meselelerine eğilen sanatçıların tanınmasına engel olmaktadır.

Neshat ve Essaydi'nin yaptığı gibi, fotoğraf ve beden üzerine yazı bağlamında farklı sanatçılar tarafından da işler üretilmektedir. Bunun bir örneği Türk sanatçılarından Nil Yalter'in *Başsız Kadın* veya *Göbek Dansı* isimli, çok katmanlı imgeler içeren video eserinde görülebilir. Sanatçı, bu videosunda bedeninin bir parçası olarak göbeğini kadrja almakta ve performatif bir biçimde göbek deliği çevresine yazılar yazmaktadır (Görsel 9).



Görsel 9. Nil Yalter, *Başsız Kadın ya da Göbek Dansı*, 1974, DVD üzerine tek kanallı video, siyah-beyaz, sesli

"Metnin 'içeriği' de gayet sert ve politik: *Erotik ve Medeniyetler* (*Érotique et Civilisations*) adlı kitaptan, Afrika'da kadınların 'sünnet' edilmesini anlatan bir bölüm" (Ergenç, 2018). Shirin Neshat ve Lalla Essaydi gibi Nil Yalter de bu eserinde, Batılılaşmış bir dış bakış üzerinden kültürel bir olayın sanatsal eleştirisine yönelmektedir. Bir sanatçının "yaşamadığı kültürde" söylem üretmesiyle ilgili

olarak Beral Madra'nın Shirin Neshat üzerine dile getirdiği görüşler, Nil Yalter için de geçerli olabilir. Bununla birlikte, birçok sanatçının amacı kültürün sosyolojik veya antropolojik açıdan bilimsel bir eleştirisini yapmak değil, belirli bir kavramı sanatsal/görsel dile aktarmaktır. Bu bağlamda üretilen eserler belki de yalnızca estetik bir eleştiri çerçevesinde okunmalıdır.

2019 yılında Ahmet Mansuroğlu tarafından üretilen *Şifa Dileği* isimli eserde ise bir otoportre fotoğraf üzerine mürekkepli kalemle müdahale edilerek, söz konusu sanatçıların imgesel referanslarına da göndermede bulunan bir görsel kompozisyon ortaya çıkarılmıştır (Görsel 10). *Şifa Dileği* isimli eserde sanatçı hem toplumsal hem de kişisel belleğinden yola çıkmaktadır. Görselde sanatçının başının neredeyse tamamını kaplayan ve bedeninin bazı bölgelerine yayılan "egzamaya bağlı" yara ve döküntülerin merkezine "şifa duası" yerleştirilmiş, çevresi ise Arapça "şifa" kelimesiyle çevrelenmiştir. Bu eserde, Nil Yalter'in işinde görülen, sanatçının yaşamadığı bir toplumun ritüel ve gelenekleri üzerine eleştiri yapılmaz. Aksine, sanatçının kendi kültüründe de görülen bazı hastalıkların üzerine dua yazılması geleneği-ritüeline referans verilerek katartik bir imge oluşturulmaktadır. Burada herhangi bir geleneğin eleştirisi değil; sanatçının yaşadığı kültürel-inançsal bir uygulamadan esinlenerek bunu sanatsal bir ifade biçimine dönüştürmesi söz konusudur. Böylece sanatçı, bir tür "şifa totemi" yaratarak arınma arayışını görünür kılmaktadır.



Görsel 10. Ahmet Mansuroğlu, *Şifa Dileği*, 2019, dijital fotoğraf baskı üzerine mürekkepli kalem, 50x60cm

Batı, yüzyıllar boyunca geniş coğrafyalarda uygulanan sanatları, indirgeyici, dışlayıcı yaklaşımlarla yazdığı tarih yazımında Orta Doğu'da gelişen sanatı "İslam Sanatı" diyerek sıkışık bir adlandırmada bırakmış, fakat güncel sanatın dönüşümü ve Doğu sanatına olan ilginin artmasıyla 21. yüzyılda farklı yönere evrilmeye başlamıştır (Adıgüzel Toprak, 2018). Beral Madra (2007), Batı egemenliğindeki sanat dünyası içerisinde birlik olmaya çalışan, Doğu ülkelerinde gelişen sanatın temsilcileri için, yüzyılımızın başındaki gelişmeler bağlamında şunları dile getirmektedir: "Ortak tarihi hafızaya ve coğrafyaya sahip ancak mevcut kültürel iletişimi olumsuz küresel politikalar nedeniyle tehdit altında olan ülkeler artık kararlı, yapıcı, katılımcı ve destekleyici bir çerçevede yeni projelere doğru ilerliyor" (Madra, 2007: 9). Bu bağlamda yapılan etkinliklerden biri Türkiye'de Beral Madra öncülüğünde 2007 yılında "*Komşularla Konuşmalar (Neighbours in Dialogue)*" başlığı ile düzenlenen sergi ve aynı isimle çıkarılan derleme kitaptır. Sergi ve kitap fikri 2005 yılında 51. Venedik Bienali'nin paralel etkinliği olan "Venice Agendas" toplantısında sunulmuş ve yazarlar davet edilmiş, kitap yazarlarının bazıları (Leyla Akundzadeh, Ruben Arevshatyan, Saleh Barakat, Kamal Boullata, Salwa Mikdadi ve Nermin Saybaşılı) sanatçı seçimlerini (Azerbaycan, Lübnan, Mısır, Ermenistan, İran gibi ülkelerden) gerçekleştirmiş, Madra ise serginin uygulama küratörlüğünü yapmıştır (Madra, 2008).

Komşularla Konuşmalar sergisinin sanatçılarından biri olan ve 17. İstanbul Bienalinde de bir enstalasyonu bulunan, Beyrut'ta yaşayan görsel sanatçı ve film yapımcısı olan Lamia Joreige'nin pratikleri yaşadığı bölgenin kolektif hafızası ve kişisel belleği üzerine yoğunlaşmaktadır (Marfa Project, 2022) (Görsel 11).



Görsel 11. Lamia Joreige, *Muğlak Zamanlar, Dönüşümü Haritalandırmak* (Uncertain Times: Mapping a Transformation) yerleştirmesinden, 2022, Pera Müzesi, İstanbul Bienali

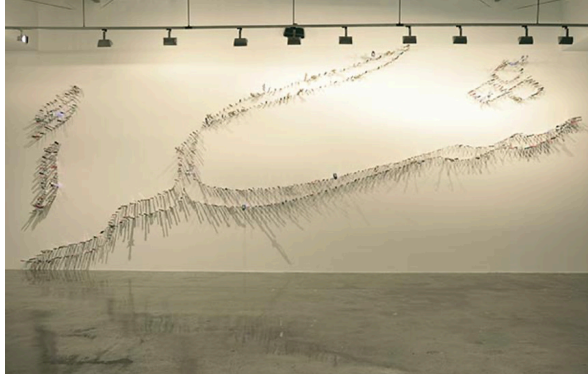
Tarihi ve tarihin olası anlatımını, bireysel hikâye ve kolektif bellek arası ilişkiler üzerine düşündüğü pratiklerinde sanatçı, arşiv belgeleri ve kurgusal unsurlar kullanıyor (İstanbul Kültür Sanat Vakfı Bienal, 2022). İstanbul Bienalinde 2022 yılında gösterilen, fotoğraftan arşiv belgelerine, çizimlerden dev boyutlu baskılara farklı medyumları içeren *Muğlak Zamanlar, Dönüşümü Haritalandırmak* yerleştirmesinde sanatçı, Osmanlı'nın son dönemine odaklanmaktadır. Sanatçı, farklı medyumları kullanarak oluşturduğu bienal işinde, kendi çizim ve metinlerini de kullanarak montajlamakta, yeni bir tarih frizi oluşturmaktadır (İstanbul Kültür Sanat Vakfı, 2022: 158). Sanatçının ilgi çeken yönü, tarihsel arşiv belgelerini kullanarak, yeni bir düzenleme ile bireysel tarih yazımına göndermede bulunması, birçok işinde kolektif belleğin, kişisel belleği üzerindeki etkileri üzerine düşünerek kavramsal altyapısını oluşturması ve bu kavramları yüzeysel kalmadan estetik biçimlere/kurgulara dönüştürmesidir.

Komşularla Konuşmalar sergisinin sanatçılarından biri olan Farhad Moshiri, sanat eğitimini Amerika'da alan fakat İran'da yaşayıp çalışan bir sanatçıdır. Sanatçı işlerinde, doğup büyüdüğü ve yaşadığı Doğu ve Batı kültürleri arasında, kültürel-çağdaş kodlar, imgeler ve söylemler arasında diyalog kurmaktadır. Farklı medyumlarda işler üreten Farhad, birçok işinde abartılı bir süsleme ve pop kültürüne alaycı bir selam vererek estetiğe Doğu ve Batı yaklaşımları arasındaki görüntüleme mekanizmalarını ve bunun doğasında var olan güç dinamiklerini ele almaktadır (Islamic Arts Magazine, 2015). Yazıyı da hem kavramsal çalışmalarında hem de tuval yüzeyinde kullanan sanatçı, farklı medyumlarda ürettiği işlerinde farklı görüntüler elde etmektedir. Farhad'ın Ebced sayılarını ve harfleri yorumladığı B adlı eseri, sanatçının eklektik görsel dilinin dinamizmiyle donattığı ve ustalığını konuşturduğu bir tuval çalışması olarak eski ile yeniye sorunsuz bir biçimde kaynaştıran yapıtlarından biridir (Christie's, t.y.a) (Görsel 12).



Görsel 12. Farhad Moshiri, *B*, 2002, tuval üzerine karışık teknik, 106x192cm

Ebced rakamlarının ele alındığı bu eserde olduğu gibi, sanatçının diğer çalışmalarında da tekrarlanan, büyüyen, tuvale sığmayan, yer yer silikleşen ve anlamlarından sıyrılan yazılar, hem Ebced sisteminin gizemine bir gönderme yapmakta hem de eserleri biçim ve renk odaklı soyut bir forma dönüştürmektedir. Farhad, resimlerinde kullandığı yazıları, Batı soyut resmindeki dokuya sahip yüzeylerde ve dikkat çekici canlı renklerle işlemekte; kavramsal işlerinde ise özellikle kelime oyunlarına ve ironiye yer vermektedir (Görsel 13).



Görsel 13. Farhad Moshiri, *Şükran (Shukran)*, 2011, yerleştirme, alçı duvar ve farklı boyut ve çeşitlerde bıçak

Kelimelerle yaptığı kavramsal işlerinde ironik görüntüler sunan, kelimeleri farklı malzemelerle oluşturan sanatçı, Arapçada "teşekkür" anlamına gelen kelimeyi *Şükran* isimli yerleştirmesinde farklı tür ve boyutlardaki bıçaklardan oluşturmuştur. *Şükran* yerleştirmesi, izleyiciye hem mizah hem de alaycılık sunmakta, ayrıca sanatçının sosyal durumlara, günlük hayatın basitleştirilmiş eylemlerine dikkat çekme becerisini yansıtmaktadır (Islamic Arts Magazine, 2015).

Doğulu güncel sanatçıları bir araya getiren, Pera Müzesi bünyesinde, 11 Ağustos 2020-24 Ocak 2021 tarihleri arasında yapılan *Minyatür 2.0* isimli sergi de farklı ülkelerden sanatçıların, minyatür sanatına referans veren güncel işlerinden seçki sunan önemli bir etkinliktir. "Minyatürü yalnızca tarihsel bir form olarak değil, teorik potansiyelini vurgulamayı hedefleyen güncel bir sanat pratiği olarak" sunan, farklı medyumlarda üretilen işlerde "minyatürü yüzyıllar boyunca ikamet ettiği kitaplardan çıkarıp boyutlandıran sanatçılar, günümüz dünyasında minyatürün nasıl yaşayabileceğinin de araştırmasını" yapmıştır (Pera Müzesi, 2020).

Minyatür 2.0 sergisinin sanatçılarından biri olan Pakistan'da doğup New York'ta çalışmalarına ve yaşamına devam Shahzia Sikander, farklı medyumlarda işler üretmektedir. Sanatçının birçok işi minyatürlerdeki imgelerin resim, kolaj, video, heykel gibi tekniklerle yeniden ve güncel bir tarzda yorumlanmasıyla oluşmaktadır. Karmaşık Hint-Fars el yazması resim sanatına radikal, feminist yaklaşımı ve "neo-minyatür" olarak bilinen bir stil geliştirmesiyle tanınan, kişisel ve politik konular arasında köprü kurmak için sanatsal pratikleri kullanan Sikander, gelenek, kültür, ulus ve toplumsal cinsiyete dair kökleşmiş fikirlerin meşruiyetini sorgulayan güçlü eleştiriler ortaya koymaktadır (Romack, t.y.). Sanatçının yazı, minyatür, tezhip sanatlarından imgeleri bir arada kullandığı eserleri de ilgi çekicidir (Görsel 14).



Görsel 14. Shahzia Sikander, *Camo I ve II Olarak Metin (Text as Camo I & II)*, 2010, Kâğıt üzerine mürekkep, guvaş, karakalem, her biri, 30,5x22,9cm

Eserler her ne kadar geleneksel sanatlar imgeleri barındırsa da bir Batı resmi yorumu gibi görünmektedir. İmgelerin karmaşıklığı, süslemelerin hem düzenli hem de düzensiz yapısı Doğu ile Batı'nın bir türlü kaynaşamayan sanatsal ve kültürel geleneklerine gönderme yapar gibidir. Sanatçı tüm eserlerinde Doğu sanatının kurallarına hâkim olduğunu gösterse de Batı sanatının özgür yorumlama gücünü kullanarak eserleri dönüştürmekte ve yorumlamaktadır. Pakistan'da Abdur Rahman Chughtai'nin Babür minyatür resimlerini yorumlaması ve Ulusal Sanat Koleji'nde (NCA), Babür minyatür resimlerinin pedagojisi ve estetik çerçevesiyle ilgilenen sanatçı-akademisyen Zahoor ul Ahlaq'ın rehberliğinde, Neo-minyatür olarak adlandırılan bir tarz ortaya çıktı (Christie's, t.y.b). Sikander gibi Neo-minyatür bağlamında işler üreten Waseem Ahmed, Ayesha M. Durrani, Aisha Khalid, Imran Qureshi ve Nusra Latif Qureshi, Noor Ali Chagani, Ali Kazim, Waqas Khan, Mohammad Ali Talpur gibi birçok sanatçı bulunmaktadır. Neo-minyatürist sanatçılar, NCA'da geleneksel yöntem ve kurallarıyla öğrendikleri minyatür resmini, siyaset, cinsiyet kimliği, maneviyat ve benlik gibi güncel temaları iletmek için bu sanat biçimini çağdaş form ve imgelere dönüştürerek uygulamaktadır (Christie's, t.y.b). Shahzia Sikander de deney alanı olarak gördüğü ne çok kontrollü ne de kontrolsüz bir öğretim alanında minyatürü kullanmasındaki tek amacı geleneği yıkmak, onunla deneyler yapmak, anlamlandırmanın yeni yollarını bulmak, onun geçerliliğini sorgulamaktır (Sikander, 2011).

Batılı bir adlandırmayla "güncel/modern İslam Sanatına" olan ilgi bağlamında yapılan; Jameel Prize (Jameel Ödülü), Word into Art: Artists of the Modern Middle East (Sözden Sanata: Modern Orta Doğu'nun Sanatçıları) sergisi, Middle East Now (Şimdi Orta Doğu) isimli konferans gibi etkinlikler de ilgi çekicidir (Adıgüzel Toprak, 2018). Özellikle Jameel Prize sanat camiasında bilinen bir etkinlik olarak kendini göstermektedir. Herkese açık olan yarışmanın temel kapsamı İslam sanat ve geleneğinden esinle üretilen güncel sanat eserleri ve tasarımlarına yönelik yarışma benzeri bir sergidir. Bu yarışma için adayların "geleneksel" olanla "çağdaş" olan arasında bir bağ kurması konusunda kesin tanımlamalar yapılmasa da yarışma küratörlerinin söylemleri doğrultusunda katılımcıların böyle bir ilişki kurması beklenmektedir (Adıgüzel Toprak, 2018). Dördüncü sergisi İstanbul Pera Müzesi'nde sergilenen Jameel Prize sergilerinin başlangıcından bugüne Sevan Bıçakçı, Dice Kayek (Ece-Ayşe Ege), Canan, Cevdet Ereğ gibi Türk sanatçıların da işleri yer almıştır.

Jameel Prize etkinliği sanatçılarından biri olan, Tahran'da resim ve edebiyat eğitimi alan, Tahran'da yaşayan Khosrow Hassanzadeh, resim, enstalasyon, video, heykel, fotoğraf gibi farklı medyumlarla işler üreten ve eserleri ilgi çeken bir sanatçıdır. Eserlerinde kişisel ve toplumsal bellekteki konulara yönelen sanatçı, bu konular arasında İran'daki hassas olarak kabul edilen konulara değindiğinden "siyasi" veya "pop" sanatçı olarak anılsa da kendi çalışmalarını "halkın sanatı" olarak adlandırmakta, halkı etkileyen sosyal meseleleri ele almaktadır (Khosrow Hassanzadeh, t.y.). Sanatçının, Jameel Prize'de de sergilenen tuval yüzeylerinde karışık teknikle oluşturduğu Ya Ali Meded serisi Doğu ve Batı, eski ve yeni gibi ikilemleri birleştiren, ilgi çeken imgeler içermektedir (Görsel 15).



Görsel 15. Khosrow Hassanzadeh, Ya Ali Meded 22 (Ya Ali Madad 22), 2008/2009, tuval üzerine serigrafi, altın varak ve akrilik

Hassanzadeh, bu seride İran geleneğinde bin yıldan fazla süredir kullanılan yazı sanatından imgelerle, ülkeye 1850'lerden önce gelen fotoğrafı; el ele tutuşan güreşçilerin fotoğrafları ve renkli yazılarla birleştirmektedir (Victoria and Albert Museum, 2009). Şii Müslümanların, yardım istediklerinde söyledikleri ilk imam olarak kabul edilen "Ali"ye ithafen, "Ya Ali Meded" sözünden esinle yapılan seride, "Ali" pehlivanların da imamıdır ve kılıcına saygı duyulur. Bu seride insanlara güzelliklerini, güç ve onurlarını hatırlatmak isteyen sanatçı, eserlerde dervişler gibi sema eden hat'tı, el ele tutuşan pehlivanların, bir saray aydınının, bir dervişin, bir mollanın ve generalin fotoğrafıyla serigrafi tekniğiyle birleştirirken, bugün kaybolmakta olduğunu hissettiği İran kültürünün birçok yönünü temsil etmektedir (Khosrow Hassanzadeh, t.y.). İşlerinin neredeyse hepsinde toplumsal, sosyal, kültürel konulara dokunan sanatçı, hem kişisel belleğine etki eden kolektif toplumsal bellek arşivlerinden, hem de kişisel bellek imgelerinden faydalanmaktadır.

SONUÇ

Elde edilen bulgular, güncel sanatta Doğu imgelerinin temsilinin çok katmanlı bir alan olduğunu ortaya koymaktadır. İncelenen sanatçıların eserleri, Doğu'nun yalnızca Batı tarafından kurgulanan bir imge olmadığını; aksine Doğu kökenli sanatçıların kendi belleklerinden, deneyimlerinden ve kültürel miraslarından beslenen bir üretim alanı sunduğunu göstermektedir. Shirin Neshat ve Lalla Essaydi, özellikle kadın bedeni ve yazı imgelerini kullanarak, Doğu toplumlarındaki cinsiyet rolleri ile Batı'nın oryantalist bakışlarını sorgulamaktadır. Essaydi'nin kadın bedenine yerleştirdiği Arapça yazılar hem kişisel hem de toplumsal belleğin bir yansıması olarak oryantalist klişeleri ters yüz etmektedir. Neshat ise Farsça yazıları fotoğrafla birleştirerek kimlik, aidiyet ve kadın özgürlüğü temalarını ele almaktadır.

Nil Yalter, göç, toplumsal cinsiyet ve kültürel kimlik meselelerine odaklanırken; kendi bedenini ve yazıyı sanatsal bir araç olarak kullanmakta, bireysel deneyimle toplumsal sorunlar arasında bir bağ kurmaktadır. Shahzia Sikander, minyatür geleneğini çağdaş tekniklerle yeniden yorumlayarak hem geleneğe bağlılığını hem de Batı sanatına yönelttiği eleştiriyi görünür kılmaktadır. Farhad Moshiri ise ironi ve popüler kültür unsurlarını yazı ile buluşturarak, Doğu-Batı arasında kültürel bir diyalog kurmakta ve kimlikler arasındaki geçirgenliği ortaya koymaktadır.

Bu örnekler, güncel sanat ortamında Doğu imgelerinin yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda politik, kültürel ve toplumsal bir tartışma alanı olduğunu göstermektedir. Ancak dikkat çekici bir bulgu, bu sanatçıların Batı merkezli sanat piyasasında görünürlük kazansalar da çoğu zaman oryantalist söylemin yeniden üretimine maruz kalmalarıdır. Batı kurumları ve küratörleri, Doğu kökenli sanatçıların işlerini çoğunlukla "öteki" olanı temsil eden egzotik bir perspektifle sunmakta, bu da sanatçıların üretimlerinin özgün bağlamlarını gölgede bırakabilmektedir.

Sonuç olarak, Doğu imgelerinin güncel sanattaki temsili, kültürlerarası etkileşim ve kimlik politikalarının belirleyici olduğu bir alandır. Doğu kökenli sanatçılar, hem kendi kültürel miraslarını görünür kılmakta hem de Batı'nın inşa ettiği öteki imgesine karşı eleştirel pozisyonlar geliştirmektedir. Bu bağlamda, yazı ve hat sanatının çağdaş pratiklerde öne çıkışı hem estetik hem de kimlik odaklı bir direnç biçimi olarak okunabilir. Doğu'nun güncel sanattaki temsili, gelecekte de hem sanat üretimi hem de sanat eleştirisi açısından önemli bir tartışma alanı olmaya devam edecektir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Bu çalışma, birinci yazarın Sanatta Yeterlik tezinden üretilmiştir. Araştırmacıların katkı oranları şu şekildedir: 1. Yazar: %75, 2.Yazar: %25.

Destek ve Teşekkür Beyanı

Araştırma sürecinde desteklerini esirgemeyen tez ve makale danışmanım Prof. Dr. Lütfi ÖZDEN'e teşekkür ederim.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul beyanı gerektiren bir araştırma değildir.

KAYNAKÇA

Adıgüzel Toprak, F. (2018). Çağdaş sanat ve geleneğin değişen yüzü: Jameel Ödülü. Bildiriler Kitabı içinde 12. Ulusal sanat sempozyumu. *Değişen paradigmlar ve sanatta sınır deneyimler* (ss. 147-158). Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.

Bal, A. A. (2009). *Doğu mistisizmi ve estetik anlayışının resim sanatına uygulanması üzerine kuramsal bir çözümleme* [Sanatta Yeterlilik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. (Yayın No: 235218). YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Berk, N. (1971). *Ustalarla konuşmalar*. Ankara Sanat Yayınları.

Butler, J. (2016). *Cinsiyet belası: Feminizm ve kimliğin altüst edilmesi*. Metis Yayıncılık.

Cam, F. (2013). Modern-postmodern sanat algısı bağlamında hat sanatı. *Art-E*, 6(11), 29-49.

Christie's. (t.y.a). *Lot 821-Farhad Moshiri (Iranian, b.1963)*. Christie's. <https://www.christies.com/en/lot/lot-6025010> (09.11.2024).

Christie's. (t.y.b). *Lot essay-the neo-miniature and contemporary practitioners from Pakistan*. Christie's. <https://www.christies.com/en/lot/lot-6212772> (09.08.2024).

Dirimart. (t.y.). *Shirin Neshat*. Dirimart. <https://dirimart.com/tr/Artists/Shirin-Neshat-/18> (19.10.2024).

Erengözgin Kafkas, Y. (2008). *Plastik sanatlarda yeni oryantalizm* [Sanatta Yeterlilik Tezi, Marmara Üniversitesi]. (Yayın No. 261408). YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Ergenç, A. (2018, 4 Kasım). Nil Yalter ve görünmeyenler. *Artful Living*. <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/nil-yalter-ve-gorunmeyenler-i-9151> (28.10.2024).

Essaydi, L. (t.y.a). *Artist Statement*. Lalla Essaydi. <http://lallaessaydi.com/6.html> (10.10.2024).

Essaydi, L. (t.y.b). *Biography*. Lalla Essaydi. <http://lallaessaydi.com/1.html> (10.10.2024).

Hassanzadeh, K. (t.y.). *Ya Ali Madad*. <https://khosrow-hassanzadeh.com/works/ya-ali-madad> (09.10.2024).

Islamic Arts Magazine. (2015, Kasım 22). A large scale installation 'Shukran' by Farhad Moshiri. *Islamic Arts Magazine*. http://islamicartsmagazine.com/magazine/view/a_large_scale_installation_shukran_by_farhad_moshiri/ (18.12.2024).

İstanbul Kültür Sanat Vakfı. (2022). *Bir Dönüşümü Haritalandırmak/ Lamia Joreige*. E. İ. Akter (Ed.) içinde, 17. *İstanbul Bienali Kataloğu*. İKSV. https://bienal.iksv.org/i/assets/bienal/document/17b_guide_lowres.pdf

İstanbul Kültür Sanat Vakfı Bienal. (t.y.). *Lamia Joreige*. İKSV. <https://bienal.iksv.org/tr/17b-sanatcilar/lamia-joreige> (10.10.2024).

Karakaya, İ. (2007, 9 Şubat). Oryantalizm üzerine yorumlar. TASAM. <https://tasam.org/tr-TR/YazarKategori/143/iskender-karakaya/3/yorumlar> (20.04.2024).

Madra, B. (2003). *İki yılda bir sanat-bienal yazıları 1987-2003*. Norgunk Yayınları.

Madra, B. (2007). Foreword. O. Gültekin (Ed.) içinde, *Neighbours in Dialogue* (s.9). Norgunk Publishing House.

Madra, B. (2008, Ekim). "Neighbours in Dialogue" exhibition, Sarajevo, Bosnia-Herzegovina. BM ÇSM. <https://www.beralmadra.net/exhibitions/neighbours-in-dialogue-exhibition-sarajevo> (07.08.2024).

Marfa Project. (2022). *Lamia Joreige*. Marfa Project. <https://marfaprojects.com/artists/lamia-joreige/> (10.10.2024).

Özdal, I. (2013). Oryantalizm, görsel izler ve günümüz fotoğraf sanatı. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (9), 61-73.

Pera Müzesi. (2020). *Minyatür 2.0: Güncel sanatta minyatür*. Pera Müzesi. <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/minyatir-2-0-/1251> (18.12.2024).

- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality. *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, (6), 43-64.
- Romack, C. (t.y.). *Deconstructing tradition: the radical feminism of Shahzia Sikander*. Art Basel. <https://www.artbasel.com/stories/deconstructing-tradition-the-radical-feminism-of-shahzia-sikander> (17.12.2024).
- Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials* (4th Ed.). Sage Publications.
- Said, E. (1999). *Oryantalizm: Sömürgeciliğin keşif yolu* (N. Uyanık, Çev.). Pınar Yayınları.
- Schreier, M. (2012). *Qualitative content analysis in practice*. Sage Publications.
- Sikander, S. (2011, Kasım). *Islam and miniature painting*. Art21. <https://art21.org/read/shahzia-sikander-islam-and-miniature-painting> (10.10.2024).
- Victoria and Albert Museum. (2009). *Jameel Prize 2009*. Victoria and Albert Museum. <https://www.vam.ac.uk/articles/jameel-prize-2009> (12.11.2024).
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage Publications.

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1: Musée du Louvre. (t.y.). *Le Bain Turc*. Musée du Louvre. <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010066606> (22.12.2024).
- Görsel 2: The Clark Art Institute. (t.y.). *Jean-Léon Gérôme-French, 1824–1904-Slave Market-1866*. The Clark Art Institute. www.clarkart.edu/ArtPiece/Detail/Slave-Market (12.11.2024).
- Görsel 3: The Museum of Modern Art. (t.y.). *Broadway Boogie Woogie*. MoMA. www.moma.org/collection/works/78682 (12.11.2024).
- Görsel 4: İpşiroğlu, M. Ş. (2022). *İslamda resim yaşağı ve sonuçları*. Yapı Kredi Yayınları.
- Görsel 5: San Francisco Museum of Modern Art. (t.y.). *Guardians of the Secret*. San Francisco Museum of Modern Art. www.sfmoma.org/artwork/45.1308 (12.11.2024).
- Görsel 6: Charles Pollock. (t.y.). *Chapala 5*. Charles Pollock. <https://charlespollockart.com/portfolios/chapala5/> (13.11.2024).
- Görsel 7: Jackson Fine Art. (t.y.). *Lalla Essaydi-Converging Territories #25, 2004*. Jackson Fine Art. www.jacksonfineart.com/artists/lalla-essaydi/converging-territories-25-2004 (23.11.2024).
- Görsel 8: Whitney Museum of American Art. (t.y.). *Shirin Neshat-Unveiling (Women of Allah series)-1993*. Whitney Museum of American Art. <https://whitney.org/collection/works/12874> (23.11.2024).
- Görsel 9: İstanbul Modern. (t.y.). *Nil Yalter, 1938-Başsız Kadın ya da Göbek Dansı-1974*. İstanbul Modern. www.istanbulmodern.org/koleksiyon/bassiz-kadin-ya-da-gobek-dansi (26.12.2024).
- Görsel 10: Mansuroğlu, A. (2019). *Şifa dileği*. Yazarın kişisel arşivi.
- Görsel 11: İstanbul Kültür Sanat Vakfı. (t.y.). *Lamia Joreige*. İKSV. <https://bienal.iksv.org/tr/17b-sanatcilar/lamia-joreige> (23.12.2024).
- Görsel 12: Christie's. (t.y.). *Farhad Moshiri (Iranian, b. 1963)-B. Christie's*. www.christies.com/en/lot/lot-6025010 (23.12.2024).
- Görsel 13: The Third Line Gallery. (t.y.). *Farhad Moshiri-Shukran-2011*. The Third Line Gallery. <https://www.thethirdline.com/artworks/10351-farhad-moshiri-shukran-2011/> (29.11.2024).
- Görsel 14: Christie's. (t.y.). *Shahzia Sikander (B. 1969)-Text as Camo I & II*. Christie's. www.christies.com/en/lot/lot-6212781 (29.11.2024).
- Görsel 15: Hassanzadeh, K. (t.y.). *Ya Ali Meded 22 (Ya Ali Madad 22)*. Khosrow Hassanzadeh. <https://khosrow-hassanzadeh.com/works/ya-ali-madad/> (20.11.2024).

öğr. gör. hande bilvar (sorumlu yazar|corresponding author)
çukurova üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, tekstil ve moda tasarımı bölümü
handebilvar@gmail.com orcid: 0000-0003-3784-9254

DÜZELTME|ERRATUM

FOTOĞRAF VE TEKSTİLİN KESİŞİMİNDE SİYANOTİP (CYANOTYPE) BASKI: GELENEKTEN GELECEĞE TEKSTİL VE SANATTAKİ ROLÜ

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 18.12.2024 kabul tarihi|accepted: 18.01.2025

Bodrum Journal of Art and Design Cilt 4 Sayı 1’de yer alan “Bilvar, H. (2025). Fotoğraf ve tekstilin kesişiminde siyanotip (cyanotype) baskı: Gelenekten geleceğe tekstil ve sanattaki rolü. *Bodrum Journal of Art and Design*, 4(1), 94-108. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1603461>” referanslı araştırma makalesi yazarlar tarafından sehven hata yapıldığı gerekçesiyle düzeltilmiştir. Yapılan bu hatadan dolayı yazarlar özürlerini iletmektedir.

Düzeltilme:

Aşağıda belirtilen kaynaklar ile ilgili metin içinde ve kaynakçada düzeltme yapılmıştır (Metin içi atıf s. 97, 100-101, 107-108, Kaynakça s.107-108).

Birinci, G., Yenipazarlı, G. (2023). Photogram as an aesthetic of abstract in photography art. *İnönü University Journal of Culture and Art*, 9(2), 67-79.
<https://doi.org/10.22252/ijca.1369816>

Çaygür, B. (2024). Cyanotype baskı tekniğinde bir ifade aracı olarak yüzey seçimi [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü].

Bingöl, B. (2020). Art Residency 2020. Gate27. <https://gate-27.com/wp-content/uploads/2023/07/Gate-27-Almanak-2020.pdf> (14.11.2024).

The article, in the Bodrum Journal of Art and Design Volume 4 Issue 1, “Bilvar, H. (2025). Fotoğraf ve tekstilin kesişiminde siyanotip (cyanotype) baskı: Gelenekten geleceğe tekstil ve sanattaki rolü. *Bodrum Journal of Art and Design*, 4(1), 94-108. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1603461>” has been corrected by the author due to an inadvertent mistake. The author expresses her apologies for the mistake.

Erratum:

Corrections have been made both in-text citations and in the references to the source below (In-text citation p. 97, 100-101, 107-108, References p. 107-108).

Birinci, G., Yenipazarlı, G. (2023). Photogram as an aesthetic of abstract in photography art. *İnönü University Journal of Culture and Art*, 9(2), 67-79.
<https://doi.org/10.22252/ijca.1369816>

Çaygür, B. (2024). Cyanotype baskı tekniğinde bir ifade aracı olarak yüzey seçimi [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü].

Bingöl, B. (2020). Art Residency 2020. Gate27. <https://gate-27.com/wp-content/uploads/2023/07/Gate-27-Almanak-2020.pdf> (14.11.2024).